

Wanderlust
Octubre 2015

Lugar

Barrio

Wanderlust, 2015-2017

Animación 3d

Autor: Ana María Millán

Pieza comisionada y producida por inSite/Casa Gallina, México, 2015-2017.

Curaduría: Osvaldo Sánchez y Josefa Ortega

Coordinación de producción: Sergio Olivares

Coparticipantes: Axel Alberto Guerrero Marín, Mayumi Aline Hidalgo Servín, Iván Tonatiuh Ramírez García, Axel Antón García, Brenda Yeliztli Ramírez García y Diana Cristina Rosas Trillo

Storyboard: Edmundo Mata

Animación: Atotonilco Studio

Diseño y producción sonora: Demián Lara

Voces: René Alvarado, Paola Medina, Iraidá Noriega, Adriana Olivera y Sergio Rogalto

Asistencia en producción: Mariano Arribas

Asistencia en imagen fija: Hugo Cuervo

Este proyecto fue posible gracias al apoyo del Año Dual México-Alemania 2016-2017.



En octubre de 2015 [Ana María Millán](#) realiza su primer residencia en Casa Gallina. Millán trabaja entre Bogotá y Berlín y desde 1998 forma parte del colectivo Helena Producciones, asociación de investigación independiente, la cual a partir del estudio de la producción cultural y sus relaciones con contextos específicos (histórico, artístico, social, político, geográfico y económico) ha generado múltiples curadurías, programas de televisión, publicaciones, exposiciones y talleres.

Propuesta inicial

Sinopsis editada de la propuesta

Para este proyecto hablamos desde el juego, el secreto, lo flotante y lo dislocado como herramientas posibles para evitar procesos de normalización artística y lúdica que amansan las poblaciones y vuelven todo una estadística. El secreto será una herramienta para construir el proyecto, a petición de sus participantes, que pertenecen a comunidades urbanas secretas de la ciudad de México. Muchas de las narraciones que construyen la propuesta están entre la ficción y lo real, lo humano y lo animal, lo lineal y lo circular. La propuesta consiste en construir una narración audiovisual de varios mundos que se entrecruzan a partir de un proceso de coparticipación con 6 jóvenes. Para el proyecto

comenzamos indagando ¿qué significa ser un *gamer*?, y ¿qué lo puede motivar? más allá de ser un consumidor de la industria. Se entiende al juego como sistema de escapismo, prevención y supervivencia en una sociedad distópica, desarticulada y sin futuro. A partir de la premisa de que la mayoría de los video juegos están hechos para el ejercicio militar para domesticar a la gente, para hacerla obediente. Este proyecto busca recurrir al lenguaje de los videojuegos subvirtiendo esa perspectiva, dislocándola desde el psicoanálisis, el juego y la construcción de identidad animal como método de liberación.

Ana María Millán

Investigación

Octubre 2015



Ana María Millán en su primer residencia comienza los contactos e identificaciones iniciales de áreas y actores sociales de interés. Muestra una especial atracción por las dinámicas que se dan en los establecimientos de embellecimiento del barrio, como estéticas y salones de aplicación de uñas. Durante esta primera residencia también colaboró con SOMA en la revisión de carpetas de estudiantes.

Enero- Abril 2016



En su segunda residencia Ana María Millán comienza un diálogo con un grupo de jóvenes interesados en los videojuegos. Millán dirige un proceso de intercambio en el que realizan ejercicios de creación de historias, personajes y entornos, así como visitas a los Estudios Churubusco y al Museo del Juguete Antiguo, con el fin de estimular la creatividad del grupo y desarrollar habilidades en grupo. Iniciando así el proceso de hilvanar las narrativas visuales y temáticas del proyecto en coparticipación.

Presentación de propuesta

Mayo 2016



Durante este mes Ana María Millán realiza su tercer residencia, durante la que mantiene el trabajo con el grupo de *gamers*. Juntos desarrollan los contenidos narrativos que conformarán el proyecto. El 20 de mayo Ana María Millán hace la presentación de su propuesta, entablando una conversación con el equipo de inSite y tres interlocutores externos: [Eurídice Cabañes](#), [Ricardo García Fuentes "Micro"](#) y [Ana Bell Chino](#).

Producción

Octubre-Noviembre 2016



En su cuarta residencia, Ana María Millán comienza su proceso de producción. En este periodo inicia el trabajo de materialización visual del guión realizado previamente. A partir de colaboraciones diversas, con dibujantes, modeladores y animadores, Millán condensa, edita y traduce visualmente los contenidos narrativos trabajados con el grupo de gamers del barrio.

Diciembre 2016

Comienza el proceso de producción técnica de la animación, realizado por la productora Atotonilco Estudio.