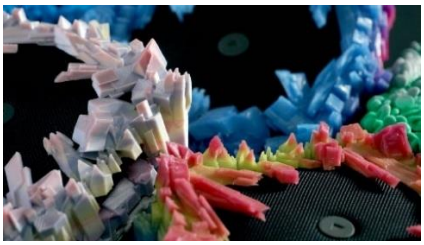
LA CASA ENCENDIDA
de fundación **montemadrid**

Del 11 al 13 de marzo



La 4ª edición de Me gustas pixelad_ revisa los efectos de la pandemia en las artes escénicas y el mundo digital

Me gustas pixelad_, el festival de La Casa Encendida que pone en diálogo las artes escénicas y el mundo digital, presenta la obra de trece artistas que ofrecen un espacio de observación y experimentación en torno al cuidado, la cura y la gestión de los traumas.

En formato híbrido, presencial y online, **Me gustas pixelad**_ presenta diez piezas de trece artistas cuyas obras están vinculadas con la crisis actual y orbitan en torno a dos preguntas: qué es el trauma y cómo las artes vivas y los medios digitales responden ante él.

Entre otros, **"Animal soñado', de Rafael Frazão**, ofrece una serie de vídeo-ensayos basada en el Pandemic Dreams Archive, una plataforma que surgió durante la cuarentena y que recoge cerca de 500 relatos de sueños surgidos durante ese periodo y que hoy representa el mayor archivo polisomnográfico.

"**Presencias Virtuales", de Javier Vaquero Ollero**, reflexiona a través de entrevistas con bailarines, docentes y usuarios sobre cuáles han sido y son las consecuencias que ha tenido la pandemia en la creación escénica y las pedagogías del movimiento.

En **"Almas oscuras", de Edu Fernández**, el artista y sus invitados juegan al videojuego *Dark Souls*, popularmente conocido en Internet como una forma terapéutica de tratar la depresión y otros problemas emocionales.

"Me veo la nuca", de Mayte Gómez, es una proyección en bucle en el Patio sobre la violencia inconsciente que ejercemos contra el cuerpo al someterlo a los designios de la pantalla.

"Instadeath", de Daniel Moreno Roldán y Roc Herms, es un ritual -similar a un grupo de autoayuda a la adicción a las redes sociales- enfocado a toda persona que tenga una relación conflictiva con Instagram y que no sepa cómo gestionarlo. *Instadeath* es el último *clic* antes de desaparecer de Instagram sin dejar rastro, una suerte de eutanasia digital.

El **“Programa triple: archivo, regresión y sobreexposición”** ofrece, en diferentes espacios de La Casa Encendida, tres piezas cortas sobre el cuerpo y la psicología: ***Castr@***, que habla del rastro de la represión en el cuerpo; ***The lesson***, que aborda la saturación de imágenes a la que se somete al cuerpo y la mente; y ***Y una gorrita negra(...)***, que trabaja el uso de mapas digitales para trasladarse a espacios traumáticos y confrontarlos de forma segura.

Comisariado por **Matías Daporta**.

PROGRAMA

11 de marzo

“Me veo la nuca”, de Mayte Gómez
Pieza de videoarte
12.00 – 18.00 h
Patio
Entrada libre hasta completar aforo
La proyección de la pieza tiene lugar en bucle. Se puede entrar y salir de forma libre

A través de las modificaciones que sufre la cara de la artista mediante el uso de diferentes filtros de Instagram, esta pieza propone un acercamiento político y poético a la violencia que entraña un acto como el de modificar (o simplemente desear la modificación) del propio rostro para acercarse a un ideal de belleza irrealizable por su virtualidad.

Esta pieza pretende encarnar el malestar que supone no llegar a ser, en relación a un canon estético donde lo único realmente bello son los datos que se regalan sobre nuestras caras, que son usados posteriormente para entrenar herramientas de reconocimiento facial usadas muy lejos del contexto del ocio que las redes sociales pretenden ser.

Aun así, esta pieza usa esos mismos filtros, esas mismas plataformas, para crearse, buscando el equilibrio entre la crítica y la honestidad, ya que incluso cuando se es consciente del daño que supone para la autoestima y la privacidad, es difícil levantar la vista del móvil.

Mayte Gómez Molina (Madrid por accidente, 1993) es una creadora digital y escritora andaluza que investiga sobre las políticas de representación de los cuerpos, la materialidad digital y la virtualidad. Actualmente se dedica a la creación 3D, donde mezcla la escritura como un material más que habita entre cuerpos que piensan a través de la tecnología, liberados de las normatividades que se les ha infligido en el terreno tangible. Ingrata Bergman (Internet, 2018) es quien Mayte sería si no le diesen miedo algunas cosas.

Mayte Gómez conversa con Edu Fernández la mañana del 11 de marzo en el canal YouTube de La Casa Encendida.

Del 11 al 13 de marzo
“Almas oscuras”, de Edu Fernández
13.00 – 14.00 h

Gratuito
La actividad se retransmite en el canal YouTube de La Casa Encendida

El artista realiza una *performance* en diálogo con varios invitados durante los tres días de festival. Edu Fernández y l_s invitad_s jugarán al videojuego *Dark Souls*, popularmente conocido en internet como una forma terapéutica de tratar la depresión y otros problemas emocionales. Y lo harán mientras debaten sobre cuestiones relacionadas con la programación del festival y otros temas como el psicoanálisis, el arte contemporáneo o la teoría LGTB y *queer.*

Programa de encuentros:
Jueves, 11 de marzo. Conversación con **Gema Martín** sobre sus investigaciones en torno a los sesgos culturales en la inteligencia artificial detrás de las redes sociales.
Viernes, 12 de marzo. Conversación con **Antonio Ferreira** sobre su investigación en torno a los malentendidos digitales y sus somatizaciones.
Sábado, 13 de marzo. Conversación con el **colectivo FemDevs**.

Edu Fernández (Bilbao, 1987) es un artista, músico y *performer*. Es Máster de Arte Contemporáneo por la Universidad Europea de Madrid y graduado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo. Ha estudiado durante varios años en el extranjero en países como Alemania, Bélgica y Brasil. Se siente cómodo utilizando diferentes medios como la música, el vídeo o la escritura y le encanta buscar nuevos formatos y lenguajes híbridos. Su obra ha sido exhibida en museos y galerías, también premiada en importantes concursos y estudiada en el entorno académico. Ha actuado en varias ocasiones en televisión y otros espectáculos.

Enlaces relacionados:
Edu Fernández
Canal del proyecto
Instagram del artista

11 de marzo
“Instadeath”, de Daniel Moreno Roldán y Roc Herms
17.30 – 20.30 h
Salas de trabajo
5 €

Ritual enfocado a toda persona que tenga una relación conflictiva con Instagram y que no sepa cómo gestionarlo. *Instadeath* es el último *clic* antes de desaparecer de Instagram sin dejar rastro; una suerte de eutanasia digital, una ceremonia colectiva en la que materializar la complicada decisión de marcharse.

En esta sesión se reflexiona sobre la presencia en la red y se rememoran los momentos vividos. Se hará terapia para tratar de afrontar con fuerza y decisión este proceso de desconectarse.

Producido gracias a Caterina Almirall y La Capella.

Roc Herms Pont. En 1978, Gary Thuerk y su asistente Carl Gartley envían el primer correo electrónico masivo con fines publicitarios, llegando a 393 usuarios de la Advanced Research Projects Agency Network (la llamada Arpanet), sin saber que acaban de mandar el primer ejemplo de lo que más tarde se conocerá como SPAM. Ese mismo año, a algo más de 9.000 kilómetros, nace Roc Herms. 28 años después, descubre cómo aprender a través de la fotografía, consiguiendo aunar a ella su interés por internet, los videojuegos y el proceso de digitalización que está sufriendo la especie humana. Sus trabajos han sido expuestos en *From Here On* (Centre d'Arts Santa Mònica, Barcelona) y *Fotografía 2.0* (Círculo de Bellas Artes, Madrid) curadas por Joan Fontcuberta, así como en el Noorderlicht Photo Festival (Holanda), el Platine Festival (Alemania), entre otros.

Daniel Moreno Roldán (Barcelona, 1990) es artista y músico. Recientemente, su trabajo gira en torno a cuestiones de obsolescencia, nostalgia y temporalidad en los entornos digitales, así como de archivística y conservación en Internet. Ha mostrado su trabajo en Granota Polly (Bombon Projects, Barcelona), Goodbye, My Sunny Child (SWAB, Barcelona), Assumpte: una forta intuïció (MNAC, Barcelona), entre otros. Es miembro y cofundador del Club de Videojocs, un grupo de personas interesadas por los videojuegos más allá de ser formas de entretenimiento, que se reúne bimestralmente en Hangar. Es uno de los integrantes del proyecto de música electrónica SOSUN.dance, para el que compone canciones utilizando ordenadores y videoconsolas obsoletas.

Enlaces relacionados
'Instadeath'
Roc Herms
Daniel Moreno Roldán

12 de marzo

Somatizar los datos, de Alejandra López Gabrielidis y Mar Medina
Salas de trabajo
16.00 - 19.00 h
5 €

Un taller donde experimentar el cuerpo como un dispositivo finito y ambiguo que es al mismo tiempo concreción y abstracción.

Alejandra López Gabrielidis se halla en la intersección de las artes, la filosofía y las tecnologías digitales. Su interés se centra en las relaciones que se tejen entre el cuerpo y los datos desde un paradigma de agencialidad distribuida. Durante los últimos años ha trabajado como docente e investigadora, ha realizado la traducción del libro de Franco *Bifo* Berardi *Fenomenología del Fin. Sensibilidad y mutación conectiva* (Caja Negra) y ha publicado artículos en diversas revistas, editoriales y exposiciones (Holobionte, BRAC, InterARTive, Teknokultura, La Capella, Dilalica).

Mar Medina es graduada en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona. Se forma como bailarina en diferentes ciudades europeas y en el Movement Research de Nueva York. Su curiosidad más amplia por el cuerpo en movimiento le lleva más tarde a estudiar la técnica Alexander y a interesarse por un enfoque de carácter somático en el ámbito creativo. Tras

trabajar un tiempo con compañías de danza, empieza a atender más los procesos que los sucesos, se dedica a la docencia y a colaborar en proyectos de carácter independiente. Su trabajo propone situaciones híbridas entre la transmisión de información y lo performativo, adoptando diferentes formatos que quieren ser un punto de encuentro.

*Para atender a este taller es necesario traer ropa cómoda y se recomienda portar esterilla, toalla y una botella de agua.

Enlaces relacionados
Alejandra López Gabrielidis
Instagram de Alejandra López Gabrielidis

12 marzo

"Programa triple: archivo, regresión y sobreexposición"
19.30 - 20.30 h
Patio, Salas de trabajo, Terraza, Torreón 1
Precio: 10.00 €
La entrada incluye el acceso a las tres piezas.

Performance* 1**: ***Castr@
Castro es el apellido del bisabuelo de la artista, último alcalde republicano de Ourense, fusilado en 1937. El olvido histórico y el silencio social alrededor de esta historia son los detonantes de esta escultura viva.

En este trabajo, Begoña Cuquejo ha hecho un trabajo de escucha sensible sobre cuerpos de mujeres atravesados por historias de represión social durante la dictadura. Tras un proceso de digitalización, ha producido una serie de esculturas en realidad aumentada que fuerzan a preguntarnos cuál es la historia que se consigue traspasar, cuál se vuelve invisible, y si las herramientas digitales pueden ayudarnos a salvaguardarla.

La @ en el título remite a otras acepciones de la palabra. Castro en gallego es una pequeña construcción de vivienda prerromana. Y castra, del verbo castrar, es la acción represora, intelectual y sexual que se ha ejercido sobre Luz Fandiño, *performer* de la pieza.

Ficha artística:
Directora: Begoña Cuquejo
Performer: Luz Fandiño

Begoña Cuquejo (1982) vive en Suiza hasta los 10 años y después, hasta los 34, en España. Ahora reside en Ginebra, pero se define como nómada. En estos momentos trabaja en el Servicio de la Cultura del Ayuntamiento de Meyrin. Dirige el festival corpo(a)terra, en Ourense, y trabaja en proyectos artísticos diversos en torno a la danza, la *performance*, el espacio público, otras economías y género. Destacan proyectos como Igapa, Instituto Galego de Praxe Actual, y *De corpo en lugar*, festival de artes vivas.

Perfomance* 2**: ***The Lesson

Esta *performance* nace con la intención de reivindicar el uso de la técnica del *collage* y el *found footage* (técnica narrativa del metraje encontrado) como método de composición coreográfica.

Guillem Jiménez ha desarrollado una práctica física a través de la cual consigue encarnar la frustración generacional saturada y polarizada. El cuerpo de los *performers* intenta registrar y reproducir una carga de imágenes imposible, que lo atrofian, *glitchear*, tensan… A través de mecanismos de apropiación y *collage* que Jiménez ha venido trabajando en la serie audiovisual *Dance Lesson*, podemos considerar esta pieza como un *found footage* coreográfico que piensa sobre nuestro comportamiento en la era post-internet.

Ficha artística:
Director_/coreógrafo/artista: Guillem Jiménez
Performers: Vera Palomino y Guillem Jiménez
Escenografía y audiovisuales: Guillem Jiménez
Producido gracias a TKM Room / Maricas Maricas

Perfomance* 3: *Una gorrita negra, agüita con anís, una bufanda blanca, jarabe de limón

En plena búsqueda de un pasado que reafirme y valide su identidad y recuerdos, la artista Laura Nadeshna invita a recorrer los lugares y eventos clave en el pueblo de su infancia a través de *Google Street View* y en un ejercicio de autoficción.

El pasado es una de las bases fundamentales en las que está cimentada nuestra identidad y la generación *millennial* contempla con perplejidad y una pizca de resentimiento la exhaustiva documentación a la que están sometidas las vidas de las nuevas generaciones desde su nacimiento. Hemos de conformarnos para reconstruir nuestros primeros años con un defectuoso, y en muchas ocasiones extraviado, registro analógico que completamos con los testimonios de las cada vez más menguantes memorias de nuestros padres.

Así nos enfrentamos a una niñez brumosa y onírica que nos empuja a tomar todos estos retazos externos de nuestro pasado, añadir los propios al mejunje y armar un relato de autoficción que acabamos tomando como cierto. Aquí entran en escena herramientas como *Google Maps*, que nos permiten, a través de la deriva situacionista por los lugares de nuestra infancia, edificar mapas emocionales del pasado y validar todas estas vivencias que no tenemos la certeza de haber vivido, con el fin de reafirmarnos en quiénes somos.

Laura Nadeszhda es una artista multidisciplinar afincada en Madrid y formada en artes escénicas y gestión cultural. En el plano visual, está entregada a la estética *naif* y sus límites con lo siniestro, la iconografía infantil, lo tradicionalmente femenino y los códigos y lenguajes de internet, todo recubierto de una generosa capa de teatralidad y artificiosidad. En el plano conceptual se centra en la salud mental, lo íntimo, la vulnerabilidad emocional, la autoficción, la memoria de la mano de la nostalgia y el *story telling*.

Entre su producción artística y de comunicación destacan su *podcast* Lirio Arlequín, donde dialoga en cada episodio con artistas de diversas disciplinas desde su narrativa personal sobre temas variados; su proyecto musical Nadeszhda, donde la fantasía y rimas infantiles son los protagonistas; y Tucisnehechizao, su cuenta de *memes* sobre responsabilidad afectiva, entre otros temas que escuecen a las nuevas generaciones.

Enlaces relacionados
YouTube del proyecto 'The Lesson'
Laura Nadeszhda

Del 25 febrero al 11 marzo

“Presencias Virtuales”, de Javier Vaquero Ollero
12.00 - 13.00 h
Actividad online
Streaming
Precio: Gratuito
Se retransmite en el *perfil* de Instagram de La Casa Encendida

¿Cuáles han sido y son las consecuencias de la pandemia en la creación escénica y las pedagogías del movimiento? Mucho más allá de juzgar si este cambio de paradigma y virtualización de la pedagogía es bueno o malo, este proyecto investiga cuáles son las realidades que han cambiado y están cambiando ahora mismo en este ámbito.

Este trabajo videográfico es la conclusión del estudio preliminar que Javier Vaquero Ollero desarrolla desde el inicio de la pandemia.

Javier Vaquero Ollero (1984) baila, crea coreografías y es terapeuta. Dentro de sus piezas y proyectos, se encuentran trabajos como *Danzas Primitivas*, *El Plumero*, *Mover el cuerpo con palabras*, *Rojo Pandereta* o *De lo invisible y lo innombrable*, entre otros. Además, desde hace más de cinco años viene desarrollando una labor como docente. En Perú y Colombia (donde estudió la Maestría en Teatro y Artes Vivas de la UN de Bogotá) fue profesor de tres universidades de Artes Escénicas. Posteriormente, de vuelta en España, siguió impartiendo talleres y clases regulares en escuelas privadas e instituciones públicas, además de desarrollar actividades de mediación relacionadas con sus últimos proyectos. También ha desarrollado una labor de gestión en danza muy extensa: co-creó y co-dirigió Espacio Práctico, en Barcelona, entre el 2010 y el 2011 y co-dirigió La Poderosa, también en Barcelona, durante 2012. De forma paralela, y cada vez mas cercana a su práctica en danza, viene desarrollando desde los últimos tres años una labor activa dentro del activismo *transmaribibollero* y forma parte del Movimiento Marika de Madrid.

*La primera fase de la investigación del proyecto ha sido financiada por La Casa Encendida.

Enlaces relacionados
Javier Vaquero Ollero

Del 13 al 27 marzo

“Animal soñado', de Rafael Frazão
12.00 - 13.00 h
Actividad online
Streaming

Precio: Gratuito
Se retransmite en el perfil de Instagram de La Casa Encendida.

Esta serie de vídeo-ensayos investiga, a través del estudio de sueños recopilados en 35 países durante el periodo pandémico, la manifestación del animal soñado.

Pandemic Dreams Archive es una plataforma que surgió durante la cuarentena de la Covid-19. Es un contenedor digital que recoge cerca de 500 relatos de sueños surgidos durante ese periodo y que hoy representa el mayor archivo polisomnográfico. Esta pieza parte del conjunto de relatos oníricos recogidos allí. A través de un texto y de tres vídeo-ensayos, se expone la dimensión onírica de la emergencia: el animal soñado.

El resultado de "Animal soñado" son relatos que se retransmiten con carácter semanal a través del perfil de Instagram de La Casa Encendida. La obra se aleja de la tradición del psicoanálisis y del pensamiento simbólico y trata de sintonizar con el estatuto indígena del sueño, que lo entiende como un lugar de encuentro o una suerte de espacio público del ser político.

Rafael Frazão es artista visual e investigador, graduado en Imagen y Sonido por la Universidad Federal de São Carlos e integrante del Programa de Estudios Independientes del Macba (Barcelona). Tiene experiencia en la realización de proyectos audiovisuales en cine, *broadcast* y proyectos de arte / tecnología. Con su productora Filmes para Bailar produce contenido desde 2009, principalmente en los campos de intersección entre arte, tecnología y los derechos humanos. Sus trabajos de arte orbitan temas como la filosofía de la imagen, la cosmopolítica ameríndia, la tecnopolítica y la teoría de la ficción. En la actualidad, articula la red Tecnoxamanismo, que promueve el intercambio de tecnologías libres con los pueblos originarios de Brasil, y es artista investigador en La Escocesa, centro de creación en artes visuales.

*Esta investigación de *Animal Soñado* ha sido financiada por La Casa Encendida.

Enlaces relacionados
Archivo de Pandemic Dreams Archive
Texto del proyecto

13 marzo

'Draconis Lacrimae', de Pablo Esbert y Federico Vladimir Strate
16.00 - 17.30 h / 19.30 - 21.00 h
Patio
Precio: 5.00 €
El ensayo general tiene lugar a las 16.00 h y la representación a las 19.30 h.

Tomando como punto de partida las reglas que dan forma a las ficciones compartidas en los juegos de rol *Fantasy Role Playing Games*, esta pieza explora cómo las representaciones problemáticas de género, raza o clase están saturadas de fantasía y especulación.

Los juegos de rol constituyen ricos sistemas textuales analógicos de exploración de la identidad y construcción del mundo que invitan a los participantes a ocupar un papel liminal,

ubicado en los límites de la persona, el jugador y el personaje; un proceso muy similar al de la actuación.

Draconis Lacrimae es la cuarta entrega de *Dragon Pieces*, de Pablo Esbert y Federico Vladimir Strate. *Dragon Pieces* busca encontrar representaciones lúdicas de la colectividad que cuestionen las formas hegemónicas de pertenencia y narración.

Ficha artística:
Dirección: Pablo Esbert Lilienfeld & Federico Vladimir Strate Pezdirc.
Performers: Joshua Serafin, Camilo Mejia, Anael Snoëk, Pablo Esbert Lilienfeld y Federico Vladimir Strate Pezdirc.
Con el apoyo de BUDA Kuntencentrum, WD Zimmer, Workspace Brussels, AC / E Cultural Española y Ayuntamiento de Madrid. Agradecimientos a Federico Protto.

Pablo y Federico (1983 y 1981) se formaron como colectivo en 2014 y trabajan y viven en Bruselas desde 2017. Pablo completó estudios de investigación en la escuela P.A.R.T.S. de Bruselas y Federico participa en la Posthogeschool voor Podiumkunsten a.pass de Bruselas. Su trabajo hace uso de la ficción especulativa dentro de la danza y la *performance*, el documental, la fotografía y la escultura para interrumpir las narrativas normativas que han sido naturalizadas por los discursos históricos. Ambos se graduaron en comunicación audiovisual en la Universidad Complutense de Madrid, aunque la dirección de sus trabajos se diversifica: así como el trabajo personal de Federico se muestra en contextos de artes visuales, el de Pablo está más vinculado a la danza y la *performance*.

Me gustas Pixelad_
Fechas: **del 11 al 13 de marzo**

Más información:
Me gustas Pixelad_ 2021

*Protocolo Covid:
- Por favor, mantén la distancia de seguridad mínima de 1,5 m en todo momento.
- Por favor, haz caso de las indicaciones del personal de La Casa Encendida a la hora de acceder o salir de la sala.
- El uso de la mascarilla es obligatorio en todo momento.
- Te agradecemos que hagas uso del gel hidroalcohólico ubicado en la entrada del centro.

* La Casa Encendida, un espacio seguro. Te agradecemos que leas detenidamente las medidas sanitarias adoptadas antes de acudir a la actividad.

Prensa de La Casa Encendida
María Benítez T.913 686 358 / 639 619 806
comunicacionlce@montemadrid.es
lacasaencendida.es