



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

Guión técnico: Gibran Morgado y Luis Nava

Animación: Atotonilco Studio

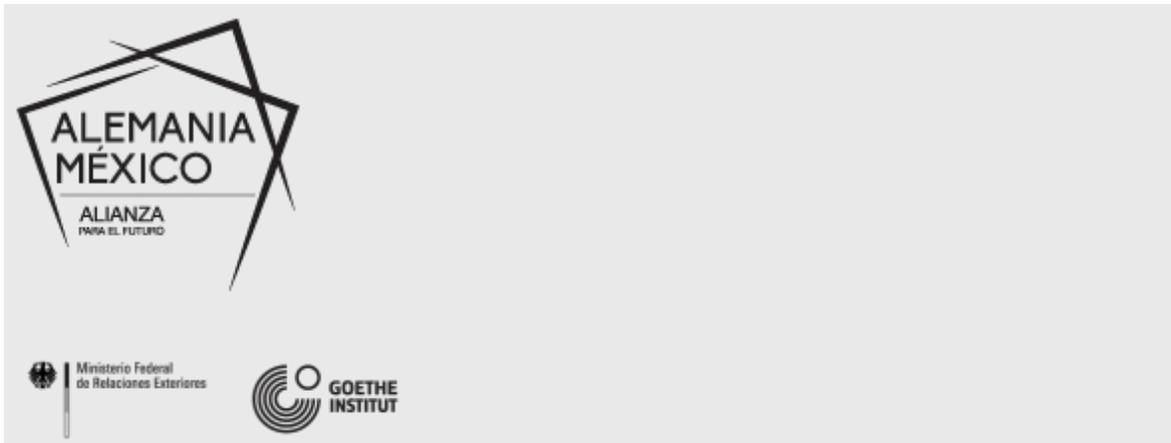
Diseño y producción sonora: Demián Lara

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 primera 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 primera 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 tercera 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 guion 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.

Septiembre 2017

Termina el proceso de producción y postproducción de la pieza.

Cierre de proyecto

Mayo 2017

Ana María Millán sostuvo reuniones con los coparticipantes de su proyecto donde les compartió los avances de la pieza y pudo compartirles el resultado de su colaboración.

SEMBLANZA DEL ARTISTA.

Millán, Ana María



Trabaja entre Bogotá y Berlin. Su trabajo localiza una voz personal y escéptica en los espacios narrativos del video. Indaga en las diferentes formas de transmisión de información en relación a subculturas, ideas de violencia y discursos de exclusión. Desde 1998 forma parte del colectivo Helena Producciones. Su trabajo ha sido mostrado en exposiciones como *Mutis Mutare*, El Matadero, Madrid 2015; *Video Sector*, Miami Art Basel, Miami 2014; *Dinastía* (individual), Instituto de Visión, Bogotá 2014; *Ir para Volver*, 12 Bienal de Cuenca, Cuenca 2014; *Six Lines of Flight: Shifting Geographies in Contemporary Art* (con Helena Producciones), SFMOMA 2012; *Creative Time*, New York 2011; *¿Tierra de Nadie?*, Centro Cultural Montehermoso, Vitoria-Gasteiz 2011; *AUTO-KINO!* presented by Phil Collins, Temporäre Kunsthalle, Berlin 2009; *I Still Believe in Miracles – part I*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris 2005.

SEMBLANZA DE LOS COLABORADORES.

Cabañes, Eurídice



Fundadora, coordinadora internacional y presidenta de ARSGAMES (México, Vicepresidenta de ARSGAMES España). Curadora en TransitióMX 06. Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, cuenta con una maestría en Lógica y Filosofía de la Ciencia y otro de Experto en Neurociencias. Cuenta con más de 40 publicaciones entre las que se encuentran artículos, ponencias y contenidos de cursos, cabe destacar el libro *Gamestar(t): pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*, los contenidos del curso de aprendizaje de sistemas de evaluación en simuladores Simulexus (proyecto del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica y el Fondo Social Europeo) o la coordinación de un número monográfico del INJUVE titulado *Jóvenes, Tecnofilosofía y Arte digital*. Ha organizado y participado como ponente en diversos congresos y seminarios relacionados con filosofía, tecnología, videojuegos, arte y neurociencia, tanto a nivel nacional como internacional.

García Fuentes, Ricardo "Micro"



Nació en la ciudad de México en 1971. Dibujante profesional de historieta e ilustración, destaca su trabajo en las revistas Universo Big Bang y Mad en México además de diversos títulos para DC Comics, como *The PowerPuff Girls*, *Dexter's Laboratory*, *¡Mucha lucha!* y *Samurai Jack*. Es autor de la novela gráfica *Micro, el niño milagro*,

coautor de *¡Corre Democracia, corre!* con Paco Haghenbeck, *La oveja eléctrica y la memoria del universo* con Pepe Gordon; y *Kustos la puerta secreta* con Alberto Chimal. Recientemente realizó el título *Chip 'n Dale: Rescue Rangers*, y con APE, en *Cut the Rope* la adaptación al cómic de la popular aplicación para tabletas.

Chino, Ana Bell



Centra su trabajo en la investigación y la producción de narrativa gráfica. Su obra ha sido mostrada en distintos espacios tanto nacionales como internacionales, entre los que destacan: Arco 2005 en Con-Secuencias: Historieta Mexicana (Madrid, España 2005, curaduría de Felipe Hdez. Cava), Exposición Internacional de Historieta (Morón, Argentina, 2005), Creación en Movimiento-Jóvenes Creadores 2004-2005 (México, D.F. 2006) Miradas Locales (itinerante por América Latina-Brasil, Bolivia-2010); Todos menos tú (México, D.F. 2011, curaduría Dr. Lakra).

Ha sido acreedora a diversos premios y becas como Jóvenes Creadores 2004, de CONACULTA-FONCA, Proyectos Artísticos y Culturales 2003 del Instituto Mexicano de la Juventud IMJ en Literatura, Programa de Apoyo para la Docencia e Investigación Artística PADID 2013, del Centro Nacional de las Artes con un proyecto para la elaboración de un material didáctico (libro teórico-práctico) para el taller de producción en narrativa gráfica en la ENPEG La Esmeralda.

Ha desarrollado a la actualidad, labor docente sobre aspectos teóricos y prácticos de la historieta, en la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, UACM; Fábrica de Artes y Oficios, FARO; Instituto Tlaxcalteca de Cultura; Cooperativa Cultural Cráter Invertido y en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado ENPEG "La Esmeralda", del Centro Nacional de las Artes.