



PROGRAMA

MATADERO

Festival de Electrónica Visual  
y Realidades Extendidas

22-25 SEP

CENTRO DE CREACIÓN  
CONTEMPORÁNEA

**MATADERO**

[mataderomadrid.org](http://mataderomadrid.org)



MADRID

# L.E.V. MATADERO

## 2022

Del 22 al 25 de septiembre, L.E.V. Matadero, Festival de Electrónica Visual y Realidades Extendidas, celebra su cuarta edición con una sorprendente selección de proyectos experimentales en los campos de la música electrónica, la creación audiovisual y el arte digital.

Un programa de cuatro días vertebrado en torno a diferentes líneas de programación, que incluye conciertos y performances audiovisuales en directo, experiencias artísticas de realidad virtual y aumentada, una gran instalación inmersiva y la inauguración de una exposición colectiva en torno al metaverso como territorio creativo, entre otras propuestas.

## CONCIERTOS Y PERFORMANCES AV NAVE 16 & PLAZA MATADERO 22-24 SEP

- JUEVES 22 SEP [NAVE 16]  
20.30h Apertura de puertas  
21.00h Daito Manabe & Kamitani Lab: *Dissonant Imaginary Live Av* <sup>[Jp]</sup>  
22.00h Schnitt: *White Balance Live Av* <sup>[site-sync. It]</sup>  
23.00h Robert Lippok & Lucas Gutierrez: *Spin* <sup>[De]</sup>
- VIERNES 23 SEP [NAVE 16]  
20.30h Apertura de puertas  
21.00h Yamila: *Visions* <sup>[Umor Rex, Sp]</sup>  
22.00h Atom™: *Neuer Mensch Live Av*  
23.05h Ziúr <sup>[PAN / Planet Mu, De]</sup>  
00.10h Meuko! Meuko! & NONEYE: *Invisible General Live Av*
- SÁBADO 24 SEP [PLAZA MATADERO]  
21.00h Apertura de puertas  
21.30h Marina Herlop <sup>[PAN. Sp]</sup>  
22.30h Igloughost: *Lei Live Av* <sup>[Brainfeeder. Uk]</sup>  
23.25h Alva Noto: *UNIEQAV* <sup>[noton, De]</sup>  
00.20h Sinjin Hawke & Zora Jones Live Av <sup>[Fractal Fantasy, Ca/Gc]</sup>

## VORTEX (VRTX) EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL Y VR CINEMA NAVE 17 22-25 SEP

- JUEVES 22 SEP:  
15.00h / 17.00h / 19.00h
- VIERNES 23 SEP & SÁBADO 24 SEP:  
12.00h / 15.00h / 17.00h / 19.00h / 21.00h
- DOMINGO 25 SEP:  
12.00h / 15.00h / 17.00h / 19.00h

Kevin Mack: *Anandala* <sup>[Us]</sup>  
Kexin Hao: *Future Dance of Nostalgia* <sup>[Cn]</sup>  
Barry Gene Murphy & May Abdalla: *Goliath: Playing With Reality* <sup>[Uk/Fr]</sup>  
Meuko! Meuko! & NAXS Corp: *Innervision* <sup>[Tw]</sup>  
Anna Pompermaier: *Meet Me Halfway* <sup>[It]</sup>  
Archer's Mark & Atlas V:  
*On the Morning You Wake (To the End of the World)* <sup>[Uk/Fr]</sup>

## CIUDAD AUMENTADA EXPERIENCIAS URBANAS DE REALIDAD AUMENTADA SALA PLATÓ DE CINETECA & PLACITA 22-25 SEP

- JUEVES 22 SEP & DOMINGO 25 SEP [SALA PLATÓ]  
11.00h – 21.00h Apollo Noir & Thomas Pons: *(Un)related to God* <sup>[Fr]</sup>
- VIERNES 23 SEP & SÁBADO 24 SEP [SALA PLATÓ]  
11.00h – 23.00h Apollo Noir & Thomas Pons: *(Un)related to God* <sup>[Fr]</sup>  
Pases cada 30 minutos.
- LUNES-VIERNES [PLACITA]  
09.00h – 22.00h Guillaumit: *Livelyyyy* <sup>[Fr]</sup>  
Entrada libre

## INSTALACIÓN INMERSIVA MAD. MADRID ARTES DIGITALES 22-24 SEP

- JUEVES 22, VIERNES 23 & SÁBADO 24: 20.00h – 22.00h  
Pases cada 30 minutos.

Synspecies. Elías Merino & Tadej Droljc: *Turmoil of Vehemence* <sup>[Sp/ Si]</sup>

## PASEO SONORO PLAZA MATADERO 25 SEP, 12.00h

Clara Brea: *Madrid Concrete* <sup>[Sp]</sup>

Entrada libre

## EXPOSICIÓN NAVE 0 DESDE EL 22 SEP

- MARTES-JUEVES: 17.00 – 21.00h
- VIERNES, SÁBADO & DOMINGO: 12.00 – 21.00h  
*Metaversos: realidades en transición*  
Entrada libre

## WORKSHOP & OPEN TALKS: SOUNDS OF IMMERSION EL AULARIO. NAVE 17 23-24 SEP

- VIERNES 23 SEP: 17.30 h – 20.30h  
Taller: El sonido del metaverso
- SÁBADO 24 SEP: 11.30h – 14.30h  
Presentaciones en torno a los directos AV  
basados en realidad extendida (XR)  
Inscripción previa

# Conciertos y Performances Audiovisuales

The background features a complex, abstract geometric pattern of overlapping planes and lines. The color palette is vibrant and futuristic, dominated by deep blues, bright oranges, and purples, with some white highlights. The overall effect is that of a dynamic, multi-dimensional space, possibly representing a stage or a digital environment.

Del 22 al 24 de septiembre  
Espacio: Nave 16 y Plaza Matadero

22 SEP

Nave 16



## DAITO MANABE + KAMITANI LAB: *DISSONANT IMAGINARY* LIVE AV <sup>[JP]</sup>

El polifacético artista japonés **Daito Manabe**, uno de los creadores digitales más influyentes y reconocidos a nivel mundial, encabeza la programación del jueves 22 en la Nave 16 con un proyecto colaborativo creado junto a **Kamitani Lab**. Bajo el título de *Dissonant Imaginary*, esta performance AV explora el efecto de la música en el cerebro a través de un sistema que analiza la actividad cerebral y la interpreta en forma de imágenes, generando los elementos visuales del propio espectáculo.

El proyecto se centra en investigar cómo el cambio de un sonido específico a una música abstracta nos provoca distintas imágenes mentales. Utilizando datos obtenidos mediante resonancias magnéticas de sujetos reales y tecnologías de decodificación aplicadas a diferentes áreas de la corteza cerebral, los creadores son capaces de predecir esas imágenes y recrearlas en la gran pantalla, materializando literalmente nuestra imaginación.

22 SEP

Nave 16



## SCHNITT: *WHITE BALANCE* LIVE AV [SITE-SYNC. IT]

El dúo italiano **Schnitt** presenta el estreno mundial de su nuevo espectáculo *White Balance*. Un proyecto en el que los artistas aplican la interpretación de datos que realiza el proceso fotográfico del balance de blancos a la interacción entre el audio y el vídeo, invirtiendo su uso.

Schnitt transforma la señal de vídeo en un generador de sonido en tiempo real. En el escenario, cuatro dispositivos fotosensibles reaccionan a los pulsos de luz de cuatro proyectores de vídeo, creando la estructura sonora de la actuación. El directo se desarrolla a través de la interacción audiovisual entre los dos artistas, los dispositivos electrónicos y la pantalla principal.

22 SEP

Nave 16



## ROBERT LIPPOK & LUCAS GUTIERREZ: *SPIN* [DE]

El proyecto *Spin* del artista visual **Lucas Gutierrez** y el compositor **Robert Lippok**, cuya forma inicial puede visitarse en el universo virtual Planet L.E.V. Matadero y fue presentado como *fulldome film* en el Berliner Festspiele, se transforma ahora en un directo audiovisual con sonido espacializado especialmente para L.E.V. Matadero.

Esta investigación interdisciplinar en los campos del tiempo, la naturaleza y la tecnología, genera dentro de sus dos anillos un espacio de meditación donde los sonidos de la naturaleza y la civilización se encuentran, y el caos, el silencio, la locura, la paz, la evolución y el desastre están en continuo movimiento.

23 SEP

Nave 16



## **ATOM™: NEUER MENSCH** **LIVE AV** [RASTER-MEDIA, DE]

El inclasificable y visionario artista alemán Uwe Schmidt llega a L.E.V. Matadero bajo el paraguas de su proyecto **ATOM™** para presentar en España su último trabajo *Neuer Mensch (Nuevo Humano)*, una expresión implacable y visceral de la metamorfosis, programada, diseñada y masterizada por un algoritmo.

Como una proyección del horizonte metahumano, *Neuer Mensch* nos propone un ejercicio de desprendimiento del exoesqueleto. El tejido muerto se desgarrá entre movimientos corporales radicales. Las ideas muertas son aplastadas por los pies, bailando la danza de la elegancia brutal. Un seductor hechizo de la artificialidad y su promesa inherente de la felicidad del mañana.

23 SEP

Nave 16



## ZIÚR [PAN / PLANET MU, DE]

Ziúr es una de las productoras que ha provocado más expectación en los últimos años. Procedente de la periferia de la música club de Berlín, pertenece a una nueva generación que rompe con el molde tecno para explorar y experimentar sin ningún tipo de ataduras, y crear así un sonido nuevo y emocionante a partir de influencias aparentemente irreconciliables.

En L.E.V. Matadero, presentará un potente set formado por un amplio repertorio, dentro del que podremos escuchar algunos de sus trabajos más recientes sin publicar.

23 SEP

Nave 16



## MEUKO! MEUKO! & NONEYE: *INVISIBLE GENERAL* LIVE AV [TW]

La artista experimental y productora de Taipei **Meuko!** y el colectivo de arte new media taiwanés **NONEYE**, co-fundado por el director del colectivo **NAXS Corp**, estarán en la Nave 16 con *Invisible General*, un nuevo espectáculo audiovisual que toma como base sus habituales espacios de juego futuristas para sumergir al público en los paisajes espirituales y urbanos de Taiwán, en un universo que se debate entre la tradición y la tecnología, entre ruinas urbanas y vegetación salvaje.

*Invisible General* es el segundo capítulo de la trilogía *Ghost Island*. Una producción multidisciplinar que busca crear una narrativa alternativa frente a un mundo post-pandémico y alienado. Con el sonido de Meuko como núcleo, el proyecto investiga la mitología, el tecno-animalismo y la cultura del videojuego utilizando tecnologías basadas en el cuerpo como el motion-capture, el reconocimiento facial o sistemas de 3D en tiempo real.

23 SEP

Nave 16



## YAMILA: *VISIONS* [UMOR REX, SP]

Yamila revela su catarsis más íntima en *Visions*, un espectáculo que recoge y provoca los poderes alucinatorios de la música. Este trabajo es un viaje que une prodigiosamente los acentos barrocos, el folclore español y la música electrónica contemporánea, tomando como fuente de inspiración el dolor y la gloria, la lacerante religiosidad o el feminismo cauterizado por el poder.

Sus canciones rebosan éxtasis físico y sonidos que se pueden tocar. A lo largo de la actuación, un claroscuro auditivo con bellas voces y coros se funde profundamente con audaces zumbidos. El escenario se convertirá en un espacio ritual en el que la escucha colectiva tiene la ambición de reparar viejas heridas.

**24 SEP**

**Plaza Matadero**



## **ALVA NOTO: *UNIEQAV***<sup>[NOTON, DE]</sup>

El aclamado compositor electrónico alemán **Alva Noto** presenta *UNIEQAV*, un espectáculo audiovisual en el que el sonido y la luz se reducen a su estado más elemental.

Alva Noto es un minimalista en el sentido más estricto de la palabra, llevando la música electrónica a sus fundamentos matemáticos y adentrándose en la desconcertante nube de información que supone el sonido computerizado.

Con *UNIEQAV*, nos traslada a este tormentoso paisaje digital en el que estruendos electrónicos y los truenos de los sintetizadores se abren paso a través de una lluvia de ruido blanco. Este entorno se refleja en la parte visual de la pieza, con la que convierte fenómenos científicos como las frecuencias de luz y sonido en una experiencia casi alucinógena para el público.

24 SEP

Plaza Matadero



## SINJIN HAWKE & ZORA JONES LIVE AV [FRACTAL FANTASY, CA/QC]

El dúo de productores Sinjin Hawke y Zora Jones, que en 2020 formó parte de la programación de L.E.V. con un directo dentro del universo virtual Planet L.E.V. Matadero, llega ahora en carne y hueso a esta cuarta edición del festival para presentar su último espectáculo audiovisual.

En él, utilizan tecnología *motion capture* para traducir sus movimientos en sonido e imagen a tiempo real, controlando la música y convirtiéndose en avatares que se elevan frente al público en la gran pantalla, al ritmo de canciones de sus próximos álbumes.

24 SEP

Plaza Matadero



## IGLOOGHOST: *LEI LIVE AV* [BRAINFEEDEER. UK]

La Plaza Matadero acogerá un directo de **Iglooghost**, artista afincado en el Reino Unido que crea música, obras de arte y rompecabezas que gravitan en torno a un ecosistema ficticio de entidades extrañas y dioses diminutos. Cada uno de los lanzamientos de Iglooghost amplía este universo a través de contenido multimedia. En 2021, publicaba su último álbum *Lei Line Eon*.

El artista divide su tiempo entre la creación de música de laptop de otro mundo como Iglooghost, y la colaboración con Kai Whiston y BABii en el colectivo Gloo, junto a los que diseña y crea ropa, noches de club y extraños artefactos online.

24 SEP

Plaza Matadero

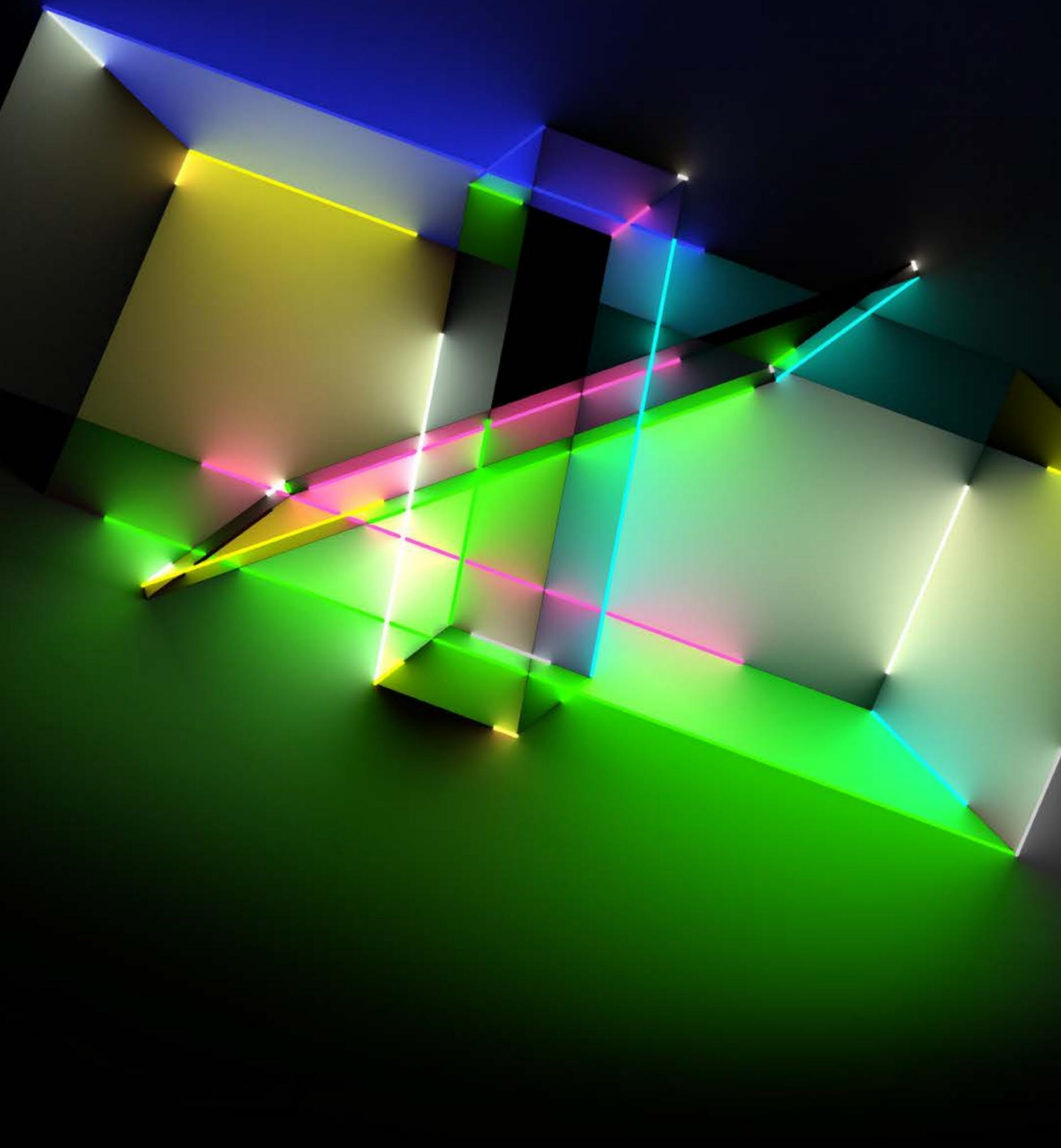


## MARINA HERLOP [PAN. SP]

La artista catalana Marina Herlop, de formación clásica en piano pero con una creciente e imparable relevancia dentro de la escena electrónica nacional, interpretará en L.E.V. Matadero *Pripyat*, su primer álbum producido enteramente en ordenador.

Un trabajo intensamente emocional que combina el piano melancólico y las elegantes líneas vocales propias de sus dos anteriores álbumes, *Nanook* de 2016 y *Babasha* de 2018, pero con un sonido mucho más completo, casi caótico, al que suma la batería electrónica, líneas de bajo eléctrico y una gran cantidad de sublimes efectos de producción.

# Vortex (VRTX). Experiencias de Realidad Virtual y VR Cinema



Del 22 al 25 de septiembre  
Espacio: Nave 17



Idioma: Sin diálogo

Duración: Variable

## KEVIN MACK: *ANANDALA* [US]

*Anandala* de Kevin Mack, pionero del arte inmersivo, los gráficos por ordenador y los efectos visuales, es un universo artístico abstracto y virtual, que no está sujeto a los límites de la realidad.

Los visitantes de este mundo son otorgados la capacidad de volar para explorar un vasto laberinto tridimensional de formas y colores en evolución, poblado por vida artificial inteligente conocida como Blorts. Obras de arte vivientes con conciencia de sí mismas y de los demás, cuyo comportamiento es autodeterminado e imprevisible. Estas criaturas se expresan e interactúan con los visitantes y entre sí mediante el movimiento, el cambio de texturas de color y su propio lenguaje musical.

Cada visita a *Anandala* es única, debido a la naturaleza siempre cambiante de este mundo y sus habitantes. Es, en definitiva, una invitación a interactuar y conectar con la diversidad de formas de vida que lo habitan y a explorar su cautivadora naturaleza.



Idioma: Inglés

Duración: 15 minutos

## KEXIN HAO: *FUTURE DANCE OF NOSTALGIA* [CN]

*Future Dance of Nostalgia*, proyecto creado por la artista visual y diseñadora Kexin Hao, nacida en Pekín y afincada en los Países Bajos, combina la investigación etnográfica, la coreografía rítmica y el juego.

Tomando la forma de videojuegos clásicos de baile como Just Dance, la pieza invita al público a realizar una coreografía basada en los movimientos propios del trabajo físico y pesado de la era preindustrial, para cuantificarlos, medirlos y evaluarlos utilizando tecnología motion-track. Archivos históricos de canciones de trabajo proporcionan la inspiración para la música de la coreografía, que convierte los viejos cuentos y melodías de otra época en ritmos bailables de electrónica.

*Future Dance of Nostalgia* es una obra encargada por [iii \(instrumentinventors.org\)](http://iii.instrumentinventors.org) y creada en colaboración con Leonardo Scarin (diseño del juego), Ludmila Rodrigues (coreografía), Rachwill Breidel (música) y Pedro Gossler (videografía, 3D).

**VORTEX****Nave 17****Idioma: Inglés****Duración: 28 minutos**

## **BARRY GENE MURPHY & MAY ABDALLA: *GOLIATH: PLAYING WITH REALITY* [UK/FR]**

*Goliath: Playing With Reality* es una experiencia de realidad virtual animada sobre la esquizofrenia, el gaming y la conexión. Creada por **Anagram** en coproducción con **Floréal Films**, dirigida por **Barry Gene Murphy** y **May Abdalla**, y ganadora del Gran Premio del Jurado a la Mejor Pieza VR en el 78º Festival Internacional de Cine de Venecia, este proyecto explora los límites de la realidad y cuenta una historia real sobre salud mental y el poder del videojuego a través de alucinantes animaciones.

Narrada por **Tilda Swinton**, la experiencia nos guía a través de las múltiples realidades de Goliath, un hombre que ha pasado muchos años de su vida aislado en instituciones psiquiátricas y que encuentra la conexión con el mundo exterior a través de los videojuegos multijugador. Combinando diálogos conmovedores, efectos visuales fascinantes e interacciones simbólicas, nos invita a recorrer los diferentes mundos que componen la conmovedora historia del protagonista.

**VORTEX****Nave 17****Idioma: Sin diálogo****Duración: 9 minutos**

## **MEUKO! MEUKO! & NAXS CORP. GHOST ISLAND: INNERVISION<sup>[TW]</sup>**

La artista y productora experimental de Taipei **Meuko!** y el colectivo taiwanés **NAXS Corp** presentan *Innervision*, versión en forma de instalación de realidad virtual de su serie *Ghost Island*. Integrando la escritura de sueños, la recopilación de paisajes sonoros, la tecnología de escaneado 3D, el ruido electrónico y la escultura digital, los artistas combinan las caóticas vistas de calles urbanas con el espacio online para crear un paisaje virtual 3D a tiempo real.

El término *Ghost Island* alude a la ira y a la alienación emocional. Mientras tanto, la pieza plantea la posibilidad de volver a lo primitivo y a lo trascendente, y flota en la frontera entre lo mitológico y lo real desde el punto de vista de un espíritu errante. Viajando a través de las ruinas de la utópica era tecnológica, *Ghost Island* se presenta como fábula de ciencia ficción para la sociedad contemporánea posterior a Internet.



Idioma: Sin diálogo

Duración: Variable

## ANNA POMPERMAIER: *MEET ME HALFWAY*<sup>[IT]</sup>

*Meet Me Halfway* es una experiencia de realidad extendida multijugador creada por la arquitecta, artista e ingeniera italiana **Anna Pompermaier**, que explora el potencial de la arquitectura a través de los diferentes planos de realidad. Mediante la creación de un entorno híbrido microperformativo, el proyecto especula sobre el futuro de nuestra convivencia, investigando lugares de encuentro alternativos y estrategias de comunicación dentro de un jardín *phygital*.

Un espacio *phygital* es aquel que puede explorarse entre lo virtual y lo físico, una síntesis total entre ambos mundos. Varios objetos exploratorios componen el escenario material de esta actividad, guiando a los usuarios a través de la experiencia. Como materia física y también digital con la que interactuar, estos elementos se convierten en las herramientas táctiles de la inmersión, incrustando tecnológicamente lo virtual en nuestra inteligencia orgánica.

El proyecto se desarrolló en **./studio3**, Instituto de Arquitectura Experimental de la Universidad de Innsbruck.



**Idioma:** inglés o francés con subtítulos en español

**Duración:** 13 minutos (Capítulo 1)

## **ARCHER'S MARK & ATLAS V: ON THE MORNING YOU WAKE (TO THE END OF THE WORLD) [UK/FR]**

*On the Morning You Wake (To the End of the World)* es un impactante documental en realidad virtual creado por los multipremiados estudios **Archer's Mark** y **Atlas V**.

Esta pieza, de marcada relevancia en el contexto sociopolítico actual, sumerge a la audiencia en el terrible suceso que tuvo lugar en enero de 2018 en Hawaii, cuando sus habitantes recibieron un SMS del servicio de emergencias del Estado alertando, erróneamente, del ataque inminente de un misil balístico en el país. No pasó nada. Pero todo cambió.

A través de los testimonios de las personas que lo vivieron, esta experiencia muestra la crudeza y la injusticia en un mundo rehén de la amenaza de las armas nucleares, y realiza un alegato por la paz y la urgencia de desnuclearización como única vía hacia el futuro.

### **Créditos:**

Oculus VR for Good, ARTE France y British Film Institute (BFI), con fondos de la National Lottery, presentan esta producción de Archer's Mark y Atlas V, con el apoyo del Centre National du cinéma et de l'Image Animée (CNC) y Région Occitania.

Escrito por: Jamaica Heolimeleikalani Osorio, Mike Brett & Steve Jamison

Creado por: Mike Brett, Steve Jamison, Arnaud Colinart & Pierre Zandrowicz

Producción: Arnaud Colinart, Jo-Jo Ellison, Mike Brett & Steve Jamison

Diseño de sonido: Florent Dumas & Antoine Wert

Música original: Bobby Krlic

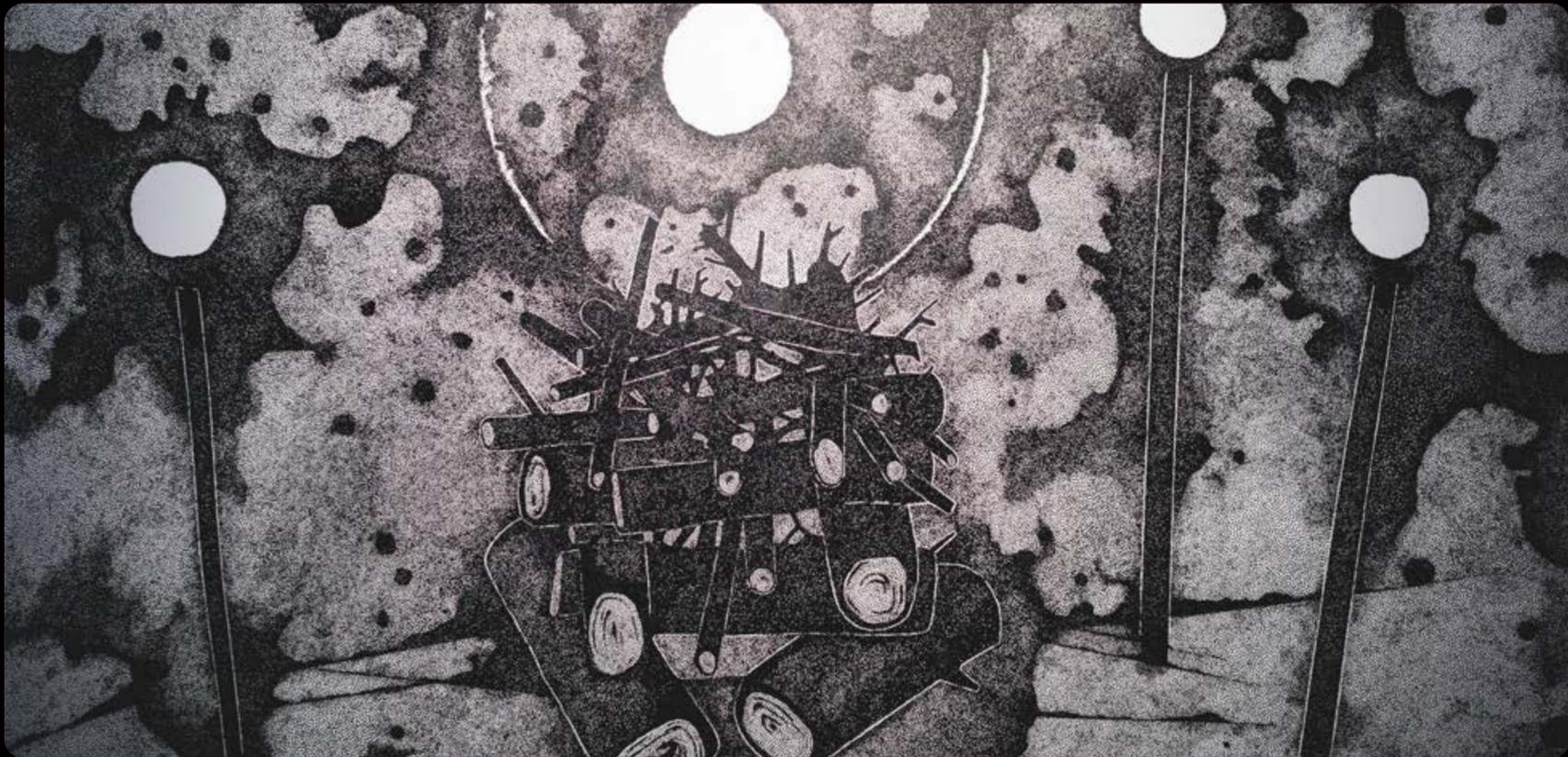
# Ciudad aumentada. Experiencias Urbanas de Realidad Aumentada

An abstract, geometric composition featuring overlapping planes and lines in various colors (blue, green, yellow, red, purple) against a dark background. The lines and planes create a sense of depth and movement, resembling a stylized architectural or urban structure.

Del 22 al 25 de septiembre  
Espacio: Sala Platón  
de Cineteca y Placita

**22-25 SEP**

**Sala Plató de Cineteca**



## **APOLLO NOIR & THOMAS PONS: (UN)RELATED TO GOD <sup>[FR]</sup>**

La exposición en realidad aumentada *(Un)related to God* es un “ping pong” creativo cuyo universo evoluciona a través de sus diferentes representaciones. Es el resultado de la colaboración entre el músico y productor **Apollo Noir** y el director y diseñador **Thomas Pons**.

*(Un)related to God* explora nuestra relación con Dios a través de los movimientos repetitivos de pequeñas figuras dibujadas como siluetas negras. Estos seres actúan como una metáfora de los seres humanos como creadores de su propia fe.

Con el apoyo del Institut Français en París, la presentación de este proyecto en L.E.V. Matadero servirá además como hito para la presentación del nuevo networking internacional **Sensor/PLAY**, impulsado por los Festivales Semibreve en Braga (Portugal), Festival L.E.V. y Festival Maintenant de Rennes (Francia).

### **Créditos:**

Dirección artística, sonido y creaciones visuales:

**Apollo Noir y Thomas Pons**

Asesora artístico: **Julie Stephen Chheng**

Asesor técnico: **Maël Teillant**

Ingeniero de sonido: **Maxime Maurel**

*(Un)related to God* es una creación original de **Apollo Noir & Thomas Pons**, con el acompañamiento y producción de **Super!** en

colaboración con **Electroni[k]**, en coproducción con **Stereolux & Station Mir**, con el apoyo de “Région Bretagne” como parte de la ayuda a la producción.

Ganadora del premio **Talents Adami art et technologie 2020**. Presentada con el apoyo de **SHAPE**, plataforma financiada por el programa **Creative Europe** de la Unión Europea.

Desde el 22 SEP

Placita



## GUILLAUMIT: *LIVELYYY* [FR]

El artista visual, ilustrador y director de cine de animación **Guillaumit** presenta *Livelyyy*, una obra mural interactiva entre las artes gráficas, la realidad aumentada y el videojuego, que explora nuestra relación con otros seres vivos y la naturaleza.

La interactividad de la pieza con el público se materializa a través de un pequeño juego en realidad aumentada que despliega una nueva faceta de la narración. La animación AR ofrece una transición desde la superficie plana del mural a un universo efervescente en 3D, poblado por multiplicidad de especies interdependientes, animales, insectos, organismos vivos y microbios, que forman un frágil ecosistema.

Así, gracias a la realidad aumentada, nuestro smartphone, como un microscopio, revela lo invisible y nos muestra la agitada vida que se esconde en el interior del mural, invitándonos a cuidarla.

### Créditos:

Dirección artística, diseño gráfico: **Guillaumit**

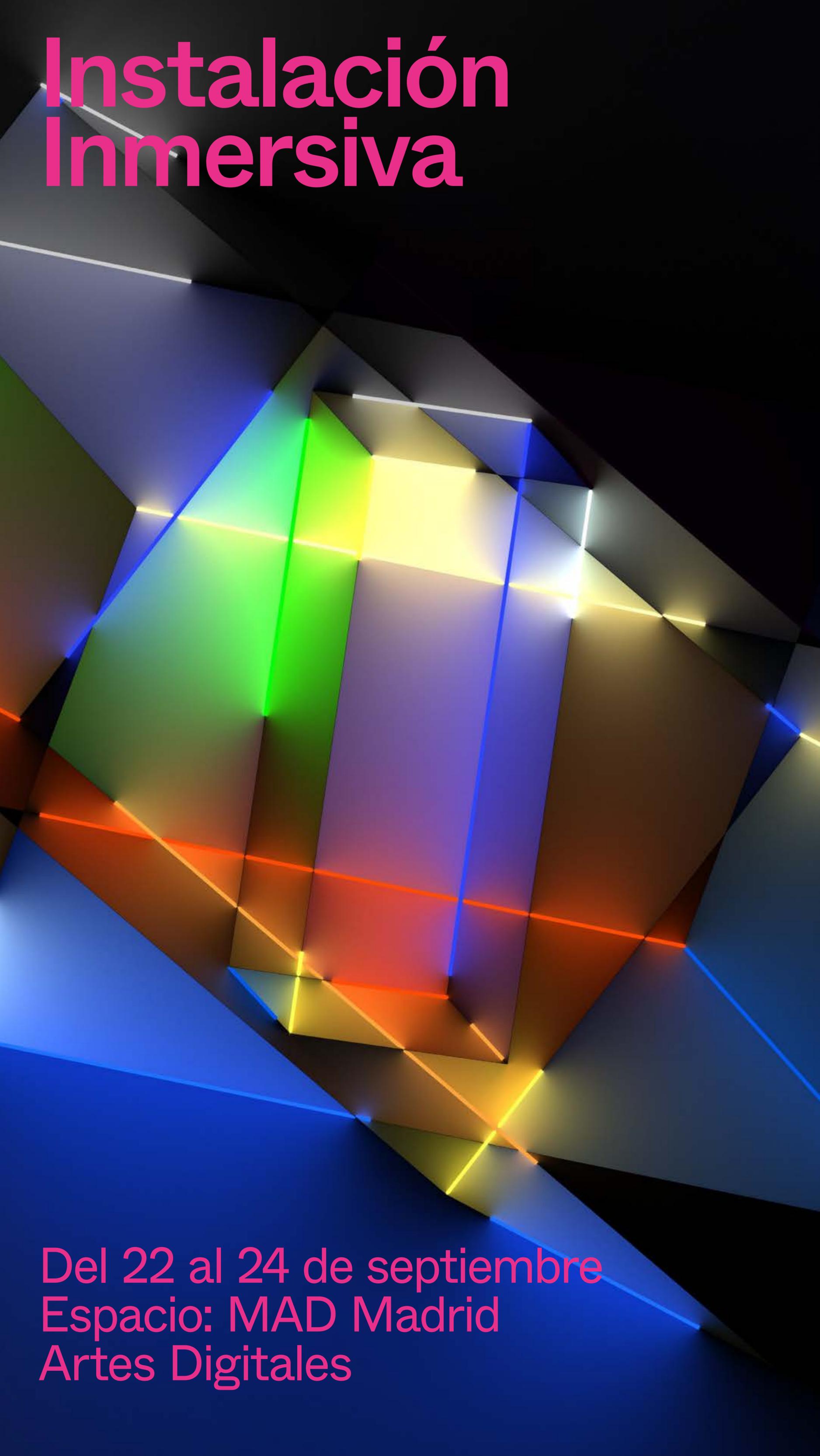
Música: **Sylvain Quément** (alias Gangpol)

Desarrollo técnico: **Alexandre Coirier**

*Livelyyy* es una creación de **Guillaumit**, con el acompañamiento y producción de **Electroni[k]**, en coproducción con **Amiens Métropole**

**le Safran** (Safr'Numériques Festival), **Le Théâtre de l'Eclat** (Noob Festival), la **Embajada de Francia en Singapur**, y el apoyo del **National Art Council** (Voilah! & Arts in your Neighborhood Festival), de **Le Tétris** (Exhibit Festival) y del **Instituto Francés de Tokyo** (Digital Choc Festival).

# Instalación Inmersiva

An abstract, geometric installation featuring a complex arrangement of dark, angular, faceted structures. The scene is illuminated by vibrant, multi-colored light beams in shades of green, yellow, orange, red, and blue, creating a dynamic and immersive atmosphere. The lighting highlights the sharp edges and facets of the structures, casting long, colorful shadows.

Del 22 al 24 de septiembre  
Espacio: MAD Madrid  
Artes Digitales

22-24 SEP

MAD. Madrid Artes Digitales

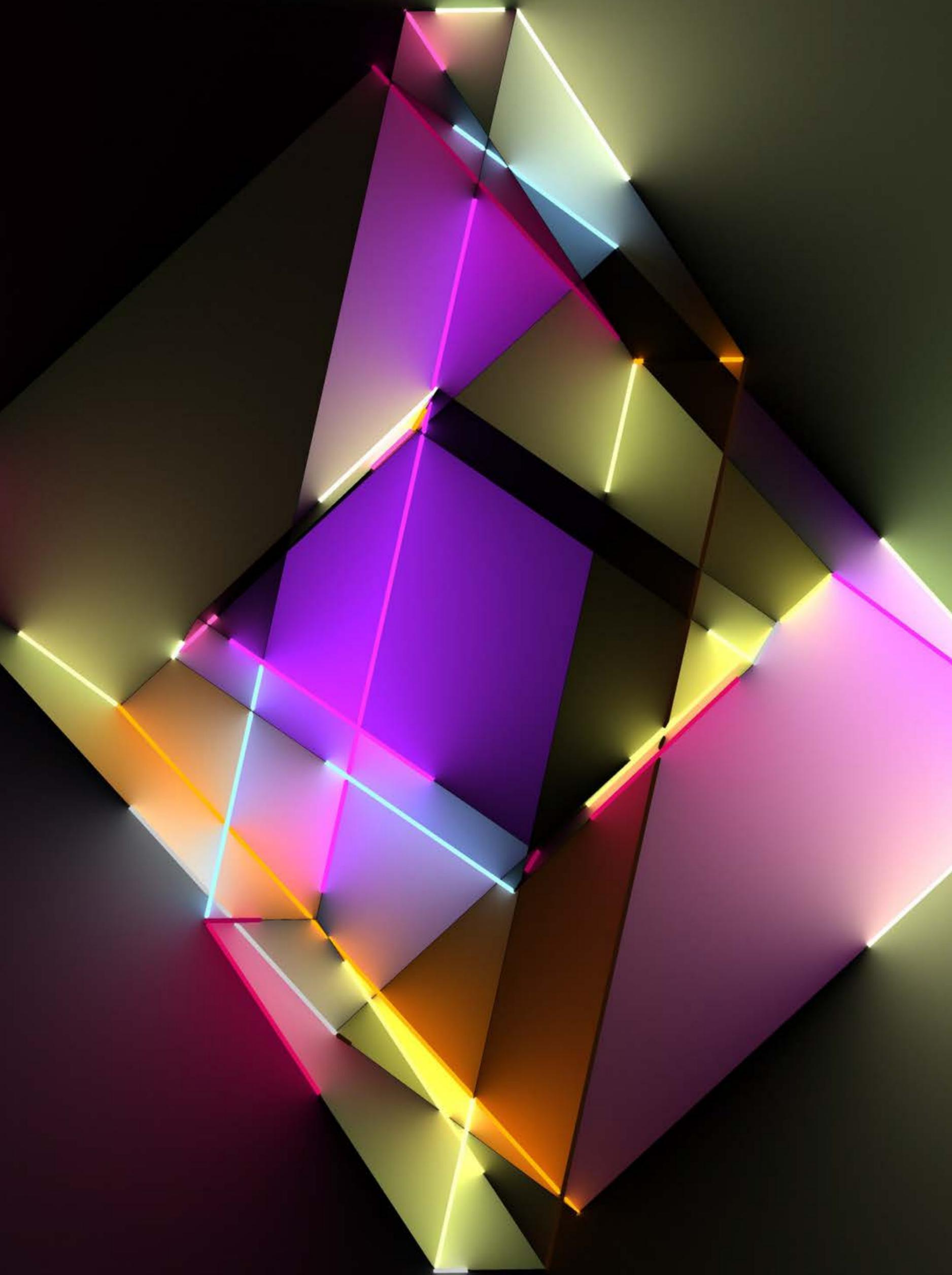


## SYNSPECIES (ELÍAS MERINO & TADEJ DROLJC): *TURMOIL OF VEHEMENCE* [SP/ SI]

Synspecies, proyecto audiovisual creado por Elías Merino y Tadej Droljc, presenta para L.E.V. Matadero *Turmoil of Vehemence*, una vicisitud narrativa a medio camino entre su primera obra homónima y su próximo proyecto Asbu (2023-2024).

La obra ha sido remodelada y adaptada para el centro de experiencias inmersivas MAD (Madrid Artes Digitales) de Matadero. Tomando la forma de una gran instalación audiovisual, continúa explorando el universo Synspecies de campos oníricos antinaturales habitados por objetos audiovisuales de múltiples escalas que se cruzan, mutan, adoptan y luchan por su propio espacio y existencia. El dúo retrata el estado actual de las entidades bajo diferentes perspectivas, contemplando cómo co-crean un mundo de fisicalidad irreal que es constantemente intervenido por fuerzas violentas.

# Paseo Sonoro



25 de septiembre  
Espacio: Plaza Matadero

**25 SEP**

**Plaza Matadero**

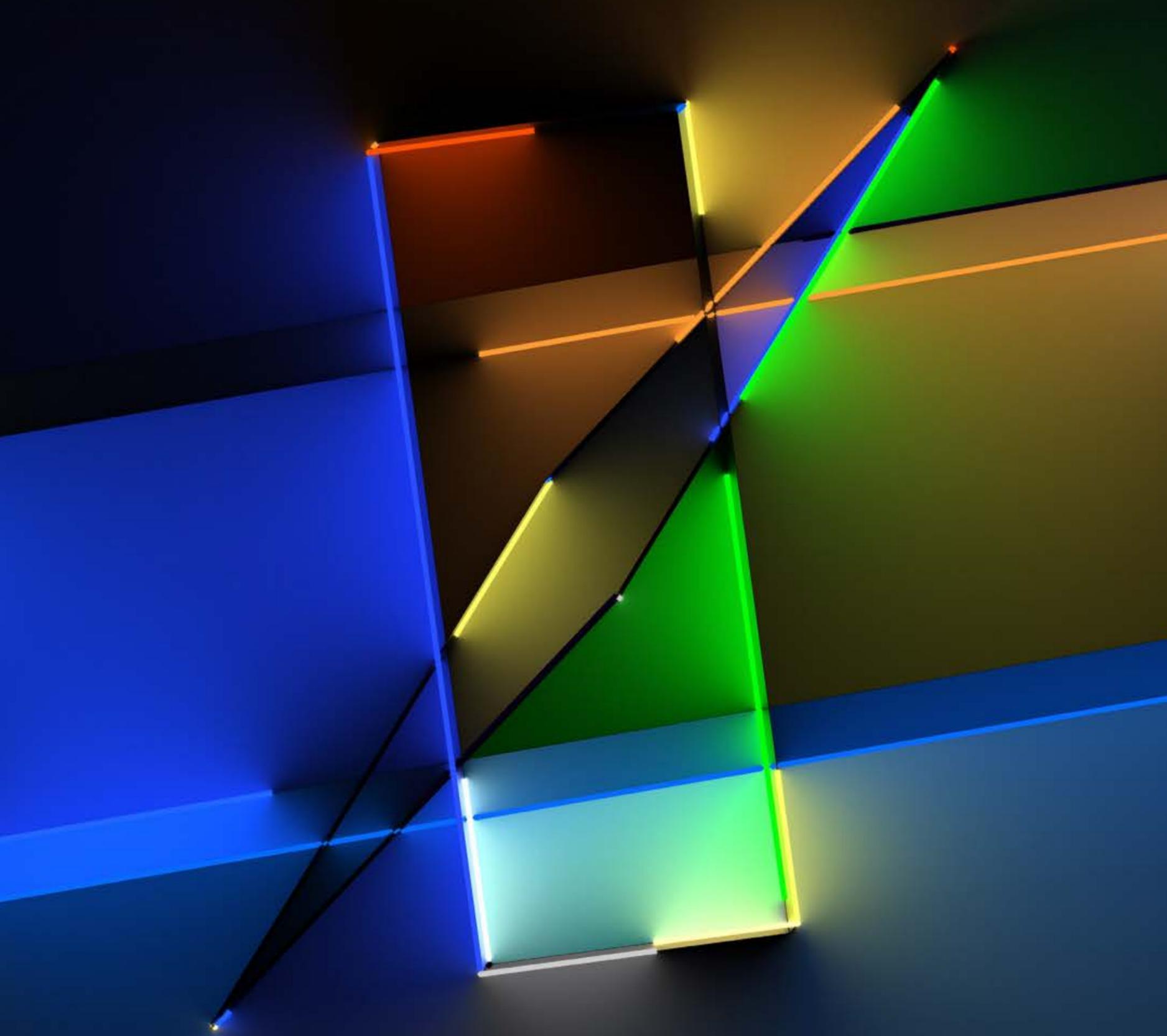


## **CLARA BREA: *MADRID CONCRETE* <sup>[SP]</sup>**

*Madrid Concrete* es un collage sonoro de Madrid compuesto por grabaciones de campo de la ciudad registradas durante el paso de **Clara Brea** por el Centro de Residencias Artísticas de Matadero en 2021, tras ser seleccionada en la III edición de la convocatoria para Mujeres en la Música Electrónica. En esta pieza, que podremos escuchar en primicia en L.E.V. Matadero a través de cascos inalámbricos, Clara Brea retrata y re-imagina el paisaje sonoro madrileño para sumergir al oyente en el rugir de sus engranajes.

La creadora madrileña desarrolla su trabajo en las intersecciones entre el arte sonoro, la fonografía y la música electrónica. Su interés por las grabaciones de campo nace del impulso de vincular sus prácticas musicales a asuntos de índole ecológica y social, utilizando el ambiente acústico como una herramienta para transmitir sus preocupaciones y afectos por el mundo que nos rodea.

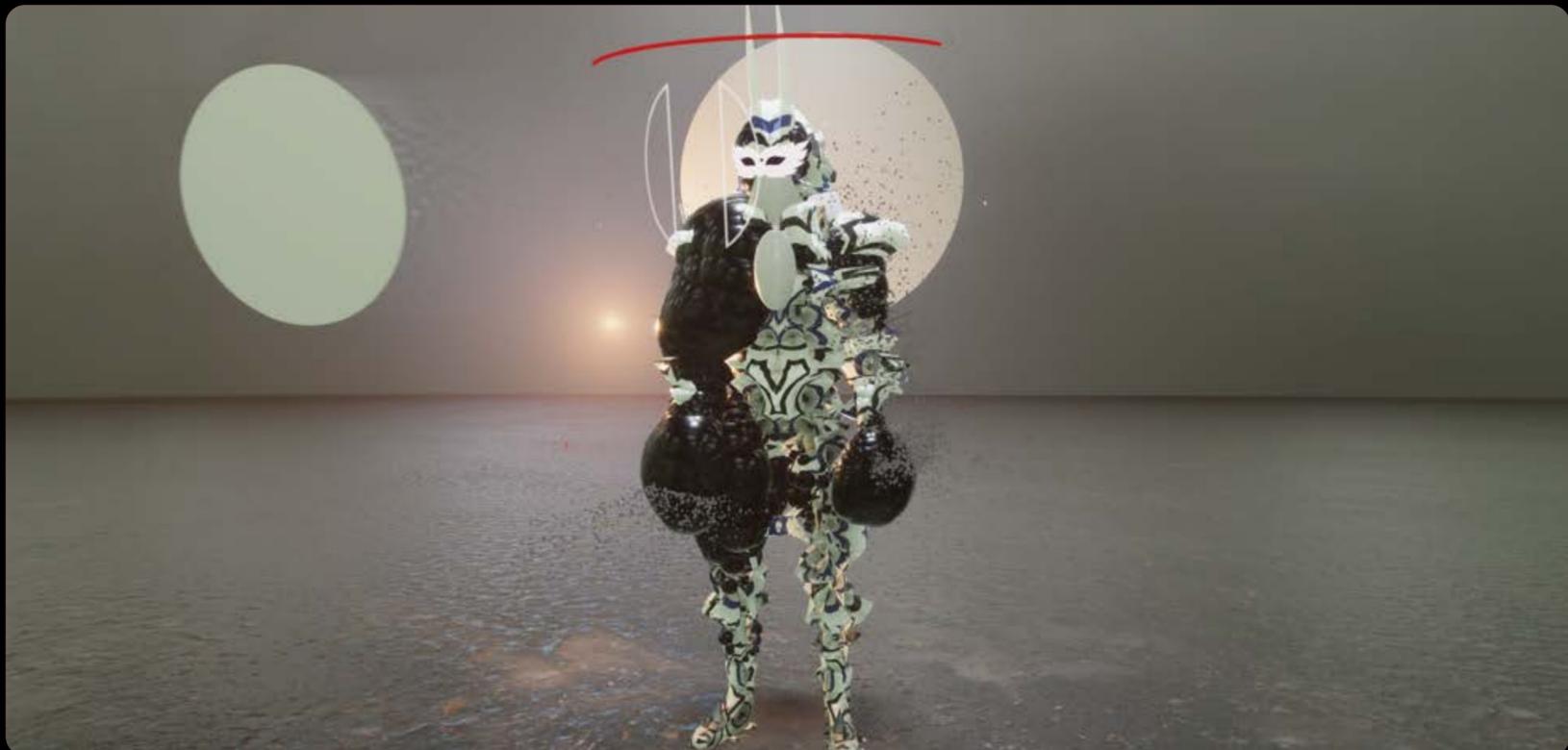
# Exposición



Desde el 22 de septiembre  
Espacio: Nave 0

Desde el 22 SEP

Nave 0



## METAVERSOS, REALIDADES EN TRANSICIÓN EXPLORANDO DESDE EL ARTE NUEVOS TERRITORIOS DIGITALES

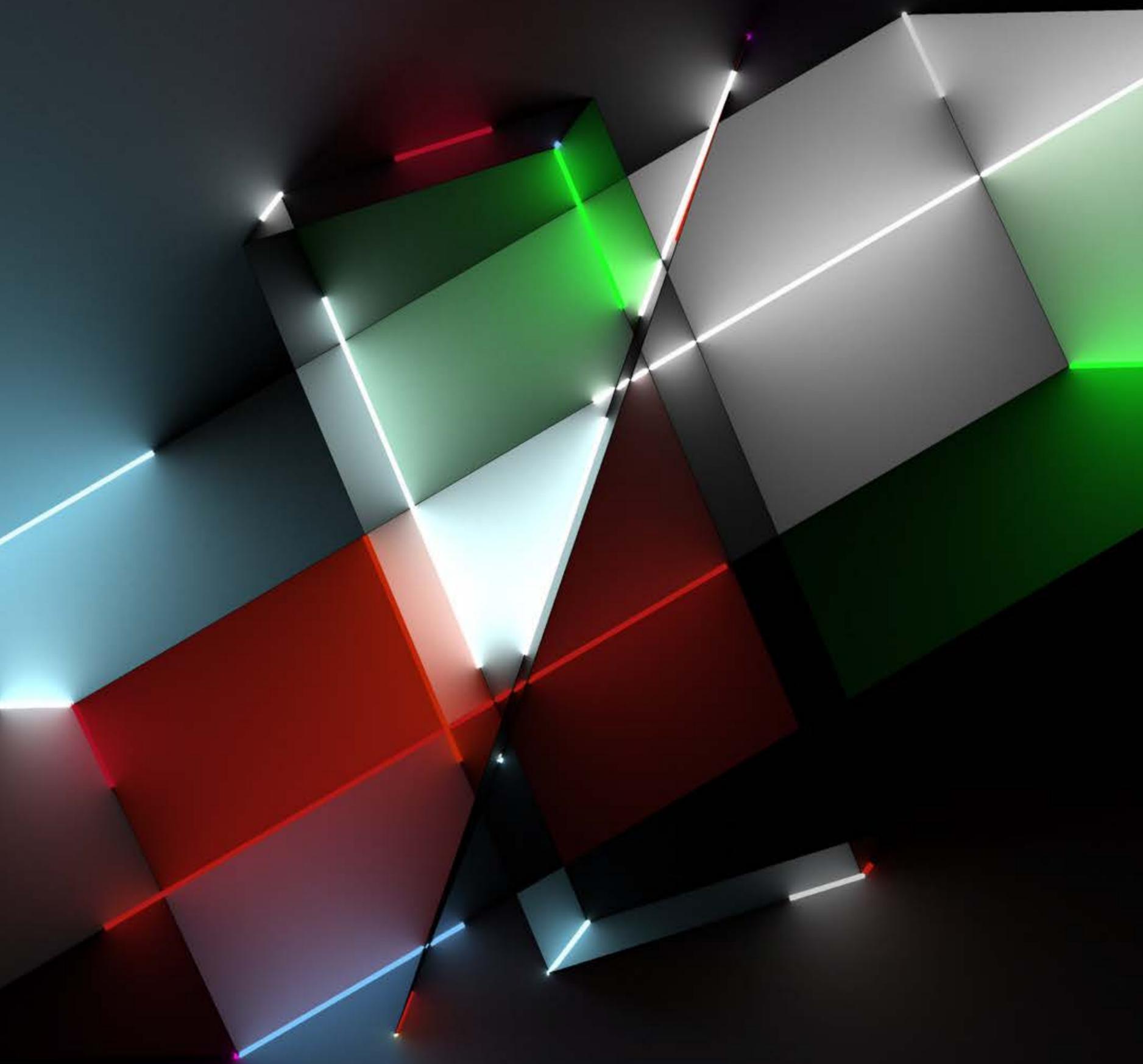
L.E.V. Matadero presenta *Metaversos. Realidades en transición*, exposición que reúne una selección de entornos virtuales, creados por y para artistas, desarrollados principalmente durante la crisis de la COVID19 y promovidos por diversas instituciones culturales internacionales.

En su recorrido se propone un acercamiento al concepto de Metaverso, ampliando la mirada más allá de los espacios virtuales comerciales hacia contextos creativos, e invitando a las personas visitantes a realizar, en cada una de las piezas que se presentan, un viaje por un universo estético muy personal.

La exposición comienza con *The Subject Changes*, una pieza de arte generativa centrada en un personaje en constante evolución. A partir de ahí, se nos invita a recorrer un poblado virtual en *H.O.R.I.Z.O.N.*, a pasearnos por un paisaje habitado por obras de arte digital en *Planet L.E.V. Matadero*, a escuchar a un buen número de artistas sonoros en *AFTERLIFE*, y a explorar la cultura de club con proyectos como *Tívoli Cloud VR* y el *Club Matryoshka*.

*Metaversos: realidades en transición* comparte intereses con otros festivales y muestras de arte digital como *Ars Electronica en Linz*, *Octobre Numérique en Arlés*, la *Biennale des imaginaires numériques Chroniques* de Marsella, entre otros, y toma su nombre del proyecto europeo recientemente aprobado por Europa Creativa *Realities in Transition*, del que el Festival L.E.V. es socio colaborador.

# Workshop & Open Talks



Del 23 al 24 de septiembre  
Espacio: El Aulario. Nave 17

**23-24 SEP**

**Aulario, Nave 17**



## **WORKSHOP & OPEN TALKS: SOUNDS OF IMMERSION**

Los procesos contemporáneos de creación audiovisual experimental con frecuencia derriban las fronteras entre formatos, explorando con ello nuevas capas de significado y descubriendo nuevas posibilidades para la escucha. Para esta edición de L.E.V. Matadero, en colaboración con Medialab Matadero, reflexionamos sobre la relación entre espacios virtuales y creación sonora a través de un taller sobre diseño de sonido para realidades extendidas y una serie de presentaciones de la mano de algunos de los artistas que participan en el festival, que nos contarán cómo son sus procesos de creación audiovisual en entornos virtuales e inmersivos.

### **Taller: El sonido del Metaverso**

23 SEP, 17.30 - 20.30 h.

Impartido por: Thomas Aussenac y  
Arthur Vincent del proyecto Sound Object

### **Presentaciones en torno a los directos AV basados en realidad extendida (XR)**

24 SEP, 11.30 - 14.30 h.

Con la participación de: Gregor Ladenhauf (Depart),  
Lucas Gutierrez & Robert Lippok, Noneye & Meuko! Meuko!  
Modera: Jesús Jara López

# PLANO



- [i] Punto de información
- [●] Taquilla
- [●] Puntos de acceso
- [1] Exposición, Nave 0
- [2] Aulario, Nave 17
- [3] Espacio VORTEX, Nave 17
- [4] Ciudad Aumentada, Sala Plató, Cineteca
- [5] Ciudad Aumentada, Placita
- [6] Conciertos y Performances AV, Nave 16
- [7] Instalación Inmersiva, MAD, Nave 16
- [8] Escenario, Plaza Matadero

## Información General

### Entradas

ABONO 3 DÍAS L.E.V. MATADERO:	69€	AGOTADO
ENTRADA JUEVES 22 DE SEPTIEMBRE:	20€	AGOTADO
ENTRADA VIERNES 23 DE SEPTIEMBRE:	25€	AGOTADO

ENTRADA SÁBADO 24 DE SEPTIEMBRE / CONCIERTOS  
Y PERFORMANCES AUDIOVISUALES:

31€

PLAZA MATADERO

Alva Noto, Marina Herlop, Sinjin Hawke & Zora Jones, Iglooghost

ENTRADA VORTEX (VRTX). EXPERIENCIAS  
DE REALIDAD VIRTUAL Y VR CINEMA:

18€

NAVE 17

ENTRADA INSTALACIÓN INMERSIVA:

5€

MAD. MADRID ARTES DIGITALES

Synspecies: Turmoil of Vehemence

ENTRADA EXPOSICIÓN CIUDAD AUMENTADA: 5€

SALA PLATÓ DE CINETECA

Apollo Noir & Thomas Pon: *(Un)related to God*

### Actividades gratuitas

CIUDAD AUMENTADA / PLACITA

Guillaumit: *Livelyyy* AR

Desde el 22 SEP

EXPOSICIÓN / NAVE 0

*Metaversos. Realidades en transición*

Desde el 22 SEP

PASEO SONORO / PLAZA MATADERO

*Clara Brea: Madrid Concrete*

25 SEP, 12.00h.

WORKSHOP & OPEN TALKS: SOUNDS  
OF IMMERSION / EL ESPACIO. NAVE 17

23 SEP Taller: El sonido del Metaverso

24 SEP Presentaciones

Inscripción previa [aquí](#)

### Puntos de venta

Taquilla / Vestíbulo de Matadero (acceso Chopera, 14)

Online en [www.levfestival.com](http://www.levfestival.com)

### Horarios Taquilla

Jueves 22, viernes 23 y domingo 25 de septiembre:

11.00 - 14.00 h & 16.00-20.00 h

Sábado 24 de septiembre:

11.00 - 14.00 h & 16.00-23.00 h

### Instrucciones de acceso

- Los menores de 16 años deben ir acompañados de padre, madre, tutor o tutora.
- Las actividades de Realidad Virtual no están recomen[1]dadas para menores de 13 años.
- No se permite el acceso con comida ni bebida.
- No se permite el acceso de mascotas al recinto de la actividad, excepto perros de asistencia.
- En las actividades gratuitas, se ruega colaboración para respetar los aforos establecidos.
- En las actividades de venta, no se permitirá el acceso sin entrada. Si has comprado tu entrada online es necesario que la descargues en tu dispositivo móvil con antelación. Re cuerda que deberás mostrarla al personal de sala para acceder a la actividad. Por favor, comprueba que tienes tu código visible en el móvil.

Comisariado:

Organiza:



**MATADERO**

**CINETECA  
MADRID**

**MEDIALAB  
MATADERO**

En colaboración con:

Medios asociados:

**MAD** MADRID  
ARTES  
DIGITALES

**radio 3** **NEO2** **CLOT**

MAGAZINE

Con el apoyo de:



**INSTITUT  
FRANÇAIS**

MINISTÈRE  
DE L'EUROPE  
ET DES AFFAIRES  
ÉTRANGÈRES

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
Espagne



**Canada**

**Québec**  
Bureau  
Barcelone



**LA SALVE**  
GARAGARDOAK

#LEVMatadero

@levfestival @mataderomadrid

www.levfestival.com

www.mataderomadrid.org



**MADRID**