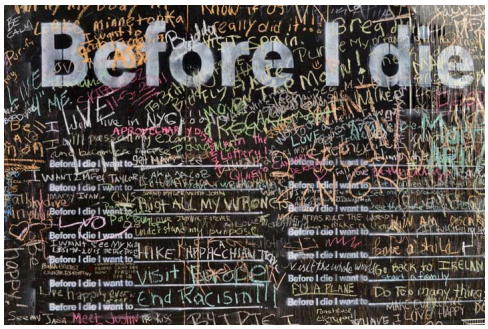
Candy Chang es diseñadora, urbanista y artista visual. Su producción, que parte del diseño gráfico, la arquitectura y la planeación urbana, busca hacer de la ciudad un espacio público confortable, accesible para sus habitantes. Entiende el entorno como un medio para la convivencia basado en la consideración del otro y la comunicación a favor del bien común.

En su proyecto más reciente, la cofundadora de **Civic Center** desarrolló en **Dallas** y **Nueva Orleans**
un modo sencillo de adentrarse en los sueños y deseos de la gente, con el simple objetivo de no dejar morir sus ideas, recordándonos aquello que es importante para cada uno.
Before I Die
consiste en una enorme pared convertida en pizarrón, donde decenas de esténciles repiten la frase
Before I Die I Want To_____.
El público es libre de intervenir la pieza con la idea que más le plazca (una constante en casi todos los proyectos de Chang). Leer las anotaciones de la gente a lo largo del muro permite entender las esperanzas y aspiraciones de quienes nos rodean. Así, quizá, la propuesta colabora en la mejora de entorno social. Y nos recuerda que la vida es corta, que el tiempo se nos escapa.

Before I Die se presentó por primera vez en la exposición colectiva **Freeriding**, organizada por **Subtext Projects** en las galerías de la
Universidad de la Mujer en Denton, Texas
. La muestra, que incluye trabajos de otros nueve artistas, tuvo como hilo conductor los actos de dar y recibir, que implican un compromiso del artista con el espectador: cada uno gana o renuncia a algo para dar paso a un intercambio. Las obras fueron pensadas como parte de una propiedad pública en la que se producen diversos modos de interacción. Una de las piezas más notables es
Dinner Coupon
(2010)
, de
Richie Budd,

una seria de cien cupones que valen por una cena:
el comprador tiene la oportunidad de comunicarse directamente con el artista.

A menudo surgen proyectos que tienen como objetivo socavar la influencia del mercado y estimular las interacciones humanas. Obras como las incluidas en **Freeriding** vuelven evidentes las posibilidades del diseño gráfico; los intercambios generados pr las piezas retan y desafian las que parecen ser las constantes de la
"Era 2.0"
, donde el aislamiento tiene un papel protagónico y la sensibilidad hacia el entorno social parece ser apenas una opción.