

# HOMeward JOURNEYS

Pre-estreno de la gameformance en Medialab Prado Madrid,  
(07/02/2010)



Pre-estreno tras el desarrollo de la pieza en dos convocatorias de proyectos en Medialab Prado Madrid: "HelloWorld!: Creación escénica contemporánea y nuevas tecnologías" y "PlayLab: laboratorio de experimentación con videojuegos".



# HOMeward JOURNEYS

Presentación de la gameformance en Intermediae Creación Contemporánea, Matadero Madrid (07/05/2011)



Presentación de Homeward Journeys en el terrario de Intermediae Creación Contemporánea, Matadero Madrid. <https://vimeo.com/25238386>



Amaya Jiménez en el papel de Claudia Picaporte, personaje de la gameformance.



Grabación y entrevistas del programa de RTVE Zoom Net sobre Homeward Journeys  
<https://www.youtube.com/watch?v=dgOmXQDyXHU>



## HOMeward JOURNEYS

**Teatro Jugable**

Sábado 7 de mayo, 18h, 19h y 20h

Homeward Journeys es una pieza de teatro jugable, mezcla de aventura gráfica y teatro interactivo. Una "gameformance" multijugador es lo que el avatar es una actriz. En este primer prototipo del proyecto, el público-jugador debe ayudar a una ejecutiva con mucha prisa y poco tiempo a llegar a su casa. El contenido de esta performance jugable (gameformance) tiene un acercamiento crítico a los roles postcapitalistas y las mecánicas de juego basadas en la eficacia y la velocidad. Se trata de una pieza de pequeña formato y corta duración en la que se utiliza la estructura narrativa de las aventuras gráficas, con la peculiaridad de que se implementa una dinámica de juego contranarral, nada usual en este género de videojuegos. Una pieza de juego de tipo search and find, en la que el público trabaja como agente activo (jugador), guiando y ayudando al actor-ejecutante a alcanzar un objetivo determinado y llegar a una meta, lo cual posibilita la investigación sobre sistemas de juego dinámicos adaptativos y sobre formas colectivas de juego.

Entrada libre hasta completar aforo. Reserva de entradas en:  
[info@intermediae.es](mailto:info@intermediae.es)

Matadero Madrid  
 Pº de la Chopera, 14  
 28045 Madrid  
[www.intermediae.es](http://www.intermediae.es)



YOCTOBIT Teatro Jugable es un colectivo formado por Lara Sánchez Corderín (coordinación y diseño de sistemas de juego), Adrián Cuervo (escenografía e interfaces audiovisuales), Nacho Pintos Igudes y diseño de sistemas de juego), Amaya Jiménez (trabajo escenal) y Felipe Hickmann (audio y diseño de sonido).



\* Proyecto desarrollado en los talleres HelloWorld: Creación artística contemporánea y nuevas tecnologías y PAVLAB: Experimentación con Videojuegos en MediaLab-Prada.



Cartel de la presentación de Homeward Journey en Intermediae Creación Contemporánea, Matadero Madrid.

**GAME OVER**

**CONTRATO**

**MOVIL**

**FICHA**

**EXIT**



# HOMeward JOURNEYS

Estreno de la gameformance en el teatro l'Escorxador, Lleida  
(10/05/2012)



Macarena de Rueda en el papel de Claudia Picaporte en el estreno de Homeward Journeys en el teatro l'Escorxador en Lleida.



Público asistente dando indicaciones al personaje de juego. Debajo: cartel anunciando Homeward Journeys como parte de la temporada de escénicas del teatro l'Escorxador



18-03-2012 · Sala 1  
Plecs  
Enfila't



21-03-2012 · Sala 2  
Taller L'Univers de La Zaranda



24-03-2012 · Sala 1  
Nadie lo quiere crear  
La Zaranda



19-04-2012 · Sala 2  
Unter der Schönen Haut  
Les Filles Föllén



29-04-2012 · Sala 1  
Tots els noms  
Mal Pelo



4 al 6-05-2012  
23a Fira de Teatre de Tatalles



10-05-2012 · Sala 2  
Homeward Journeys  
Yoctobit



19-05-2012 · Sala 2  
Moi, J'attends  
José Antonio Portillo



24-05-2012  
Visita a FiraTàrrega



31-05-2012 · Cafè del Teatre  
Ontologia general  
Accidents polipoètics



2-6-2012 · Auditori Municipal Enric Granados  
Maquinofòbia pianolera  
Carles Santos i CaboSanRoque



2n dimarts de cada mes  
Escorxadebats+

temporada d'arts escèniques 2012 - lleida



# HOMeward JOURNEYS

Estreno en Ciudad de México. Festival Cromafest, sección Art in Motion (18-19/02/2012)



Presentación del trabajo del colectivo Yocubit en la sección de Paneles del Festival Cromafest. Auditorio Plaza Condesa, Ciudad de México. 17/02/2012



Montaje de la escenografía de Homeward Journeys en el Parque España, Ciudad de México. 18/02/2012.



Calibrado de los videomappings la primera noche de función en el Parque España, Ciudad de México.



Nacho Pintos y Amaya Jiménez momentos antes de comenzar la función, el segundo día, en el Parque España, Ciudad de México.



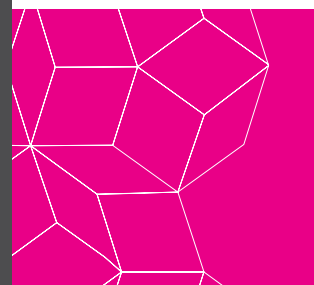
# **cromaFEST**

Animación + VFX + Videojuegos

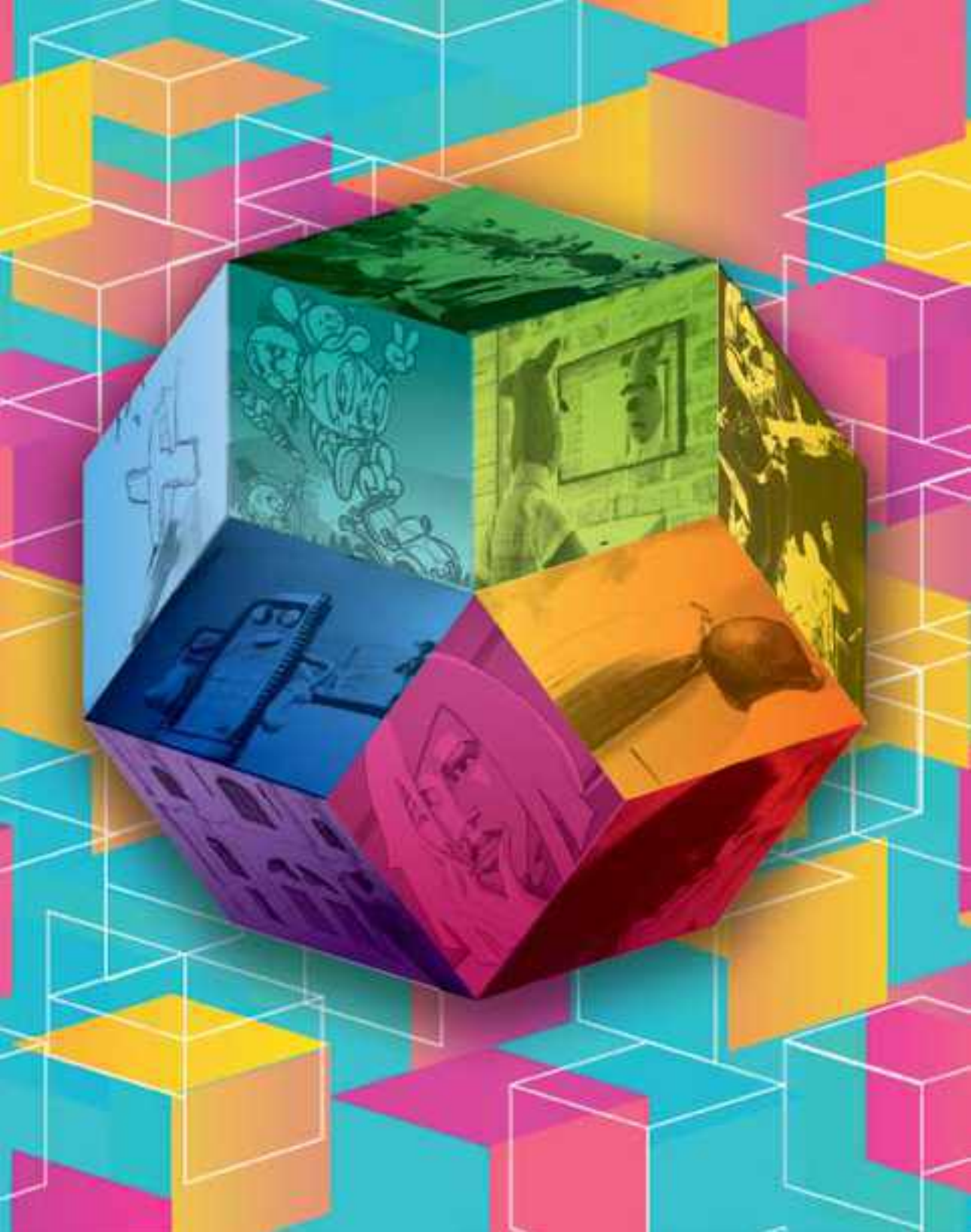
Ciudad de México • 13-19 Febrero 2012



# CONTENIDO



<b>¿Qué es CROMAfest?</b>	<b>3</b>
Antecedentes	4
Carta del Director	5
<b>CROMAFEST Networking</b>	<b>6</b>
Conferencias y paneles	7
Otras sedes	16
Mesa de reflexión:	17
Incubación + Creatividad + Ciudad	
Talleres	19
<b>CROMAFEST Connections</b>	<b>23</b>
<b>Concurso Internacional</b>	
<b>CROMAFEST 2012</b>	<b>25</b>
Ciclo de proyecciones 2012	30
<b>CROMAfest Art in motion</b>	<b>38</b>
Actividades	39
Fiestas	45
<b>English Version</b>	<b>48</b>
<b>Información adicional</b>	<b>60</b>
Invitados	61
Sedes	76
Patrocinadores	78



# ¿QUÉ ES **cromaFEST** ?

4 / 5

CROMAfest es un festival dedicado a la industria de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos. Nace con el objetivo de generar una plataforma estable y duradera para impulsar a las industrias creativas locales vinculadas al entretenimiento, propiciando una mayor profesionalización y favoreciendo el intercambio entre las producciones regionales y el mercado internacional.

A través de alianzas con otros festivales, escuelas, centros de formación, productoras, inversionistas y creativos, CROMAfest impulsará el intercambio de experiencias, conocimientos y técnicas, el contacto entre mercados, la formación, el trabajo en red y la mutua colaboración.

Paralelamente habrá una serie de actividades de carácter experimental y lúdico que, interfiriendo en otros medios, promoverán la inclusión de nuevos públicos favoreciendo el dialogo con la ciudadanía y con el entorno urbano, usando la animación y sus derivaciones como medio para ampliar discursos sobre los usos de la imagen digital y el videojuego.

La programación está sujeta a cambios sin previo aviso. Para más información, consultar [www.cromafest.com](http://www.cromafest.com)

## El estado del mercado y sus posibilidades futuras

Conferencia: Sean Kauppinnen / IDEA\_ International Digital Entertainment Agency

El número de personas jugando crece exponencialmente debido a los juegos casuales y las interfaces que mejoran la experiencia del usuario. Con juegos prácticamente en todas partes, el término *gamer* se ha convertido en algo mucho más aceptable; la expansión de plataformas (desde las consolas de nueva generación hasta los dispositivos móviles como *smartphones* o tabletas) ha cambiado la manera en la que el mercado se comporta y, por tanto, las estrategias también han cambiado. Hoy en día hay más de 1.850 estudios desarrolladores alrededor del mundo. Lo interesante es saber como ser parte de este mapa.

## Nuevas formas de crear contenidos digitales

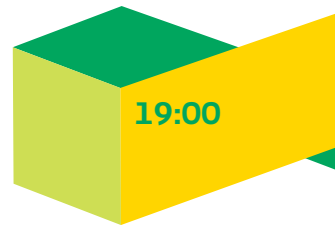
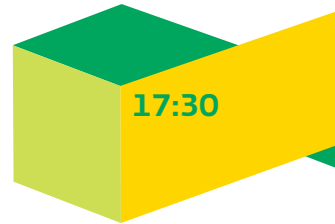
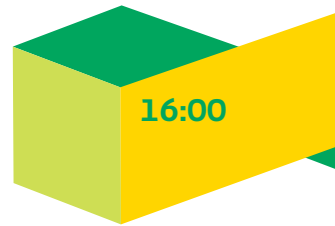
Conferencia: Manuel Meijide / ILUX Visual Technologies

Manuel Meijide, director de la compañía ILUX Visual Technologies (*spin-off* de la Universidad de A Coruña, España), mostrará los diferentes ámbitos de la creación digital en los que la compañía desarrolla sus actividades de innovación y desarrollo de contenidos digitales: los mundos virtuales, nuevas interfaces naturales, o la visualización y gestión eficaz de contenidos digitales en las ciudades inteligentes (*Smart Cities*), serán algunos de los desarrollos que, a través de diversos proyectos llevados a cabo de la mano del Grupo de Visualización Avanzada VidealAB de la Universidad de A Coruña, se mostrarán en esta presentación.

## Construir un universo de sueños/ Efectos especiales que retan la física

Conferencia: Elisenda Faustino y Sophie Jenkins / Double Negative

Conceptos alucinantes, realidad distorsionada y doblar el mundo sobre sí mismo parecen fenómenos completamente posibles mientras estas soñando. Pero recrear de una manera creíble y realista estos universos oníricos era el reto al que se enfrentó Double Negative en la producción de efectos especiales para *Inception/Origen* de Christopher Nolan. La clave del proyecto era conseguir una unión sin fisuras entre lo rodado por la cámara y las imágenes originadas por ordenador, y para ello era esencial prestar la máxima atención al detalle y producir una imagen foto realista. Esta charla desarrolla los retos técnicos superados por Double Negative para conseguir doblar la ciudad de París sobre sí misma, reproducir una serie de edificios derrumbándose frente al mar, o desintegrar el entorno de un sueño con gravedad cero.



## VIERNES 17 DE FEBRERO

### Introducción a juegos en 3D

Conferencia: Chris Norden / Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA)

En esta sesión vamos a discutir las bases del render estereoscópico con un enfoque en videojuegos. Algunos de los temas a tratar girarán en torno a cómo tus ojos y tu cerebro percibe objetos en tres dimensiones, cómo funcionan las nuevas pantallas estereoscópicas, y las mejores prácticas para crear contenido 3D para juegos. Esta actividad se impartirá en 3D.

### O Apóstolo: la trastienda del stop-motion

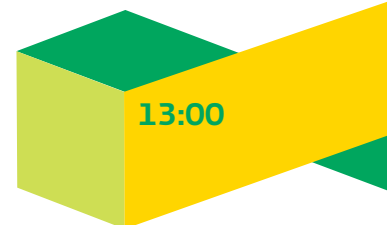
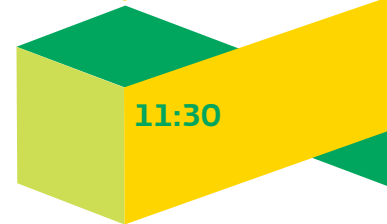
Conferencia: Isabel Rey / Artefacto Producciones

*O Apóstolo* es la segunda película en el mundo rodada en stop-motion estereoscópico. Con esta película se ha intentado dar un giro a dicha técnica acercándola a un mundo en el que se confunden realidad e imaginación a través de personajes de gran expresividad, que se alejan de la animación Cartoon para adentrarse en una atmósfera asfixiante con una iluminación y arte inspirados en la estética de la productora Hammer.

### YOCTOBIT Teatro Jugable: a medio camino entre las artes escénicas y el diseño de juegos

Conferencia: Lara Sánchez / Yoctobit

La charla hará un breve recorrido a través de la formación y consolidación del proyecto de teatro *jugable* YOCTOBIT y sus dos producciones hasta la fecha; *Homeward Journeys* (2010) y *Mata La Reina* (2012). Se revisará la utilización de mecánicas de juego y el tejido procedural de los juegos y videojuegos como generadores de nuevas prácticas en el espacio escénico. Estas piezas de teatro *jugable* se plantean como ejercicios de análisis de las cualidades del juego físico, somático y gestual en contraste con el juego mediado computacionalmente. Además, con la puesta en marcha de estas producciones que trabajan formas colectivas de juego, se generan nuevos planteamientos sobre las relaciones entre la autoría (diseñador de juego, artista, dramaturgo), ejecución (avatar, performer, actor) y recepción (jugador, participante, espectador) de las piezas creativas.



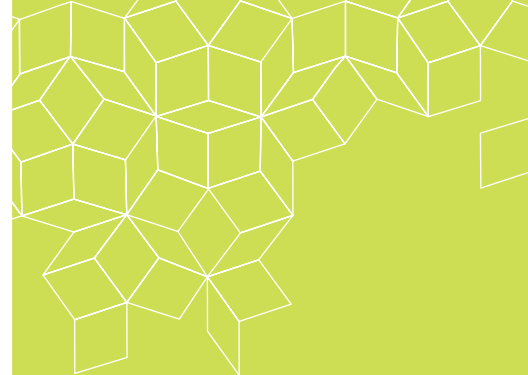
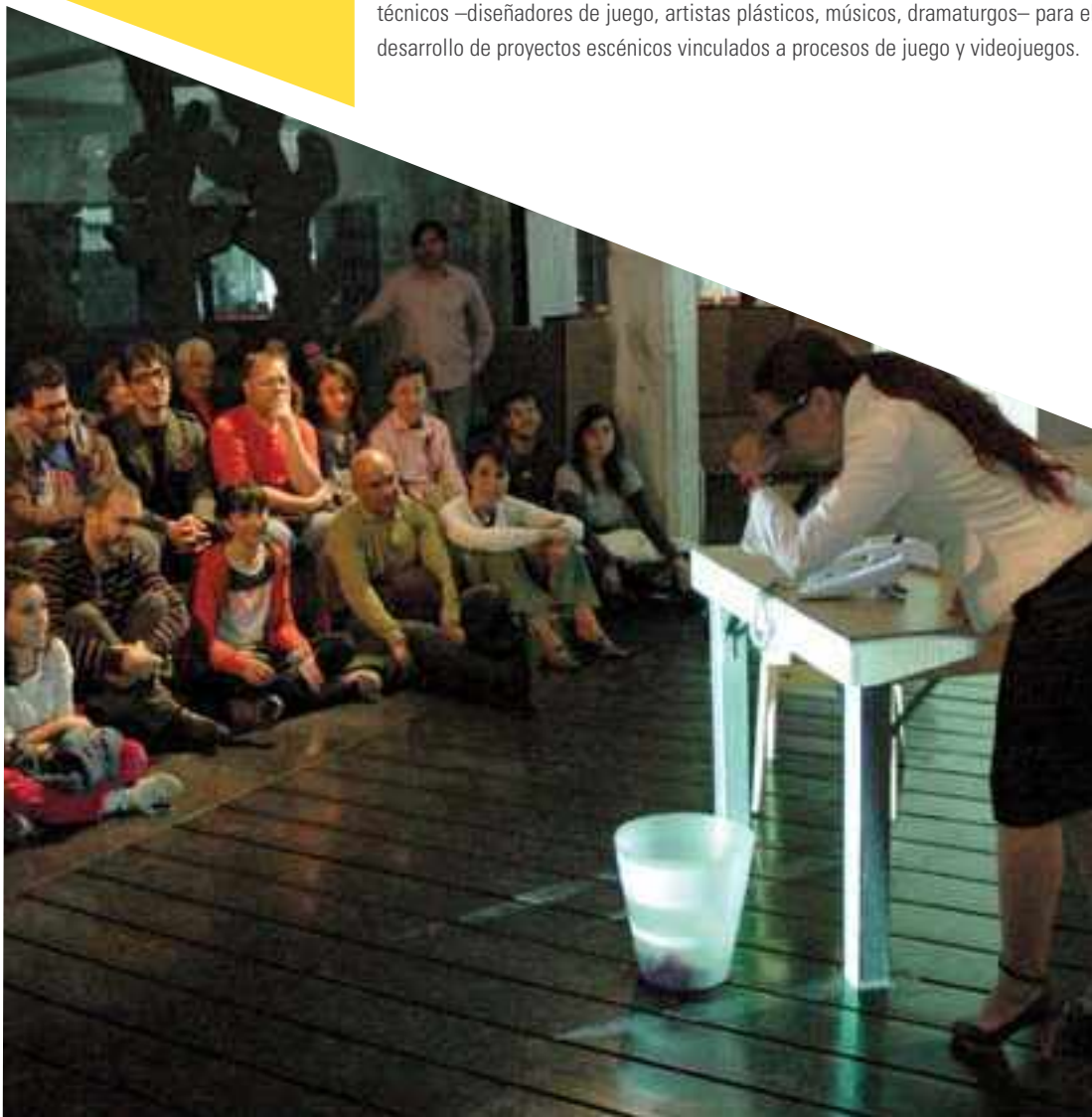
## Gameformance Homeward Journeys a cargo del Colectivo Yoctobit

Sábado 18 y domingo 19 de febrero,  
18:30 horas  
Lugar: Parque España

*Homeward Journeys* es un proyecto de teatro "jugable", una mezcla de aventura gráfica y teatro interactivo. Una *gameformance* multijugador en la que el avatar es una persona de carne y hueso.

En este primer prototipo del proyecto, el público-jugador debe ayudar a una ejecutiva, con mucha prisa y poco tiempo, a llegar a su casa. Se trata de una mirada que invita a reflexionar sobre un modo de vida enfermo. El contenido de la performance "jugable" (*gameformance*) tiene un acercamiento crítico a los roles postcapitalistas y las mecánicas de juego que adoctrinan en la eficacia veloz.

Yoctobit es un colectivo formado por personas con diferentes perfiles artísticos y técnicos —diseñadores de juego, artistas plásticos, músicos, dramaturgos— para el desarrollo de proyectos escénicos vinculados a procesos de juego y videojuegos.



## Proyecciones en fachadas de la Colonia Condesa

Fechas: Del martes 14 a domingo 19 de febrero  
a partir de las 19:00 horas en los alrededores del Par-  
que España

### Esteban Azuela: Proyecto Gorila

El proyecto *GORILA* cuestiona nuestras formas de vivir en la ciudad a través de la observación de hipótesis de comportamientos de gorilas en nuestro entorno urbano.

Por medio de proyecciones en la calle de gorilas animados, el espectador experimentará encuentros fortuitos y se abrirá el cuestionamiento de nuestro ritmo de vida. Haciendo uso de las nuevas y viejas tecnologías para crear animación, esta manada de gorilas habitará en diferentes formatos nuestro mismo barrio.

### Simon Gerbaud: Proyecto SAVER

*SAVER* tiene como propósito explorar nuestra relación con los objetos. La meta es llevar a un primer plano su carácter ambiguo y su doble naturaleza (función/funcionamiento-confort/dependencia), a través de un proceso de destrucción documentado por medio de la técnica animada del *stop-motion*.



### Isabel Rey

Productora Ejecutiva y socia fundadora de Artefacto Producciones, empresa centrada principalmente en la realización de cine de animación stop-motion estereoscópico. Con clara vocación hacia proyectos internacionales de calidad, ha apostado desde el comienzo por el I+D aplicado



a las técnicas clásicas de animación cuadro por cuadro. Desde de 2008 se ha dedicado a "O Apostolo", primera película de estas características rodada en Europa. En la actualidad está desarrollando otros dos largometrajes con la misma técnica y en coproducción internacional "Organistrum" y "Dream Prince". En paralelo a lo anterior también se están desarrollando dos series de animación infantil: "Renata la Araña" y "Pito y Pato".

### Ishtar Cardona

Licenciada en Sociología por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, obtuvo el grado de maestría en el Instituto de Altos Estudios de América Latina de la Universidad de La Sorbona, París. Colabora en diarios de circulación nacional como



La Jornada y El Universal, ha trabajado como investigadora y promotora cultural con diversas instituciones y organismos como la Embajada de Francia, La Secretaría de Cultura del DF, el Instituto Veracruzano de Cultura y el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. Fundadora y coordinadora del Observatorio Cultural Veracruz, actualmente es asesora de proyectos sobre el patrimonio inmaterial

### José Luis Farias

Es fundador de la productora audiovisual Paramotion Films, dedicada al cine de animación, la organización de eventos, la postproducción digital y el cine publicitario. Actualmente, es director y creador del Mercado Internacional de Animación, 3D y Videojuegos 3D WIRE y ha sido jurado en diversos festivales internacionales



como: Cryptshow Festival 2009; Festival Internacional del Cortometraje de Animación de Roanne, Francia 2010; Mecal Festival Internacional de Cortometrajes de Barcelona, 2011; Animabasauri, festival internacional de cine de animación de Basauri – Bizcaia. También fue ponente en el Primer Encuentro Internacional de Mercados del Cortometraje ACORCH, Chile 2010.

### Kultnation

Es director Mexicano de Motion Design. Ha trabajado para clientes y estudios como: Dixon Baxi, Chiller TV, Syfy, Blur Studio, Hush, The Science Project, Tronic Studio, Shilo, The Life Long Friendship Society y Transistor Studios; fue ponente en Offf Barcelona 2011, es



miembro co-fundador de Resonance Film Project, y su trabajo abstracto ha sido presentando y expuesto en: Musée d'Art Contemporain du Val de Marne, Museo de Arte Carrillo Gil, Lieu du Design, Pictoplasma, ondedotzero, Festival Sónar, Playgrounds Festival 2011, IdN Magazine, Gestalten Latino Grafico y Stash Magazine.

### Lara Sánchez Coterón

Es investigadora independiente en el ámbito de convergencia de los procesos de cultura contemporánea relacionados con los videojuegos y las diferentes prácticas artísticas (escénicas, plásticas, etc.). Licenciada en Bellas Artes UPV-EHU y Doctoranda en la Universidad Complutense



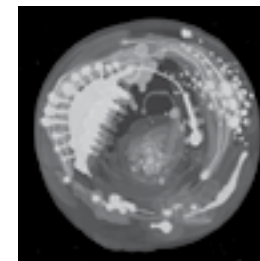
Madrid, recientemente ha comisariado el proyecto "PLAYFUL&PLAYABLE Plataforma de encuentro en torno al videojuego como proceso cultural" ([www.amarika.org/play](http://www.amarika.org/play)) y la Semana del Videojuego para Fundación Telefónica.

### Luis Briceño

Nacido en Chile en 1971. Para 1992 decide radicar en Francia. Su formación incluye ingeniería civil, cine y sonido para dibujos animados. Trabaja como diseñador de sonido, animador, y principalmente



como director, detrás de la productora Metronomic con sede en París. Además de una veintena de vídeoclips; dirige varios cortometrajes, usando diferentes técnicas de animación, marionetas y *live action*, experimental: Wilde Kartoffel, Billy the Killy, Adiós General, FARD y Tomatl, entre otros. Actualmente trabaja en el desarrollo de su primer largometraje. Algunas de sus películas se pueden ver en línea en el sitio [www.metronomic.fr](http://www.metronomic.fr)



### Colectivo MantraMare

Es un colectivo italiano interdisciplinario que produce live visuals (visuales en vivo) con una estructura narrativa en donde animación, imagen capturada en filme y experimentación sonora se mezclan y dialogan. MantraMare observa y escucha la realidad, la capta e interpreta situando su búsqueda artística entre lo real y lo imaginario.

### Manuel Meijide Ferreriro

Director de la compañía Illux Visual Technologies, dedicada al desarrollo de sistemas de visualización y nuevos medios, así como a la realización y coordinación de eventos culturales y exposiciones. En los últimos 15 años ha sido Coordinador de Proyectos del Grupo Avanzado de Visualización en Ingeniería y Urbanismos



VideaLAB de la Universidad de la Coruña con más de 50 convenios orientados a la visualización avanzada, creación de contenidos audiovisuales, realidad virtual, creación y desarrollo de nuevas interfaces. Ganador del 3D Awards de la CGArchitect del 2011 en la categoría de aplicaciones en Tiempo Real con el proyecto "Catedral. Libro de Piedra". Es además un sobresaliente conferencista, expositor y jurado internacional.

### Colectivo Yoctobit - Teatro jugable

Es un colectivo formado por personas con diferentes perfiles artísticos y técnicos -diseñadores de juego, artistas plásticos, músicos, dramaturgos – para el desarrollo de proyectos escénicos vinculados a procesos de juego y videojuegos. Sus dos proyectos mas relevantes



son Homeward Journeys (HJ) y “Mata la Reina” (MLR).

### Ximo Peris

Trabajando para Smoothe Ximo se encargó de la comunicación con la candidatura de Londres para las Olimpiadas de 2012, coordinando un amplio equipo para la producción de imágenes y animaciones. En la actualidad y como Director Creativo para Crystal CG International Ximo esta



produciendo imágenes y animaciones para los juegos Olímpicos de Londres 2012. Otros proyectos dirigidos por Ximo incluyen producciones para las candidaturas ganadoras de la FIFA Worldcup de Rusia (2018) y Qatar (2022).

### Zebra Studio

Estudio mexicano de Motion Graphics, VFX's, Animación 2D y 3D. Cuenta con la experiencia de trabajar para clientes como: Telcel, Bimbo, Bayer, Barcel, Sam's Club, Yoo, Televisa, Ricolino, Banorte, Domecq, Unilever, Nestlé, Coca Cola, Bicentenario, entre otros. Además de incursionar en



proyectos alejados de la publicidad, muestra de esto es su participación en el área cultural en exposiciones para la colección de arte de ING, visuales para conciertos y piezas experimentales. Actualmente cuenta con el reconocimiento de la revista Stash como parte de los mejores estudios de Latinoamérica. María Pérez Directora Ejecutiva Gabriel Castillo Director Creativo



# HEY! ¿ESTUDIASTE, ESTUDIAS O PIENSAS ESTUDIAR ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES? ¿TIENES UN MINUTO?, ANÍMATE:

¿ESTÁS,

- + SATISFECHO:** ¿Los instructores son profesionales en activo, animadores y creadores de efectos especiales destacados en el medio, creativos en activo de la industria del cine, nominados para el Oscar?
- + CONTENTO:** ¿Con tu situación laboral, ¿trabajas en lo que te gusta, participas en proyectos de animación estimulantes y bien pagados, apareces en créditos cada vez que colaboras en una producción, llegaste ahí gracias a los cursos que has tomado?
- + ENCANTADO:** ¿Con lo que estudias actualmente, sintiéndote dotado de habilidades, destrezas y competencias que te impulsan a donde quieres estar?

## ... SI NO ES EL CASO, HAZ CASO: ANÍMATE A ANIMAR.

### Inscríbete en nuestro diplomado Fundamentos en la Creación de Largometrajes Animados 3D

Carlos Argüello y su equipo de creativos de STUDIOC (The Chronicles of Narnia, The Fast and the Furious: Tokyo Drift, The Chronicles of Riddick, the Reef), te esperan para compartir contigo sus secretos, y El Bincario ICAD-3D te insertará muy pronto en la vida real de los creadores de series, incorporándote a los equipos de animación y VFX de producciones reales, nacionales y extranjeras.

### No lo pienses más, ¡anímate a animar!

[www.incubadoradetalento.com](http://www.incubadoradetalento.com)

Tel. 52 55 9000-5634

+52 55 9000-5635

Tamaulipas #150, Torre A, piso 11  
Col. Hipódromo Condesa.

# SEDES



## Sedes CROMAfest

### ICAD - Instituto de Ciencias y Artes Digitales

Av. Tamaulipas No. 150,  
Torre A Piso 11,  
Colonia Hipódromo Condésa

### SAE Institute

José Vasconcelos 184  
Colonia Hipódromo Condésa

### Auditorio Plaza Condésa

Juan Escutia No 4 Esq.  
Tamaulipas y Nuevo Leon.  
Colonia Hipódromo Condésa

### ESCENA

Puebla 245  
Colonia Roma Norte

### Parque España

Entre Nuevo León y  
Tamaulipas

## Otras sedes

### Centro cultural de España

Guatemala 18  
Centro Histórico

### CENART

Circuito Interior 79 Col.  
Country Club, Coyoacán.



Gabriel Grinberg

**Presidente del Consejo Directivo**

Alejandro Peñalosa

**Director General de Proyectos**

Roberto Arriola

**Director General Académico**

Fionna Sartorius

**Directora de Administración**

Guadalupe González

**Contadora**

Tel. 52 55 9000-5634

+52 55 9000-5635

Tamaulipas #150

Torre A, piso 13

Col. Hipódromo Condésa.

CP 06140. Mexico, DF.

## STAFF CROMAFEST

**Producción:** Producción escenográfica - Moisés Hernández Cuevas // Asistente de producción - Israel Romero // Diseño escenográfico - Alejandro del Morán Calles, Rodrigo Sandoval Escobedo, Diego Flores Ducoín

**Arte y Diseño:** Logotipo - Ideograma // Desarrollo de identidad gráfica, diseño gráfico y editorial - Diana Pérez González // Línea gráfica "El Circo" - ViuMasters // Diseño gráfico - Brenda Hernández Novoa

**Internet:** Programación Portal - Teorus // Blog - Susana Tamayo // Redes sociales - Gabriel de la Rosa // Gestión de concurso - Eliseo Rodríguez



José Iñesta

**Director General del Festival**

Lucía Cavalchini

**Directora de Programación**

Jordi Iñesta

**Director Creativo**

Elizabeth Martínez Terrazo

**Coordinadora de Logística y RP**

Cristina Silvestre

**Coordinadora de Programación**

Emiliano López

**Coordinador de Patrocinios**

Romain Greco

**Productor General**

**Relaciones Públicas:** Yancidara Dávila, Gabriel Gavito - Alterpraxis

**Cortometraje Promocional:** ViuMasters

**Registro en video:** Itziar Garaluce "Cheers"

Agradecemos a Rodrigo González por su invaluable apoyo en el desarrollo de la programación, a José Luis Barroso por sus valiosos consejos y asesorías, a los vecinos de la colonia Condésa por su apoyo y confianza en el festival, y a todos los voluntarios por su dedicación y compromiso con el proyecto.

# PATROCINADORES



Empowered by Innovation



# AGRADECEMOS EL APOYO DE:

**mundos  
DIGITALES**

**LatAm  
cinema.com**  
CONEXIÓN DEL CINE LATINO



**ESCENA**  
ESCUELA DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL

**VIEWFest | 2011**  
Digital Movie Festival



**ibero  
90.9**



**MATOR**  
DE JUEGOS.net



**ideograma**  
IDEAS CON IDENTIDAD



**ISOPixel**  
PERSONAS + PÍXELES



**Marvin**  
música + cine + arte

**INDIE ROCKS**  
indierocks.mx



**cromaFEST**

Animación + VFX + Videojuegos

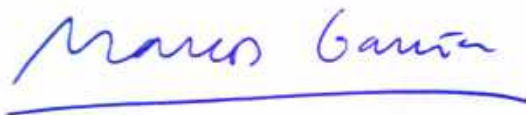
[www.cromafest.com](http://www.cromafest.com)

Madrid, 6 de mayo de 2014

**Lara Sánchez Coterón**, con **DNI 20209971D** ha participado como investigadora del colectivo artístico Yoctobit y coautora del proyecto *Homeward Journeys* durante el taller *HelloWorld!: Creación escénica contemporánea y nuevas tecnologías*, celebrado en Medialab-Prado entre octubre y diciembre de 2009.

Dicho taller estaba destinado al contexto local de Madrid y tuvo como objetivo impulsar el diálogo entre el trabajo experimental y creativo con tecnologías digitales y el ámbito de las artes escénicas, mediante la creación de una plataforma de producción de proyectos de pequeño formato para teatro contemporáneo que explorara las posibilidades de la creación escénica desde la perspectiva de la producción colaborativa.

Medialab-Prado es un programa del Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid. Se concibe como un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.



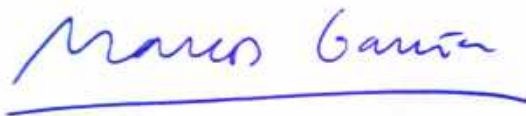
Marcos García Cristóbal  
Director de Medialab-Prado

Madrid, 6 de mayo de 2014

**Lara Sánchez Coterón**, con **DNI 20209971D** ha participado como investigadora del colectivo artístico Yoctobit y coautora del proyecto *Homeward Journeys* en el taller *PlayLab: laboratorio de experimentación con videojuegos*, celebrado en Medialab-Prado en los meses de enero y febrero de 2010.

PlayLab proponía explorar el contexto del juego y el videojuego como espacios para la creación, la experimentación, el aprendizaje y la reflexión, y como ámbitos especialmente propicios para el trabajo colaborativo y la confluencia entre distintas disciplinas. Las actividades de PlayLab se configuraron como un proceso de investigación abierto y participativo desde el que abordar el fenómeno del videojuego en nuestra sociedad como generador de espacios de socialización más allá de lo comercial y estandarizado.

Medialab-Prado es un programa del Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid. Se concibe como un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.



Marcos García Cristóbal  
Director de Medialab-Prado