



Bienvenido a la Red Retro de Madrid





Intro.

El Documento que estás leyendo intenta, resumir, concretar y dar significado al Proyecto Red Retro. Hemos dividido la información en tres apartados muy concretos *Origen *Motivación y *Definición.

Esperamos disfruten del viaje.

**Gracias por Apoyarnos.
Red Retro.**

trompelemonde@trompelemonde.com





Origen.

y precedentes



Siempre hemos pensado que las cosas por norma general, ni son lo que parecen, ni parecen lo que son. Por ello decidimos ya hace tres años, fundar una Factoría de Ideas que de primeras ofreciese un aspecto y una filosofía que dejara a la gente como poco, a la expectativa.

Jugar y sacar conclusiones ha sido una de nuestras obsesiones. El primero fue en el Reina Sofia. Con nuestro proyecto Amarte Reina <http://www.trompelemonde.com/amartereina.htm> (léetelo si no lo conoces) Ese día nació Trompelemonde dándose el pistoletazo de salida que nos tre hoy a las puertas de la Red Retro.

Hoy la cosa, tambien va de letras; de cambiar letras, de camuflarlas, de transformar los carteles que dan nombre a las estaciones, del Metro de Madrid, especialmente en los andenes. Se trata de crear confusión de manera muy sutil y jugar a no ser descubiertos por los operarios de limpieza (a posteriori) o vigilancia, (in actum!) Y conseguir que el viajero perciba estos guiños gráficos y se divierta un poco...

y hasta quizás

su

eñ

e...





Red Retro de Madrid

stracion: Moebius (El Garaje Hermético)



animalpublico@trompelemonde.com
 UnaAccionUrbana FromTrompeLemonde
 www.trompelemonde.com





Motivación

La publicidad nos asalta de un forma agresiva e imposible de ignorar en cualquier recorrido que hagamos en Metro. La publicidad, ya no solo se conforma con llenar las paredes, sino que además envuelve los vagones, forra pasillos y empapela y plastifica espacios abiertos.

El ataque es constante y el usuario no tiene más posibilidad de defensa que la lectura, los juegos en el móvil, el sudoku, la escucha de música digital y demás emisiones acústicas o la abstracción; el ensimismamiento o el contacto visual erótico festivo...y aquí es cuando el usuario mira por enésima vez en su vida los letreros del anden de por ejemplo;

Plaza de Castilla, ...y el tren arranca..., Plaza de Castilla...Plaza de Castilla... Plaza de Castilla... Plaza de Castilla... Plaza de Castilla... Playa de Pastilla... Plaza de Castilla... eh? ¿Playa de Pastilla?... El usuario se sonríe, mira a la chica de enfrente y sueña un poco... Abre su libro y lee. Pasan las estaciones y el tiempo, hasta que nuestro usuario llega a su parada; Congosto.....Congosto... Congosto... Congosto... ¿Congosto?...Playa de Pastilla-Congosto... menudo itinerario ¿no?

Y así empezó este juego...
Unas cuantas personas cambiando nombres...
y otras leyéndolos...Cruces de significado y miradas perdidas...





Definición

Red Retro es una Acción Suburbana de inspiración Dadáista, creada desde la plataforma creativa de <http://www.trompelemonde.com>

Objetivo1.

Conseguir cambiar el nombre a determinadas estaciones del Metro de Madrid, (con tan solo una o dos letras de vinilo y en uno o dos de los indicadores de Nombre de Estación) transformando así, su significado y alterando el simbolismo gráfico, lingüístico y emocional de los trayectos realizados.

Objetivo2.

Crear una Red virtual alternativa, que se refleje en este Mapa y se actualice periódicamente.

Objetivo3.

Utilizar la Red Retro para transportarse física y oníricamente por Madrid, desarrollando por completo el resto de fases del juego, desde la perspectiva la experiencia y las aportaciones de los Operarios de la Red.

A.

Red Retro es una organización abierta a nuevos participantes, y estará dispuesta para la recepción de Operarios.

B.

Se auto financiará a través de la venta de sus Objetos Red Retro y de las aportaciones en material de vinilo o maquinaria de individuos, empresas o instituciones afines al proyecto y de las Donaciones o aportaciones económicas desinteresadas.

Objetivo4.

Retroalimenta tus Sueños.
Retrospecciona tu Ciudad.

Objetivo5..

Be Dadá
Be Trompe!





www.redretro.org & www.trompelemonde.com



www.redretro.org.
Retroalimenta tus sueños





www.redretro.org & www.trompelemonde.com

eritiba.ada.





Identidad.

Bienvenido a Trompelemonde

/ The Pixie Factory

1

Trompelemonde Somos manos, lápices, hilos, tijeras, ordenadores y cabezas inquietas donde la imaginación es el dogma y el diseño la herramienta.

2

TrompeLeMonde surge de la necesidad de construir una plataforma desde la cual proyectarnos como profesionales del Diseño de Moda (Ropa, Complementos, Serigrafías y Camisetas), Diseño Gráfico, (Píxel y Papel/ Webs, Gráfico Tradicional, CDs, Etc..), Factoria de Ideas (Creatividad al servicio del Cliente), Organización de Eventos (Fiestas, Merchandising, Proyecciones, Djs, Acciones Urbanas), VideoCreación Digital (Documentales, Video Arte).

3

TrompeLeMonde es un vehículo en el que mostrar trabajos, inquietudes y demás enredos, como diseñadores y analistas sociales que somos, pero sobre todo de la necesidad de ser un foro abierto a la intercomunicación, conexión, cruce de cables y otros enlaces con el fin de establecerse como un Observatorio Urbano y Social.

4_

Trompelemonde además de acuñarse como un homenaje al LP de The Pixies "Trompe Le Monde" y a las pintadas estudiantiles en Paris de Mayo del 68 surge del término pictórico Trompe-l'œil (Engaña al ojo o Trampantojo) que a su vez ha sido utilizado por diversos analistas sociales y semióticos para dar nombre a lo que el sociólogo francés Jean Baudrillard denominó "la simulación encantada". Trompelemonde nace con un espíritu crítico y trasgresor utilizando las herramientas que mejor sabemos utilizar; el diseño y la imaginación. Las cosas no son lo que parecen ser, hay que mirar detrás, construir tu propio rompecabezas, confundir, sugerir e inventar para provocar acciones y reacciones, gritar en medio de los silencios impuestos. Trompelemonde.com es un pedazo de tierra virtual para construir todos los sueños que podamos construir. Si quieres nacer rompe el mundo!

5

Toda persona sin distinción de clase, raza, edad o sexo,
tiene derecho a destinar sus noches, a crear,
imaginar, volar, soñar despiert@
y/o disfrutar de la compañía
de otr@s pasada
la media
noche
!

