Drª. LARA SÁNCHEZ COTERÓN

PROFESORA PERMANENTE LABORAL

Página web personal

larasanc@ucm.es

COORDINADORA DEL MÁSTER EN DISEÑO

Lara Sánchez Coterón es Doctora en Bellas Artes especializada en Arte Interactivo y Diseño de Juegos por la Universidad Complutense de Madrid (2012), con la Tesis "Arte y Videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea". Miembro del grupo de investigación UCM Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas y parte del equipo de trabajo del I+D del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Interacciones del arte en la tecnosfera.

Es artista y diseñadora de juegos e interactivos del colectivo YOCTOBIT con el que comenzó realizando proyectos de hibridación de artes vivas con diseño de juegos: They Are (2013-14), Mata la Reina (Intermediae-Matadero Madrid, 2012) y Homeward Journeys (Medialab-Prado Madrid, 2010), para más tarde focalizar en la investigación práctica sobre modelos de interacción semánticos con proyectos como Falling Apart (2018) y Social Distancing (2020).

Ha comisariado diferentes programas expositivos nacionales e internacionales como Not Games (Colonia, 2015), Playful & Playable (Vitoria-Gasteiz, 2010) y desde 2013 es co-coordinadora de los encuentros de Diseño y Cultura Digital #EDCD en Medialab-Prado Madrid. Ha sido varios años miembro del jurado del Certamen Internacional de Videojuegos Independientes AzPlay.

INVESTIGACIÓN:

-GRUPOS DE INVESTIGACIÓN:

Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas (970588) Bellas Artes, UCM.

-LINEAS DE INVESTIGACIÓN:

Prácticas de confluencia del arte y el diseño de los nuevos medios con pensamiento crítico y/o acercamientos especulativos.

Diseño de interacción, Diseño de juegos, Narrativas interactivas, Diseño especulativo, Prácticas críticas, Arte y Diseño de los nuevos medios. (Teoría de sistemas, Estudios de Juegos, Diseño crítico, Estudios de Performance)

Investigación práctica sobre diseños de interacción experimentales (juegos, juguetes mediados computacionalmente, apps especulativas, ficción interactiva...) tanto del apartado de software y como del hardware de control.

-PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN DOCENTE:

- I+D del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Interacciones del arte en la tecnosfera (HAR2017-86608-P)
-PIMCD 157-2019-20 Diseño y creación de videojuegos mediante herramientas de Software libre.
-PIMCD 209-2016-17 Dibujo y pintura digital. Herramientas de software libre para la creación artística.

PUBLICACIONES:

SÁNCHEZ COTERON, Lara. Diálogos críticos con sistemas complejos. Arte e Investigación. (18), e060. 2020, UNLP Argentina. https://doi.org/10.24215/24691488e060

SÁNCHEZ COTERON, Lara. Diseño de interacción y divergencias en la capacidad de acción. En Arte y Tecnosfera. 2019, Ed. Brumaria, Madrid. pp.359-370

SÁNCHEZ COTERON, Lara. Videojuegos y estética multimodal. ASRI Arte y sociedad. Revista de investigación. 2018, Universidad de Málaga.

EXPOSICIONES:

- 2016 Ubik Diseños Lúdicos, Tabakalera, Centro Internacional de Cultura Contemporánea. Donostia-San Sebastián. País Vasco. (Comisariado)
- 2015 Not Games. Cologne Game Lab. Institut der TH Köln. Colonia, Alemania. (Comisariado)
- 2010 Playful & Playable. Sala Amarika. Vitoria-Gasteiz, País Vasco. (Comisariado)

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID