



Tag DF

Architects / Designers AT103 Julio Amezcuca + Francisco Pardo

Location Mexico

Time 2013

Duration 2 days

Ressource <http://www.at103.com/at103/tag-df/>

Dans un pays où une personne sur deux a entre 15 et 25 ans, il est difficile de trouver un projet qui inclut tout le monde. Il y a trop de différences géographiques, économiques, sociales et culturelles. Il y a deux choses, cependant, qui implique pratiquement tout le monde : créativité et Internet. TAG DF est un événement annuel qui connecte des milliers de jeunes, avec des vues actuelles sur des médias technologiques et numériques.

L'événement de deux jours a été tenu dans le fonds de terre d'un hippodrome, avec l'intention de créer un espace autonome et indépendant.

Le but est de produire une stratégie spatiale intégrant les pièces numériques, dans le contexte du festival. Cet effort architectural se concentre plus sur l'expérience réelle et les effets qu'il produit plutôt que les espaces spécifiques à proximité. Quelques articles qui ont été utilisés dans ce projet étaient des tentes traditionnelles, des palettes de transport, des conteneurs, le gravier, la lumière et l'ombre. Une installation interactive, une exploration visuelle qui donne des contrôles multiples aux gens pour le contact, l'exploration, la création et les formes géométriques et les sons. Cette installation interactive invite les gens à dire quelque chose à l'intérieur d'un tunnel construit avec des panneaux de leds et écouter en même temps quelqu'un dont la voix est enregistrée auparavant. Cette expérience reflète la communication et la technologie, à travers des visualisations graphiques, le mouvement et les sons.

In a country where one in two people are aged between 15 and 25 years old, it is difficult to find a project that includes everyone. There are too many geographic, economic, social, and cultural differences. There are two things, however, that involve virtually everyone: creativity and the internet. TAG DF is an annual event that connects thousands of young people with personalities, who have shaped current views on technology and digital media.

The two-day event was held in the infield of a horse racecourse, with the intention of turning it into an autonomous and independent space.

The goal is to generate a spatial strategy to integrate the digital pieces, within the context of the festival. This architectural endeavor focuses more on the actual experience and effects that it produces rather than the specific spaces at hand. Some items that were used in this project were traditional tents, transport pallets, containers, gravel, light and shadow. Interactive installation. It's a visual exploration that gives people multiple controls for touching, exploring, creating and destroying geometric shapes and sounds. This interactive installation invites people to say something inside a tunnel built with LED panels and at the same time listen to someone else's voice recorded minutes before. This experience makes us reflect about communication and technology through graphic visualizations with motion and sounds.