



KIMERA VS KIMERA

Una lucha por la sostenibilidad
de la vida en un planeta
irremediablemente herido



KIMERA vs KIMERA

Cada época, cada cultura, cada comunidad tiene sus propios monstruos, con los que representa y se enfrenta a sus límites, convenciones, miedos y reversos tenebrosos. Porque una comunidad no lo es sin sus monstruos. Por eso debe inventarlos, convivir con ellos, temerlos, exorcizarlos,... ¿vencerlos?

Y el tiempo lleno de incertidumbre que nos ha tocado vivir también tiene sus monstruos. Quizá el más temible, ese relacionado con la crisis ecológica que nos podría llevar a la extinción de la especie humana y a la destrucción del planeta. Un monstruo que habita esta era que hemos dado en llamar Antropoceno (también conocida como Capitaloceno o Chthuluceno). Un monstruo de múltiples cabezas que representan nuestros modos de producción y consumo y nuestros hábitos de vida ligados a la idea de crecimiento ilimitado. Un monstruo que bien podría ser una KIMERA. Ese ser que la mitología clásica representa como un animal híbrido, fruto de la mezcla de un león, una cabra y un dragón. Un monstruo como también son el Minotauro, King Kong, Godzilla, Gamera, Alien, Predator, los gremlins, los kaijus... **¡Fuerzas de la naturaleza y la imaginación! ¡¡Destructivos monstruos que en realidad somos nosotras mismas!!**

Pero una KIMERA, al mismo tiempo, no lo olvidemos, también hace referencia a algo utópico, imposible de alcanzar, pero que las personas soñamos y tenemos la esperanza de conseguir tarde o temprano. Una kimera que bien podría ser la necesaria transición socio-ecológica que necesitamos abordar con urgencia. Un cambio de paradigma para el que, si no queremos que quede en ilusoria fantasía, debemos marcar una hoja de ruta concreta, con acciones para impulsar el uso eficiente de los recursos, reducir la contaminación, detener el cambio climático, revertir la pérdida de biodiversidad o garantizar que esta transición se hace de forma justa e inclusiva, sin dejar a nadie atrás.



Una kimérica oportunidad

En este marco se propone KIMERA vs KIMERA, una oportunidad para abordar esta histórica situación tan apocalíptica como transformadora, buscando el encuentro lleno de potencias entre dos sectores: el de la sostenibilidad y lo ambiental y el de lo cultural y lo creativo. Dos ámbitos que trabajando conjuntamente, hibridándose, pueden desencadenar todo un torrente de posibilidades.

Una propuesta que juega con el imaginario de esas películas de Serie Z, entre la ciencia ficción y el terror, en las que se enfrentan monstruos contra ingenios humanos o monstruos contra monstruos. Una invitación a trabajar conjuntamente sobre cómo sería una película de Serie C, en lugar de Z, en la que se enfrenten KIMERA contra KIMERA (monstruos que en realidad son las dos caras de una misma realidad, en una dura pugna por un mundo más Circular). Dos sesiones en las que conocernos y mezclarnos, hacer emerger los monstruos que llevamos dentro (tanto destructivos como regenerativos), situarlos sobre distintos escenarios e imaginar posibles estrategias y soluciones concretas, que puedan ayudarnos a salvar el planeta o al menos, a proponer transiciones para hacer más sostenible la vida en un planeta irremediadamente herido.

En este cuadernillo se presentan a continuación algunas claves sobre el lugar en que se sitúa la película, tres posibles escenarios temáticos, así como las herramientas y metodologías que utilizaremos y que esperamos nos ayuden en la búsqueda del desenlace deseado.



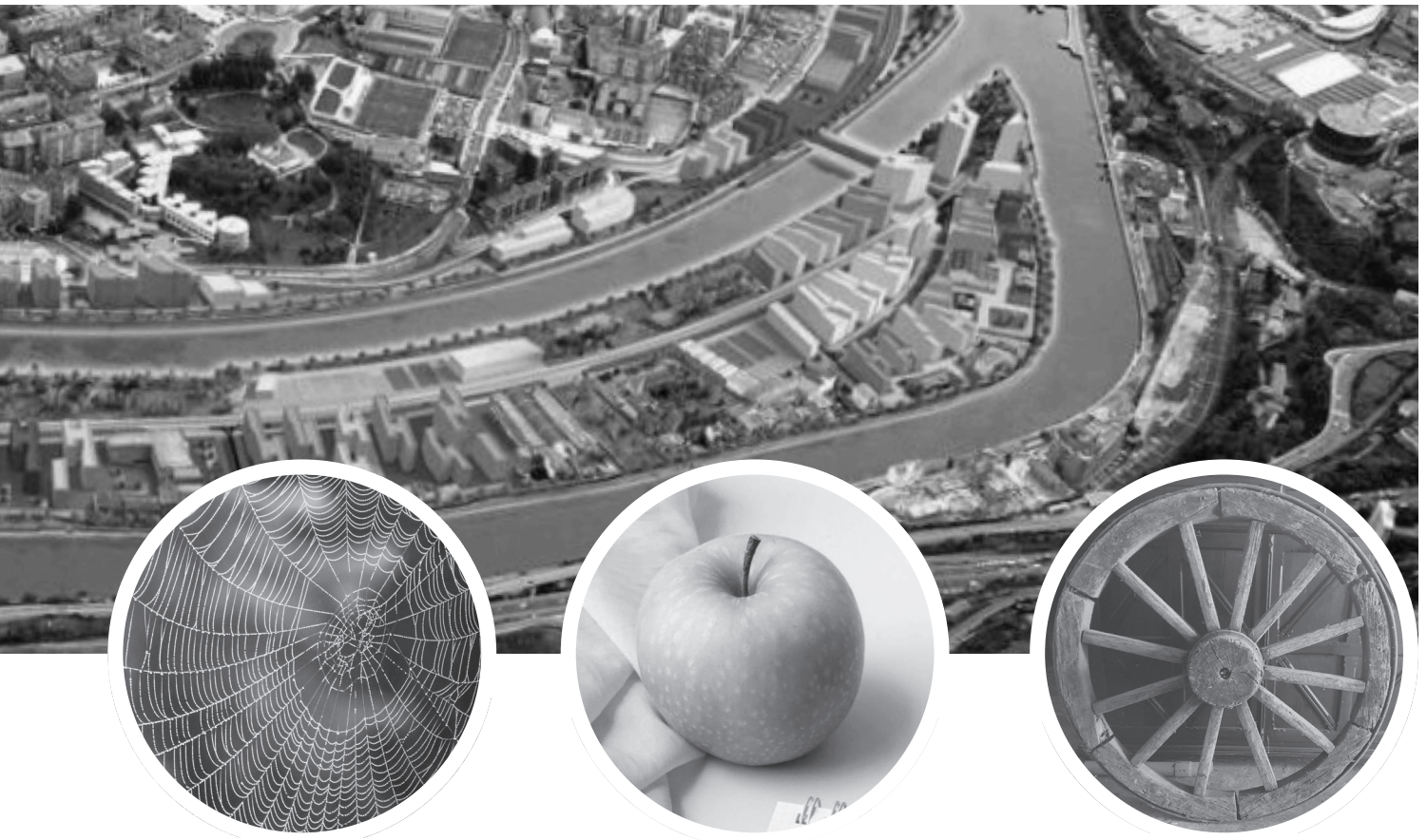
ZORROTZAURRE

Una isla para vivir, trabajar y disfrutar

La regeneración de Zorrotzaurre es la última gran operación urbanística de Bilbao. Un plan integral diseñado en claves de sostenibilidad, que reconvierte una zona tradicionalmente industrial que se ha ido abandonando y degradando, en un nuevo espacio planteado desde la mezcla de usos (entre el barrio autosuficiente y el parque tecnológico urbano, con viviendas, comercios, empresas, universidades, equipamientos sociales y culturales y zonas de ocio y disfrute ciudadano) y con la densidad necesaria para lograr un desarrollo urbano compacto y posibilitar una movilidad sostenible.

En Zorrotzaurre se cruzan todo tipo de problemáticas y oportunidades de las que se están planteando desde Europa a través de programas como Next Generation UE, Green Deal o New Bauhaus, que con el objetivo de acelerar la recuperación, nos invitan a extraer enseñanzas de la crisis, para abordar los procesos de regeneración y transición hacia nuevos escenarios sociales, económicos y productivos más equitativos, responsables y sostenibles, para las personas y para el planeta. Y hacerlo co-creando soluciones desde perspectivas transdisciplinares.

Una isla que, como toda isla que se precie, tiene sus monstruos. Monstruos que pueden emerger al remover el terreno, al excavar para poner los cimientos de las nuevas construcciones, al agitar las aguas para la apertura del canal. Monstruos que habitan el mientras tanto espacio-temporal entre lo que Zorrotzaurre ha sido y lo que será.



Tres escenarios interrelacionados

Zorrotzaurre es una isla que es un living lab de sostenibilidad y regeneración urbana, ideal para desarrollar experiencias prototípicas transformadoras relacionadas con las transiciones ecológica, social y productiva, sobre las que centra la atención el Green Deal.

En el marco de KIMERA vs KIMERA vamos a poner el foco sobre tres escenarios o ámbitos temáticos (interrelacionados entre ellos pero con características propias). Tres escenarios atravesados además por la participación ciudadana y la interacción con las usuarias, como forma de activar innovaciones emergentes, así como buscando su concienciación e implicación corresponsable en las transformaciones y cambios de hábitos necesarios.

CIUDAD RESILIENTE

Soluciones basadas en la naturaleza integradas en el entorno urbano y periurbano, Barrios autosuficientes. Reducir las entradas (materiales, energía, alimentos) y las salidas (residuos, contaminación). Minimizar los efectos de las inundaciones. Construcción y movilidad sostenibles. Infraestructuras verdes y azules.

CALIDAD DE VIDA

Preservar y restaurar los ecosistemas y la biodiversidad. Mayor cohesión social. Promover hábitos de trabajo, consumo y vida saludables. Mejora de la habitabilidad y la calidad ambiental. Disminuir la contaminación atmosférica. Sistema alimentario justo y sano. Energía asequible, segura y limpia. Cuidados comunitarios.

ECONOMÍA CIRCULAR

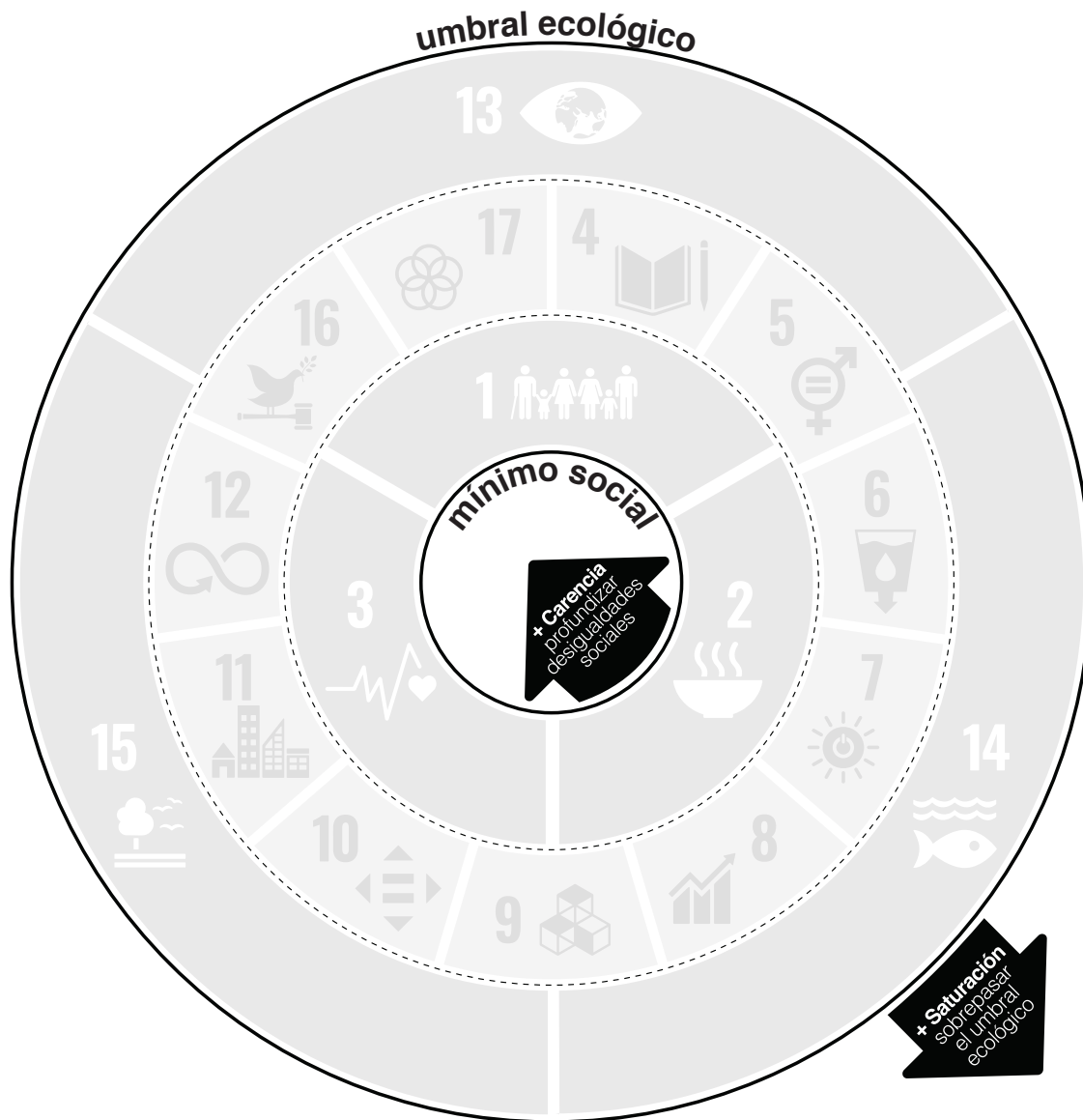
Modelos de producción y servitización que tengan en cuenta la minimización del impacto sobre el entorno, el uso de recursos renovables y no contaminantes o aspectos como la durabilidad, la reparación o el reciclaje. Nuevas cadenas de valor y modelos de negocio. Ciclos eco-eficientes. Incentivos y beneficios para productoras y consumidoras.



HERRAMIENTAS KIMÉRICAS

En las siguientes páginas se comparten una serie de herramientas y conceptos que, a modo de navaja suiza, pueden desplegarse en este proceso de reflexión y creación compartida. Pueden resultar útiles para plantear las relaciones y propuestas en KIMERAvsKIMERA incorporando: principios ecológicos vinculados a la permacultura o el decrecimiento; formas de hacer, replicar y transferir ligadas al código abierto y el conocimiento libre; reflexiones sobre los recursos y capitales que ponemos en juego; sistemas productivos que tienden a lo circular y combinan componentes de hardware, software y transware; o como todo esto se relaciona con marcos de sentido más macro como el propuesto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

No son herramientas y conceptos que haya que utilizar o aplicar de manera completa o forzada, sino que puedan aportar pistas, abrir puertas, ofrecernos claves, ya sea dentro del proceso que vamos a compartir con KIMERAvsKIMERA, como en lo que de aquí nos llevemos a nuestras organizaciones y a futuros procesos. Coger de aquí y allí lo que mejor nos venga en cada caso para componer nuestro propio kit para las transiciones.



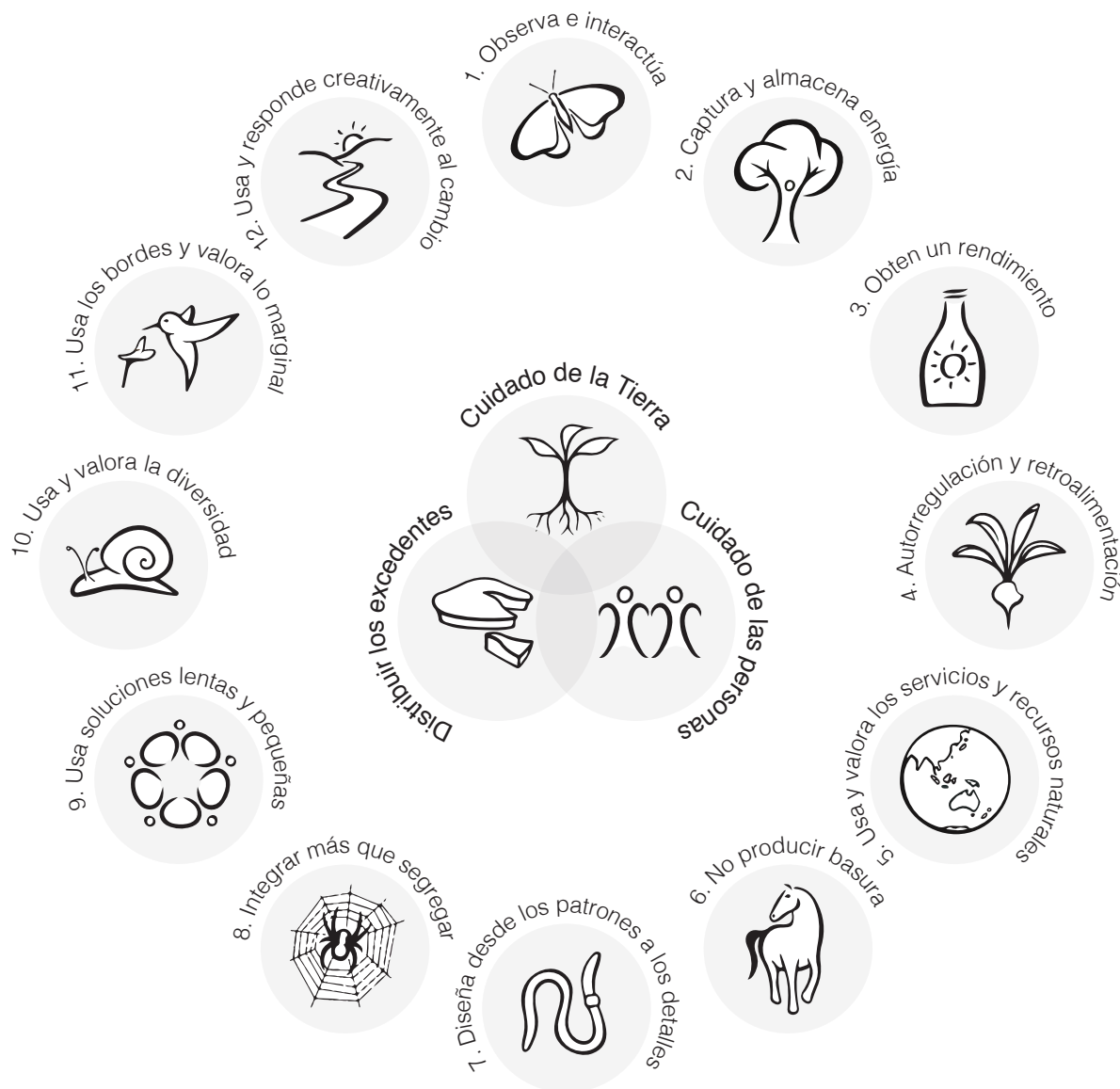
ROSQUILLA DE ODS's

La Rosquilla de ODS's es un marco de referencia propuesto por Adolfo Chautón, que se conforma combinando la Economía Rosquilla de Kate Raworth con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU (ODS). La rosquilla conforma UN ESPACIO SEGURO Y JUSTO PARA LA VIDA entre el que situar cualquier proyecto. Un mapa de actuación delimitado por el centro por una base de MÍNIMOS SOCIALES que garanticen cubrir las necesidades básicas de las personas; y hacia el exterior, por el UMBRAL ECOLÓGICO del planeta, sobre el que con nuestras acciones tenemos que tender a tener un "impacto 0".

Este mapa se enriquece con los ODS como una herramienta global para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todas con horizonte 2030. Unos ODS que se dividen en dos grupos interrelacionados. Los ODS COMUNES, en los límites de la rosquilla, que deben estar presentes en todas nuestras acciones y tienen que ver, por un lado con el mínimo social (ODS 1 Fin de la pobreza, ODS 2 Hambre cero y ODS 3 Salud y bienestar) y por otro con el umbral ecológico (ODS 13 Acción por el clima, ODS 14 Vida submarina y ODS 15 Vida de ecosistemas terrestres).

Y los ODS OPERATIVOS, que ocupan el centro de la rosquilla y varían en función de los intereses, objetivos e intenciones de cada proyecto (4 Educación de calidad, 5 Igualdad de género, 6 Agua limpia y saneamientos, 7 Energía asequible y no contaminante, 8 Trabajo decente y crecimiento económico, 9 Industria, innovación e infraestructuras, 10 Ciudades y comunidades sostenibles, 11 Reducción de las desigualdades, 12 Producción y consumo responsables, 16 Paz, justicia e instituciones sólidas).

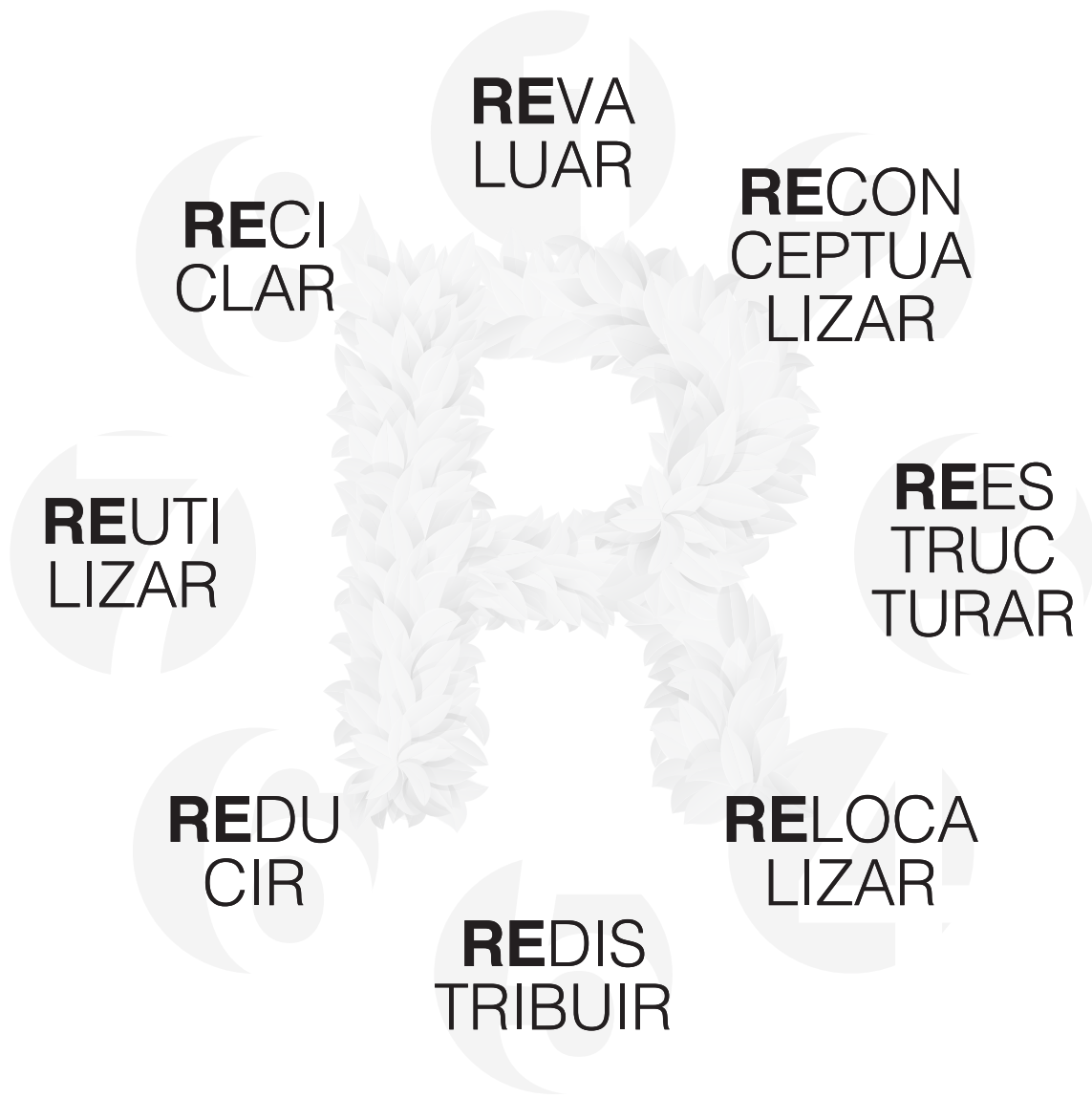
De modo transversal a todos ellos opera el ODS 17 centrado en el establecimiento de alianzas.



PERMACULTURA

La permacultura es una herramienta propuesta en 1978 por Bill Mollison y David Holmgren para el diseño de sistemas holísticos de hábitats humanos sostenibles, que imita las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza y pone atención en la retroalimentación entre procesos. Se basa en tres éticas interrelacionadas como son: el cuidado de la tierra, el cuidado de las personas y la (re)distribución justa de energía, recursos y excedentes; y en varios principios complementarios unos con otros:

1. **Observa e interactúa.** Presta atención. Toma diferentes perspectivas. Mimetízate con el entorno. Busca el momento.
2. **Captura y guarda energía.** Recolecta en tiempos de abundancia para utilizarlo en momentos de escasez.
3. **Obtén un rendimiento.** Busca recompensas útiles. Atiende equilibradamente el corto y el largo plazo.
4. **Auto-regulación y retro-alimentación.** Mínimo esfuerzo para un máximo rendimiento. Todo está conectado.
5. **Utiliza recursos y servicios renovables.** Aprovecha lo que ofrece el entorno. Minimiza los consumos.
6. **Deja de producir residuos.** Nada se desecha. Piensa en nuevos usos y en ciclos de regeneración.
7. **Atiende los patrones y cuida los detalles.** Aprende de la naturaleza. Adapta y contextualiza.
8. **Integra en lugar de segregar.** El problema es la solución. Cada elemento, múltiples funciones.
9. **Usa soluciones lentas y pequeñas.** Mide los tiempos y las escalas. Empieza por algo que puedas controlar.
10. **Maximiza la diversidad.** Potencia complementariedades. Aumenta la resiliencia y minimiza la vulnerabilidad.
11. **Atiende los bordes y lo marginal.** Los lugares de interacción, encuentro o fricción producen innovación.
12. **Responde creativamente al cambio.** Piensa en lo que es y lo que podría ser. Uso intensivo de la imaginación.



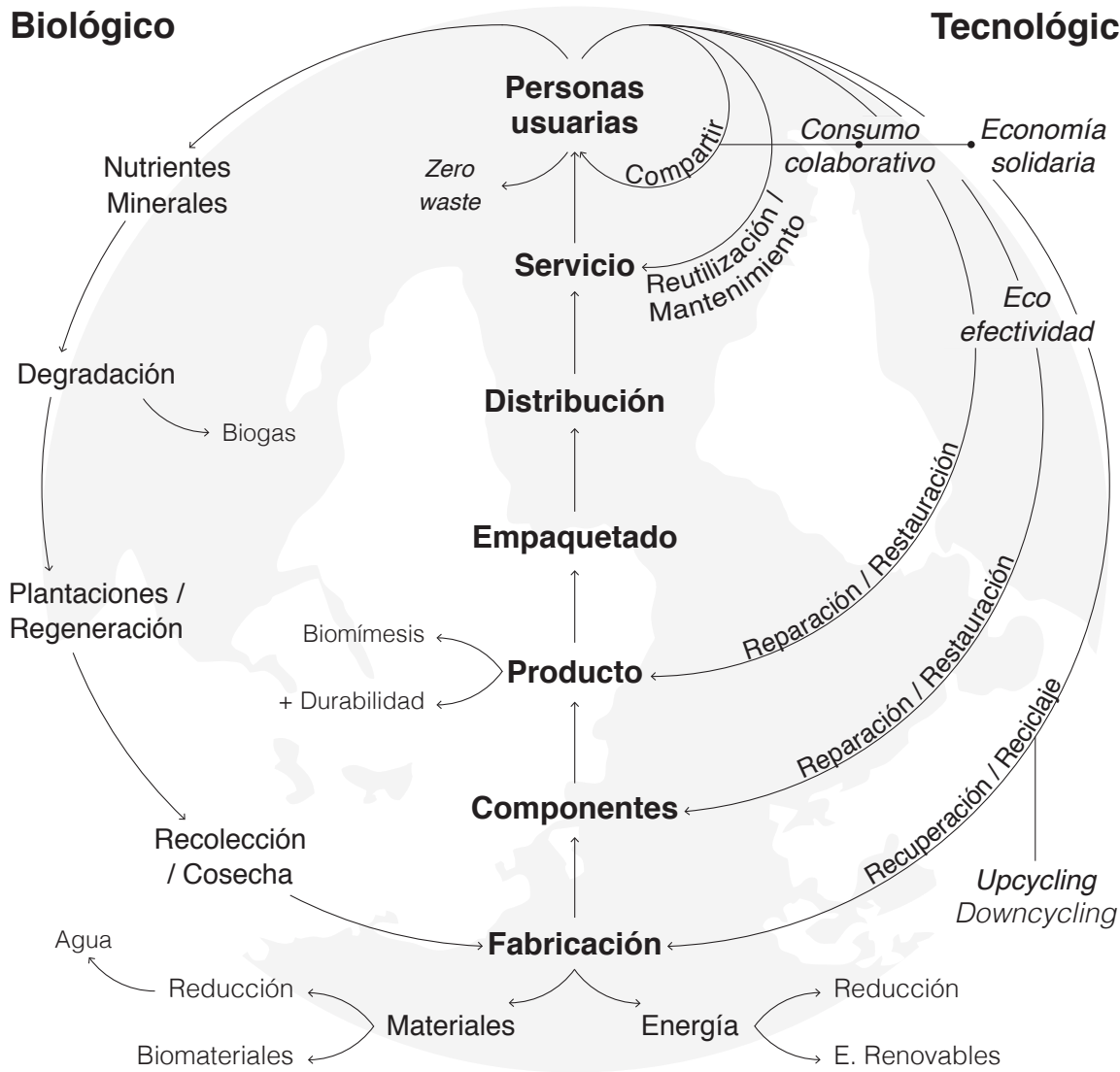
LAS 8R's

Un modelo planteado por el economista decrecentista Serge Latouche, basado en ocho medidas que articulan una alternativa al hiperdesarrollo, la hiperproducción, el hiperconsumo en que vivimos inmersas:

1. **Revaluar.** Sustituir los valores con los que nos regimos, a lo que damos importancia, los principios en base a los que tomamos decisiones.
2. **Reconceptualizar.** Dar la vuelta a las ideas, los significados o los puntos de vista. Cambiar los paradigmas.
3. **Reestructurar.** Adaptar el aparato de producción, las relaciones sociales y los estilos de vida al cambio de valores.
4. **Relocalizar.** Primar lo local sobre lo global en la producción y uso de los bienes esenciales; reducir el transporte de mercancías y personas. Filosofía de km 0.
5. **Redistribuir.** Hacer un reparto más justo de la riqueza, del uso de los recursos, del acceso a las oportunidades.
6. **Reducir.** Vivir mejor con menos. Evitar el despilfarro. Ser conscientes de que muchos recursos son limitados. Disminuir las externalidades negativas.
7. **Reutilizar.** Cuidar y reparar nuestros bienes. Buscar nuevos usos y utilidades para los productos. Alarguescencia vs. obsolescencia programada.
8. **Reciclar.** Recuperar o transformar desechos y residuos en nuevas materias primas o componentes para su nueva utilización.

Ciclo Biológico

Ciclo Tecnológico

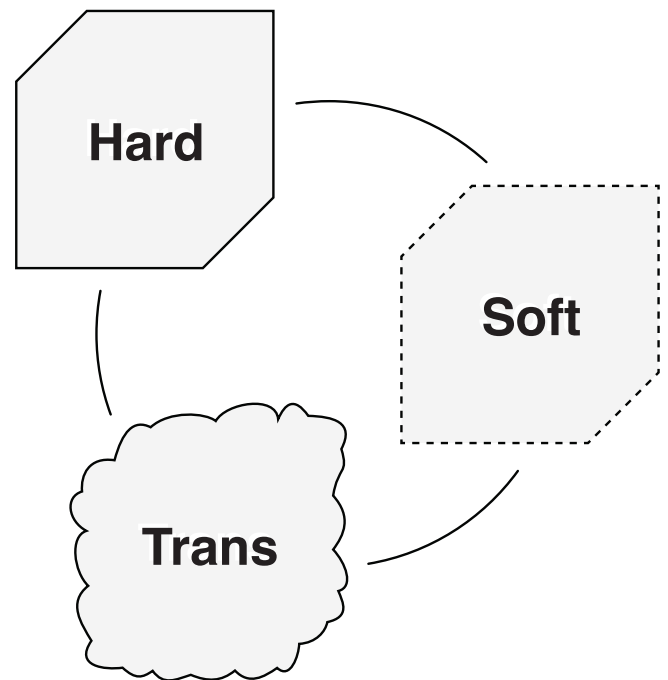


ECONOMÍA CIRCULAR

La economía circular es un modelo de producción y consumo que, frente al modelo de producción lineal, el usar y tirar o la obsolescencia programada, propone la generación de bucles o flujos de retroalimentación económicos y ecológicos basados en el uso consciente y responsable de los recursos. Un sistema que tiene como objetivo reducir tanto la entrada de las materias primas como la generación de residuos, así como alargar la vida de los productos, añadiendo capas de servitización o promoviendo la reutilización o el consumo colaborativo. Una estrategia que relaciona la sostenibilidad con la economía, que puede ser adaptada a todo tipo de ámbitos y escalas, siendo adecuada tanto para productos como para servicios, sistemas, empresas o incluso ciudades y territorios.

La economía circular se sitúa en la intersección entre aspectos ambientales, económicos y sociales y se centra en el diseño de ciclos tanto biológicos como tecnológicos que permitan:

- **Optimizar el rendimiento de los recursos**, buscando extender todo lo posible la utilidad de productos, componentes y materias. Favorecer para ello el uso de recursos renovables y la reutilización y remanufactura de materiales.
- **Promover la eco-eficiencia de los sistemas**, detectando y eliminando los factores negativos del diseño, maximizando la valorización de los recursos y minimizando la contaminación o la generación de residuos.
- **Generar alianzas entre agentes diversos a lo largo de la cadena de valor** que permitan avanzar hacia este tipo de prácticas, buscando incentivos y beneficios que ofrecer tanto a los agentes productores como consumidores.



CONOCIMIENTO LIBRE Y CÓDIGO ABIERTO

La ética hacker nos dice que “Ningún problema debería resolverse dos veces”. Para eso es necesario que el conocimiento fluya, se extienda y tenga un multiplicador efecto socialmente transformador. Esto se consigue en gran medida gracias a lo que se denomina Código Abierto (Open Source), que promueve el libre acceso, reproducción y distribución del código fuente -la información y/o conocimiento, ya sea en forma de un patrón, un diseño, unos datos, una metodología, una programación, un manual didáctico, etc.-, de cualquier producto, servicio o actividad. El Código Abierto (frente a modelos cerrados) facilita la replica, la reutilización, la recontextualización, la remezcla, en distintas comunidades conectadas en red. Y permite también la acción viral y la producción de derivados del original para su adaptación y mejora exponencial (gracias a la colaboración distribuida).

Desde el ámbito del software libre se proponen cuatro libertades perfectamente aplicables a cualquier otro ámbito de actividad:

- 0.- Copia y utilización.
- 1.- Acceso código fuente.
- 2.- Modificación, mejora, derivados, remezclas y nuevas aplicaciones.
- 3.- Comunicación pública, distribución, explotación.

COMPONENTES DEL SISTEMA

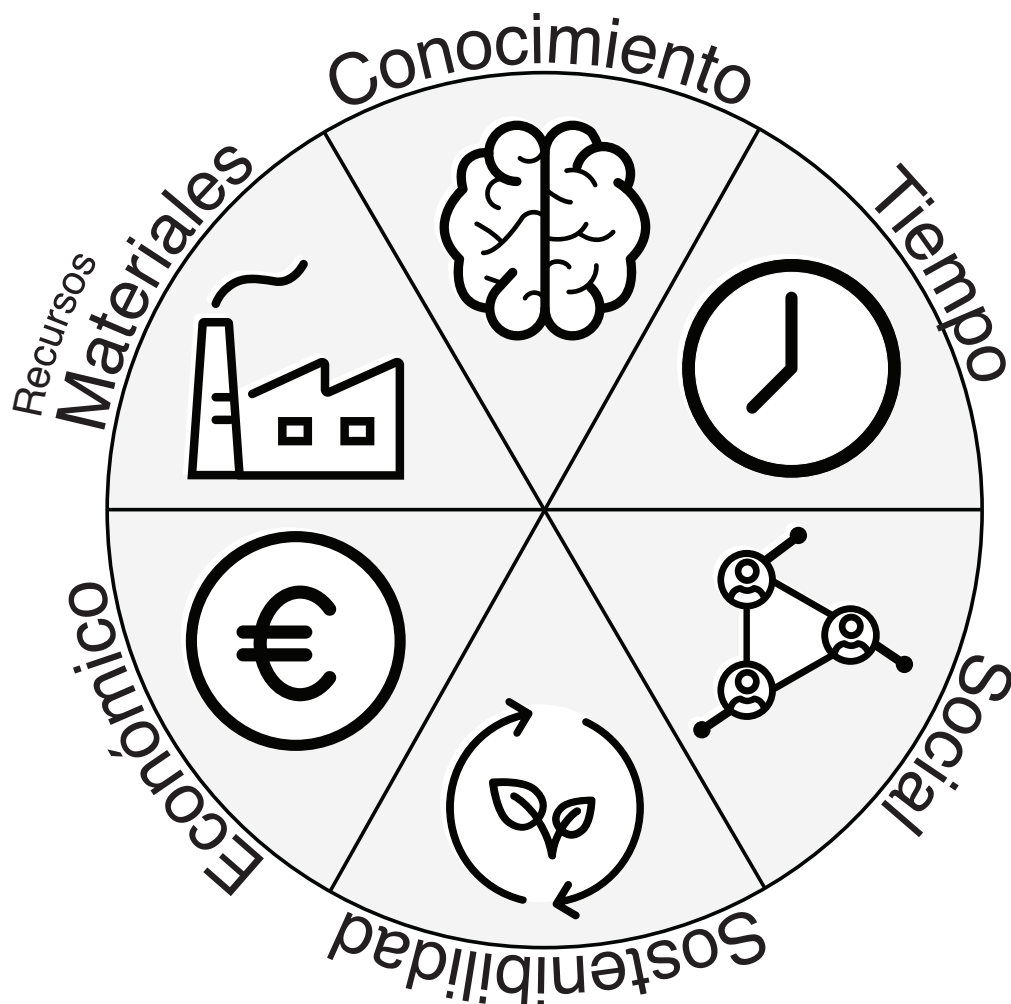
Cualquier sistema se articula combinando de manera equilibrada tres tipos de componentes:

Hardware, que hace referencia a las partes duras y tangibles, como las infraestructuras, los edificios o la maquinaria.

Software, que incluye las partes blandas e intangibles, como políticas, programas o servicios.

Transware, que tiene que ver con los flujos, con las relaciones, con los protocolos y las formas de gestión, gobernanza, mediación o conexión.

Además, siguiendo la metáfora informática, en un sistema, además de en la capacidad de almacenamiento (memoria ROM), el principal valor está en la capacidad para procesar lo almacenado (memoria RAM), esto es, su dinamismo a la hora de activar y conectar funcionalmente las distintas partes, respondiendo a una gran cantidad de variables, muchas veces no planificadas, sino emergentes y/o caóticas.

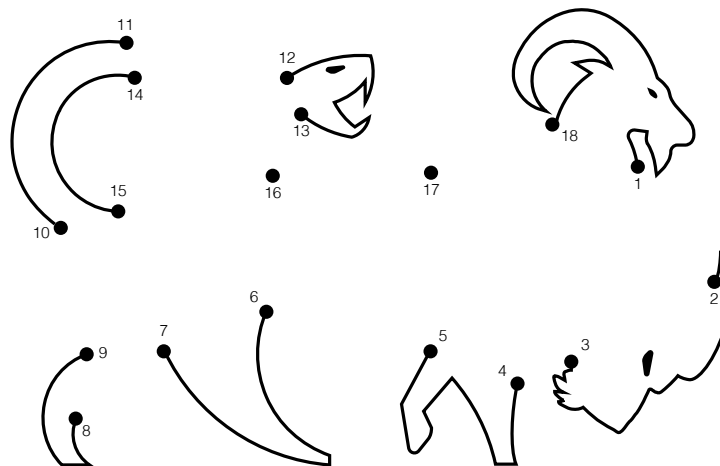


RULETA DE CAPITALS

Entendemos por capitales cualquier tipo de recursos y activos que entran en juego y producen efectos en un proceso. Tenemos que ser capaces de valorarlos objetivamente (en cuanto a su tipología, cantidad, calidad y la percepción que tenemos sobre ellos) para poder relacionar, equilibrar, combinar y/o intercambiar unos con otros. La puesta en juego de los capitales se produce, según el sociólogo Pierre Bourdieu, en base a los *habitus* (jerarquías, convenciones, formas de obrar, pensar o sentir) propios de la posición social de cada agente, dentro de un determinado campo (cada sector o ámbito específico de actividad tiene sus reglas y agentes específicos) y con un tipo concreto de relaciones (legitimidad, interés, dependencia...), contribuyendo a reproducir y transformar la estructura social.

Aunque el capital dominante es el económico, hay muchos otros a tener en cuenta, que pueden ser más o menos importantes dependiendo de cada situación (qué necesitamos, de qué disponemos, qué nos falta...). Proponemos una lista de seis capitales a tener en cuenta en cualquier proceso de relación entre distintos agentes.

1. **Conocimiento.** El conjunto de saberes, destrezas técnicas, capacidades de creación e innovación y experiencias en relación a un determinado ámbito o contexto.
2. **Tiempo.** La disponibilidad cuantitativa y cualitativa que poder vincular a un proyecto concreto.
3. **Social.** La red de relaciones más o menos institucionalizadas de mutuo (re conocimiento y el prestigio y legitimidad en un ámbito o contexto determinado).
4. **Sostenibilidad.** En lo relativo a lo ambiental (huella ecológica), a lo social (responsabilidad), a la salud personal (bienestar físico y emocional) y al cuidado del propio grupo (atender lo relacional).
5. **Económico.** La capacidad financiera, que posibilita la adquisición de bienes y servicios.
6. **Recursos materiales.** Infraestructuras, herramientas, materiales que poder poner a disposición del proyecto.



METODOLOGÍA

Las dos sesiones de KIMERAvsKIMERA tienen como objetivos: por un lado, conocerse, empatizar y mezclarse entre agentes diversos, buscando nexos, complementariedades y relaciones híbridas entre lo medioambiental y la ecoindustria con lo cultural y creativo; y por otro, vislumbrar mínimamente qué podemos hacer juntas, que necesitamos, en qué se concreta y cuáles podrían ser los siguientes pasos a dar.

Para ello utilizaremos distintas metodologías y herramientas con las que ir dibujando un itinerario que nos ayude a avanzar con estos objetivos. Lo haremos desde el entorno digital, pero en este cuadernillo compartimos, a modo de guía resumida, algunas explicaciones y fichas que puedan ayudar a situarse sobre cada ejercicio y también sirvan para tomar notas personales en analógico.

Ponernos cara, monstruificarnos y proponer ideas desencadenantes.

UN EQUIPO CON MUCHAS CABEZAS

Para producir KIMERAvsKIMERA nos hemos juntado distintos agentes con diversos intereses, lenguajes, ámbitos de actividad o perfiles profesionales. Y un primer paso para que la colaboración sea fructífera es conocerse. Tener algo de información formal e informal sobre quiénes somos, a qué nos dedicamos, ver qué nos llama la atención, qué podemos aportarnos, coincidencias, complementariedades, sumar competencias...

Conocerse por parejas para presentarse al grupo

Empezar por conocer a una persona, para después poder presentarla a las demás (presentas a la persona con la que has hablado y ella te presenta a ti). Esto refuerza la escucha, la atención sobre el otro, ya que se toma la responsabilidad de hablar por ella, de presentarla al resto del grupo.

Os juntaremos por parejas y os redirigiremos a una sala de vídeo en la que podréis presentaros brevemente de forma consecutiva. Como pistas para la conversación podéis utilizar algunas de estas preguntas:

¿Un animal con el que te sientas identificada?

¿Algún vínculo profesional o vital con esto de lo ambiental?

¿Algo que haces muy bien? ¿Algo en lo que quieres mejorar?

¿Qué esperas de este encuentro?

Notas sobre la persona que tienes que presentar



Tiempo estimado: 55'. 5-10' Explicación de la actividad y distribución en salas de vídeo por parejas + 15' Presentación en parejas (5' para que se presente una persona + 5' para que se presente la otra persona + 5' para trasladar los aspectos fundamentales a las máscaras) + 30-35' para presentarse entre todas.

Con lo que te hayan contado, tienes que crear una máscara que sintetice esa información. Por delante pon el nombre de la persona y la organización a la que pertenece (si procede) y haz un retrato que mezcle algunos de sus rasgos característicos con los del animal que haya elegido. Por detrás incorpora otras ideas, características, habilidades que te hayan llamado más la atención en la conversación.

A la hora de las presentaciones en grupo, se trata hacer algo muy breve y sintético. Nombre, organización-dedicación, con qué animal se identifica y entre todo lo que te haya contado, poner en valor UNA CUALIDAD que te haya llamado más la atención o parecido más significativa.

Notas sobre otras compañeras



COMPONIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

Esta película se basa en una lucha de KIMERA contra KIMERA. Dos monstruos que en realidad son las dos caras de una misma moneda y se enfrentan en una dura pugna por un mundo más lineal o más circular. Dos monstruos que están interrelacionados, porque lo que nos hace fuertes nos debilita y lo que nos debilita nos hace fuertes.

En la primera actividad de KIMERA vs KIMERA durante la apertura de la BBDW20 ya hicimos emerger colectivamente esa kimera destructiva a la que como sociedad debemos enfrentarnos. Ahora toca sacar a la luz la kimera regenerativa que llevamos dentro, que con su acción regeneradora puede contribuir a que se hagan realidad cuestiones como la economía circular, los procesos de ecología urbana o que la reintegración de la especie humana en la vida natural sea una realidad. Una kimera que representa la faceta utópica y esperanzada, colaborativa y responsable, dispuesta a cambiar. Una kimera que haga de palanca para las transformaciones.

Compartir capitales

Para hacer emerger vuestra kimera regenerativa, lo primero que se propone es conocerse un poco más entre quienes compongáis el equipo. Poner sobre la mesa vuestras principales características, capacidades, habilidades, recursos, intereses, experiencias. Para ello os invitamos a consultar la ficha de “Ruleta de Capitales” (pag. 12). Situar sobre la ruleta aquello que pueda aportar más valor. Identificar y compartir qué tenemos y qué nos puede faltar. Señalar lo que os parezca más significativo. Juntarlo y priorizarlo.



Tiempo estimado: 80'. 10' Explicación de la actividad y distribución en salas de vídeo por tríos + 25' Ruleta de Capitales y priorización + 25' Elaboración de la kimera (collage y ficha) + 20' Puesta en común de las seis kimeras resultantes.

Cada equipo deberá dar forma a su propia kimera regenerativa, a partir de la suma y remezcla de los poderes y debilidades de sus componentes; pensando además en algunas peculiaridades que permitan que cada criatura se adapte al escenario temático que le haya correspondido.

ESCENARIOS TEMÁTICOS

- CIUDAD RESILIENTE
- CALIDAD DE VIDA
- ECONOMÍA CIRCULAR

Un collage monstruoso

La kimera destructiva emergió de un collage y esperamos que suceda lo mismo con la kimera regenerativa. *¿Cómo será vuestro monstruo? ¿Cuál ha sido su origen? ¿Cuáles son sus principales poderes? ¿Y sus puntos débiles? ¿Qué necesita para enfrentarse a la kimera destructiva? ¿Cómo incorpora lo circular, lo permacultural, lo RE, el espíritu de lo libre y abierto...? A partir de lo identificado y priorizado sobre la "Ruleta de Capitales", os pedimos que planteéis sintéticamente vuestro propio monstruo y describáis brevemente sus principales características.*

¡Dejad volar la imaginación!

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

DIBUJO

PODERES

PUNTOS DÉBILES

IDEAS DESENCADENANTES [PARTE 1]

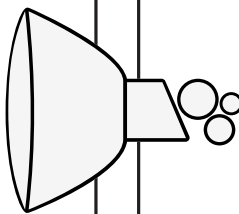
Después de conocerse y combinar capacidades ahora toca plantear qué podemos hacer juntas para enfrentarnos a la kimera destructiva. Se trata de proponer algo CONCRETO que podría llevarse a cabo colaborando entre quienes componéis el equipo. Pensad en vuestro escenario temático, en vuestra kimera regenerativa y combinadlo con proyectos en los que ya trabajáis en vuestro día a día. Y elegid aquello que os parezca más significativo. Pensad en ese factor clave, esa idea ingeniosa, ese posible proyecto que podría ayudar a desencadenar el desenlace positivo que necesitamos para nuestra película de Serie C, o al menos, para dar pasos en esa dirección.

¿Qué producto, servicio, experiencia demostrativa, medida regulatoria o proceso de sensibilización podría ser? ¿Qué forma tiene? ¿Cómo lo hacemos? ¿Qué necesitamos para llevarlo a cabo?

Os pedimos ideas que sean prototipos mínimos a los que dar continuidad, que para vosotras mismas tengan sentido y aporten valor. Una aproximación ilusionante, un boceto que señale el camino...

¡LLEVARLO A CABO YA SERÁ OTRA PELÍCULA!

| IDEAS SIGNIFICATIVAS | IDEA CLAVE |
|----------------------|------------|
| | |






ME GUSTA / DESEO / Y SI...

Una sencilla herramienta que ayuda a contrastar ideas y hacer aportaciones de forma abierta, positiva y constructiva. Se trata de pedir a otras personas que piensen en torno a estas tres claves de manera propositiva: Me gusta (reforzar) / Deseo (sumar, añadir) / Y si... (una vuelta de tuerca, un enfoque disruptivo). *¿Cómo lo hacemos?* Exponemos brevemente la idea al grupo, les dejamos un tiempo para pensar y anotar individualmente sus aportaciones y abrimos una ronda de comentarios.


Tiempo estimado: 55' (Parte 1). 5-10' Explicación de la actividad y distribución por equipos + 25' Proposición de ideas, aportaciones, remezclas y seleccionar una + 20-25' Contraste con miradas externas *Me gusta / Deseo / Y si...* (una persona del equipo se queda en su sala original para presentar la idea a quienes llegan).

TIPO DE IDEA

- EFECTO SORPRESA
- INNOVACIÓN DISRUPTIVA
- MEJORA INCREMENTAL
- CAPACIDAD MOVILIZARORA
- OTRA

ME GUSTA 

DESEO 

Y SI... 

IDEAS DESENCADENANTES [PARTE 2]

Después del contraste toca mejorar la idea original a partir de las aportaciones recibidas o de los aprendizajes que se traigan de otros grupos. Ponerle un nombre; definir el objetivo que se pretende alcanzar con la puesta en marcha de esta idea; hacer una descripción sintética de sus características; plantear las principales necesidades; y también las posibles barreras y dificultades.

Y por último, dedicar un tiempo a desarrollar algunos elementos que os sirvan para presentar la idea. Para ello, repartiros estas tres tareas: 1) hacer un dibujo-esquema que explique la idea; 2) redactar un claim, una frase a modo de resumen-reclamo; y 3) plantear los primeros pasos a dar para llevarla a cabo.

TÍTULO

CLAIM

ESQUEMA

Tiempo estimado: 70' (Parte 2). 5' Explicación de la actividad y distribución en salas de vídeo por equipos + 20' Mejora y concreción de la idea + 20' Preparar presentación (10' de tarea individual +10' de componerlo todo en grupo) + 25' Puesta en común.

OBJETIVOS

DESCRIPCIÓN

NECESITAMOS

BARRERAS

PRÓXIMOS PASOS

NOTAS / VALORACIONES

Un espacio libre para que puedas anotar referencias, contactos o ideas sueltas que no quieras olvidar. Y también puede servirte para apuntar tus impresiones sobre el encuentro, sobre aspectos que te hayan gustado más o menos a nivel metodológico, sobre el grupo, el conjunto del proceso, los resultados... *¿Te llevas algo que poder aplicar en tu día a día? ¿Hay algo que te resulte sugerente para darle continuidad?* En unos días te mandaremos una encuesta de valoración, así que estas notas igual te ayudan a refrescar la memoria.

CONTINUARÁ...



KIMERA vs KIMERA

Un encuentro de co-creación e hibridación que tiene como objetivo, a través del imaginario de lo monstruoso y las películas de Serie Z, buscar respuestas a la pregunta ¿Cómo puede contribuir la hibridación del sector de la ecoindustria y el de la cultura y la creatividad a la innovación en servicios avanzados de medio ambiente, el desarrollo de una economía circular y verde y la sensibilización social hacia la transición socio-ecológica?

Un encuentro entre profesionales pertenecientes al clúster Aclima y las asociaciones EIDE, KARRASKAN y Wikitoki, junto a la participación de otras personas procedentes de otros ámbitos (universidades, instituciones...), entre los días 19 de noviembre y 10 de diciembre, en el marco de la #BBDW20 (Bilbao Bizkaia Design Week 2020), organizada por el BIDC y que esta edición se desarrolla bajo el tema Empatía^{RE}.

Un encuentro diseñado y facilitado por ColaBoraBora, con la participación en la realización de distintas labores metodológicas y de relatoría de AIEDI Faktoria, Joane Bilbao, La Transmisora, Leire García y MARAKA.

Créditos de imágenes:

- Quimera de portada: KorazonKрудо en DeviantArt.
- Quimera de contraportada: Icons Producer de Noun Project.
- Otras imágenes de carteles de películas, Zorrotzaurre, escenarios, etc, encontradas en internet.

El contenido metodológico y las imágenes de apoyo para herramientas, fichas y demás materiales de trabajo están producidos por ColaBoraBora y se encuentran bajo licencia cc by sa.

