



Montréal, 8 April 2018

## **Dónde? México**

Propuesta para intervención en Ciudad de México / World Design Capital 2018

### **Introducción**

Desde 2006, “Dónde” es una iniciativa nómada, creada y coordinada por el estudio de diseño e investigación FIG Projects, cuyo objetivo es de explorar las relaciones personales de los ciudadanos con su entorno de vida. Este proyecto se inscribe en una línea de urbanismo inmaterial, que trata de generar distintas apropiaciones del espacio no a través de actos físicos o de proyectos de diseño arquitectónico, sino más bien, operando sobre los imaginarios y las memorias colectivas. A través de intervenciones en distintos lugares (Santiago de Chile, Shenzhen, Sao Paulo o Flint, en Michigan), estos proyectos tienen el objetivo de generar una reacción personal y emotiva, conduciendo los miembros del público a considerar los espacios de la ciudad y de los ambientes que los rodean de maneras diferentes de lo habitual.

Mientras que algunos proyectos pasados, especialmente la secuencia desarrollada para el Flint Free Festival, invitan los asistentes a explorar, moviéndose, los territorios de dicha ciudad, “Dónde” sugiere un movimiento a través del tiempo, solicitando recuerdos personales e íntimos.

El concepto de “Dónde” es muy sencillo: se trata de una serie de preguntas referidas tanto a actividades o acciones concretas (“dónde compras flores”), a sensaciones tanto positivas como negativas (“dónde huele bien” o “dónde sientes peligro”), a recuerdos (“dónde diste tu primer beso” o “dónde empezaste ir a la escuela”), tal vez a actividades banales y cotidianas (“dónde almuerzas”) o muy especiales y únicas (“dónde celebraste una victoria”). La selección de preguntas se compone de elementos generales, que podrían aplicarse a cualquier contexto y de cuestiones en vez muy específicas, fruto de investigación y trabajo con actores locales. El idioma con el cual las preguntas son dirigidas al público, refleja también la intención de entrar en resonancia con el contexto local: en castellano con tintes chilenos en Santiago, en cantones en Shenzhen, en portugués en Sao Paulo y en cuatro idiomas, reflejando la multiplicidad lingüística de sus habitantes en Montreal (inglés, francés, castellano y chino).

Las formas con las cuales las preguntas aparecen varían también: proyecciones de PowerPoint en espacios de museos o sobre grandes pantallas en el espacio público; grafiti sobre muros de barrios informales; o como en el caso de dos propuestas no realizadas, la primera para una red de ciudades en Catalonia y la segunda para un festival en Dallas, Texas, apareciendo sorpresivamente en el espacio urbano, utilizando camiones equipados de proyectores o pantallas digitales, que hubieran rondado libremente por las calles. En el caso de Dallas, el proyecto hubiera sido desarrollado en los diez idiomas de las comunidades de inmigrantes más representadas.

### **Propuesta**

En ocasión de las actividades de World Design Capital 2018 en Ciudad de México, FIG Projects propone de realizar un taller, en colaboración con escuelas de arquitectura y diseño locales,



concluido por una exposición publica. Los detalles de esta propuesta dependen de las condiciones especificas y de los acuerdos que podrían ser realizados con diferentes instituciones. El objetivo es de producir una serie de materiales para la difusión publica de una nueva serie de preguntas de “¿Dónde?” relacionadas con la condición de Ciudad de México. Los materiales serian principalmente de dos tipos: afiches impresos y proyecciones digitales. Los afiches, cada una de ellas presentando el texto de una sola pregunta, deberían ser puestos a través de la ciudad, o en una área delimitada, utilizando los espacios normalmente destinados para actividades de publicidad o de propaganda, con el objetivo de interceptar la atención casual del publico.

Las proyecciones digitales, que funcionan como una secuencia de “diapositivas” que aparecen una después de la otra podrían ser tanto proyectadas sobre pantallas en los espacios públicos así como a través de instalaciones al interior de los lugares donde se desarrollen las actividades de World Design Capital 2018 (museos, galerías, universidades u otros).

### **Metodología**

El taller para aproximadamente 20-30 participantes, principalmente destinado a estudiantes procedentes de escuelas de arte, arquitectura y diseño se compone de las siguientes actividades.

- 1) Revisión de la lista de preguntas. En la fase de investigación y preparación del proyecto, FIG Projects preparará una nueva lista de preguntas para “¿Dónde?”. Durante el primer día del taller, la lista será discutida y modificada en acuerdo con los participantes.
- 2) Exploraciones urbanas (2 días). Se visitarán las áreas identificados como posibles territorios de intervención para seleccionar los lugares donde pegar los afiches y donde difundir a través de pantallas las preguntas. Se registrará a través de fotografías, videos u otros medios la actividad de exploración urbana para la difusión sucesiva del proyecto (Internet, publicaciones)
- 3) Diseño (3 días). En colaboración con profesores locales de diseño grafico, se procederá al diseño grafico de una serie de afiches (mínimo diez) que llevaran una pregunta cada una. En paralelo se procederá a la diagramación de la proyección digital.
- 4) Producción (2 días). Las afiches serán impresas: las técnicas y cantidades dependerán de las modalidades propias al taller (podrían ser más manuales o industrializadas, dependiendo de posibles acuerdos de colaboración con instituciones e impresas).
- 5) Instalación (1 día): los materiales finales serán instalados en el espacio publico y en los lugares elegidos propios a World Design Capital 2018.



## Requerimientos

- 1 Un espacio de atelier para trabajo de diseño grafico, equipado con wi-fi, impresoras (30 personas máxima).
- 2 La asistencia de un profesor en diseño grafico que colabore en la fase de diseño y ejecución.
- 3 Un asistente con conocimiento local (especialmente para la fase de exploración). Esta componente fundamental podría también consistir en la colaboración con alguna organización ciudadana o barrial en el caso que el proyecto se desarrolle en un área específica.
- 4 Apoyo para movilidad local (metro, Uber u otro).
- 5 Materiales para producción final (o acuerdo con empresas o instituciones): tintas, impresiones, papel, etc.
- 6 Estadía de un miembro de FIG Projects para la entera duración del taller.
- 7 Gastos de viaje y permanencia para un miembro de FIG Projects.
- 8 Honorario. Se propone un honorario de 5,000 Dólares US libres de impuestos.

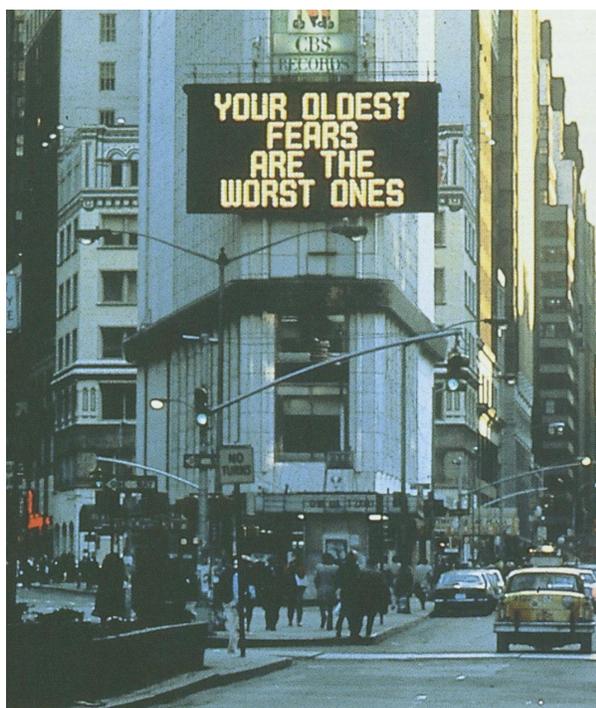
El proyecto puede ser alterado y modificado de acuerdo con las diferentes instituciones participantes, tanto para producir una versión simplificada o una más compleja (por ejemplo, a través de convenios con medios de comunicación, difundir las preguntas en diarios impresos de circulación masiva o en televisión).

La autoría final del proyecto será compartida entre FIG Projects, los colaboradores y participantes.

© FIG Projects, Montréal 2018.



Alfredo Jaar, *Studies on Happiness: Public Interventions*, 1981.



Jenny Holzer, *Times Square*, 1985.