

Anexos

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3		
FASE DE INFORMACIÓN.....	5	FASE DE CREACIÓN.....	55
1.01 Documentación.....	6	2.00 Metodología.....	56
1.01.01 Teoría Crip.....	7	2.01 Cultural Probes.....	59
1.01.02 Diseño Social.....	8	2.02 Journey Mapping.....	62
1.01.03 Diseño para Todos.....	10	2.03 Conceptualización.....	65
1.02 Case Study.....	12	2.04 Selección de Ideas.....	69
1.02.01 Activismo, arte y Teoría Crip.....	13	2.05 EDPs.....	75
1.02.02 Urban Hacking.....	17		
1.03 Segmentación.....	41		
1.04 Análisis Estético.....	42		
1.04.01 Estética de Liberación.....	43		
1.04.02 Paneles de influencias.....	45		
1.05 Sesiones Colaborativas.....	49		
1.05.01 Mundocrip.....	50		
1.05.02 HUS.....	53		
1.06 Conclusiones.....	54		

INTRODUCCIÓN

Estos anexos realizan una función complementaria a la memoria ya que se profundiza en los estudios, análisis e ideas obtenidas en las fases de Información y Creación del proyecto:

TFG

Los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado son, siguiendo el trayecto y las ideas de la asociación Mundocrip, realizar un proyecto que haga la ciudad de Zaragoza más habitable en términos multicorporales mediante el proceso de diseño.

La metodología que se ha seguido tiene como finalidad cumplir estos 4 grandes objetivos:

Primero, obtener toda la información posible; recoger tanto documentación como trabajo de campo para poder obtener las ideas principales a transmitir en el producto-servicio que se va a realizar. Después, usar la creatividad para obtener las mejores formas de transmitir la idea a los habitantes de Zaragoza. A continuación, desarrollar la idea elegida para darle una forma definitiva al proyecto. Y por último, hacer realidad el proyecto llevándolo a la ciudadanía para ver su efecto.

INTRODUCCIÓN

MUNDOCRIP

“Mundocrip es un proyecto que tiene como objetivo realizar una intervención en Zaragoza que haga la ciudad más habitable en términos multicorporales, utilizando la creatividad como actitud, el arte como instrumento y la participación como método.

Nuestra fuente de inspiración es la Teoría Crip, término que puede traducirse como ‘tullido’. Tradicionalmente y también en la actualidad, los cuerpos son clasificados y jerarquizados a través de ideales que infravaloran cuerpos como enfermos, discapacitados, disformes o simplemente feos. La mirada *crip*

abre la posibilidad a más experiencias de corporalidad, rescatando el cuerpo en todas sus formas del olvido y la exclusión.

La actitud personal y colectiva a partir de la cual trabajamos en la intervención es la creatividad, entendida como la capacidad de crear algo nuevo y, por lo tanto, imprevisto. El instrumento que utilizamos es el arte, por su capacidad de inventar mundos y dimensiones nuevas, más allá de los dispositivos de reflexión e intervención dominantes. Finalmente y en cuanto a la metodología, apostamos por una intervención participativa, abierta y asamblearia, pues es el mejor modo de aprovechar el potencial social de la ciudadanía.”¹

1. Grupo de Estudios “Riesgo, Incertidumbre y Creatividad”, Universidad de Zaragoza.

FASE I INFORMACIÓN

1.01 DOCUMENTACIÓN

A la hora de analizar la función y motivo de este proyecto, es necesario estudiar varios campos dentro del diseño y las teorías sociales. En este caso, para **“realizar una intervención en Zaragoza que haga la ciudad más habitable en términos multcorporales”** se investigará el Diseño Social, las teorías Crip/Queer y el Diseño para Todos.

Estudiando estas tres ramas de conocimiento se pretende llegar a comprender la mayoría de aspectos que condicionan un proyecto que mediante el diseño, pretende visualizar el encaje de las personas con diversidad funcional dentro de nuestras ciudades y en la sociedad en general.

Apartados de la documentación:

1.01.01 TEORÍA CRIP

1.01.02 DISEÑO SOCIAL

1.01.03 DISEÑO PARA TODOS

1.01.01 TEORÍA CRIP

¿QUÉ ES LA TEORÍA CRIP?

El movimiento *crip* nace de una teoría que considera la **discapacidad como una identidad propia** a reconocer y celebrar. En esta teoría también se asume la importancia de la intersección de la identidad propia de las personas con discapacidad con otras identidades que históricamente han conseguido salir de la exclusión (personas de color, homosexuales, personas transgénero...) y adquirir una serie de derechos en favor de la igualdad. (Williams, 2016) Para ello,

¿POR QUÉ SE USA EL TÉRMINO "CRIP" O "TULLIDO"?

El término *crip* o **'tullido'** se considera como un término inclusivo, ya que representa a todas las discapacidades, tanto físicas como mentales. Se usa esta palabra, ya que representa la victoria sobre los juicios despectivos sobre la

recomiendan el uso del término 'persona discapacitada' o 'persona con diversidad funcional' en lugar de 'discapacitado'. Se hace de manera intencionada para promover que ante todo, una persona con diversidad funcional es una **persona** con plenitud de derechos y libertades.

La teoría **rechaza la jerarquía de discapacidad** (niveles que definen un grupo de personas como más discapacitado que otro), que divide a la comunidad y excluye a muchos colectivos de participar unidos bajo el lema de la discapacidad.

discapacidad. Al hacer suyo el término se transforma en una palabra inclusiva, un mensaje que reza: "Sí, todos somos defectuosos en algún momento". Al identificarse como *crip*, las personas se consideran parte de un colectivo que lucha contra el tratamiento de la discapacidad como un problema sobre una serie de **individuos a arreglar**.

CRIP THEORY

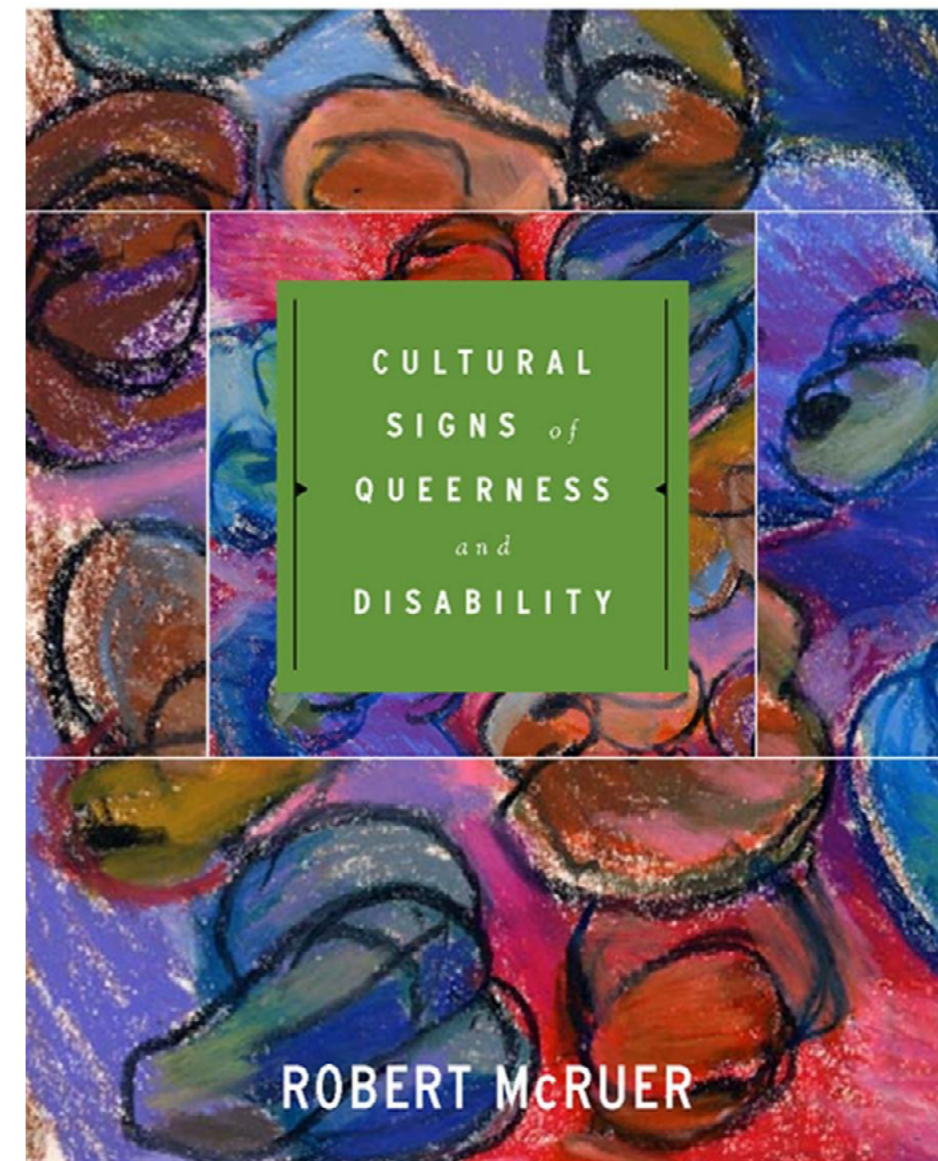


Fig. 2 Portada del libro *Crip Theory*.

1.01.02 DISEÑO SOCIAL

¿QUÉ ES EL DISEÑO SOCIAL?

El Diseño Social no es una metodología de trabajo ni tampoco una teoría única sobre cómo ha de ser y actuar el diseño. Dentro del diseño social se enmarcan diferentes puntos de vista, siempre centrados en las personas. Existen visiones humanitarias como por ejemplo *design for the other 90%*¹ cuyo objetivo es diseñar pensando en mejorar la vida de las personas con menos recursos solventando necesidades básicas (Fig. 2). Otra visión es la del diseño responsable, que implica el cuidado del proceso para

DISEÑO COMO RESPONSABLE DE LAS RELACIONES SOCIALES

En el libro "El diseño y el antropólogo" (Augé, 2000) su autor presenta los objetos industrializados (diseños) como objetos **dotados de cultura** ya que son resultado de una exigencia técnica, estética y concorde a los hábitos y tradiciones. Implica por tanto que el diseño es ante todo un **instrumento de**

producir cambios reales en el mundo según lo bueno o malo que sea nuestro diseño. De este modo los diseñadores podemos contribuir a un mundo más sostenible en lo ecológico y lo social. Por último, también se define el diseño social como aquella actividad productiva que intenta desarrollar el capital humano y social al mismo tiempo que productos y procesos provechosos (Margolín, 1995).

Para mí, el diseño social se podría englobar en **diseñar para solventar las necesidades de las personas, en lugar de diseñar para crearlas.**

relación entre humanos.

A parte de esta afirmación, el texto incluye una discusión de Norberto Chaves que pone en cuestión "la función social del diseño". Para afirmar pues la responsabilidad del diseño en la sociedad, es necesario rebatir este argumento y así **justificar este proyecto desde el punto del diseño como proceso transformador de la sociedad.**

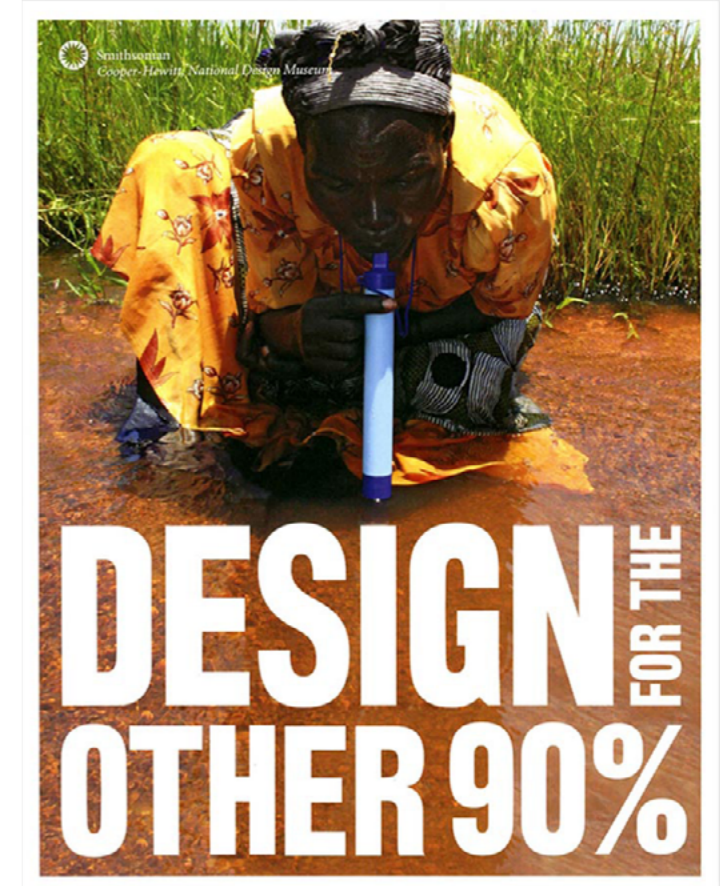


Fig. 2 Cartel de "Design for the other 90%"

1. Este proyecto consistió en una exhibición realizada en 2007 por el Museo Nacional de Diseño Cooper-Hewitt (EEUU).

1.01.02 DISEÑO SOCIAL

ARGUMENTACIÓN

Chaves plantea tres posibles respuestas a la pregunta sobre si el diseño es una función social:

1. La primera cuestión plantea que "todo lo que el diseño produce va dirigido a la sociedad e incide poderosamente sobre ella, para bien en unos casos y para mal en otros." Desde este planteamiento el diseño sí que es considerado social, ya que lo abarca de forma genérica.

2. En el segundo planteamiento, Chaves afirma que la función social no está implícita en la disciplina del diseño, pues es asignada desde fuera:

"Sólo hay función social donde el cliente tenga una misión social."

En esta afirmación se considera el diseño como disciplina responsable de la adecuación final a unas especificaciones otorgadas de manera externa. Al realizar esta acotación, no se tiene en cuenta la responsabilidad del proceso de diseño. Entendiendo 'proceso' como el conjunto de todos los aspectos comprendidos entre la definición de una función y la

disposición de un producto o servicio.

El impacto de las acciones realizadas durante un proceso de diseño implica, aunque de forma indirecta, tanta responsabilidad en la sociedad como las funciones finales del producto.

3. El tercer argumento del autor:

"El diseñador preocupado por su función social debe, en tanto sujeto político, apoyar sin reservas todos los movimientos que defiendan las causas sociales y no esperar, cándidamente, del sistema imperante una función ajena a su naturaleza y objetivos. Esta problemática tarda en dirimirse pues se parte de una contradicción: exigirle compromiso social a una profesión sólidamente articulada con el mercado y la sociedad de consumo."

En esta última afirmación, el autor sitúa como conceptos opuestos el mercado y las causas sociales. Siendo en muchos casos cierto, también es posible argumentar que la distancia entre mercado y causa social se debe a la definición de diferentes preponderancias a la hora de tomar decisiones; y no a la disciplina de diseño.



Fig. 3 Gracias a este diseño se puede llevar el agua más fácilmente a las poblaciones aisladas de los países en vías de desarrollo.

1.01.03 DISEÑO PARA TODOS

Una de las claves que relacionan diseño y discapacidad es el Design for All (DfA) o Diseño Universal. Esta estrategia de diseño considera capacitada o discapacitada a la persona que, en un momento dado, cuenta (o no) con los recursos y habilidades necesarios para realizar una tarea o actividad. Es por lo tanto una filosofía de abarcar los proyectos de diseño acorde con la Teoría Crip e igualmente equiparable a todas las corrientes de pensamiento de la sociedad, no sólo se restringe a la discapacidad.

“Diseño Universal es una **estrategia** encaminada a lograr que la concepción y la estructura de los diferentes **entornos, productos y servicios** sean **accesibles, comprensibles y fáciles de utilizar** para TODOS, del modo más **generalizado, independiente y natural** posible, preferentemente sin recurrir a adaptaciones o soluciones especializadas.”¹

Hay diferentes factores que nos hacen discapacitados, que se pueden agrupar en condicionantes de nuestras habilidades y condicionantes del entorno. En el primer grupo entrarían la diversidad

funcional, los accidentes, el cansancio, la edad, el embarazo o la cultura. En el segundo grupo se incluyen los objetos que nos condicionan, como un carrito de bebé, una silla de ruedas, las gafas, el vestir guantes, etc.; el tiempo que estamos realizando una acción como conducir, trabajar, sostener un objeto, estar en una postura desequilibrante, etc.; por último, también nos condiciona el espacio, como un suelo mojado, una señalización desconocida o una calle helada Fig. 4).

De cara a nuestro proyecto, se podría decir que el DfA es la aplicación en el diseño de las teorías sociales inclusivas y cuyo objetivo es adaptar el entorno físico y social al usuario, y no al contrario. El DfA pretende hacer la vida más sencilla para todos, igualar las oportunidades de todas las personas y permitir acceder, utilizar y comprender un entorno con la mayor independencia posible. Para poder aplicar el Diseño Universal es necesario analizar correctamente las necesidades de los usuarios y posteriormente facilitar el uso de los productos y servicios a todos los usuarios siguiendo los **7 principios del DfA** (Fig. 5).

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL DfA EN ESTE PROYECTO?

- Es una manera de crear una experiencia consecuente con el mensaje que intenta transmitir, reforzando la postura ética del artefacto.
- Enfoca el 'producto' hacia muchos más usuarios, teniendo en cuenta las diferentes condiciones físicas y culturales de éstos.
- Aporta valor añadido a los usuarios beneficiados por las implementaciones.
- Los usuarios se muestran más receptivos y el mensaje del artefacto discurre con mayor fluidez.

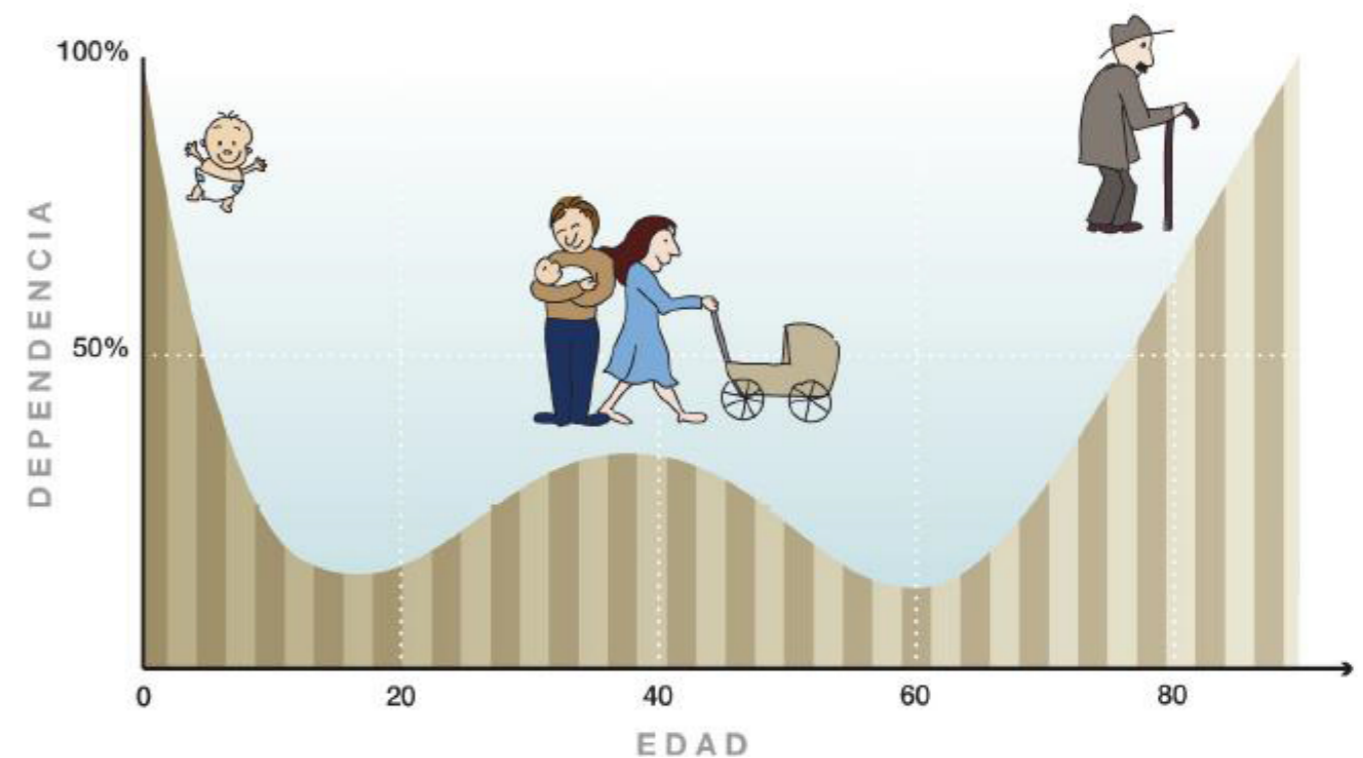


Fig. 4 Porcentaje de dependencia en cada etapa de la vida.

1. Resolución europea sobre el DfA (2011).

1.01.03 DISEÑO PARA TODOS

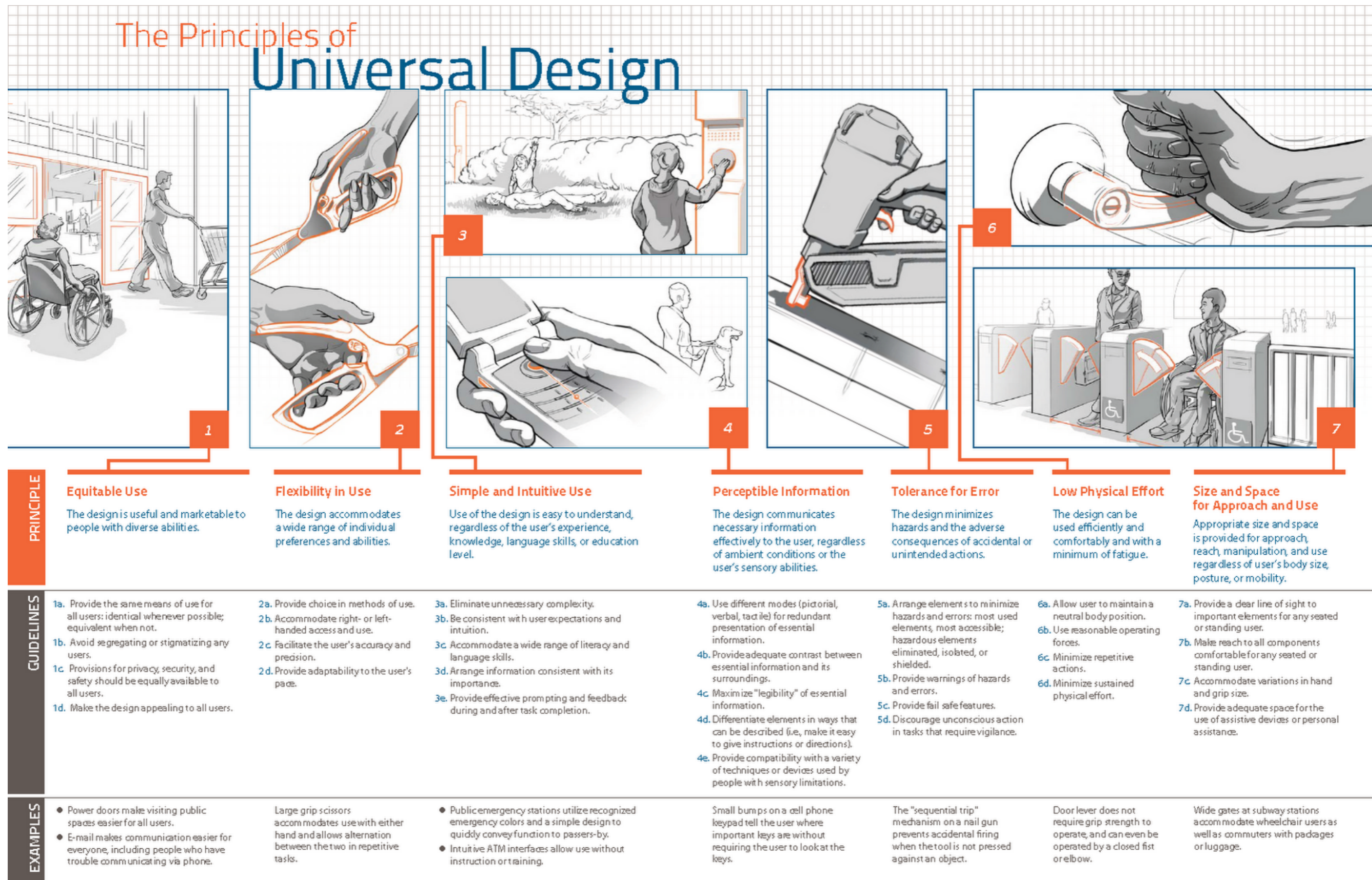


Fig. 5 Los 7 principios del DFA.

1.02 CASE STUDY

Para realizar una intervención urbana en Zaragoza nos podemos servir de muchos ejemplos. Primero, se analizará la fuerte conexión entre el colectivo *crip/queer* y las intervenciones artísticas, ya que a lo largo de su historia ha sido uno de las principales herramientas de activismo. Después, se hará una

pequeña introducción a qué es el Urban Hacking, ejemplos y por qué nos puede servir de inspiración para realizar nuestro proyecto.

Se hará mayor hincapié en el Festival Asalto, un festival en el que se combina el arte callejero y las intervenciones urbanas en Zaragoza.

Apartados del case study:

1.02.01 ACTIVISMO, ARTE Y TEORIA CRIP

1.02.02 URBAN HACKING

1.02.01 ACTIVISMO, ARTE Y CRIP

Al igual que el movimiento *queer*, este colectivo nace como una forma de resistencia a la homogeneización cultural, contrarrestando los discursos dominantes de con la construcción de otras realidades (McRuer, 2006). Para ello, el mejor medio de llamar la atención de la sociedad fue mediante *performances* y toma de los espacios urbanos. Algunos de los primeros ejemplos que destaca el autor de *Crip Theory* y que supusieron el surgimiento de una identidad propia, fueron actuaciones como la de martillar un bordillo o dar vueltas en silla de ruedas alrededor de la estación de autobuses para reclamar accesibilidad.

Como se ha señalado, la *performance* es la actividad artística predominante para la visibilización y protesta por los derechos de los colectivos con diversidad funcional. En EEUU, al igual que las intervenciones *queer*, éstas suelen consistir en un artista único sobre el escenario que relata una serie de hechos y reflexiones desde su propia vivencia.

La mayor diferencia se encuentra en que, las personas con un grado alto de minusvalía no son capaces de llevar una vida de 'artista errante'. Este factor condena a los artistas *crip*, ya que estas intervenciones quedan relegadas a un ámbito local y desprofesionalizado (Sandahl, 2003). Uno de los artistas crip más reconocidos es Greg Walloch (Fig. 6), quien describe su espectáculo como "la historia de siempre sobre el típico blanco, gay, discapacitado luchando por hacer algo de dinero"

Otra elección artística para la reivindicación de un nuevo espacio en la sociedad, son las proyecciones o *videoarte* (Brophy, Hladki, 2014). Este tipo de arte, que usa un lenguaje más cercano a los medios de masas, es capaz de aproximarse a todas las personas. Tanto obras puntuales como documentales (Fig. 7) pueden conseguir de manera más efectiva transmitir la idea de que, para la sociedad de la persecución de la perfección, la discapacidad no es un problema individual de adaptación.



Fig. 6 El artista crip Greg Walloch.

1.02.01 ACTIVISMO, ARTE Y CRIP

VITAL SIGNS: CRIP CULTURE TALKS BACK

Este documental es uno de los mejores ejemplos de cómo la cultura *crip* puede transmitirse a todas las personas. Si bien no es una obra artística, el documental muestra a diferentes voces autorizadas del movimiento que abarcan el arte, lo académico y el activismo.

Los diferentes entrevistados cuentan a través de sus experiencias su visión de cómo la sociedad ve a las personas discapacitadas. Desde el arte, usan la narración, la poesía o la *performance* para hacer al espectador sentirse en su piel y reflexionar sobre los tratos

excluyentes y las preguntas incómodas con las que han convivido toda su vida. Paralelamente, en el ámbito académico se explica la misma idea desde un punto de vista teórico-práctico y se hace hincapié en la discapacidad como cultura propia que ha de reivindicarse. No han de cambiar ellos sino el entorno.

Por último, otra de las principales actitudes que pretenden evitar es la de la pena o la lástima. Con el ejemplo del Telethon¹ de Jerry Lewis denuncian la utilización de la pena y la necesidad de ayuda como único espejo de las personas discapacitadas, impidiendo una reflexión mayor sobre el acceso de éstos a la sociedad a base de derechos.



Fig. 7 Portada del documental *Vital Signs*.



Fig. 8 Fotograma del documental *Vital Signs*.

1. Telethon era un programa de la televisión estadounidense que recogía donaciones para los niños con discapacidad, producido y presentado por el carismático cómico Jerry Lewis.

1.02.01 ACTIVISMO, ARTE Y CRIP

CAPITOL CRAWL

El 12 de marzo de 1990, el grupo americano de activistas a favor de los derechos de los discapacitados ADA convocó a unas 1000 personas provenientes de todas partes de EEUU. Su finalidad era protestar por los derechos de los discapacitados subiendo uno de los mayores símbolos del poder

en Washington, el Capitolio.

Tras la marcha previa, unos 60 activistas se bajaron de sus sillas de ruedas y otros dispositivos de movilidad y comenzaron a arrastrarse escaleras arriba. Rodeados de cámaras, aquel espectáculo de decenas de personas demostró que arrastrarse era la única forma de acceder de forma independiente al lugar donde se ejerce la democracia en ese país.



Fig. 9 Participantes en la protesta.



Fig. 8 La niña Jennifer Keelan sube las escaleras rodeada de prensa.

1.02.01 ACTIVISMO, ARTE Y CRIP

EL MURAL DE LA INCLUSIÓN

En España, la lucha por los derechos de las personas con diversidad funcional comenzó tras el fin de la dictadura, que durante décadas siguió un modelo de trato paternalista a las personas discapacitadas. Comenzaron así las primeras marchas y encierros a favor de los derechos civiles; y poco a poco se fueron conquistando derechos. Unos de los mayores puntos de inflexión

fue la comúnmente llamada Ley de Dependencia de 2005. (Planella et al., 2012).

Hoy en día, el arte se ha sumado a las formas de reivindicar derechos y libertades para este colectivo. Como ejemplo, podemos mostrar este mural realizado por el artista Antonyo Marest en el colegio Tomás Bretón, donde ahora luce un mural de 25 metros realizado con niños y adultos de distintas escuelas y colectivos de discapacidad. (Fig. 10, 11)



Fig. 10 El mural a punto de ser terminado.



Fig. 11 El artista aconsejando a uno de los participantes.

1.02.02 URBAN HACKING

¿QUE ES EL HACKEO URBANO?

Una de las definiciones más completas de este fenómeno se dio en el Public Design Festival de Milán en el año 2011:

“El término Urban Hacking quiere significar un acto subversivo y pacífico hacia el mobiliario urbano. Lejos de ser un acto de vandalismo, El hackeo urbano es una intervención sobre lo que ya existe, con el ánimo de cambiar

la función, significado y propiedades estéticas del objeto a hackear. En este sentido, las ciudades se convierten en un nuevo teatro para el arte, un teatro que puede ser modificado por cada artista. Una obra de arte iridiscente y en crecimiento al alcance de nuestra mano. Esta forma de intervención {...} retrata los espacios públicos como laboratorios creativos, donde tenemos que cambiar la realidad del día a día”

¿POR QUÉ CRIPPEAR LA CIUDAD?

Como se puede apreciar a través de los casos, el *hackeo* urbano es una herramienta perfecta para llamar la atención sobre la multicorporalidad y las necesidades de las personas con diversidad funcional. Usar la ciudad y sus calles como mensaje, acerca el problema a todos los ciudadanos sin

excepción, democratizando el acceso a la cultura y universalizando más si cabe el mensaje. Además, la propia ciudad es uno de los principales escollos para las personas discapacitadas. Esta situación se puede convertir en un impulso más para, al igual que se le dio la vuelta al término *crip*, darle la vuelta a la ciudad y usarla como objeto potenciador de igualdad y oportunidades.

1.02.02 URBAN HACKING

ANÁLISIS DE CASOS

Para entender mejor este fenómeno se realizará un estudio sobre distintas propuestas ya existentes de hackeo urbano e iniciativas relacionadas con lo social y el movimiento DIY (*Do It Yourself* o en español, Hazlo tú mismo).

De estos ejemplos se pretende obtener inspiración y herramientas para este proyecto. Se conseguirá a través de relacionar el tipo de acción, con sus

objetivos, el medio a través del cual lo consiguen y los recursos con los que cuentan.

Además, se recogerán las distintas ideas sobre aspectos de estos casos que encajen y puedan aplicarse al diseño final.

Finalmente, se obtendrán conclusiones dirigidas a establecer unas pautas para el desarrollo de los conceptos.

PROCEDIMIENTO

Se realizará una ficha en la que se establecen:

- Título.
- Carácter: en este apartado se consideran las categorías de intervención urbana, carácter social, guerrilla y artefacto tecnológico.
- Objetivo: finalidad de la acción.
- Medios: herramientas empleadas para conseguir el objetivo.

- Recursos: materiales y logística.
- Enlace.
- Aplicación a este proyecto: ideas que surgen a partir de cada análisis para aplicar en el diseño.
- Imágenes.

En el caso del Festival Asalto se seguirá otra clasificación para realizar un análisis más concreto.

1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

MARKET STREET PROTOTYPING FESTIVAL

CARÁCTER:

Intervención urbana, social.

OBJETIVO:

Mejorar la vida en comunidad de los vecinos de un barrio de San Francisco convirtiendo la calle en un lugar lleno de vida donde compartir tiempo y espacio con otras personas. Una forma creativa de que los ciudadanos creen sus propuestas para dar forma a su ciudad.

MEDIO:

A través de prototipos de bajo presupuesto se crean instalaciones en la calle con las que toda la comunidad puede interactuar. Cualquiera persona puede presentar su idea o proyecto y cuenta con la organización del festival para llevarla a cabo su prototipo.

RECURSOS:

Los prototipos han de costar menos de US\$ 1000 y están realizados con materiales comunes como tableros de madera, acero, caucho, objetos impresos en 3D, electrónica sencilla, materiales reciclados y otros materiales al alcance de cualquiera.

ENLACE:

<http://marketstreetprototyping.org/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Construir los prototipos en colaboración los ciudadanos.
- Incluir sección de interacción digital.
- Talleres participativos.
- Que todos podamos sentirnos crip a través de prototipos.

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

HELPING EYES

CARÁCTER:

Social, artefacto tecnológico.

OBJETIVO:

Proporcionar una ayuda a través traducir estímulos sensoriales que no puede detectar un usuario en otro estímulo que si pueda hacerlo. En este caso, dirigido a personas invidentes.

MEDIO:

Artefacto que detecta obstáculos y responde con diferentes vibraciones según la proximidad del objeto.

RECURSOS:

Los materiales que se requieren son: gorra de béisbol, sensor de posición, motor de vibración, baterías y diferentes componentes electrónicos sustituibles por una placa Arduino. Su construcción es muy sencilla y barata y se puede consultar en el enlace web.

ENLACE:

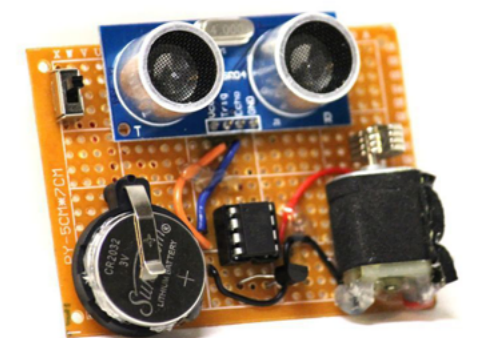
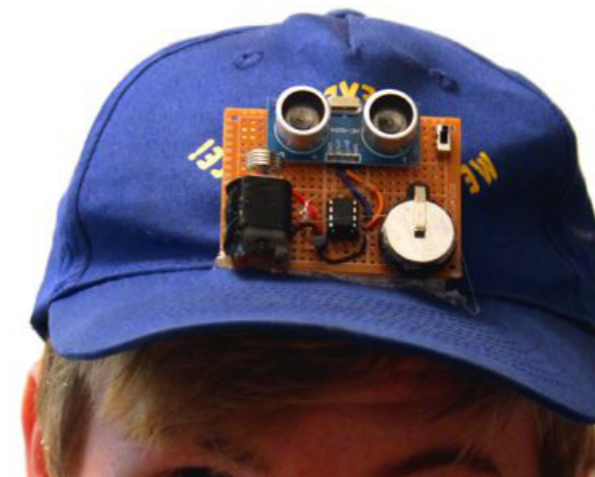
<http://www.instructables.com/id/Helping-Eyes-Mountable-Visual-Aid/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Construir sensores adaptado a otras prendas para usar en la ciudad.
- Sensores para personas con diferentes condiciones.
- Crear productos que solucionen una necesidad de las personas crip y trabajar la usabilidad e interacción.

IMÁGENES:

HELPING EYES MOUNTABLE VISUAL AID



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

PARASITIC URBAN FURNITURE

CARÁCTER:

Intervención urbana, social, guerrilla, artefacto tecnológico.

OBJETIVO:

Hacer de la calle un entorno más habitable a través de la creación de mobiliario parasítico que se instala sobre elementos presentes en la ciudad.

MEDIO:

La acción consiste en crear unos asientos urbanos los cuales se instalan fácilmente sobre los postes de las señales de tráfico. Para ello han de ser adaptables o adaptados al entorno, resistentes a los agentes climáticos y cómodos para los usuarios que hagan uso de ellos.

RECURSOS:

Tras seguir un proceso de diseño detallado, los asientos consisten en una estructura de láminas de acero construidas con herramientas básicas de metalurgia y sin necesidad de soldadura. Simplemente las piezas se unen una a una con pernos a los postes de las señales.

ENLACE:

<http://www.instructables.com/id/Parasitic-Urban-Furniture/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Construir objetos para mejorar el entorno urbano.
- Estudiar materiales y tecnologías fáciles de trabajar.

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

USE ONLY WHAT YOU NEED

CARÁCTER:

Intervención urbana, guerrilla.

OBJETIVO:

Concienciar del uso responsable de los recursos. En este caso, del consumo de agua en las ciudades.

MEDIO:

A través de la colocación en el espacio público de un elemento habitual habiendo transformado su geometría. Se trata de un banco en el que solamente hay hueco para una persona. Junto con un mensaje.

RECURSOS:

El objeto de la intervención es un banco de estructura de hormigón y acero al que el asiento y el respaldo no cruzan de lado a lado, sino que parece inacabado. Presenta un mensaje que dice: "Usa solamente lo que necesites".

ENLACE:

<https://anerdsworld.com/wp-content/uploads/2015/08/d4-576x382.jpg>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Trucar objetos para llamar la atención de los ciudadanos.
- Mensaje contrario, trucar objetos para mejor capacidad o accesibilidad.

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

ACCESIBLE ICON PROJECT

CARÁCTER:

Intervención urbana, social, guerrilla.

OBJETIVO:

Sustituir el icono actual de accesibilidad por un nuevo diseño que refleje una figura en movimiento y que aleje a este símbolo de la asociación con la discapacidad.

MEDIO:

Se creó un nuevo pictograma en movimiento acorde con las norma ISO DOT 50 sobre pictogramas y se registró con dominio público. Además del diseño del pictograma se ha puesto en marcha una campaña para que particulares y organizaciones asuman el nuevo símbolo.

RECURSOS:

Diseño gráfico, diseño de guerrilla por cientos de lugares de la ciudad apoyados por activistas que sustituyen y colocan el símbolo donde no aún no se encuentra. También como símbolo de protesta en aquellos lugares no accesibles.

ENLACE:

<http://accessibleicon.org/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Universalizar conceptos crip.
- Crear nuevos iconos para otras situaciones discapacitantes.

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

ACCIÓN POÉTICA

CARÁCTER:

Intervención urbana, Social, Guerrilla.

OBJETIVO:

Es un movimiento poético urbano que pretende llevar la poesía a las calles de países hispanohablantes a través del grafiti.

MEDIO:

Es un movimiento iniciado en 1996 que plasma frases de amor, optimistas, de autores de renombre, músicos en muros de las ciudades. Un movimiento grafitero que llena de arte la ciudad en pequeños rincones.

RECURSOS:

Las frases o poemas se pintan en un muro y son firmadas con el nombre del movimiento.

ENLACE:

<http://www.accionpoetica.com/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Dar diferentes soportes físicos a disciplinas artísticas
- Poesía interactiva

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

MAKE POLITICIANS WORK

CARÁCTER:

Intervención urbana, Social, Guerrilla

OBJETIVO:

Llamar la atención a las autoridades sobre el estado de la calzada en una ciudad rusa.

MEDIO:

Pintando sobre los baches y socavones las caras de conocidos políticos de la zona, llamar la atención de estos y conseguir que se cumplan las promesas de arreglar la ciudad.

RECURSOS:

Por medio de unos artistas los retratos de los políticos se realizaron tomando los defectos en la calzada como si fueran sus respectivas bocas. Esto llamó la atención de los medios a nivel nacional, lo que fue respondido borrando los retratos. A continuación, los activistas volvieron a pintar frases que decían que borrar las pinturas no arreglaba los baches. Finalmente, comenzaron a arreglarse.

ENLACE:

<https://www.youtube.com/watch?v=48WoNWYUy7g>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Dar diferentes soportes físicos a disciplinas artísticas
- Poesía interactiva

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

"SIDEWALK TABLE KIT"

CARÁCTER:

Intervención urbana, Guerrilla.

OBJETIVO:

Establecer como elementos del mobiliario urbano objetos que se consideran basura.

MEDIO:

Aprovechar los elementos ya existentes para crear objetos funcionales con materiales reutilizados.

RECURSOS:

Sobre una valla de separación, se construye una sencilla mesa plegable de cartón.

ENLACE:

<http://www.treehugger.com/slideshows/urban-design/many-ingenius-urban-hacktions-florian-riviere/page/10/#slide-top>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Darle un uso diferente a los elementos de la ciudad
- Elementos efímeros y fáciles de realizar para poder multiplicarlo por toda la ciudad

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

REFUGEES WELCOME

CARÁCTER:

Intervención urbano, Social, Guerrilla, Artefacto tecnológico

OBJETIVO:

Por medio de pequeñas acciones, concienciar a la ciudad de Mannheim (Alemania) sobre el drama de los refugiados que llegan a costas europeas.

MEDIO:

Diferentes intervenciones de guerrilla gráficas, con objetos creados para exponer en la calle, proyecciones, códigos Qr, etcétera. En ellas se muestra el drama de los refugiados que piden asilo en Alemania y otros países europeos a través de imágenes de los campamentos y referencias a la travesía, siempre jugando con el doble sentido y consiguiendo que los ciudadanos se conciencien con la dura realidad.

RECURSOS:

Según las diferentes intervenciones se hace uso de cartelería diseñada por ellos mismos, objetos reciclados y poliestireno tratados, proyectores y diseño de las proyecciones. Además del material y recursos la logística juega un papel importante ya que se realizan en un corto espacio de tempo y requieren de mucha gente trabajando simultáneamente.

ENLACE:

<http://urbanshit.de/refugees-welcome-urban-hacking-in-mannheim/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Multi-intervención que tiene sentido en conjunto
- Combinar proyección con elementos físicos
- Hackear comercios y otros establecimientos

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

INSERT ____ HERE

CARÁCTER:

Intervención urbana, Social, Guerrilla.

OBJETIVO:

Transmitir a los ciudadanos la falta de comunicación sobre los cambios que harían mejor la ciudad.

MEDIO:

A través de flechas que los ciudadanos pueden rellenar e indican los cambios que se pueden realizar en la ciudad.

RECURSOS:

Desde pegatinas a grandes carteles, en todos los lugares de la ciudad, simplemente pegar las flechas e indicar qué es lo que te gustaría insertar.

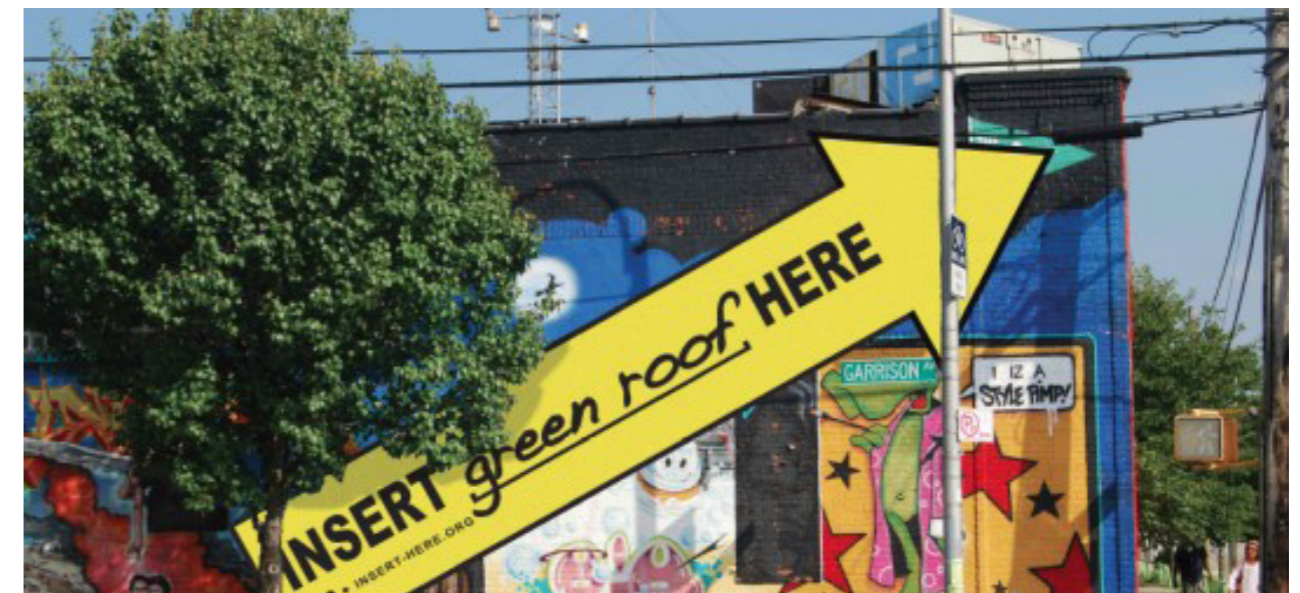
ENLACE:

http://www.spontaneousinterventions.org/project/insert____here

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Soporte para que la gente plasme sus necesidades sobre la ciudad en la propia ciudad
- Crear un soporte y que las personas realicen "el trabajo".

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

WWF BILLBOARD

CARÁCTER:

Social, Guerrilla.

OBJETIVO:

Concienciar a las personas de los peligros del aumento del nivel de los océanos.

MEDIO:

Crear el efecto de un mar aumentando su nivel a través de una sombra

RECURSOS:

Sobre una valla publicitaria, una chapa troquelada proyecta sombra desde arriba para conseguir el efecto deseado sobre el cartel de fondo azul.

ENLACE:

https://twitter.com/Brilliant_Ads/status/740651442483138560?s=03

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Emplear los elementos naturales como una parte del proyecto
- Jugar con el entorno de forma cambiante en el tiempo o espacio
- Que el observador pueda ver cosas distintas en distintos momentos
- Que el diseño evolucione con elementos naturales (ej. Pelo crece por estar hecho de plantas)

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

ESTONoesUNSOLAR

CARÁCTER:

Intervención Urbana, Social, Guerrilla.

OBJETIVO:

Equilibrar la ciudad a través de la conversión de espacios en desuso en espacios públicos en los cuales desarrollar actividades.

MEDIO:

Reutilizar los solares abandonados de la ciudad para el uso de los ciudadanos en forma de parques, zonas de juegos, huertos urbanos, campos de fútbol sala y muchos otros lugares de uso libre y gratuito.

RECURSOS:

Todo lo relacionado con un plan arquitectónico para exteriores: Materiales de construcción, jardinería, equipamientos deportivos, etcétera. Además, se cuenta con la colaboración de artistas que pueden decorar los muros de los solares.

ENLACE:

<https://estonoesunsolar.wordpress.com/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Aprovechar espacios de la ciudad en desuso.
- Diseñar para un lugar concreto.
- Perdurabilidad en el tiempo.

IMÁGENES:



1.02.02 URBAN HACKING

TÍTULO:

FESTIVAL ASALTO

CARÁCTER:

Intervención urbana, Social, Guerrilla.

DESCRIPCIÓN

Desde el año 2005, el Festival Asalto lleva propuestas artísticas, participativas e impactantes desarrolladas por artistas urbanos y colectivos del panorama nacional e internacional. El motivo de este festival es poner en valor las disciplinas de arte y diseño urbanos con el fin de dinamizar la ciudad y poner en valor espacios en desuso, deteriorados o abandonados. Así pues, durante unas semanas la ciudad se convierte en un gran laboratorio tanto a nivel artístico como social.

TEMA

Cada año, el festival establece un tema relacionado con la ciudad y aspectos que le afectan como el medioambiente, la tecnología o la multiculturalidad.

Lo que no varía de un festival a otro, es el objetivo de romper con el marco preconcebido del espacio urbano y exigir más a la ciudad. Transformar la ciudad para que interactúe de forma positiva con el ciudadano.

FORMATO Y LOCALIZACIÓN

El formato de la obra o diseño es libre, siempre que se pueda encajar en alguna de las categorías establecidas: Intervención mural, Instalación en espacio público o intervencionismo urbano.

Todas las opciones se desarrollan en el entorno urbano, lo que implica que las contrucciones han de adecuarse al entorno exterior y a los agentes climatológicos como sol directo, cambio de temperaturas, lluvia y sobretodo, viento.

ENLACE:

<http://www.festivalasalto.com/>

APLICACIÓN A ESTE PROYECTO:

- Taller de participación urbana.
- Colaboración con artistas para complementar la intervención.
- Adaptar el proyecto a una temática concreta, pudiendo participar en festivales o jornadas relacionadas con el tema del proyecto.

IMÁGENES:

En las siguientes páginas se muestran imágenes de los asaltos realizados hasta ahora, en las que se pueden apreciar los diferentes tipos de intervenciones realizadas en Zaragoza durante todos estos años.

1.02.02 URBAN HACKING

PRIMER ASALTO (2005)



Fig. 1 Suso33 - "Rastro"

1.02.02 URBAN HACKING

SEGUNDO ASALTO (2006)



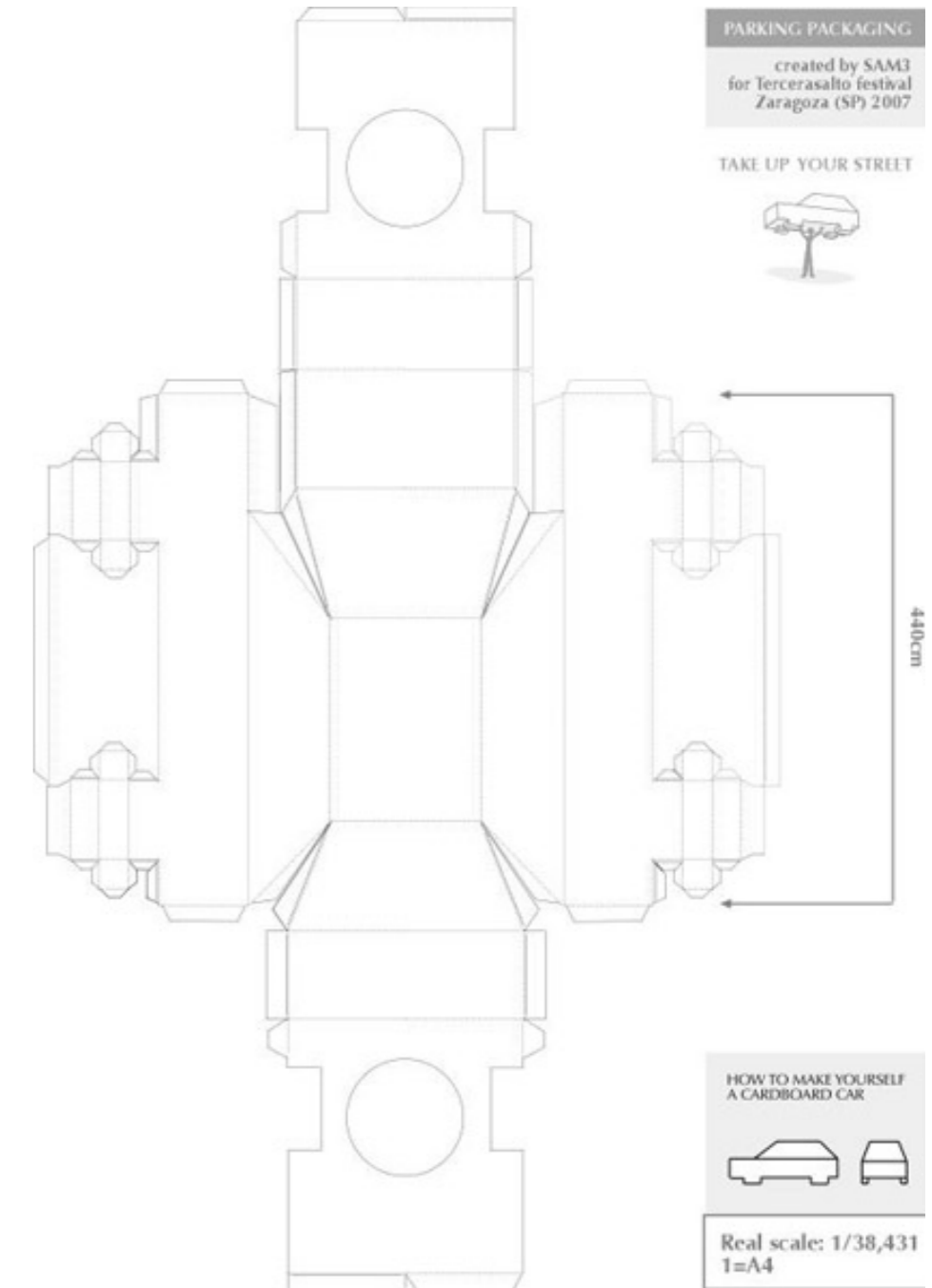
Fig. 2 SpY - "Mambo"

1.02.02 URBAN HACKING

TERCER ASALTO (2007)



Fig. 3 SAM3 - "Parking Packaging"



1.02.02 URBAN HACKING

CUARTO ASALTO (2009)



Fig. 4 SpY - "Ballons"

1.02.02 URBAN HACKING

QUINTO ASALTO (2010)



Fig. 5 Boa Mistura - "Technologia Omnipotentis Regnat"

1.02.02 URBAN HACKING

SEXTO ASALTO (2011)



Fig. 6 "El Enigma de la Fruta"

1.02.02 URBAN HACKING

SÉPTIMO ASALTO (2012)



Fig. 7 "Urban Knitting Zaragoza"

1.02.02 URBAN HACKING

OCTAVO ASALTO (2013)



Fig. 8 Rosh333 - "Estonoesunsolar"

1.02.02 URBAN HACKING

NOVENO ASALTO (2013)



Fig. 9 iNO - "Predators"

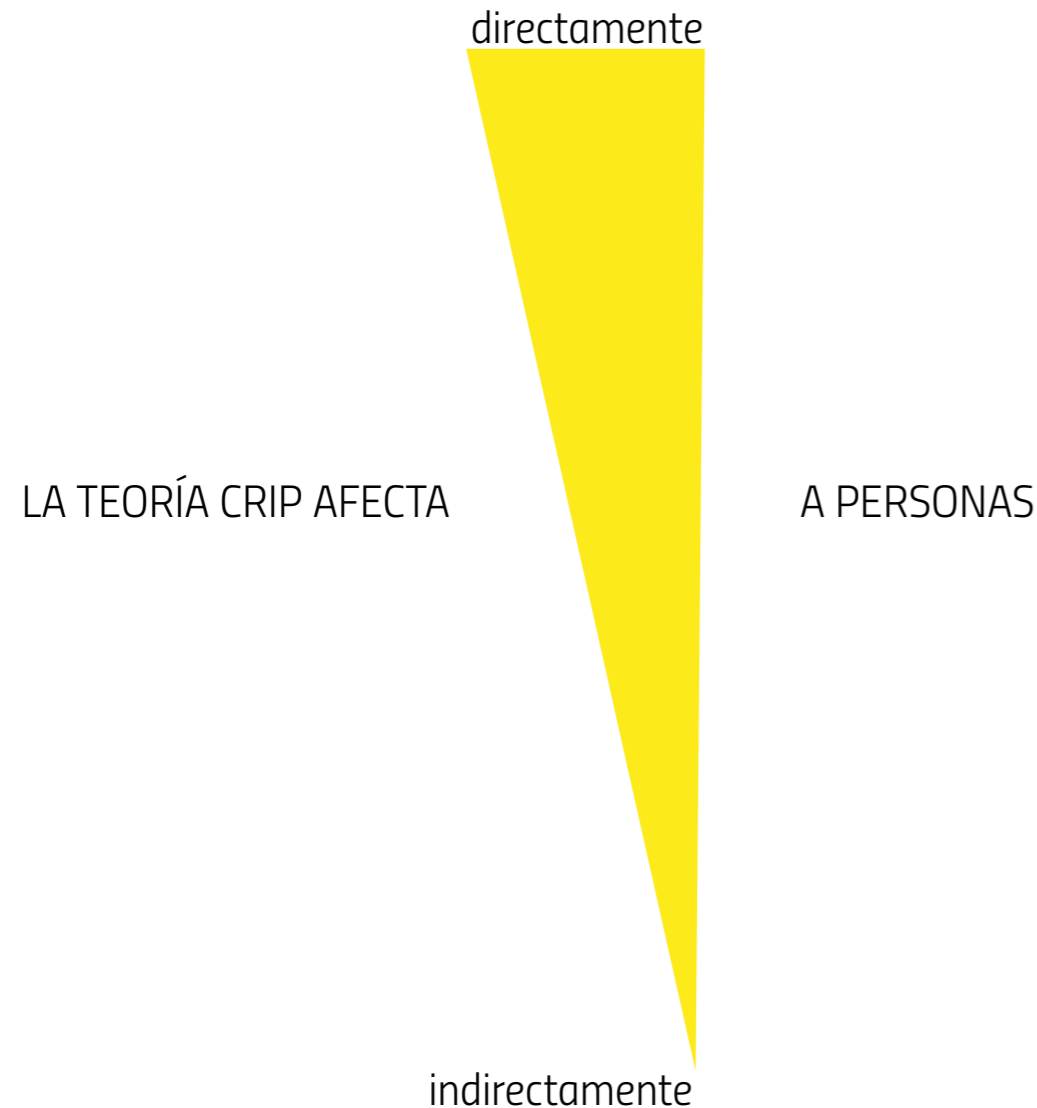
1.03 SEGMENTACIÓN

¿HASTA DÓNDE SE EXTIENDE EL TÉRMINO *CRIP*?

Como se ha explicado previamente, la Teoría Crip (al igual que otras teorías que reclaman derechos para determinados

colectivos) se puede extender hasta prácticamente toda la población.

Es por eso necesario segmentar, desde un punto de vista no teórico, sino desde cuánto afecta a los diferentes colectivos.



- CON DIVERSIDAD FUNCIONAL FÍSICA/SENSORIAL
La teoría nace de este colectivo y su lucha por los derechos civiles. Son los más perjudicados por la falta de **interdependencia** en la sociedad, y por tanto los más beneficiados si hubiera un cambio en el **habitar**.
- CON DIVERSIDAD FUNCIONAL INTELECTUAL Y PSÍQUICA
Es el primer colectivo al que se puede extender el término, ya que tienen el mismo problema de **integración** que el resto de personas con diversidad funcional.
- QUEER
La lucha sexo-género-sexualidad está muy próxima históricamente a la Teoría Crip. Ambos comparten la misma idea de integración y consecución de derechos fundamentales y cultura propia de las personas 'diferentes'.
- POBLACIÓN GENERAL
Por extensión de esta teoría todos tenemos una parte *crip*, así como tenemos la posibilidad de sufrir alguna pérdida de capacidad a lo largo de nuestra vida. También, los beneficios a un determinado colectivo siempre se traducen en mayor **justicia social** para todos, v.g. los derechos de los negros en EEUU.

1.04 ANÁLISIS ESTÉTICO

En el arte y el diseño la estética es uno de los aspectos fundamentales mediante los cuales comunicamos. Nos hemos dado cuenta que al tratar a las personas como no capacitadas pierden, entre muchas otras cosas, una estética que les defina. Por eso, cuando la lástima y los criterios únicamente médicos se apropian de la persona, su estética desaparece llevándose consigo una gran parte de su personalidad.

Apartados del análisis estético:

1.03.01 ESTÉTICA DE LIBERACIÓN

1.03.02 PANELES DE INFLUENCIAS

1.04.01 ESTÉTICA DE LIBERACIÓN

PÉRDIDA DE IDENTIDAD

Durante la entrevista a varias personas que sufrieron una lesión de médula, la autora del artículo *El cuerpo en disputa* (García-Santesmases, 2015) destaca ya no sólo el cambio físico que sufren estas personas, sino el consiguiente cambio estético que se produce. El estudio destaca testimonios con la estética como un rasgo clave en la configuración de una identidad propia:

“Pierdes un montón de cosas, no sólo el físico, hasta qué ropa te pones te lo dicen tus padres: pantalones de algodón, braguitas de algodón, es un proceso que, que no es que ya no tengas movilidad es que ya no decides por ti misma”

Esta transformación suele percibirse como una pérdida de la identidad, en cuanto a la falta de control sobre la propia apariencia. Es destacable que muchas personas, en su mayoría mujeres, recurren a elementos estéticos llamativos como *piercings*, tatuajes o tintes poco comunes. En mi opinión, existen varios factores que condicionan estos cambios estéticos alejados de la

norma. Por un lado, el padecer diversidad funcional obliga en la mayoría de casos a vestir con prendas especiales cuya estética ‘de ortopedia’ invita a identificar en primer lugar a esa persona como ‘discapacitada’. Esto, invita a estas personas a vestir otro tipo de accesorios o decoraciones alternativas con el fin de potenciar los elementos identitarios de su elección y desviar la atención de otros mensajes indeseados:

“Ponerme el *piercing* para mí fue súper importante, porque claro ya no podía vestir como a mí me gustaba, me ponía lo que habían comprado, había estado meses en el hospital, me habían comprado cosas nuevas, mi identidad para mí la habían, se había ido a la mierda. Y el hecho de ponerme el *piercing* fue como sentirme joven porque era como que no me sentía joven, me sentía... y como algo que podía llevar igual y que me quedaba igual que otra persona que no tuviera, que no fuera en silla, cositas de estas que dices hostia, te hacían sentir como, bueno, ir recuperando supongo tu identidad otra vez que te la han quitado también un poco.”

1.04.01 ESTÉTICA DE LIBERACIÓN

RESPUESTA CRIP

Por otro lado, también veremos en los paneles de influencias una estética llamativa y diferenciadora en los colectivos con diversidad funcional más relacionados con el activismo y la lucha social. Estos elementos diferenciadores sirven como altavoz contra la indiferencia generalizada en la sociedad. Además, el movimiento *crip/queer* está enraizado con el arte como motor de un activismo

presente en *performances* y otras manifestaciones artísticas en la que la estética es una parte fundamental del mensaje.

Hoy en día existen movimientos que unen directamente diversidad funcional y estética. Como es el caso del movimiento Crip Couture llevado a cabo por la artista Chun Sun 'Sandie' Yi (Fig. 21, 22) quien realiza prendas adaptadas a cuerpos *crip*.

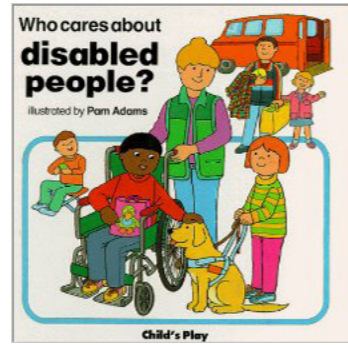


Fig. 21 Imagen de la artista vistiendo sus creaciones adaptadas a su cuerpo



Fig. 22 Imagen de la artista vistiendo sus creaciones adaptadas a su cuerpo

1.04.02 PANELES



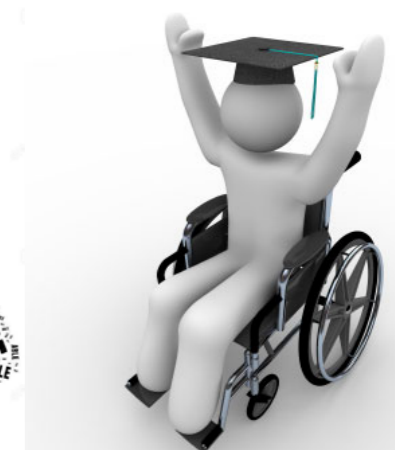
Cuestión de Actitud



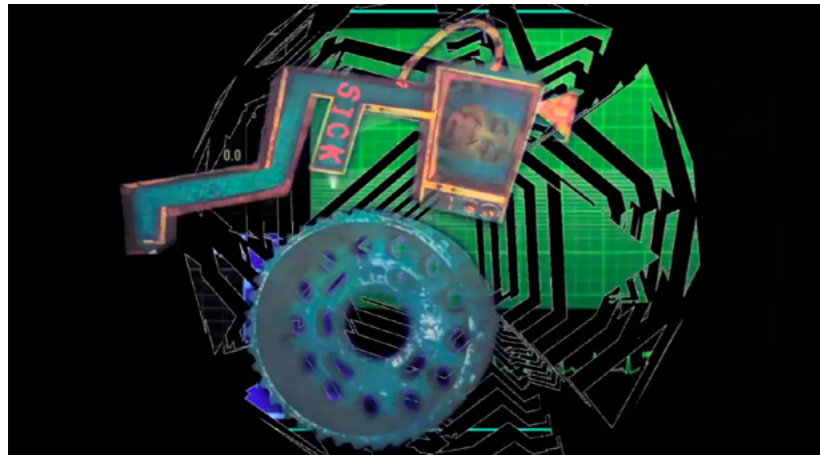
habilidades diferentes ¡Nuestra fuerza!



We demand Rights not Charity



1.04.02 PANELES



FGSS 2014 FALL SYMPOSIUM

ACTIVISM IN QUEER TIMES

REINA GOSSETT
Sylvia Rivera Law Project

AMBER HOLLIBAUGH
Co-Founder, Queers for Economic Justice

FRIDAY, OCTOBER 31, 2014
USDAN 108 3:30 P.M.

RECEPTION IMMEDIATELY FOLLOWING

WESLEYAN UNIVERSITY
Sponsored by the Feminist, Gender, and Sexuality Studies Program

OPENING JANUARY 29-30, 2015

PROJECT CREATIVE USERS:
CRIP INTERIORS

TWO NIGHTS ONLY: JANUARY 29-30, 7-9PM
ARTSCAPE YOUNGPLACE
180 SHAW STREET, TORONTO

CREATIVEUSERS.NET



ART!

ALL AGES

Community League
collaboratively presents

CRIP TEASE

A NIGHT OF IRREVERENT BOOTY SHAKIN'

OCTOBER 19, 2012

9PM-2AM

PHYSICALLY ACCESSIBLE

CHECK OUT QMUNITY LEAGUE AT tiny.cc/qmunity

EBC NORTH 9305-111 AVE

\$5-10, SLIDING SCALE, NO ONE TURNED AWAY



CRIP

CRIP MAGAZINE

Nr. 1 01/2012

Crippling Tyranny

MIT/WITH: THE COSMIC CREATURES / LINDA BILKA /

HEING RING / SPK / PHILMABIE / THE SCHULAS / OUTCAST ISLANDS /

POST OLYMPIA / CORNELIA REMMEL / FEELING BAD / VOLKER SCHUMMEL /

ON DE PAIN BENJAMINES ØSTERDAHL / THE FACTORY OF ESCAPE / UND WELLS WELLES / AND MANY MORE...

ALL BODIES ARE UNIQUE AND ESSENTIAL.

ALL BODIES ARE WHOLE. ALL BODIES HAVE STRENGTHS AND NEEDS THAT MUST BE MET.

WE ARE POWERFUL NOT DESPITE THE COMPLEXITIES OF OUR BODIES, BUT BECAUSE OF THEM.

WE MOVE TOGETHER, WITH NO BODY LEFT BEHIND.

THIS IS DISABILITY JUSTICE.

GET IN TOUCH WITH US

TANGLED ART+

Tangled Art + Disability is a not for profit arts organization and forum for creative and artistic excellence that serves as a teacher, catalyst and resource for bringing together professional artists, emerging artists and arts and cultural organizations and a diverse public.

HOME ABOUT US SEASON 2015-16 TAG TOUR ACCESS VOLUNTEER DONATE

Crippling the Arts in **H E I**

PERFORMANCE DISABILITY ART PRESENTS

Crip Your World

AN INTERGALACTIC QUEER, POC SICK AND DISABLED EXTRAVAGANZA

ATELLIS THE BLUE-JOCE
K. ULANDAY BARRETT
MELANNIE GAYLE
ASKARI GONZALEZ
ROSINA KAZI
MASTI KHOR
EDDIE NDOU
LEAH LAKSHMI PIEPZNA-SAMARASINHA
BILLIE RAIN
NIK REDMAN
SYRUS MARCUS WARE

FRIDAY MAY 9, 2014
7PM-9PM

Palmerston Library
560 PALMERSTON AVE

Access Info

THE PALMERSTON THEATRE IS WHEELCHAIR ACCESSIBLE. BATHROOMS TOILET FOR SENIORS USERS. FREE CHAIRLIFT IS OFFERED ONSITE IN A DESIGNATED CHAIRLIFT ROOM STAFFED WITH VOLUNTEERS. PLEASE RISE IF POSSIBLE TO ENSURE ADEQUATE CHAIRLIFT COVERAGE.

ASL BY TALA JIALI & BONNIE LYNN BAKER

Access Request

PLEASE COME FRAGRANCE FREE. ALL VESTIBLES ARE CAPTURED. DOORS WILL OPEN AT 6:30PM. SHOW WILL BEGIN AT 7PM AND END AT 9PM.



1.04.02 PANELES

Como podemos apreciar hay grandes diferencias entre ambos paneles y de cada uno se pueden sacar conclusiones muy diferentes. El primero corresponde a todo lo relacionado con la discapacidad,

PANEL DE DISCAPACIDAD

Tras realizar el panel de influencias sobre elementos gráficos relacionados con la discapacidad, se pueden apreciar bastantes patrones comunes en la representación de este colectivo.

Al realizar la búsqueda, es omnipresente el icono universal para la discapacidad representado por un **hombre en silla de ruedas** y variantes de esta imagen. El uso tan extendido de estos pictogramas convierte muchas representaciones en imágenes **deshumanizadas** que referencian únicamente el espacio físico

mientras que el segundo es el resultado de todo lo relacionado con la Teoría Crip y el activismo en favor de las personas con diversidad funcional.

que ocupa este colectivo.

Otra característica encontrada es el uso de imágenes de niños o con una **temática infantil**. En el mismo sentido, estas imágenes suelen estar representadas con colores planos, normalmente los **primarios** del círculo cromático. Esta combinación es en mi opinión acertada, para con temas relacionados con la diversidad funcional en la infancia. Lo que no creo acertado es el uso generalizado de este tipo de imágenes, ya que lo que se consigue de este modo es transmitir una idea simple e ingenua de este colectivo, creando incluso una sensación de **compasión** hacia ellos.

1.04.02 PANELES

PANEL CRIP

En este panel se han buscado imágenes relacionadas con la Teoría Crip y con el activismo de este colectivo. Como podemos observar, ya no se encuentran demasiadas similitudes formales y todas las composiciones son **originales** y con un **componente artístico**.

Además, en su mayoría coinciden en usar una tipografía caligráfica y bastante irregular acorde con las ilustraciones. Los carteles están representados en su mayoría por composiciones figurativas

en las que no se busca el realismo, sino figuras un tanto 'tullidas'. Se recurre para esto a colores planos o ausencia de color en determinados lugares para transmitir más si cabe este efecto de 'tara' o 'desequilibrio' que acompaña a la simbología *crip*.

Por último, también podemos observar semejanzas con el colectivo *queer*. Un colectivo que igualmente lucha por derechos relacionados con la corporeidad, buscando reconocimiento en una sociedad que no siempre les reconoce.

1.05 SESIONES COLABORATIVAS

La base de este proyecto es la colaboración de los miembros de la agrupación MundoCrip. En este grupo se encuentran personas de distintos ámbitos de la cultura, universidad y asociaciones que trabajan con la discapacidad y la identidad de género. Para ello, se cuenta con un blog en el que se comparten las experiencias, así como sesiones mensuales en las que se avanza en todos los aspectos que nos acerquen a conseguir mandar un mensaje a la ciudad.

Por otro lado, para aprender sobre acciones urbanas, también me he involucrado en el grupo de Hackeo Urbano de Espacios. En este colectivo se trabaja con las herramientas que nos hacen posible tomar las riendas de la ciudad, y ser capaces de darle forma sin la parálisis de recurrir a los medios convencionales/gubernamentales. Una estrategia alternativa que casa a la perfección con los objetivos de este proyecto.

Apartados de las sesiones colaborativas:

1.05.01 SESIONES MUNDOCRIP

1.05.02 SESIONES HACKEO URBANO DE ESPACIOS (HUS)

1.05.01 MUNDOCRIP

En Mundocrip se han debatido diferentes temas a través del correo electrónico. Los debates más interesantes han tenido conclusiones que se recopilan a

continuación.

Además se muestran las conclusiones de algunos de los talleres realizados.

PÍLDORAS SOBRE EL ARTE Y EL PROYECTO MUNDO CRIP

En este proyecto no se puede olvidar el arte como motivo principal de la construcción del artefacto. El arte como elemento de visualización de otras realidades y de inconformismo social.

favor de un espacio más habitable para todos.

De esta forma se relacionan los distintos elementos que componen el proyecto:

- Arte-creatividad.
- Participantes-participación.
- Sorpresa-vínculo.
- Audiencias-ciudadanía.
- Efectos sociales-efectos aplicados

Para alcanzar todos los objetivos de Mundocrip también es necesario que sea un proyecto colectivo. El arte y la creatividad como unión entre personas es lo que hará aflorar la creatividad en

INTERDEPENDENCIA

Frente al modelo habitual de autonomía o independencia de las personas con diversidad funcional, en Mundocrip se debate si es eso lo que entendemos por **habitar**. La **autonomía** o independencia son conceptos en una única dirección. Lo que aplicado a la discapacidad implica

que es un concepto que solamente afecta a las personas catalogadas como tal.

Desde la Teoría Crip se pone en valor la **interdependencia**. Este término hace referencia que la habitabilidad es tema de todas las personas, no solo las que tienen diversidad funcional.

1.05.01 MUNDOCRIP

TALLER DE CORPOREIDAD

En el taller participamos unas 15 personas, entre las cuales también se encontraban varias personas con diversidad funcional. Durante la sesión realizamos diferentes juegos y actividades con el cuerpo como protagonista. Algunos ejemplos de las actividades que realizamos son: diferentes *pilla-pilla* con reglas que obligaban a usar el cuerpo de forma diferente, el juego 'del espejo', diferentes juegos en los que se nos privó de la visión y nuestra labor era interactuar 'en' y 'con' el espacio, juegos en los que nuestros cuerpos debían actuar como máquinas que se convertían en mecanismos activados por las otras máquinas (personas), y por último, experimentamos con una caja que simbolizó lo que no era nuestro cuerpo para después formar parte de él, al sujetarla con cinta de embalar.

Cada una de las actividades que realizamos -dirigidas en todo momento por Gonzalo y David- no buscaban un objetivo concreto, sino que en su conjunto sirvieron para ser más conocedores de nuestro cuerpo y aplicar este conocimiento en el marco de la creación de un artefacto que sirva para acercar el pensamiento *crip* a la ciudadanía.

Al final del taller nos sentamos todos a compartir nuestras ideas; se habló de comenzar una intervención y que el cuerpo también fuera protagonista. Algún miembro cuestionó la importancia de la corporalidad por ser menos relevante que la mente, pero en general, se incluyó la opción de que en la intervención el cuerpo también sea protagonista.

Otro aspecto corporal que se trató fue éste como objeto de consumo, mercancía y lucro, así como los ideales imposibles que atormentan las existencias e incluso crean enfermedades.

CONCLUSIÓN PERSONAL DEL TALLER

Como suele ser normal, al principio del taller la vergüenza y el 'para que estoy haciendo esto' eran los pensamientos más recurrentes al hacer estas actividades. Ya después de unos cuantos juegos y superada esa fase inicial empecé a soltarme más y al menos en parte, creo conseguí llegar a uno de los objetivos del taller: pensar con el cuerpo.

Esto, como también suele pasar, me generó más preguntas que respuestas sobre la Teoría Crip y el proyecto que

estamos realizando. Si la corporeidad es algo transitorio y (hemos experimentado) también es una parte de la consciencia, nuestra mente también está en constante cambio. Como cuando vemos una película por segunda vez, nuestros sentidos mañana serán distintos a como sentimos hoy.

Por tanto, la idea que me gustaría madurar después de este taller y posterior reflexión hacia la creación del artefacto, es la de asumir la diversidad y el cambio como lo 'normal', superando así los modelos estáticos y la persecución de la perfección como objetivo.

1.05.01 MUNDOCRIP

TALLER DE CREACIÓN POÉTICA

EL objetivo de este taller consistió en generar alternativas para el recital de poesía en el que Mari Carmen y una serie de voluntarios participaron en la terraza del Museo Pablo Serrano.

Nada más comenzar el taller también se hizo repaso de las propuestas de posibles acciones que se quieren llevar a cabo desde Mundocrip. En una reunión previa de coordinadores se habían propuesto actividades diversas como la intervención poética, una danza crip, un pase de modelos, intervenciones relacionadas con la luz, grafitis o la idea de imaginar superpoderes que podemos llevar nosotros a cabo.

El taller transcurrió siguiendo las diapositivas que Mari Carmen había preparado como inspiración para dar alternativas que enriquecieran el recital; comenzamos por un poema de María Pilar Barca y continuamos con una serie de imágenes inspiradoras. Poco a poco las ideas iban surgiendo y uno de los temas más inspiradores fue la luz y su

relación con la poesía. La lista se fue haciendo más y más larga a medida que seguíamos hablando de qué podría completar una intervención poética. Hasta que se hizo tarde.

La lista final es la siguiente:

- Teatralizar
- Camisetas
- Recitar (voz)
- Bus/paneles
- Audios Tranvía
- Combinar texto + música
- Paso de peatones (audio)
- Cortinas Corporales
- Salas de espera públicas
- Pantalla Etopía
- Hackear las calles con poesía
- Proyección de luz/farolas poéticas
- Tickets poéticos

Finalmente, debido al poco tiempo hasta el recital, se decidió hacer un pequeño grupo para teatralizar la aparición; y se aparcaron el resto de ideas para más adelante.

CONCLUSIÓN PERSONAL:

Tras este taller ya se está viendo que surgen las primeras ideas de intervención y con el caso concreto de la poesía ya se ha visto la gran motivación y las ganas de hacer algo especial en Zaragoza.

Si hay que añadir alguna pega, sería la falta de experiencia en intervenciones urbanas de la mayoría de los miembros,

ya que desconocemos toda la normativa y bajo que condiciones se podrían realizar. En caso de realizar algún artefacto, son muy pocos los miembros que se podrían encargar de la parte técnica, pues la mayoría proceden de disciplinas sociales.

Por lo demás, todo parece estar cogiendo forma y el trabajo realizado hasta ahora empezará muy pronto a dar sus frutos.



Desarrollo del taller

1.05.01 HUS

DESCRIPCIÓN

El proyecto vigente en el que se trabaja es un 'mapeo' de los recursos disponibles en la ciudad y que sin conocimiento de éstos solamente son basura. Algunos ejemplos serían almacenes con restos de material empleado en actividades,

locales vacíos para ensayar, talleres con herramientas adecuadas en desuso y un largo etcétera. Para ello se están explorando varias vías entre las que se encuentran encargar la programación a otro grupo de Las Armas, añadir Zaragoza a una red ya establecida u ofrecer a la universidad como TFG.

CONCLUSIÓN PERSONAL

En relación a mi TFG y la Teoría Crip la mayor aportación creo que será una posible ayuda en el resultado final, si se lleva a cabo una intervención en Zaragoza. También es útil para conocer las dinámicas de grupo en el ámbito de

hacer un proyecto para las calles de una ciudad: permisos, logística, localización de cámaras de seguridad...

Seguiré asistiendo a estas reuniones, ya que la dinámica es constructiva y también resulta interesante en aspectos personales.

1.06 CONCLUSIONES

- Las ideas de la **Teoría Crip** son la herramienta con la que construir un mensaje que se transmita a la ciudadanía.
- Seguir las pautas del **diseño social** es fundamental para ser consecuente con las ideas de justicia social que se quieren transmitir. El diseño es responsable de las relaciones sociales a través de productos y servicios.
- Diseñar **para TODOS** convertirá el proyecto en un objeto **capacitante**.
- El **arte** forma parte de la cultura *crip* y tendrá que estar presente en el diseño.
- Para realizar una intervención en la ciudad, los ejemplos y la motivación del **hackeo urbano** son una fuente de información indispensable sobre como mejorar el espacio público y hacer visible al colectivo *crip*.
- Según se ha segmentado, el artefacto debería **involucrar** a las personas con diversidad funcional física de forma directa y poder **extenderse** de forma más indirecta hasta el resto de la población.
- Estéticamente ha de ser artístico y **original**, evitando los pictogramas clásicos de invalidez y lo infantil. Se debe transmitir fuerza, belleza y **reivindicación** para alejarse de la lástima y la **compasión**.
- La colaboración con distintos grupos ha servido y servirá para tener una **visión aplicada** de la teoría *crip*, así como un instrumento de trabajo en grupo capaz de sumar la experiencia de personas provenientes de muy distintos ámbitos.

FASE DE CREACIÓN

A thick, bright yellow horizontal line that underlines the text 'FASE DE CREACIÓN'. The line is slightly wavy and extends across the width of the text.

2.00 METODOLOGÍA

DESCRIPCIÓN DEL MODELO

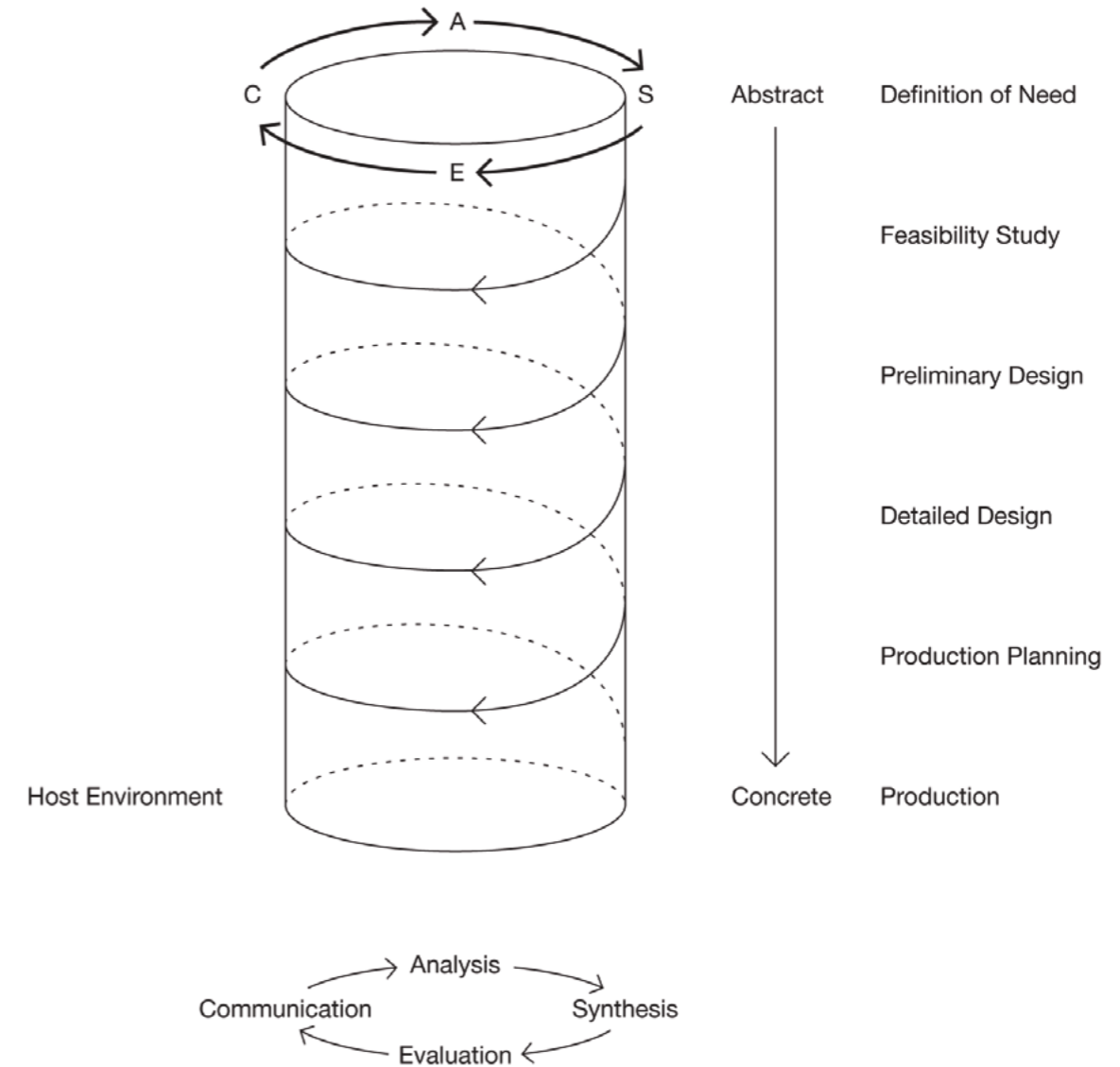
La metodología que sigue en este proyecto refleja la idea del diseño como un **proceso iterativo** en el cual se suceden las fases de análisis, síntesis, evaluación y comunicación (Dubberly, 2008).

En la fase de creación de conceptos se han seguido varias iteraciones, en las que se han ido seleccionando ideas desde lo más abstracto hasta lo más concreto sucediéndose las fases de análisis, síntesis, evaluación y comunicación.

ITERACIONES

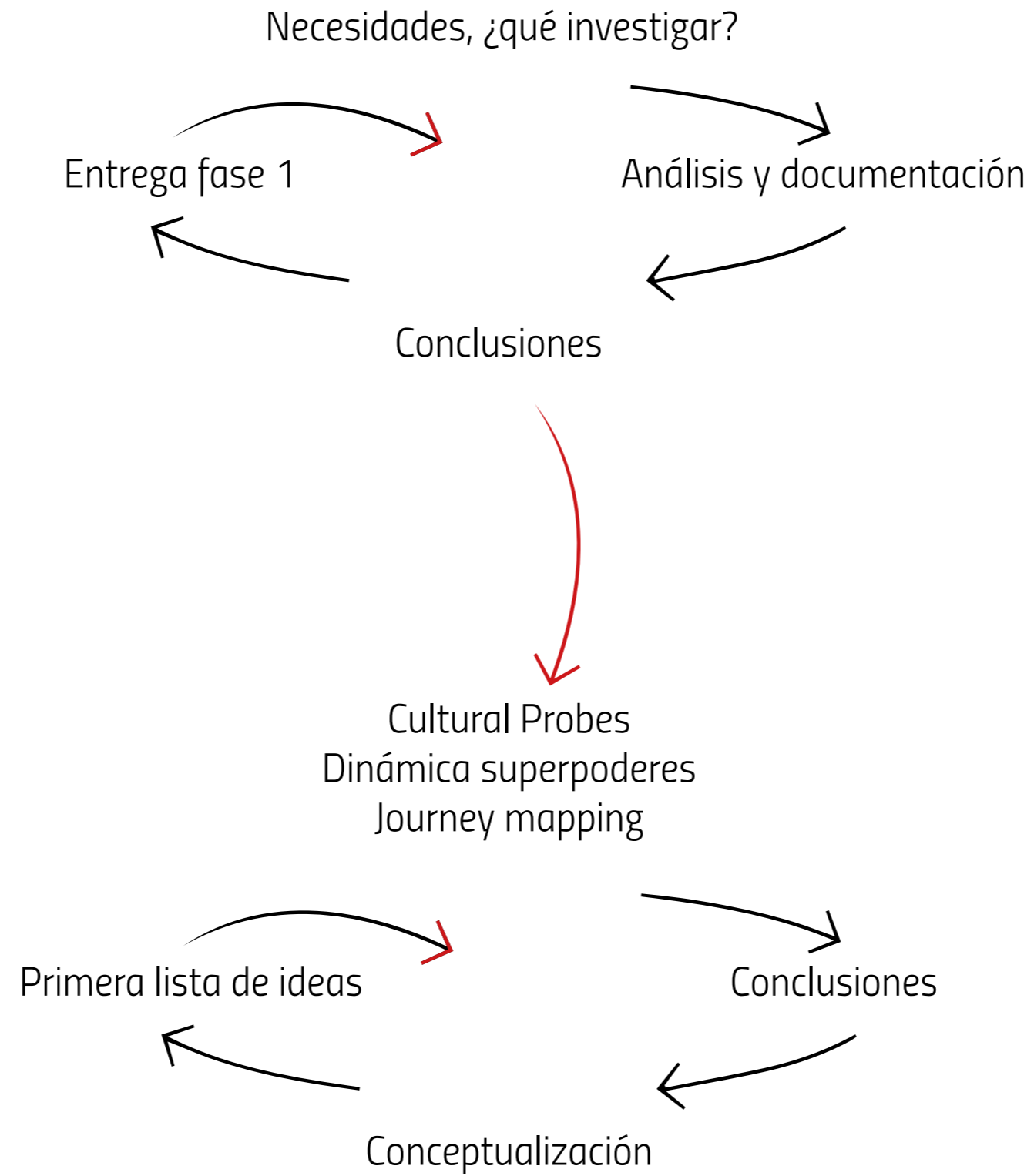
En las páginas siguientes se muestran las iteraciones seguidas a la hora de

desarrollar el proyecto hasta llegar al concepto final.

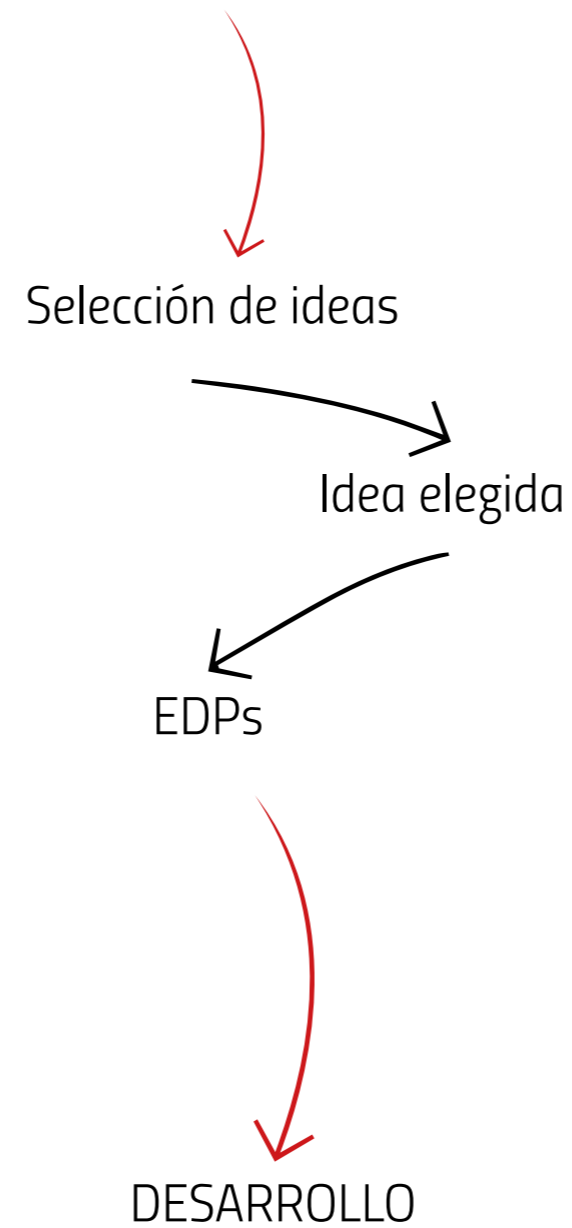


"Iconic Model of the design process"

2.00 METODOLOGÍA



2.00 METODOLOGÍA



2.01 CULTURAL PROBES

PLANTEAMIENTO

“Cultural Probes” es un método de recogida de información etnográfica que nos permite conocer a nuestros usuarios y las actividades que realizan en contextos reales. El participante se convierte en reportero de su actividad diaria y elabora un diario centrándose en un objetivo determinado”

Esta dinámica se plantea al grupo MundoCrip como metodología para obtener experiencias de primera mano sobre la relación entre aquellas personas que se considerasen crip y la ciudad.

En el TFG se usa una adaptación de esta metodología, validada en diversidad funcional previamente en otros entornos (<http://howlab.unizar.es/projects/procura>) y basada en lo que se denomina superpoderes. Los participantes tuvieron que mandar (preferiblemente a través de pequeños vídeos) una escena en la

que muestran a través de un post-it el superpoder que ya tienen o el que les gustaría poseer en un entorno urbano.

Finalmente, se obtienen todos los archivos mandados por los participantes y se analizan las ideas surgidas para descubrir qué puede hacer la ciudad por las personas crip y qué podemos aprender de ellos a través de los superpoderes que ya poseen para hacer de Zaragoza una ciudad más habitable y multicorporal.

Este planteamiento tuvo buena acogida y obtuvimos experiencias sobre el día a día en la ciudad de varias personas como Laura (invidente), que impresionó con sus habilidades para moverse por la ciudad; María Pilar, que relataba de forma poética el día a día desde su silla de ruedas o Amparo, que a través de ilustraciones transmitió su visión de la ciudad.



emparcosina

La participante Amparo Primo realizó la metodología a través de ilustraciones.

2.01 CULTURAL PROBES

DESARROLLO

Al tratarse de una dinámica con personas con diversidad funcional, no todos pudieron seguir las indicaciones al pie de la letra y cada uno mandó la información a su manera: vídeos, texto y a través de dibujos. En ellos expresaban sus sentimientos de frustración, alegría, capacidad, impotencia... a través de situaciones cotidianas.

Es de destacar los vídeos de Laura, una chica invidente que muestra sus superpoderes para comunicarse con la ciudad a través del oído y el olfato de formas que nunca hubiéramos imaginado. Por ejemplo, descubrimos que Laura escucha el sonido que rebota en las paredes y es capaz de orientarse,

notar donde hay garajes o descubrir dónde acaba la calle.

Gracias a estos testimonios, también se han obtenido ejemplos de situaciones en las que las personas crip juegan en desventaja con el resto de la sociedad. Las puertas o las estanterías se convierten en barreras infranqueables para María Pilar y su silla de ruedas. Esta falta de libertad le hace sensibilizarse más sobre otras situaciones que normalmente, nos cuesta valorar. Como el vallado de un parque al que acude. Una situación que a todos nos coarta la libertad de disfrutar del río y su vida pero no entendemos como tal, y que María Pilar sí es capaz de valorar esa libertad igual que la libertad de cruzar una puerta o coger algo de una estantería.



Fotograma de un vídeo enviado por Laura

2.01 CULTURAL PROBES

CONCLUSIONES

Tras obtener los testimonios de estas personas, se han obtenido distintas conclusiones:

- A través de los superpoderes descubrimos situaciones concretas que mediante el diseño se podrían solucionar.
- Las personas con diversidad funcional poseen capacidades que normalmente no tenemos. Por tanto, se demuestra que la discapacidad la produce el entorno y nos afecta a todos independientemente de cómo sea nuestro cuerpo.
- A través de las capacidades especiales de las personas crip se pueden desarrollar elementos en la ciudad que tengan en cuenta estas capacidades. Por ejemplo, si Laura es capaz de escuchar la pared, se pueden diseñar paredes que manden mensajes más complejos.

2.02 JOURNEY MAPPING

PLANTEAMIENTO

En el manual Hackeable Cities, para recabar datos de diferentes lugares, se adapta la metodología Journey Mapping analizando los aspectos más interesantes de distintos lugares de la ciudad. Se trata de ponerse en el lugar (literalmente) de los vecinos de distintos puntos y experimentar qué se siente al caminar y pararse por parques, plazas y calles.

Las herramientas que se emplearán, las adaptadas al objetivo de realizar una intervención urbana, serán las siguientes:

- Observación y participación de las actividades que ocurren en los lugares explorados
- Fotografías de los lugares explorados y las actividades que ahí ocurren
- Toma de datos de los comportamientos y de las necesidades que satisface el espacio. Con el contexto de una intervención crip, los aspectos que analizaremos serán los siguientes:

o Lugar: Nombre de la calle, plaza o descripción geográfica de una zona concreta de la ciudad.

o Usuarios: Descripción de los usuarios que habitan normalmente el lugar (paseantes, jubilados, alumnos de un instituto cercano...)

o Uso del espacio: Funciones que realiza el espacio respecto a la ciudadanía. Todas aquellas actividades para las que este lugar y sus instalaciones sirven de soporte.

o Recursos del espacio: Todas aquellas instalaciones o construcciones que sirven de soporte para las funciones que realiza el espacio. Así como elementos en mal estado y otros condicionantes.

o Ideas/Posibilidades: Todas aquellas posibles iniciativas y reflexiones que surjan a raíz del análisis anterior.

- Conclusiones de la metodología e impacto sobre el proyecto global.



Puntos de la ciudad donde se realizó el estudio.

2.02 JOURNEY MAPPING

DESARROLLO

Antes:

Comenzando por la parte este del barrio de La Magdalena, se planeó ir recorriendo durante toda una mañana el casco histórico (principal escenario del Festival Asalto) hasta finalizar en el barrio de El Gancho. En cada parada se estaría unos 15 minutos aproximadamente, dependiendo de lo interesante del lugar.

Durante:

Finalmente se plantearon 6 lugares del centro histórico de Zaragoza y alrededores y se analizaron los distintos espacios siguiendo la metodología descrita.

En estos lugares destaca el uso que las personas hacemos de ellos y cómo influyen los recursos con los que cuentan. Si el lugar está habilitado con bancos, fácil acceso, zonas de sombra, arreglo de desperfectos, etc. el espacio rebosa mucha más vida ya que abre la posibilidad de que muchos más usuarios hagan uso del espacio. Es decir, la ciudad se hace más habitable.

Uno de los lugares más sugerentes

durante la dinámica fue la desembocadura del río Huerva, en el parque Bruil. En esa zona, bajo el puente del paseo Echegaray y Caballero, se encuentran unas chabolas de personas sin hogar y un espacio de tierra destrozado a raíz de las crecidas del río. Un buen ejemplo de lugar con poca vida debido a la falta de infraestructura.

Otras zonas destacan por haber dejado morir la vida que en ellas desarrollaba, como en otro lugar del parque Bruil en el que un gran árbol muerto se encuentra lleno de basura y se ha apagado toda la vida con la que contaba hace unos años.

Después:

Se repasaron los comentarios sobre los lugares recorridos así como las fotografías tomadas para obtener una visión global de la metodología. También se buscaron patrones que se repitieran en distintos lugares, así como diferencias entre el uso del espacio por parte de distintos colectivos (jóvenes y mayores, hombres y mujeres, nacionales y extranjeros, etc.) para añadir a las conclusiones.

LUGAR	USUARIOS	USOS/ OBJETIVO DEL ESPACIO	INFRAESTRUCTURAS USOS DEL ESPACIO	IDEAS
Parque Bruil - Paseo Echegaray - Debajo del Puente - paseo inabordable	Hogar para personas sin techo Paseantes - perros Jubilados Bicicletas	Refugio Sombra Orilla del río - Pesca Camino Unión Híera - Parque	Chabolas Tierra Camino en mal estado Vegetación	Bancos Camino arreglado Pic-nic Perros Paseo CRIP
Parque Bruil - Trovador Árbol Muerto	Paseantes Lugar de paso Terraza del kiosco Centro de Historias (espacia)	Escuadra Alicia en el País de las maravillas	Árbol muerto Plaza	Refugio crip contra viento, lluvia
Pza San Agustín	Vecinos Niños Comercio Usuarios biblioteca/ centro de historia	Canciones juego niños asambleas parvas, flamenco códices?!	Apoyabici Escuadra Estados canchales Explicación los sitios Empedrado "jóvenes"	Juegos infantiles Puerta crip -Nada pisa los adoquines Lava

LUGAR	USUARIOS	Uso/ OBJETIVO DEL ESPACIO	RECURSOS USOS DEL ESPACIO	IDEAS
Pza San Carlos	Instituto? Osario Casa de los Morales Scipaj, biblioteca, espacios Galería Acción Social	Lugar de paso Sombra Descanso	Bancos Apoyabici Escaleras inabordable (dando la vuelta)	Salvataca arreglo CRIP algo relacionado con la acción del centro
Pza San Pedro Nolasco	Gobierno Aragón - Jueces Comerciantes transentes Paseantes Turistas	Descanso Sombra Negocio Terrazas Xarxo - niños Conversar tapes	arreglo entorno a una circunferencia árboles trampa sonideros	#paseo obvio arreglo crip abuelo fotografías niños uso de tapes cañabrita tapes crip
Pza San Domingo	Jubilados Lugar de paso usuarios teatro urbano	Conversación comunicación multiculturalidad	teatro bancos fuente parque infantil árbol trampa	multiculturalidad arreglo plazas, vecinos luzes en medio mejorar sonidos

Toma de datos

2.02 JOURNEY MAPPING

CONCLUSIONES:

Tras analizar las notas tomadas en los distintos lugares se han encontrado numerosas necesidades comunes a distintos lugares de la ciudad:

- Los lugares de la ciudad que más oportunidades de intervención presentan, son aquellos que están más apartados y que no cuentan con ningún recurso para desarrollar la vida de la ciudad en ellos. La falta de elementos facilitadores (como mobiliario urbano) nos discapacitan para disfrutar de estos lugares, convirtiéndolos en lugares "tullidos" y creando en ellos una atmósfera muy "crip".
- Aquellos sitios donde se disponen de elementos que facilitan la convivencia entre vecinos (árboles, bancos, sombras...) se llenan de vida y la gente habita el espacio. A su alrededor crecen negocios y la actividad se multiplica.
- Los espacios rotos, no accesibles o en los que no se arreglan los desperfectos corren el peligro de asumirse en ese estado, sin que nadie haga nada por cambiarlo. El dejar que solamente unos pocos puedan disfrutar de un espacio por sus condiciones nos limita y empobrece la vida de la ciudad.
- El hackeo de espacios concretos de la ciudad debería consistir en aportar los elementos que le faltan a un espacio para desarrollar diferentes actividades como pasear, sentarse, protegerse del viento o simplemente mejorar la accesibilidad de todos los ciudadanos.
- Si la ciudad da herramientas a los ciudadanos, éstos se encargan de darle vida.

2.03 CONCEPTUALIZACIÓN

OBJETIVOS DEL CONCEPTO

A la hora de realizar un concepto debemos preguntarnos:

¿Qué parte del mensaje crip queremos transmitir?

Podemos obtener de las conclusiones de las Fase 1 que el reflejo de esta teoría en la práctica sería la normalización de los

cuerpos diferentes en la sociedad. Y que por tanto, sin un entorno discapacitante, todo el mundo puede conseguir sus objetivos aunque por caminos diferentes.

Entonces, a la hora de realizar una intervención urbana, nuestro objetivo principal debe ser confrontar la idea de la "normalidad" en la igualdad con la "normalidad" en la diversidad.

FORMA Y FUNCIÓN

La forma de realizar la intervención urbana ha de sorprender y adecuarse a los valores que promueve la Teoría Crip, así como poder usar metodologías de

diseño para su desarrollo.

En las siguientes páginas de desarrollará una primera lista de ideas que encajen en estos objetivos.

2.03 CONCEPTUALIZACIÓN

LISTA DE IDEAS

La siguiente lista se sirve de todos recursos e investigación empleados hasta ahora. En ella se combinan y se usan aspectos compatibles de todo lo analizado para generar ideas originales que cumplan la función de aportar visibilidad al colectivo Crip.

RECURSOS ANALIZADOS EN LA FASE 1	IDEAS OBTENIDAS
Prototipos urbanos que interactúen con los ciudadanos + Artefactos que ayuden a las personas crip	<ul style="list-style-type: none">▪ Productos basados en superpoderes crip: Una pequeña construcción que permita ver artículos diseñados a partir de Cultural Probes.▪ Taller de diseño crip.
Prototipos urbanos que interactúen con los ciudadanos + Lentes deformantes	<ul style="list-style-type: none">▪ Instalación que deforma los cuerpos a través de lentes, combinado con mensajes crip.▪ Gafas de visión crip (alterar la visión de formas y colores)
Mobiliario parasitario	<ul style="list-style-type: none">▪ Instalar elementos crip (rampas, bandas sonoras, apoyos, paravientos) sobre elementos que ya existen.▪ Taller en el cual se estudia la ciudad y a posteriori se diseñan soluciones crip.

2.03 CONCEPTUALIZACIÓN

RECURSOS ANALIZADOS EN LA FASE 1	IDEAS OBTENIDAS
Productos hackeados con mensaje + Poesía crip	<ul style="list-style-type: none">▪ Hackear elementos de la ciudad para enviar un mensaje crip (para del autobús con frases, semáforos con poesía).▪ Crear elementos de mobiliario crip. Ej. bancos sin alguna pata.▪ Introducir poesía crip en objetos.
Piezas que conviertan en accesibles los productos	<ul style="list-style-type: none">▪ Taller de diseño crip.▪ Crear mobiliario urbano alternativo con diseño universal (papeleras, bancos, hueco de los árboles).
Imágenes crip	<ul style="list-style-type: none">▪ Obtener imágenes de personas y aplicar un tratamiento crip (color, forma, texto) y compartirlo automáticamente en la red (ej. Twitter).▪ Interaccionar en directo con las imágenes aplicando algún efecto y que lo vean los vecinos (espejo crip)
Denuncia de elementos en mal estado o que faltan	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizar elementos de la ciudad en mal estado para pintar una denuncia (proponer a HUS).
Elementos urbanos convertidos en juegos	<ul style="list-style-type: none">▪ Al estilo de "El Enigma de la Fruta", crear un juego crip sobre elementos de la ciudad (bordillos, apoyos, señales táctiles) para visibilizar su importancia en la forma de vivir la ciudad para la personas crip.

2.03 CONCEPTUALIZACIÓN

RECURSOS ANALIZADOS EN LA FASE 1	IDEAS OBTENIDAS
<p>Proyección + elementos físicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear elementos físicos que se completan con proyecciones. Ej. rampa sobre la que se proyecta gente animando como un puerto de "El Tour de Francia".
<p>Diseñar intervención a partir del lugar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intervención sobre un lugar para convertirlo en crip en acceso, decoración, mobiliario, etcétera. Ej. Desembocadura del Huerva. ▪ Intervenir la pza. San Pedro Nolasco en los árboles cortados que tienen todavía un hueco vacío.
<p>Crear soporte y trabajo de los ciudadanos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear pegatinas que rellenen los ciudadanos y usen para señalar superpoderes. Convertir cultural probes en una intervención en sí misma, cambiando los post-it por un soporte más duradero.
<p>Poesía + luz</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usar la luz y la oscuridad como soporte de la poesía. La poesía reacciona a los sensores de posición al saltar, abrazarse... acciones físicas
<p>Hackeo Urbano de Espacios + Cultural Probes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mapeo de las experiencias crip, que sirva como fuente de conocimiento para todos los ciudadanos y en especial aquellos encargados de dar forma a la ciudad (arquitectos, urbanistas, asociaciones de vecinos...)

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

INTRODUCCIÓN

Una vez obtenida una larga lista de ideas, se hizo una primera lista de aquellas que resultaron más interesantes. Estas ideas se muestran brevemente a continuación.

Además, para valorar su potencial se realizó la técnica llamada PNI o Positivo, Negativo, Interesante. De esta forma se seleccionan únicamente las 5 mejores

ideas de la lista.

Para terminar, las 5 ideas se someten a una evaluación ponderada en la que se valora en distinto grado las diferentes características de cada posible concepto.

Así pues, se elige el mejor concepto que se desarrollará en profundidad en la Fase 3 del proyecto.

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

IDEAS

1. Productos basados en superpoderes crip:

Consiste en diseñar un producto basado en las habilidades desarrolladas por la personas crip, lo que hemos llamado "superpoderes", y promocionarlo como un producto para suplir las carencias de las personas "normales". De esta forma se intenta llevar al ridículo la condición de persona discapacitada.

2. Taller de diseño crip:

Un taller dirigido a co-diseñar con un determinado número de participantes una serie de producto que hagan la ciudad más habitable y *multicorporal*.

3. Lentes deformadoras:

Instalación consistente en una serie de lentes deformantes en la que el objetivo es que las personas que se miren vean su cuerpo deformado y se les transmita un mensaje sobre la *multicorporalidad*.

4. Elementos urbanos hackeados—semáforo crip:

Un elemento del día a día hackeado para que interactúe con los ciudadanos allí donde se coloque. Esta interacción se realizará mediante pulsadores, luces y sonido.

5. Imágenes crip automáticas:

Esta idea consiste en diseñar un sistema que de forma automática, tome fotografías de aquellas personas que lo deseen y las trate mediante filtros digitales de fotografía, con el objetivo de darles una estética crip. Una vez tratadas, se publicarían en las redes sociales junto con mensajes sobre la multicorporalidad y la Teoría Crip.

6. Espejo crip (digital)

Similar a las lentes deformadoras, este concepto haría llegar la Teoría Crip a la ciudadanía a través de ver su reflejo deformado.

7. Mobiliario pop-up:

Creación de pequeñas soluciones para hacer la ciudad más habitable, hecho mediante prototipado rápido y usando

materiales reciclados y el mínimo presupuesto para poder distribuir las soluciones por toda la ciudad. Ej. crear agarraderas o cubrir socavones.

8. Juego crip sobre la ciudad:

Al estilo de "El Enigma de la Fruta" (juego en los carriles bici de paseo Echegaray y Caballero) crear un juego que, sobre la ciudad, divierta a quien juegue a la par que trate sobre lo crip y la multicorporalidad.

9. Elementos físicos + proyección (tour):

Combinar elementos que a las personas con algún tipo de diversidad funcional les cuesta superar con una serie de proyecciones que reflejen ese esfuerzo. Ej. En una rampa empinada o escaleras, una proyección de una cuneta llena de gente animando al estilo de un puerto de una vuelta ciclista.

9. Intervención huecos San Pedro Nolasco:

Se detectó durante el Journey Mapping que esta plaza tiene numerosos

obstáculos para las personas con movilidad reducida u otra diversidad funcional. La idea consistiría en intervenir la plaza para hacerla más accesible.

10. Intervención de superpoderes:

Realizar un taller similar al de Cultural Probes centrado en detectar los "superpoderes" de las personas crip para transmitir la idea de diversidad y romper el concepto de personas "normales".

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

PNI





PNI son las iniciales de las palabras: Positivo, Negativo e Interesante. Es una técnica desarrollada por Edward de Bono del conocido "beneficios y

pérdidas" usado universalmente.

En este caso se usará para reflexionar sobre las ideas y ayudar a crear un concepto que destaque por encima de los demás.

 = Idea seleccionada

 = Idea descartada

IDEA	POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
 1. Productos basados en superpoderes crip	Se aplican las ideas surgidas del Cultural Probes. Solución de necesidades.	Muchos proyectos diferentes.	Se generan productos cuya función real no es fruto de las prestaciones, sino visibilizar la cultura crip.
 2. Taller de diseño crip	Se buscan soluciones entre las personas, siendo el diseñador un conductor del proceso. Contacto más directo con el diseño y la cultura crip.	Muchos proyectos diferentes. Proyecto más de pedagogía del diseño que de diseño de un producto/servicio. Peligro de baja participación.	Se generan productos cuya función real no es fruto de las prestaciones, sino visibilizar la cultura crip.
 3. Lentes deformadoras	Divertido, sencillo y asequible para todos los públicos.	No contamos con la tecnología necesaria.	Las tecnologías empleadas.
 4. Elementos urbanos hackeados – semáforo crip	Diseño de un elemento urbano con características crip. Se puede combinar con la poesía crip de los miembros del grupo.	Requerimientos técnicos.	No hay por qué hackear elementos ya instalados, se pueden crear nuevos elementos y colocarlos por distintos puntos de la ciudad.

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

IDEA	POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE
5. Imágenes crip automáticas	Función tecnológica. Combinable con artistas crip.	Dificultad de programación y electrónica.	Se puede tratar como un producto completo.
6. Espejo crip (digital).	Función tecnológica. Combinable con artistas crip.	Dificultad de programación y electrónica muy alta.	Efecto de "cripear" a alguien en directo.
7. Mobiliario pop-up	Soluciones crip de bajo presupuesto. Elementos fácilmente reproducibles.	Muchos proyectos diferentes. Difícil de planificar y presupuestar.	Las soluciones temporales pueden generar el interés de los responsables de urbanismo para crear soluciones a largo plazo.
8. Juego crip sobre la ciudad.	Divertido y económico. Muy acorde al mensaje crip. Interactivo.	Muy relacionado con el diseño gráfico.	La gamificación de un tema a veces sensible.
9. Intervención San Pedro Nolasco	Intervención de un espacio concreto. Solución de una necesidad.	Poco espectacular. Más relacionado con la discapacidad física que con lo crip.	El hackeo como solución herramienta de urbanismo.
10. Intervención de superpoderes	Colaborativo. Presupuesto bajo.	No interviene ningún tipo de desarrollo formal-funcional	Mandar un mensaje directo a la ciudad de las capacidades de las personas crip.

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

PONDERACIÓN

Para elegir una idea de entre las 5 seleccionadas, se realizará una tabla ponderada en la que se valorarán las siguientes características:

Participativo (x1):

Se valora la capacidad del concepto para hacer que el usuario u observador participe de forma activa en la intervención.

Innovador (x2):

Valora el alto grado de originalidad en su diseño.

Mensaje Crip (x4):

Capacidad de transmitir un mensaje claro que esté relacionado con la Teoría Crip o el colectivo de personas crip.

Sorprendente (x4):

Capacidad de despertar sorpresa para provocar emociones y que la intervención sea recordada.

Presupuesto (x3):

Se valora que el concepto se ajuste al mínimo coste posible.

Factibilidad (x4):

Capacidad de realizar la intervención con recursos propios, sin ayuda externa.

2.04 SELECCIÓN DE IDEAS

IDEA	Participativo (x1)	Innovador (x2)	Mensaje Crip (x4)	Sorprendente (x4)	Presupuesto (x3)	Factibilidad (x4)	TOTAL
Producto Superpoderes Crip	3	4	5	4	4	4	Suma sin ponderar: 24 Suma ponderada: 75
Mobiliario Pop-Up	3	3	3	3	4	3	Suma sin ponderar: 19 Suma ponderada: 57
Imágenes Crip Automáticas	4	4	5	3	2	2	Suma sin ponderar: 20 Suma ponderada: 58
Juego Crip Sobre la Ciudad	5	2	5	5	3	3	Suma sin ponderar: 22 Suma ponderada: 67
Taller de Superpoderes	5	3	4	3	4	3	Suma sin ponderar: 22 Suma ponderada: 63

El concepto con mayor valoración ha sido el de diseñar un producto basándose en los superpoderes de las personas crip. Con este concepto se quiere poner en valor la idea de que todos tenemos habilidades diferentes a través de crear productos para suplir las "carencias" de las personas "normales".

A la hora de seleccionar esta idea destaca sobre el resto de valores la capacidad de transmitir claramente una parte del mensaje crip a toda la sociedad de forma clara y asequible a todos los niveles culturales.

2.05 EDPs

Tras seleccionar el concepto de "Diseño y promoción de un producto basado en los superpoderes crip" se establecerán una serie de especificaciones para definir la forma y función tanto del producto como de la intervención.

Como se acaba de señalar, se harán diferentes EDPs para el diseño del producto y para el diseño de una intervención urbana en la intervenga la ciudadanía.

Usuario y entorno

El usuario general al que irá dirigido el producto, y por tanto la intervención, es una persona joven o de mediana edad que pase parte de su tiempo en el entorno urbano ya sea paseando o dirigiéndose a pie a lugares concretos.

El producto deberá tener en cuenta el entorno urbano a la hora de diseñar aspectos relacionados con la seguridad, posibilidad de que se extravíe, agentes externos, etcétera.

Función principal:

La función principal del producto-intervención debe ser transmitir al usuario la posibilidad de experimentar capacidades crip que no posea.

El objetivo de esta función es transmitir al usuario el mensaje (experimentado por él mismo) de que no existen personas capacitadas y discapacitadas sino que nuestro entorno debe dejar potenciar las diferentes capacidades de todas las personas.

Desarrollo técnico:

Se desarrollarán todos los elementos que sean necesarios para desarrollar la intervención como la ubicación, el dispositivo que transmita los superpoderes y el registro de la misma para su posterior difusión.