

# digital creation labs

IMAGINACIÓN  
INNOVACIÓN  
TECNOLOGÍA  
CREACIÓN



**LA CONSTRUCCIÓN  
DE IDEAS HASTA  
ALCANZAR SU  
DIMENSIÓN REAL**

# sobre nosotros

La sociedad contemporánea se caracteriza por permanecer en constante cambio. Ante este panorama de desarrollo cultural global, la tecnología juega un papel fundamental.

Somos una empresa enfocada en la conceptualización, el diseño y el desarrollo de soluciones que permitan al usuario acercarse a la información de una forma alternativa, creativa e innovadora.

Damos forma a las ideas utilizando como principal motor la ciencia y la tecnología, así como otros recursos que amplían el espectro de posibilidades para borrar la línea que divide lo imaginario de lo posible.

Trabajamos en museografía, guiones, mecánica teatral, diseño de espacios y experiencias, equipamiento, conceptualización, control, interacción, arte digital, software, audio y video, aplicaciones, electrónica, multimedia, videomapping, robótica, hardware y todo tipo de dispositivos e interfaces.

Llevamos los mensajes a otras dimensiones facilitando la abstracción de los mismos, para que logren permanecer en la memoria.

# quienes somos

- Somos el motor que impulsa a la maquinaria en la que se engranan múltiples disciplinas, generando la sinergia para transformar las ideas en materia.
- Nuestros conocimientos nos permiten abarcar un universo en constante expansión.
- Nuestra experiencia se reconfigura y se incrementa con cada uno de los proyectos a los que damos luz.
- Nos caracteriza una amplia visión y la capacidad para generar respuestas inmediatas y concretas.
- Creemos firmemente que el desarrollo tecnológico puede suscitar grandes cambios, si se cimenta sobre sólidos procesos de planeación, aplicados y ejecutados de forma adecuada.
- Tenemos la facultad para lograr grandes cambios.

# nuestro universo...

Exposiciones Video Mapping Museografía Conceptualización

Guion Museográfico Renders Software Contenidos Arte Digital

Realidad Aumentada Mantenimiento Robótica Mecánica Teatral

Iluminación Programación Diseño Gráfico Diseño Interactivo Apps

Diseño Industrial Diseño Mecánico Ingeniería Experiencias Inmersivas

Fabricación de Mobiliario Animación Diseño Electrónico

# sueños

Crear y materializar el imaginario, ampliando nuestros límites.

---

Soñamos con la posibilidad de brindar con nuestros conocimientos y trabajo, un valor agregado a nuestra sociedad, a nuestro país y al mundo.

---

Tener el alcance necesario para cambiar las mentes y generar un impacto positivo en el planeta a través de la difusión de contenidos educativos y culturales.

---

Transmitir la información de tal manera que esta se transforme en cultura, conciencia social y conciencia propia.

---

Permanecer cambiando y evolucionando continuamente.

---

Ser impulsores de la innovación y el desarrollo tecnológico.

---

Borrar de nuestro vocabulario la palabra imposible.



2 0 2 3

## FESTIVAL TONO

En el marco del **Festival Tono** dirigido por la curadora new yorkina **Samantha Ozer** realizamos el diseño de las diferentes proyecciones, así como la construcción y diseño de montajes especiales para el equipo de audio y video. Así mismo llevamos a cabo la realización de videomappings, así como la programación y automatización de distintas instalaciones de video que formaron parte del festival.



2 0 2 2

## COLOR: EL CONOCIMIENTO DE LO INVISIBLE

En colaboración con **Fundación Telefónica México** se llevó a cabo el montaje de la exposición llamada “**Color: El conocimiento de lo invisible**” en **Universum, Museo de las Ciencias** y en el **Museo de la Luz en Mérida**, en la cual participamos realizando todos los video mappings y algunas otras soluciones tecnológicas para las distintas instalaciones de la exposición. Así mismo llevamos a cabo la impresión digital de pinturas térmicas. Esta exposición fue curada en España por **Miguel Ángel Delgado** y **María Santoyo**.



2022

## JOANIE LEMERCIER LABORATORIO DE ARTE ALAMEDA

Montaje y dirección técnica de la exposición del artista Frances Joanie Lemercier dentro del Laboratorio de Arte Alameda en colaboración con Fundación Telefónica México. La cuál, conjugaba ilustración, proyecciones monumentales, video mapping y video instalación con la intención de generar paisajes sonoros y visuales que vibran y envuelven, utilizando código y algoritmos para representar la naturaleza de una forma profunda y poética.



2022

## MICROSCULPTURE BOSQUE DE CHAPULTEPEC

La exposición “Microsculpture” del artista inglés Levon Biss se presentó en las inmediaciones del Bosque de Chapultepec. En la cuál se presentaron fotografías de insectos monumentales en alta definición. La empresa llevó a cabo, el diseño museográfico, proyecto ejecutivo, fabricación, montaje e impresión fotográfica. Esta exposición forma parte de la colección del Museo de Historia Natural de Nueva York y fue patrocinada por Fundación Coppel en coordinación con el Fideicomiso y Dirección del Bosque de Chapultepec.



2020

## SAFARI GATEWAY NATIONAL GEOGRAPHIC

Montaje, programación, desarrollo de video mapping y blending para una proyección a gran escala que mide aproximadamente 35 metros de ancho y 10 metros de altura. En la cual los visitantes compiten contra diferentes animales, simulando la velocidad a la que corren en la realidad. Esta instalación se realizó para el parque de National Geographic Ultimate Explorer en Guadalajara.



2021

## ROBOT PEPPER FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Como parte de la exposición “**Nosotros Robots**” se creó una experiencia de realidad aumentada para **Fundación Telefónica** la cual puede ser compartida a través de redes sociales y por medio de la cual el público se convierte en una pieza más de la exposición. A través de esta logramos materializar virtualmente al robot Pepper el cual imita el movimiento del cuerpo del público utilizando reconocimiento facial, convirtiendo su voz en voz robótica.



2020 - 2021

## CUBREBOCAS ECOLÓGICOS ECOMASK3D

Diseño y fabricación de cubrebocas ecológicos, reutilizables, impresos en 3D, hechos de fécula de maíz (PLA), permiten la respiración sin empañar lentes. Cuando ya no se utilizan mas se pueden utilizar como macetas para sembrar una plantita. Se crearon ediciones intervenidas por artesanos oaxaqueños, huicholes y de Xalitla los cuales se venden en el **Museo Nacional de Antropología, Liverpool** y en [www.ecomask3d.com](http://www.ecomask3d.com) [instagram @ecomask3d](https://www.instagram.com/ecomask3d).



2020 - 2021

## NOSOTROS ROBOTS UNIVERSUM

Montaje y museografía de la exposición “**Nosotros Robots**”, con la finalidad de mostrar como la evolución de la robótica a través del tiempo ha modificado la forma de interactuar entre las maquinas y los seres humanos. Al mismo tiempo plantear la pregunta: ¿si los hombres nos estamos robotizando o los robots se han humanizado? Esta exposición se realizó en conjunto con el **Área de Cultura de la Fundación Telefónica México** y como cede el **Museo de las Ciencias de la UNAM (Universum)**.



2020

## OCEAN ENDEAVOUR NATIONAL GEOGRAPHIC

Como parte de una de las atracciones del parque temático **National Geographic Ultimate Explorer** en **Guadalajara, Jalisco** realizamos el simulador de un submarino que explora las profundidades del mar. En este simulador se fusiona mecánica teatral, escenografía, programación, robótica, automatización, diseño multimedia, animación, iluminación inteligente y video mapping para crear una experiencia envolvente.



2019

## INTANGIBLES FRANZ MAYER

Dentro del **Museo Franz Mayer**, en colaboración con el **Área de Cultura de Fundación Telefónica México**, **Digital Creation Labs** participó realizando el montaje museográfico de la **exposición Intangibles**, la cual integraba nuevas tecnologías, buscando acercar al público al proceso creativo y a las obras de diferentes pintores cuyas piezas forman parte de la **Colección de Arte de Fundación Telefónica**, tales como **René Magritte, Pablo Picasso, Paul Delvaux, Juan Gris y Roberto Matta**.



2019

## 3D IMPRIMIR EL MUNDO UNIVERSUM

En colaboración con el área de cultura de **Fundación Telefónica México** realizamos el montaje de la exposición, video mapping, iluminación para la **exposición “3D Imprimir el mundo”** dentro del **Museo de la Ciencias de la UNAM (Universum)**. Dicha exposición explora las posibilidades actuales artísticas en la impresión 3D . Fue curada por **Carmen Baselga**, quien llevó a cabo una extensa investigación y selección de piezas creadas por artistas alrededor del planeta.



2017

## SALA DE INTRODUCCIÓN MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

Recuperación y actualización de **Sala de Orientación** dentro del **Museo Nacional de Antropología** patrocinado por **Samsung** en la cual a través de mecánica teatral, escenografía, audio, video, mapping, sistemas de iluminación, robótica y automatización se narra la historia desde el poblamiento de America hasta las grandes civilizaciones que dieron fruto a la historia de México. La narrativa se sincroniza con maquetas que emergen del piso y escenarios giratorios. Este espacio funciona como introducción a todo el museo.



2016 - 2017

## MUSEO MÓVIL

Diseño museográfico y museológico de una exposición para el **IDSCEA** (Instituto del Desarrollo de la Sociedad del Conocimiento del Estado de Aguascalientes) en colaboración con **FUMEC** (Fundación México - Estados Unidos para la Ciencia). Este museo móvil incluyó módulos interactivos, así como área de talleres a través de los cuales se privilegiaba la experimentación e interacción utilizando medios, electrónicos y digitales.



2017

## EL MUSEO DIGITAL

Participación en la **Feria de Creativos Digitales** en el marco del 1er. congreso **El Museo Digital** organizado por el del **Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)** junto con empresas importantes dentro del rubro de la museografía digital y el desarrollo de tecnología para la cultura.



2016 - 2017

## AUTOBUS INTERACTIVO MUSEO DESCUBRE

Experiencia interactiva diseñada para el **Museo Descubre** en la cual durante el trayecto, los visitantes pueden adentrarse a los diferentes ejes temáticos del museo por medio de videos introductorios, envolviéndolos después en una dinámica de preguntas y respuestas que de forma lúdica acrean trivias, por medio de tabletas electrónicas.



2016

## RENOVACIÓN SALA MAS MEMORIA Y TOLERANCIA

Diseño y fabricación de estructura para montaje de un videowall de 360° y programación interactiva de una sala para el **Museo Memoria y Tolerancia**, a través de la cual los visitantes pueden comprometerse a realizar acciones sociales por medio de tabletas electrónicas interfazadas con el sistema audiovisual. Una vez generados los compromisos, en las pantallas aparece la fotografía del visitante junto con el compromiso adquirido y por medio de correo electrónico se le da seguimiento a la acción social.



2015

## CONGRESO INTERNACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

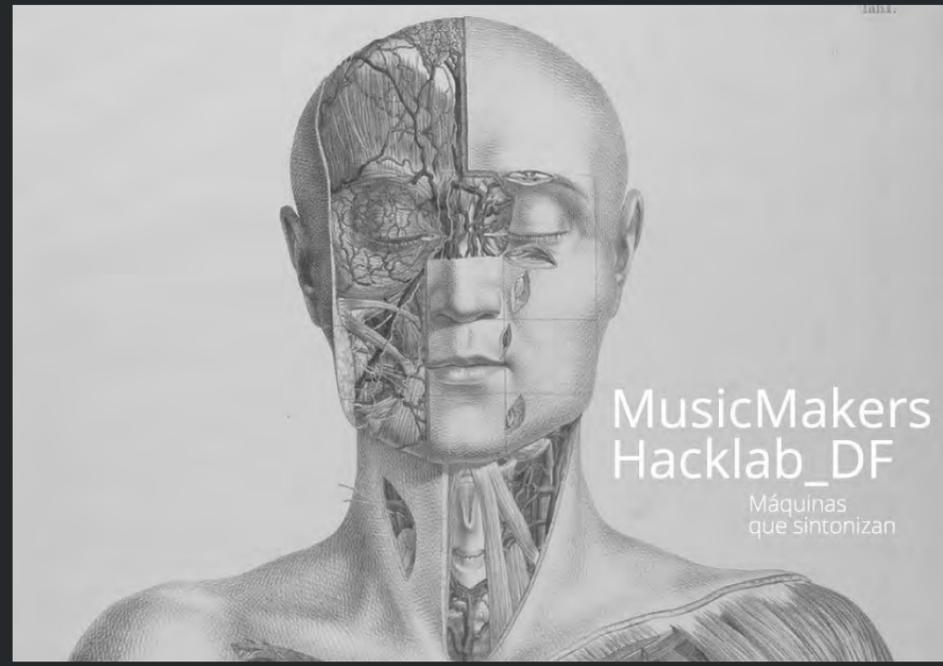
Se impartió una conferencia llamada Recursos Digitales para Museos, una Perspectiva Creativa. En el **Congreso Internacional de Patrimonio Cultural y las Nuevas Tecnologías** dentro del **Museo Nacional de Antropología**.



2015

## FACHADA DE LUCES LIVERPOOL

Instalación y programación del show de fin de año utilizando aproximadamente 13,000 focos esféricos RGB, sobre la fachada de **Liverpool Insurgentes** los cuales convertimos en pixeles para construir una pantalla gigantesca y lograr visualizaciones generativas a gran escala.



2015

## MUSIC MAKERS HACKLAB LABORATORIO DE ARTE ALAMEDA

Fuimos seleccionados para participar en la creación de un instrumento musical que se pudiera interfasar con el cuerpo humano. En este laboratorio creamos un dispositivo que permitía detectar la resistividad de diferentes puntos de un dibujo a través del tacto, dando paso a la improvisación que generaba melodías aleatorias a través de algoritmos. Este instrumento se presentó e interpretó en el **Laboratorio de Arte Alameda** y en el **Centro de Cultura Digital**.



2014

## INSTALACIÓN / PROBADOR DIGITAL SONY

Instalación interactiva desarrollada en colaboración con **Spot Mx** que se presentó dentro del **Fashion Week Mexico 2014** en **Campo Marte**, transformando un espacio en un probador virtual de joyería de la artista **Naye Quiroz**. Dando la posibilidad a que los participantes se probaran virtualmente las diferentes piezas de la artista, visualizándol el resultado en múltiples pantallas. Al finalizar se subía la fotografía a internet.



2014

## DESCUBRE A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO

Instalación interactiva realizada dentro del Museo Interactivo de Economía, para la exposición **La Bóveda de los Valores** patrocinada por **Bancomer**, en la cual los visitantes podían descubrir ilustraciones creadas por otras personas, a través de su movimiento sobre una plataforma lumínica.



2014

## SHOW DE LUCES DE COCA - COLA

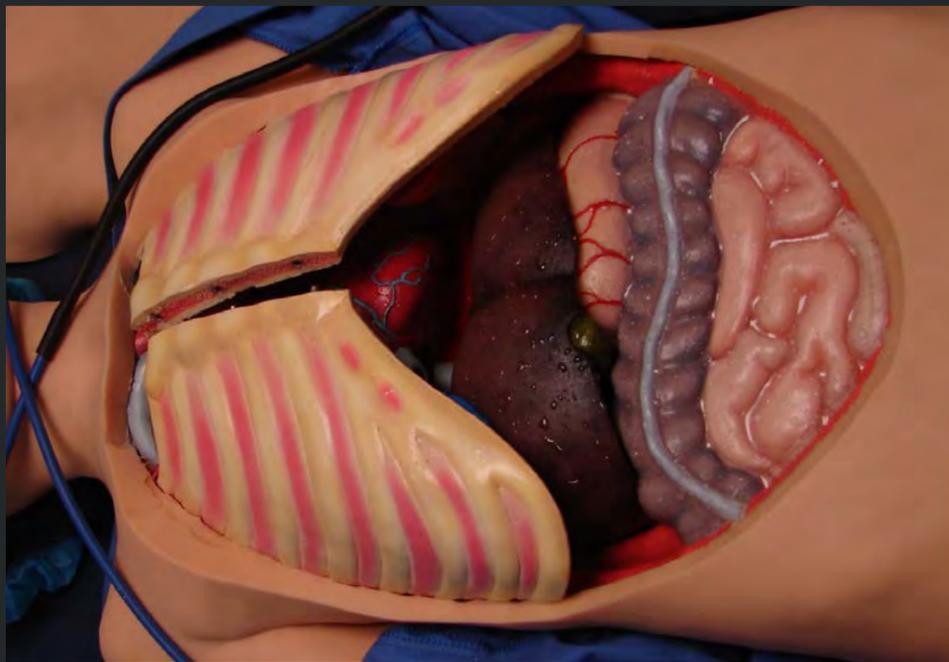
Diseño, desarrollo y automatización de show de luces para árbol gigante de navidad, en el cual se sincronizaron lámparas robóticas con luces de diferentes tipos para crear un espectro de luz, sonido y color. Esto se desarrollo para una activación de **Coca-Cola**.



2004

## MOSAICO INTERACTIVO EXPO AICHI, JAPON

Generación del concepto que se presentó a través de **Museotec**, para el **Pabellón de México** en la **Expo Aichi de Japón 2005**. Utilizando sensores que detectaban el movimiento de las personas, para descubrir grandes imágenes relacionadas a la vasta naturaleza que envuelve a nuestro país. Así, se transmitía la idea de que los seres humanos necesitamos movernos y hacer algo para conservar las maravillas que nos rodean de la naturaleza.



2004 - 2006

## INSTALACIÓN / HOSPITAL INTERACTIVO

Desarrollo para los parques de diversiones **Kidzania** y **Mundo de Adiveras**, de un interactivo que simulaba un hospital en el que los niños interactuaban con un paciente robot y con los aparatos necesarios, para llevar a cabo un procedimiento de trasplante de corazón.



2013 - 2014

## INSTALACIÓN / SINESTESIA DEL SONIDO

Instalación interactiva, lumínica y sonora, que el público interviene, seleccionando los patrones armónicos y melódicos que se combinan para generar una composición musical efímera en tiempo real. Utilizando medios electrónicos, las notas musicales son reconocidas y se convierten en impulsos eléctricos para abrir y cerrar válvulas, que forman burbujas en el agua, permitiendo así mirar la música de forma metafórica. Se ha presentado en importantes festivales de arte y tecnología como **TagDF**, **Abierto Mexicano de Diseño** y **Museo Digital** en el **MUAC**.



2011

## EXPOSICIÓN / CENTRO CULTURAL

Diseño y fabricación del mobiliario para la exposición fotográfica que documenta la restauración del **Centro Cultural Sinagoga Justo Sierra** en el **Centro Histórico de la Ciudad de México**. Este proyecto se realizó a través del **Fideicomiso del Centro Histórico de la Ciudad de México**.



2007

## ROBÓTICA/ ROBOT MAXIMO

Concepto, diseño y creación de un autómeta capaz de moverse e interactuar con su entorno; utilizando tecnología inalámbrica puede entablar diálogos con la gente a su alrededor. Fue desarrollado para la **Comisión Federal de Electricidad**.



2012

## SALA DEL UNIVERSO PLANETARIO JAIME SABINES

Utilizando tecnología de punta, medios interactivos y holográficos, en esta sala se explica cómo se originó el universo y las aportaciones que ha hecho el hombre al conocimiento del espacio. Dentro se puede entablar una conversación con el astronauta **Rodolfo Neri Vela**, observar una gran proyección del sistema solar acompañada de música de Bach, presenciar la llegada del hombre a la Luna y dibujar las constelaciones en el firmamento. Algunos contenidos educativos de esta sala fueron proporcionados por **Discovery Channel**.



2010

## TEATRO ROBÓTICO/ CALENTAMIENTO GLOBAL

Fusionando robótica con video mapping se produjo una obra de teatro en la que personajes mecánicos y animados explican de forma creativa, aspectos relacionados con el cambio climático. La misma se desarrolla en tres escenarios distintos que se utilizan como marco para narrar una historia en la que se describen las consecuencias del calentamiento global, lo que está sucediendo actualmente en nuestro planeta y qué debemos de hacer para revertir los efectos. Este teatro se instaló en **Parque Ya'Ax-Ná en Comitán Chiapas**.



2006 - 2007 - 2011

## TEATRO ROBÓTICO/ AHORRO DE ENERGÍA

Hoy más que nunca es importante ser conscientes de cómo ahorrar energía eléctrica. Los actores de esta obra de teatro son los electrodomésticos de una casa, ellos nos explican de qué forma podemos ahorrar energía eléctrica en el consumo cotidiano. Este proyecto se desarrolló para la **Comisión Federal de Electricidad** y se caracteriza por ser itinerante o fijo y operarse de manera automática. Entre otros foros, se presentó como parte del programa del **Festival Internacional Cervantino** en Guanajuato.



2009

## INSTALACIÓN/ BACKGAMMON MUSICAL

Diseño y programación de los circuitos electrónicos para una exposición del artista **Nacho Rodríguez Bach**, construida sobre un gran tablero de backgammon, sobre el cual se mueven las personas para activar y desactivar secuencias de sonido de instrumentos musicales, creando así un ensamble musical colectivo.



2010

## MUSEO YA'AXNA/ SALA DEL MEDIO AMBIENTE

Diseño y construcción de una sala, cuyo recorrido busca transmitir al visitante la importancia de cuidar el medio ambiente y utilizar de manera sustentable los recursos naturales del planeta en el que habitamos. El **Museo Ya'Ax-Ná** se encuentra en **Comitan, Chiapas**.



2010

## MUSEO YA'AXNA/ SALA DEL ESPACIO

Desde tiempos ancestrales el hombre ha observado la bóveda celeste; en el firmamento ha aprendido a reconocerse pequeño frente a la inmensidad del universo. Esta sala ofrece una mirada al universo y al enorme espectro de elementos que lo conforman. El Museo Ya'Ax-Ná se encuentra en Comitan, Chiapas.



2010

## MUSEO YA'AXNA/ SALA DE VIDA Y CIENCIA

Diseño y construcción de una sala cuyo recorrido pretende ser un viaje a través de la historia de la ciencia y las aportaciones científicas que han transformado nuestro mundo y nuestra forma de interactuar con el entorno. El Museo Ya'Ax-Ná se encuentra en Comitan, Chiapas.

# otros proyectos

Desarrollo de circuito de automatización para la proyección para cápsulas publicitarias en los complejos de Cinemark.

---

Conceptualización y diseño de la museografía del Centro de Eficiencia Energética, en colaboración con Jim Hengelhardt y Gary Mitchell, museógrafos estadounidenses.

---

Diseño y desarrollo de circuitos electrónicos para diferentes instalaciones interactivas dentro del Museo Semilla en Chihuahua.

---

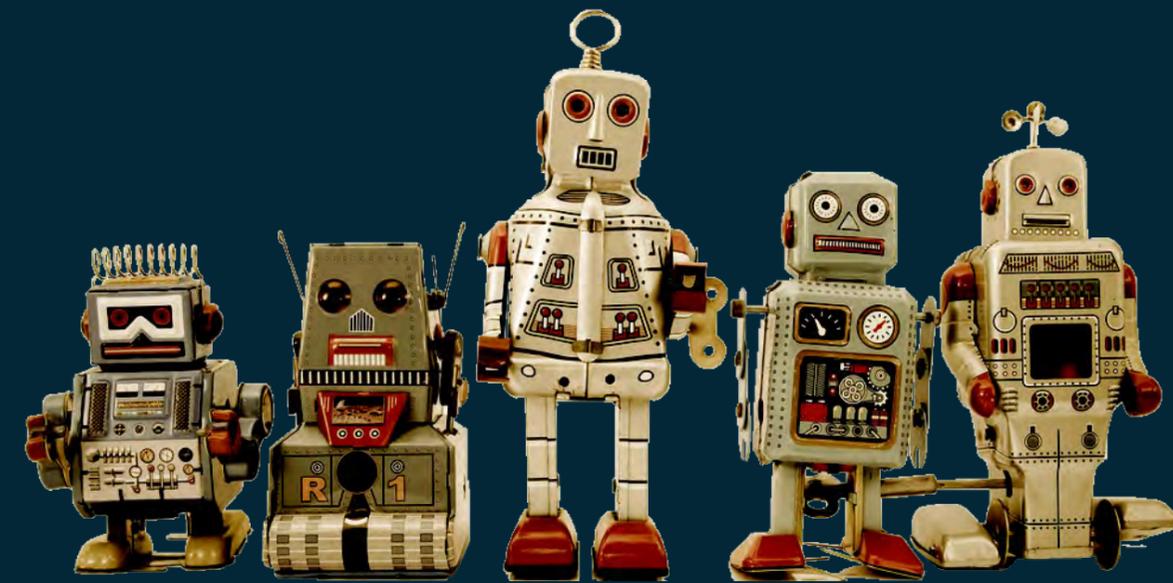
Desarrollo de un sistema de sincronización de video en pantallas, para una instalación del artista Zony Maya expuesta en Nueva York.

---

Diseño industrial de mobiliario para diferentes clientes.

---

Diseño web, apps y realidad aumentada para distintas aplicaciones.



**trabajamos con**

**MUSEOS CENTROS CULTURALES GALERÍAS**

**EMPRESAS PRIVADAS ESPACIOS COMUNITARIOS**

**ORGANIZACIONES NO GUBERNAMENTALES**

**PARQUES DE DIVERSIONES INSTANCIAS GUBERNAMENTALES**

**AGENCIAS DE PUBLICIDAD**

# digital creation labs



+52 (55) 5516-2809



[www.digitalcreationlabs.com.mx](http://www.digitalcreationlabs.com.mx)



[contacto@dclabs.com.mx](mailto:contacto@dclabs.com.mx)



Alfonso Reyes 203-9 Col. Condesa  
C.P. 06140. Ciudad de México.



digital creation labs