



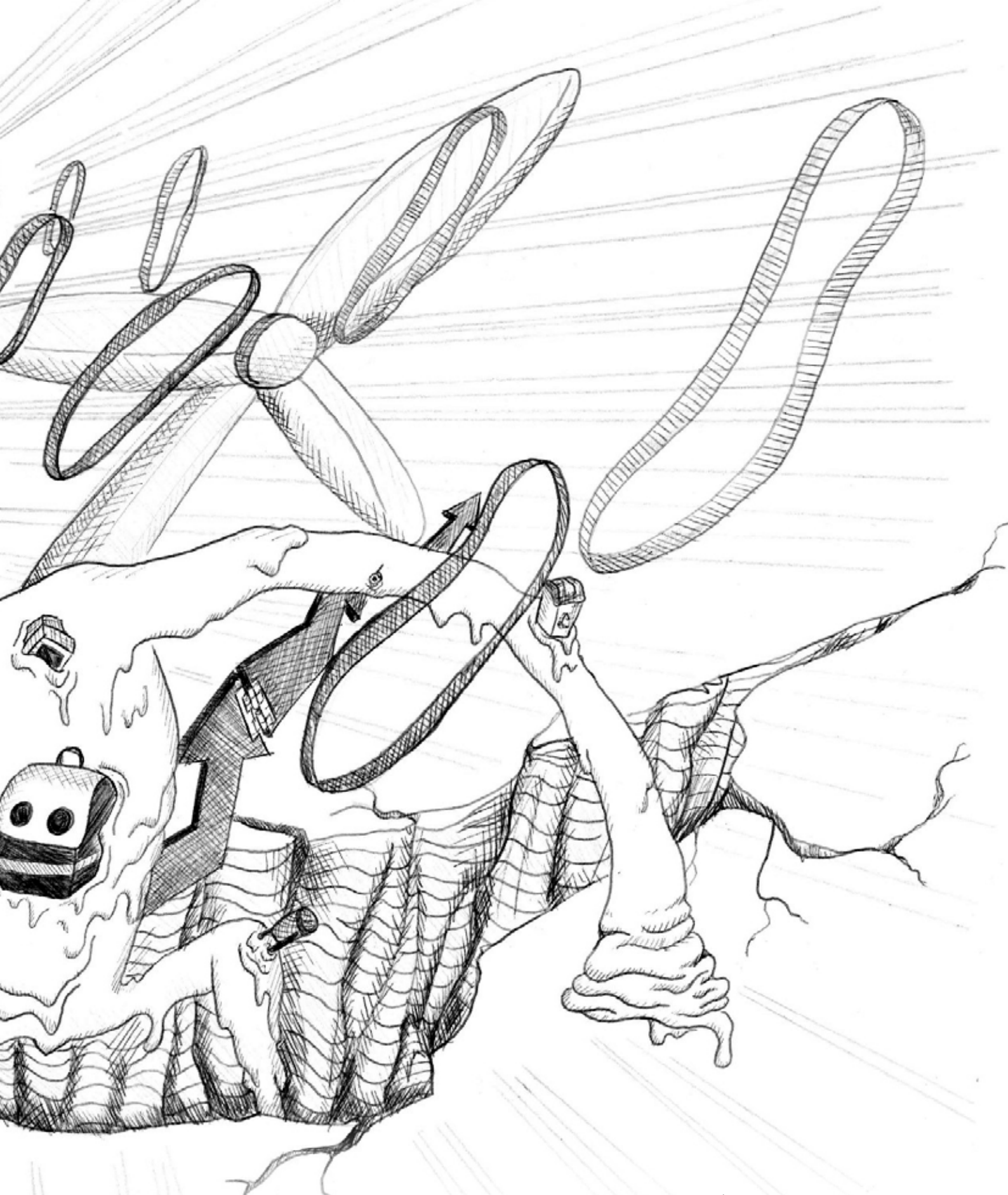
KIMERA VS KIMERA

Una monstruosa lucha
desde la hibridación y la
co-creación por la sostenibilidad

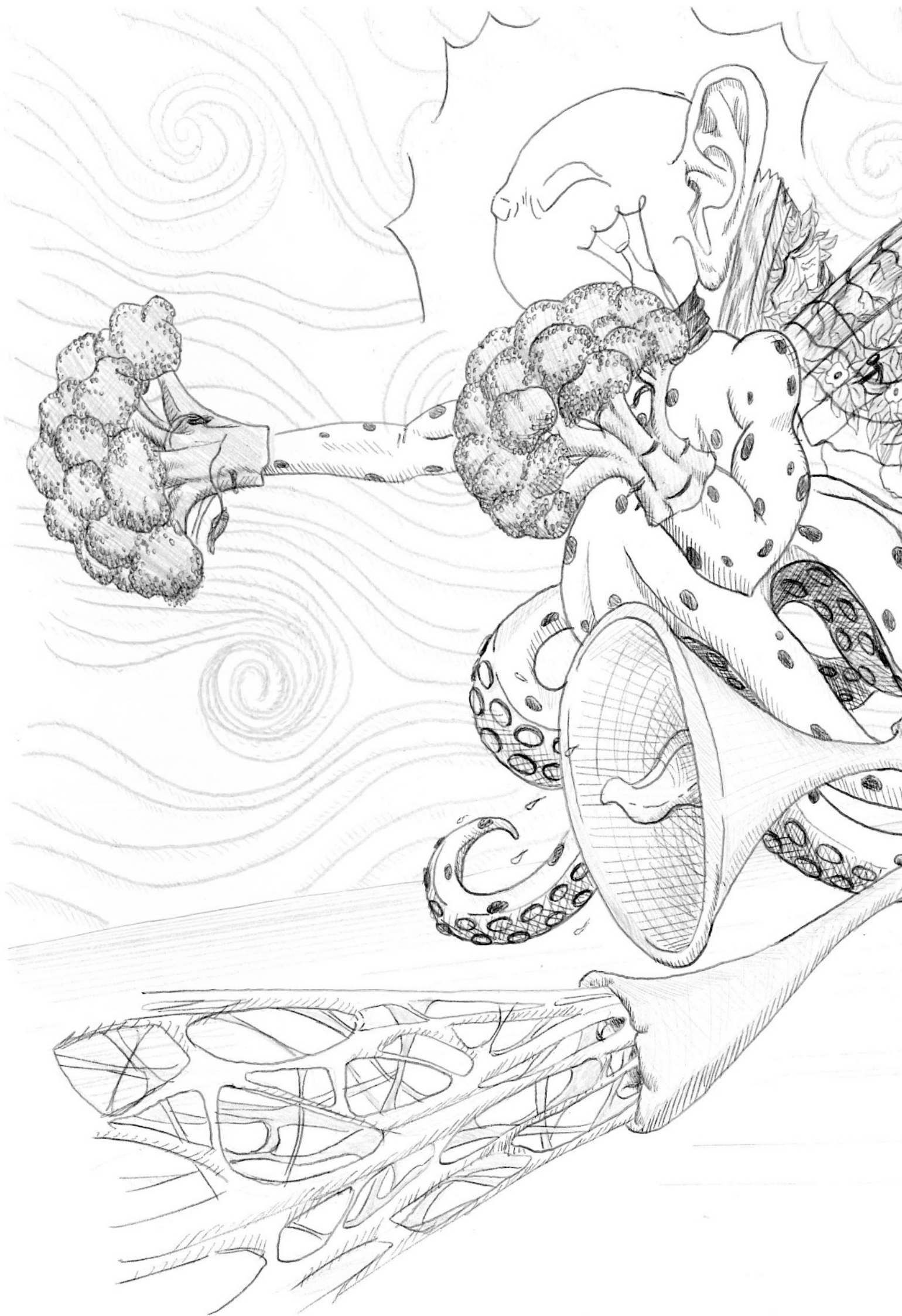
Una dura batalla entre la destrucción y la regeneración.
Un intento de abordar conjuntamente las transiciones
ecológica, social y productiva que tenemos por delante.



PRIMITIVE CIVILIZATION



De la grieta surge **PRIVITECHVISTA**, una kimera destructiva que en realidad encarna nuestro propio reverso tenebroso. Lo que hasta ese momento solo era un mito, una leyenda, se convierte así en un reto real al que tenemos que enfrentarnos.

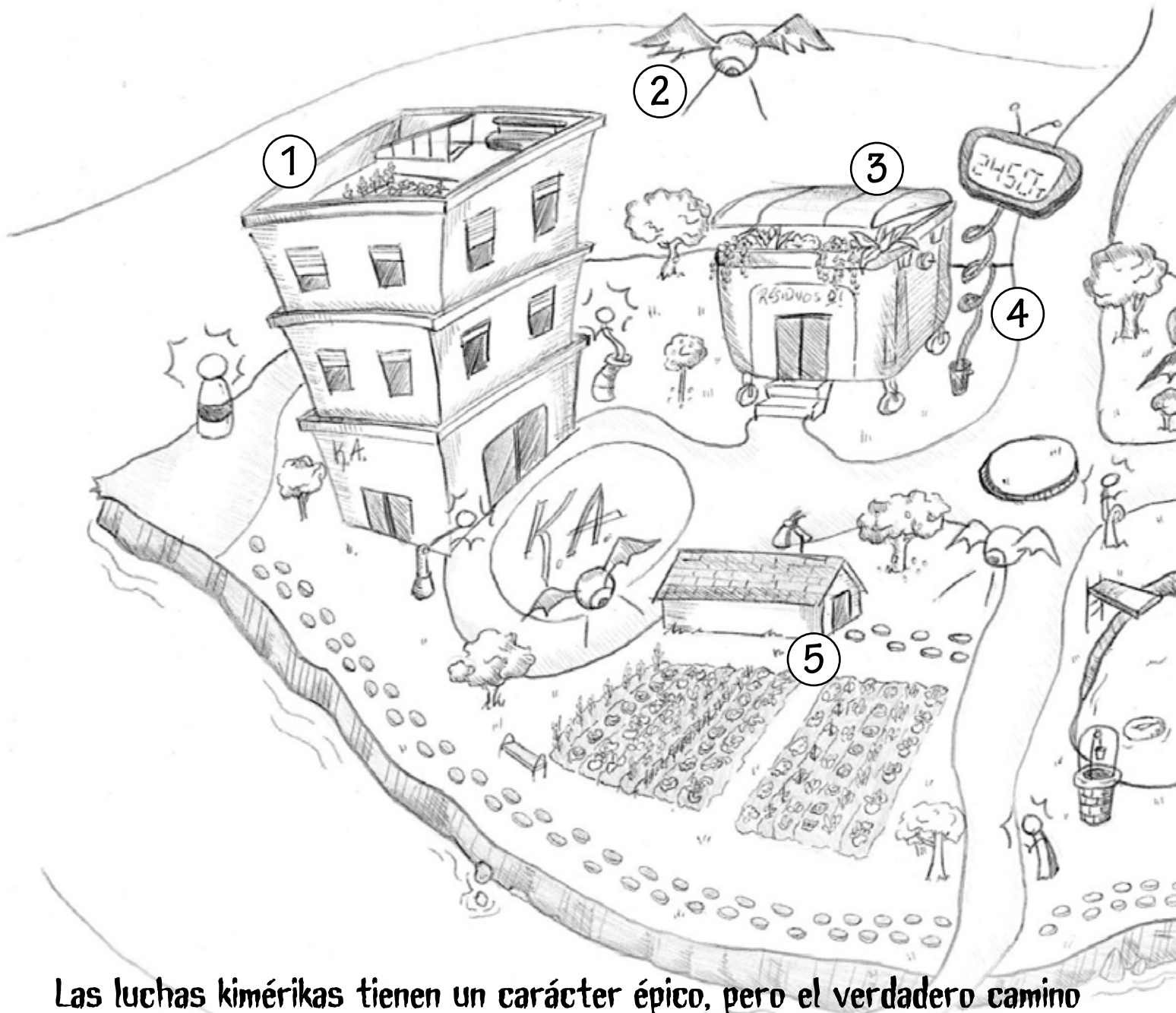




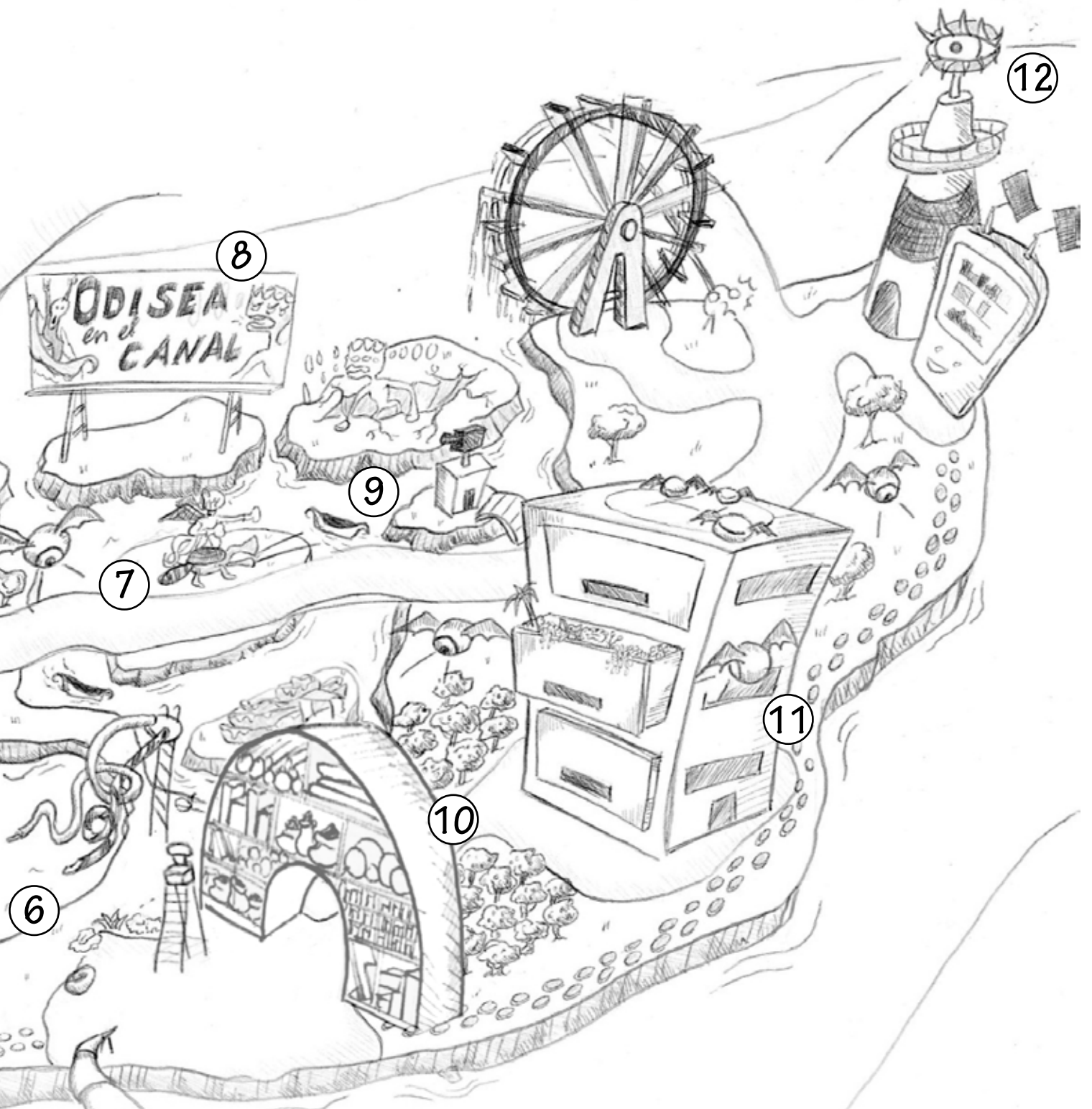
Las kimeras regenerativas son fruto de la hibridación de recursos y capacidades entre los sectores de la ecoindustria y la creatividad. Una combinación de poderes transformadores que se potencian al interactuar unos con otros. Juntas se encaminan a una dura pugna por una sociedad más sostenible y circular.

ZORROTZAURRE KIMÉRICA

1. Kompost Altxorra: laboratorio ciudadano sobre residuos.
2. Dispositivos y sensores distribuidos de recogida y visibilización de datos de datos.
3. Barrio Residuos 0: espacio comunitario para la ecoregeneración de la vida barrial.
4. Revalorizometro.
5. Huertos urbanos y AgroHub de Km 0.
6. Parque lúdico-didáctico del agua.
7. Memorial de las Kimeras Regenerativas.
8. Odisea en el Canal (imajugando futuros).
9. Venetzaurre: red de canales navegables y movilidad fluvial.
10. Circular Maker Space: taller de reutilización y coproducción.
11. Zorrotzaurre Referente: gran archivo de aprendizajes y catálogo de soluciones.
12. Parte Ortu: faro-observatorio del Bilbao SOStenible.



Las luchas kimérikas tienen un carácter épico, pero el verdadero camino de transición se encuentra en el día a día, en cambiar nuestros modos de producción y consumo y nuestros hábitos de vida ligados a la idea de crecimiento ilimitado.



Pasar de ser un contaminado campo de batalla a un laboratorio ecosocial para la regeneración de la vida, con un carácter divulgativo, participativo, lúdico, demostrativo y transformador.

Un proyecto promovido por el BIDC (Bilbao Bizkaia Design Council), junto con el clúster Aclima (medio ambiente y ecoindustria) y las asociaciones profesionales EIDE (diseño vasco), KARRASKAN (innovación cultural transdisciplinar) y Wikitoki (laboratorio de prácticas colaborativas).

Un conjunto de actividades -en el marco de la BBDW20 (Bilbao Bizkaia Design Week 2020), que en esta edición tuvo como tema Empatía^{RE}, desarrolladas entre el 19 de noviembre y el 10 de diciembre, con la participación de empresas y profesionales de los sectores ambiental y creativo, junto con otras personas procedentes de otros ámbitos, como el institucional o el universitario.

PARTICIPANTES

Brigitte Sauvage
Cristina Pascual - Haceria Arteak
Dorleta Guardé - Indumetal Recycling
Eider Aldape - Maraka
Fco. Javier Murillo - BASOINSA
Idoia Postigo - Bilbao Metropoli-30
Jon Abad - Abad
Jon Ander Gil - QUILTON
José M Blanco - Ondoan
Laura Díez García - ANTespacio
Lucía Graña - BEAZ
Maé Durant - PEZESTUDIO.ORG
Mikel Ibarra - Aclima
Nerea Azkona - AIEDI Faktoria
Oihana Eizmendi - Bilbao Ekintza
Oscar Molina - Envac Iberia
Pablo Rey - Montera34
Rodrigo Martínez - Universidad de Deusto

DISEÑO Y FACILITACIÓN

ColaBoraBora
Leire García - Ricardo Antón - Txelu Balboa

RELATORÍA

Guión: Nerea Azkona - AIEDI Faktoria
Ilustraciones de storyboard: Joane Bilbao Perea
Trailer: Laura Fernández - La Transmisora

CRÉDITOS DE IMÁGENES

Portada, páginas iniciales e Ilustraciones páginas 23 y 84, de Joane Bilbao Perea.
Imágenes de carteles de películas, Zorrotzaurre, escenarios, etc, encontradas en internet.
El resto 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.

ÍNDICE

RETOS Y MONSTRUOS	Pág 10
UNA KIMÉRICA OPORTUNIDAD	Pág 11
ESCENARIO Y ÁMBITOS	Pág 12
Zorrotzaurre: una isla para vivir, trabajar y disfrutar	Pág 12
Tres ámbitos interrelacionados (Ciudad Resiliente, Calidad de Vida, Economía Circular)	Pág 13
RESUMEN DE LA ACTIVIDAD	Pág 14
El origen de la propuesta	Pág 14
Cómo se hizo	Pág 15
Saber a qué nos enfrentamos	Pág 16
Empezar por conocerse	Pág 17
Ideas determinantes	Pág 18
APRENDIZAJES Y PRÓXIMOS PASOS	Pág 19
Situación de la expectativa	Pág 19
Lo más valorado y posibles mejoras	Pág 20
¿Cómo continuar?	Pág 21
ANEXOS	Pág 23
Trailer KIMERAvsKIMERA	Pág 24
Guión KIMERAvsKIMERA (La película)	Pág 25
Herramientas Kiméricas	Pág 62
Rosquilla de ODS's	Pág 63
Permacultura	Pág 64
Las 8R's	Pág 65
Economía Circular	Pág 66
Conocimiento Libre y Código Abierto	Pág 67
Componentes del sistema	Pág 67
Ruleta de Capitales	Pág 68
Metodología	Pág 69
¡Emerge la kimera destructiva!	Pág 70
Un equipo con muchas cabezas	Pág 72
Componiendo la kimera regenerativa	Pág 74
Ideas desencadenantes (partes 1 y 2)	Pág 76
Tablero de co-creación	Pág 80



RETOS Y MONSTRUOS

Cada época, cada cultura, cada comunidad tiene sus propios monstruos, con los que representa y se enfrenta a sus retos, 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 ecológica, social y productiva 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 propuso 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 en la producción de una película de Serie C, en lugar de Z, en la que se enfrenten KIMERA contra KIMERA. Dos monstruos que en realidad somos nosotras mismas, las caras de una misma realidad, en una dura pugna por un mundo más Circular. **¡Porque como dice la permacultura “En el problema está la solución”!**

Una serie de actividades en las que conocerse y mezclarse, hacer emerger los monstruos que llevamos dentro (tanto destructivos como regenerativos), e imaginar posibles estrategias y soluciones concretas, que puedan ayudarnos a mantener relaciones más ecológicas, equitativas y responsables entre las personas y con el conjunto del planeta.

En este cuaderno de producción se recogen algunas claves sobre la película: tanto los materiales preliminares que se prepararon para desarrollar las actividades (presentación del contexto y los escenarios temáticos, herramientas conceptuales y metodologías para la co-creación); como un resumen de lo sucedido y algunos materiales derivados de los encuentros; así como unas pequeñas conclusiones o mejor, posibles formas de continuidad o próximos pasos.



ESCENARIO Y ÁMBITOS

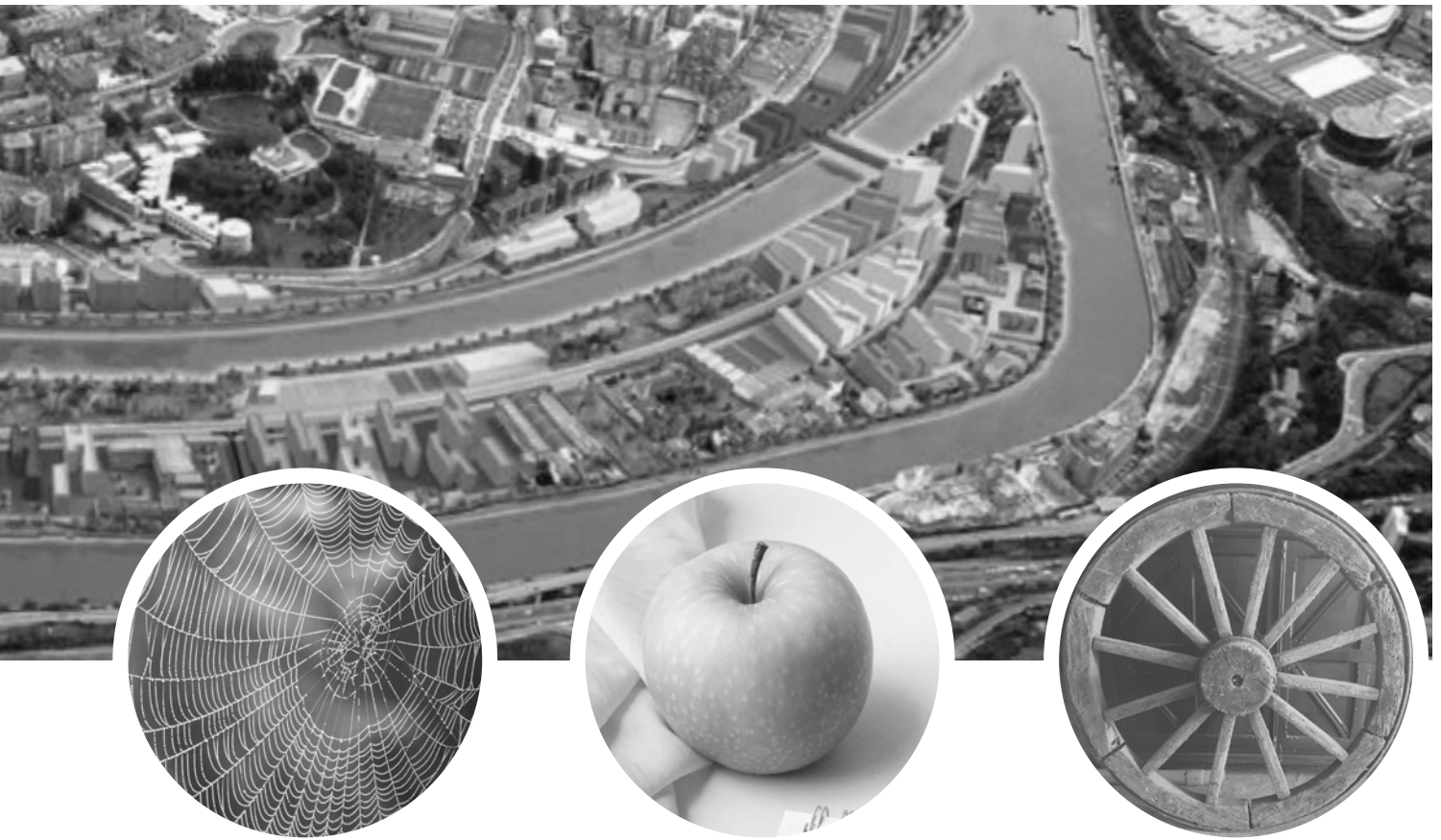
Zorrotzaurre: una isla para vivir, trabajar y disfrutar

KIMERAvsKIMERA es una metodología de diseño especulativo que sirve para pensar sobre escenarios y retos complejos, que precisan de la suma de miradas y competencias entre agentes diversos, para la búsqueda de propuestas de carácter disruptivo, contextual y/o colaborativo. La primera puesta en juego de esta metodología ha sido alrededor de lo ambiental, tomando como escenario la isla de Zorrotzaurre.

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. Posibilidades 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 transdisciplinarias.

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 ámbitos 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 se ha puesto el foco sobre tres 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.



RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

El origen de la propuesta

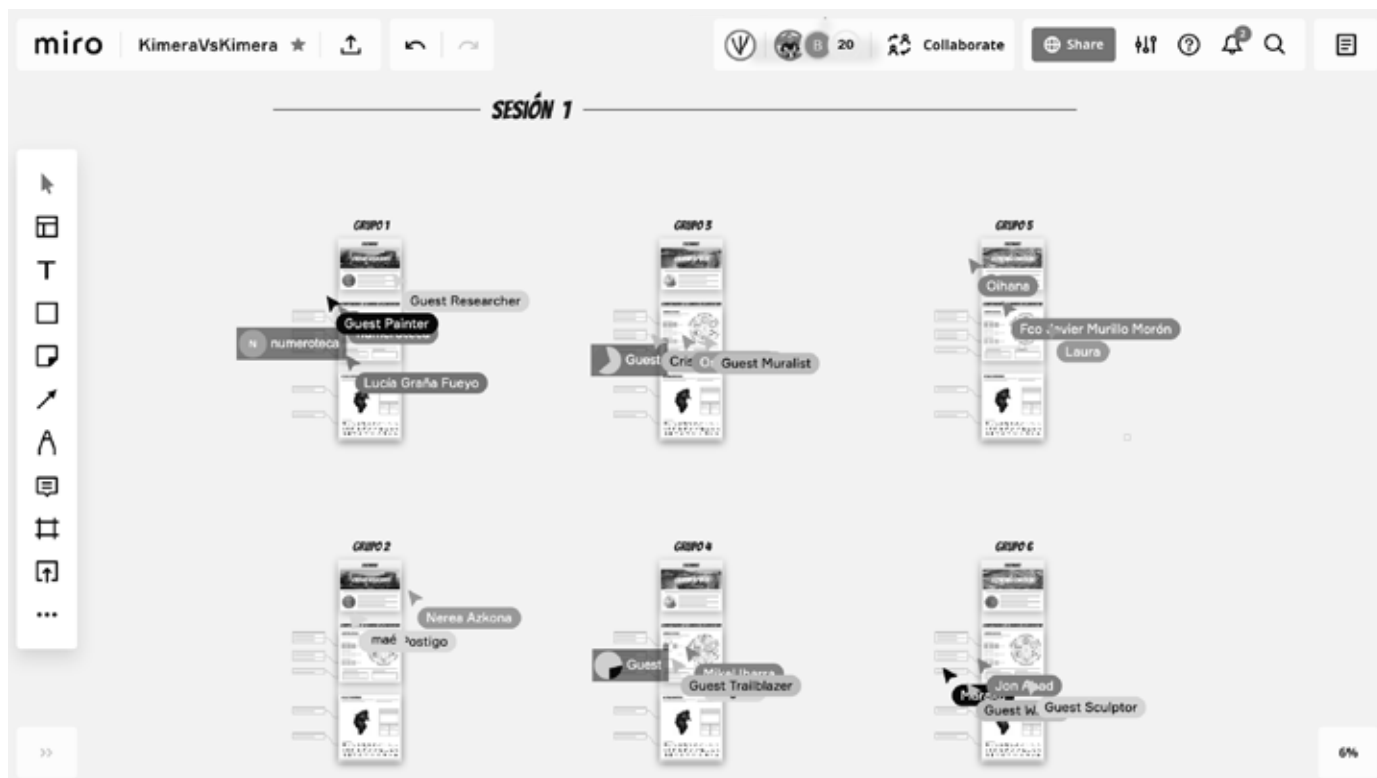
¿Cómo puede contribuir la hibridación del sector de la ecoindustria y el de la creatividad a la transición ecológica, social y productiva que tenemos por delante, a través del desarrollo de nuevas propuestas y servicios más circulares, sostenibles y corresponsables, incorporando en todo esto a la sociedad desde la base mediante procesos de participación y sensibilización?

Esta pregunta sirvió para plantear un acercamiento entre agentes de dos sectores profesionales, aprovechando el marco de la BBDW20. Una iniciativa con la que se buscaba:

- **QUIÉNES SOMOS.** Empezar a conocerse, empatizar, mezclarse, poner en valor la diversidad, las diferencias y complementariedades, los distintos recursos y capitales que poder poner en juego.
- **QUÉ PODEMOS HACER JUNTAS.** Identificar posibles ideas, ámbitos de oportunidad, líneas de trabajo que abordar desde la colaboración y la hibridación.

Sobre todo se trataba de dar un primer paso, de despertar una curiosidad por el otro, que después poder dar continuidad si surgía un mutuo interés. Por eso se eligió **un formato basado en lo relacional, con una importante carga lúdica y especulativa**, que ayudase a dejarse llevar, a encontrar y señalar pistas para abrir posibilidades.

Y así surge KIMERAvsKIMERA, una experiencia articulada en torno a varias sesiones de encuentro y co-creación, que directamente colocaba a las participantes en una situación apocalíptica entre la realidad y la ficción, habitada por metafóricos monstruos mutantes. Una invitación a jugar, a imaginar, a sacarnos del día a día, para facilitarnos pensar más allá. “Montarse una película” sin el peso de pretender concretar o resolver nada en una primera cita.



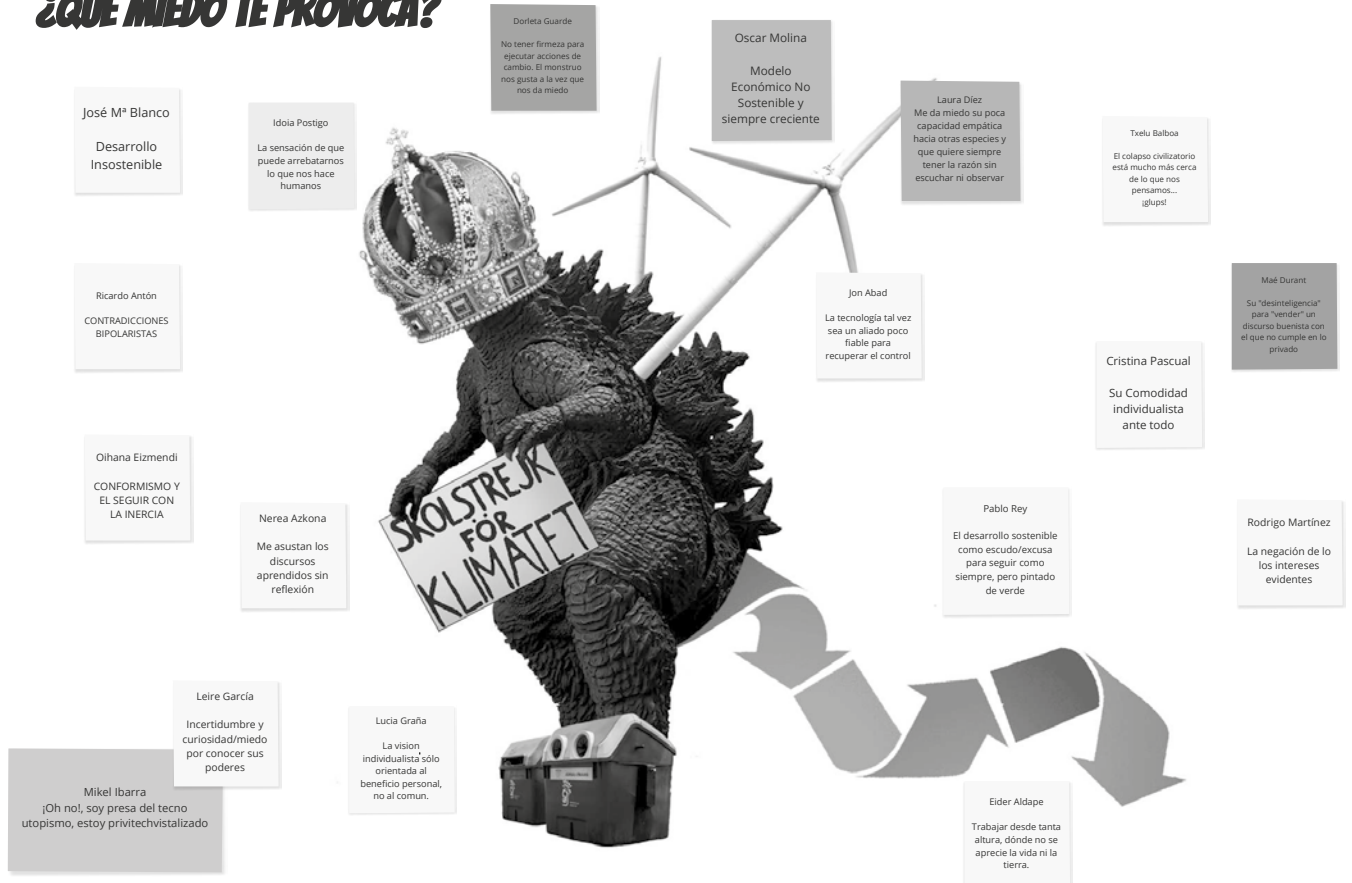
Cómo se hizo

KIMERAvsKIMERA comenzó planteándose como una serie de actividades en las que lo presencial jugaba un papel importante. Pero finalmente las circunstancias llevaron a que lo presencial fuese sustituido por **entornos digitales: salas de video y otras herramientas orientadas al trabajo colectivo, combinando los pequeños grupos con las puestas en común** (los grupos se crearon previamente, a partir de las respuestas a un formulario, buscando complementariedades entre perfiles y buscando diferentes cruces a lo largo de las distintas actividades). Además, cómo forma de tangibilizar y personalizar la experiencia, a cada participante se le envió un **kit físico de participación** que incluía una carta-invitación, un cuadernillo de trabajo y una máscara, que se utilizaron a lo largo del proceso.

Es cierto que el filtro de las pantallas no es el mejor para empezar a conocerse y coger confianza, pero también es verdad que con buena predisposición todo es posible, y que tampoco viene mal coger práctica con estos entornos digitales e imaginar formas cualitativas y creativas de relacionarse en la distancia. En este sentido también es importante señalar que en esta ocasión, por las prisas y la falta de conocimiento y costumbre en el uso de herramientas digitales, se utilizó software privativo como Mentimeter, Miro o Zoom. Esperamos ir incorporando herramientas de software libre, que resulten igual de prácticas y a la vez no menoscaben nuestra soberanía digital; algo a lo que seguimos sin dar la importancia que se merece y que también está generando grandes y peligrosos monstruos.

Por último, decir que el jugar con el imaginario de las películas de monstruos también ha servido para dar forma a la relatoría y los retornos de KIMERAvsKIMERA, que han cogido forma de **guión, ilustraciones de storyboard y trailer cinematográfico**.

¿QUÉ MIEDO TE PROVOCA?

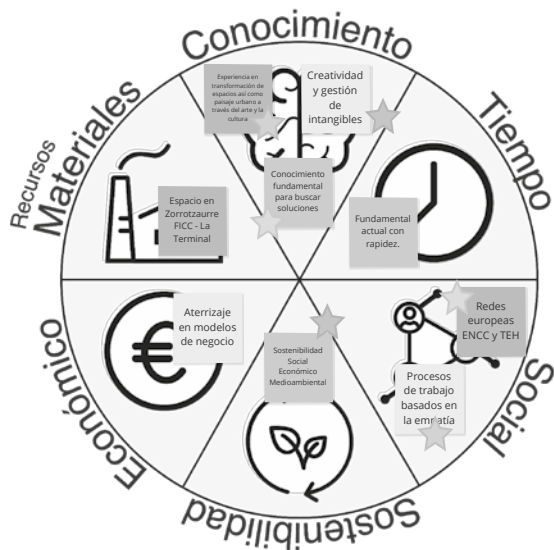


Saber a qué nos enfrentamos

KIMERAvsKIMERA arrancó con una acción preliminar, una actividad participativa durante la sesión de apertura de la BBDW20 el 19 de noviembre. En ella, de forma abierta y colectiva, a través de un formulario interactivo (ver pag. 70), gracias a la respuesta de 125 personas y mediante un collage digital, emergió la kimera destructiva.

Se llamó **PRIVITECHVISTA** (pag. 48), una kimera fruto de una extraña y peligrosísima mutación entre el tecnooptimismo industrial y el ecoactivismo radical, tratando a la vez de mantener los privilegios que las especies dominantes creen que les corresponden. Sus principales características son: el cráneo con forma de corona que desprende rayos destelleantes que deslumbran e hipnotizan a su presa; sus alas mecánicas con forma de molino eólico que le permiten sobrevolar el territorio alejada de la realidad concreta; y unas garras y una cola retráctil desreciclaentes que mantienen entretenido a su adversario hasta extenuarlo.

Además identificamos algunos de los miedos que este monstruo nos provoca, como por ejemplo: la creciente deshumanización, las contradicciones bipolares, el desarrollismo insostenible aunque sea teñido de verde, la falta de empatía hacia todo lo que no seamos nosotras mismas, la distancia entre lo que decimos y lo que hacemos o el permanecer cómodamente atrapadas en el individualismo esperando el final.



Nombre: BOZBEE	
Descripción: Tiene la capacidad de divulgar y hacerse oír y de polinizar a la ciudadanía con su mensaje. Para ello necesita recursos económicos (€€€) y se apoya sobre una sólida base de conocimiento. BOZBEE se mueve con igual destreza en múltiples entornos siendo consciente de que el tiempo apremia. En su día a día lidia con los poderes conservadores con su poder de mostrar el futuro.	
Poderes:	Puntos débiles:
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de divulgar • Polinizar • Conocimiento. • Movilidad multientorno • Mostrar el futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inconsciencia sobre la falta de tiempo • No tiene recursos económicos suficientes. • Adversarios conservadores.

Capitales priorizados

1. Experiencia previa en transformación
2. Conocimiento específico para buscar soluciones
3. Creatividad y gestión de intangibles
4. Sostenibilidad = Social + € + Medioambiental
5. Redes y networking
6. Procesos de trabajo basados en la empatía

Debilidad detectada

- El tiempo juega en nuestra contra > Necesidad de actuar

Empezar por conocerse

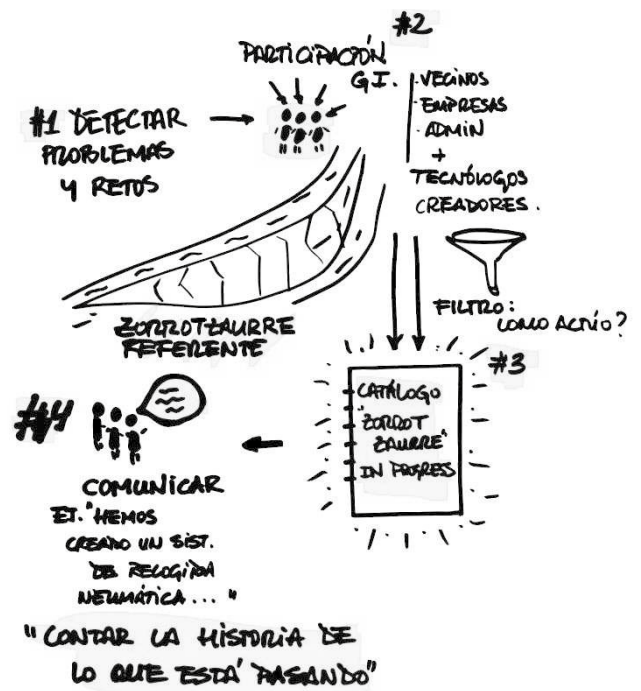
La primera sesión de encuentro entre profesionales de la ecoindustria y la creatividad fue el 3 de diciembre de 10:00 a 13:00 horas. Participamos un grupo estable de 23 personas (17 participantes, 3 facilitadoras y 3 relatoras, de ellas 14 mujeres y 9 hombres). Y el objetivo era conocerse, mezclarse y poner en común recursos y capitales entre agentes diversos.

Para esto se desarrollaron tres actividades complementarias:

1. Conocerse por parejas para después presentarse al conjunto del grupo (pag. 72).
2. Poner en común recursos y capitales y priorizarlos, para identificar fortalezas y debilidades de cada equipo (pag. 74).
3. Hacer emerger las kimeras regenerativas (pag. 75).

Gracias a todo esto descubrimos que las kimeras regenerativas estarían compuestas por partes de caballos, perros, ardillas, delfines, golondrinas, escarabajos peloteros, burros, buhos, armadillos, guepardos, urracas, conejos, tortugas, tigres, palomas, pulpos, halcones... **O que entre los recursos y capitales más potentes para desarrollar sus poderes, se encontraban: la mochila de conocimientos y experiencias previas y específicas; la capacidad de hacer redes e interconexiones; el saber trabajar con lo existente, desde lógicas ecológicas y circulares; las orejas y megáfonos simbolizando valores como la escucha, la empatía, la comunicación o la sensibilización; la creatividad, la inteligencia y la adaptabilidad para abordar retos; o las herramientas para hacerlo de forma participativa y colaborativa. También se detectaron algunas debilidades recurrentes, como: la falta de tiempo y de recursos materiales; la dicotomía entre la prisa y la urgencia y el deseo de ralentizar los ritmos; la dificultad para conectar con la ciudadanía de manera eficiente; o el poder y las inercias de las lógicas conservadoras.**

Y así, al final de esta primera sesión emergieron seis kimeras regenerativas PULMONATOR, ETNOZILLA, BOZBEE, BROCOGRING, RELACIONATOR CONECTASAURO o RE-KIMERA (pag. 52).



Ideas determinantes

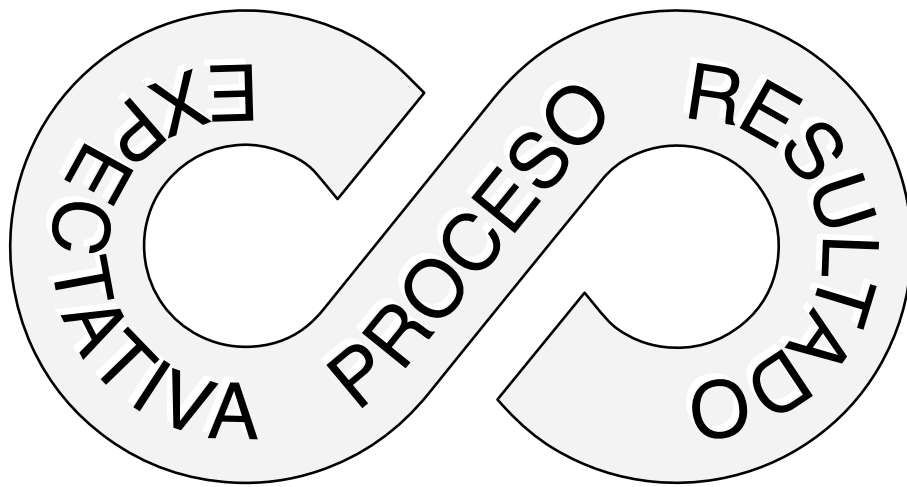
La segunda y última sesión de KIMERA vs KIMERA reunió al mismo grupo de personas, el 10 de diciembre, en el mismo horario. Esta vez las tres horas del encuentro se dedicaron a prototipar algunas “ideas determinantes” que podrían ayudar a desencadenar un desenlace positivo para la película y plantear futuros más sostenibles. Propuestas que podrían llevarse a cabo colaborando entre quienes componían cada equipo, teniendo en cuenta el escenario y ámbito temático sobre el que trabajaban (Ciudad Resiliente, Calidad de Vida y Economía Circular) y la kimera regenerativa que había emergido en cada caso.

Para esto se desarrolló una actividad dividida en dos partes:

1. Identificar ideas significativas, priorizar alguna o remezclar varias existentes y recibir un contraste propositivo externo por participantes de otros grupos (pag. 76).
2. Concretar todo lo posible estas ideas para poder presentarlas, compartirlas, plantear posibles próximos pasos para llevarlas a cabo, etc. (pag. 78).

Y así se trabajó sobre cinco ideas: KOMPOST ALTXORRA, BARRIO DE RESIDUOS CERO, PARTE ORTU, ZORROTZAURRE REFERENTE y VENETZAURRE (pag. 56). Muchas de las propuestas tenían numerosos puntos en común, se complementaban y/o compartían aspectos como: **la idea de laboratorio; la implicación de lo comunitario y de la ciudadanía; visibilizar, conocer y reutilizar residuos; generar y practicar catálogos de soluciones; o trabajar colaborativamente desde lo lúdico y lo demostrativo.**

Por último, como ¿cierre? de este primer acercamiento terminamos KIMERA vs KIMERA con un energizante rugido kimérico colectivo, que sintetizaba ideas y sentires de las participantes, como: aprendizaje, inspiración, co-reflexión, empatía, colaboración, acción, posibio, embufoco, gratificante, re-conocer, proceso, comunidad, compartir-convivir, serendipia, Venecia, sorpresa, sinergia, encuentros, intercambio. Buenos ingredientes para pensar en un **CONTINUARÁ...**



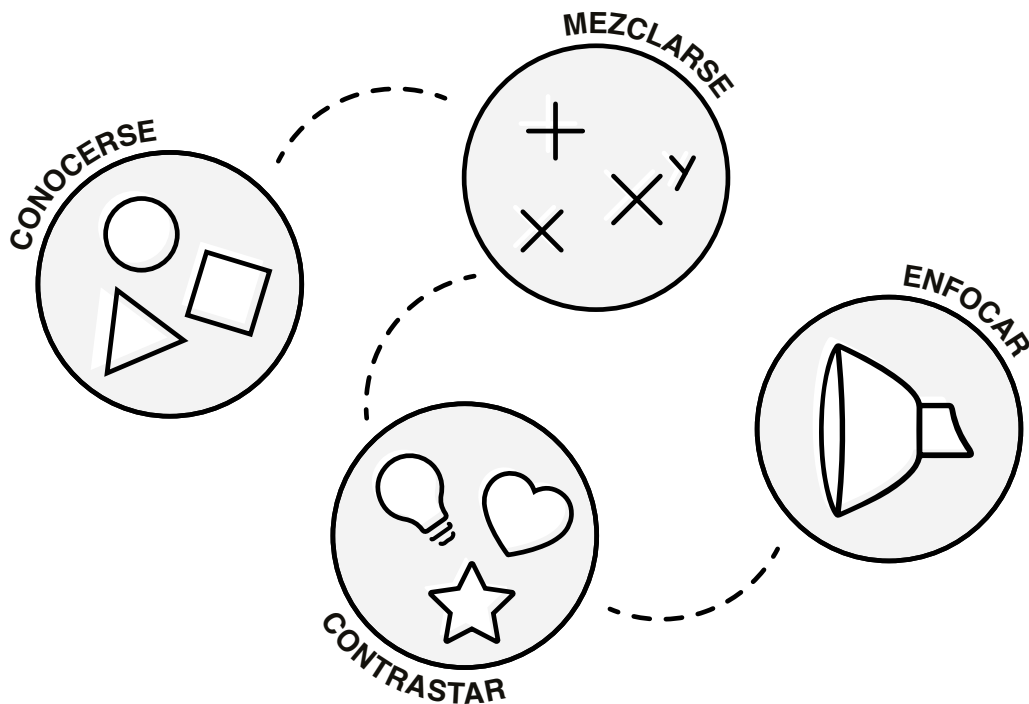
APRENDIZAJES Y PRÓXIMOS PASOS

Situar la expectativa

Probablemente uno de los mayores aciertos de KIMERAvsKIMERA haya sido saber **adecuar el proceso a las circunstancias, sin sobredimensionar los objetivos de los agentes promotores ni las expectativas de las participantes**. Se partía de una situación de desconocimiento mutuo entre sectores y agentes; sin un trabajo previo que sirviese para poner un marco más específico a la relación; disponiendo de un tiempo muy limitado para este primer acercamiento, en una situación además poco propicia, como era el segundo repunte del COVID19 y la cancelación de las actividades presenciales.

En ese sentido, formular unos objetivos modestos y proponer un formato lúdico y relacional, sin una excesiva presión en cuanto a resultados concretos, ha funcionado bien para que todo haya fluido y haya habido una muy buena valoración de la experiencia (la satisfacción sobre la participación en la actividad ha sido calificada con una puntuación de 8,25 sobre 10 y la adecuación de los materiales y metodologías a los objetivos con un 8,50).

Todos los agentes implicados han sabido modular su expectativa sin que eso haya supuesto perder exigencia o entusiasmo. Al contrario, **se ha sabido valorar y disfrutar de los pequeños hallazgos y aprendizajes; y se ha visto motivación para poder seguir dando pasos conjuntamente**. Esto, en un contexto donde habitualmente estamos acostumbradas a valorar solo aquello que tiene efectos y resultados más inmediatos, ya es algo significativo e importante.



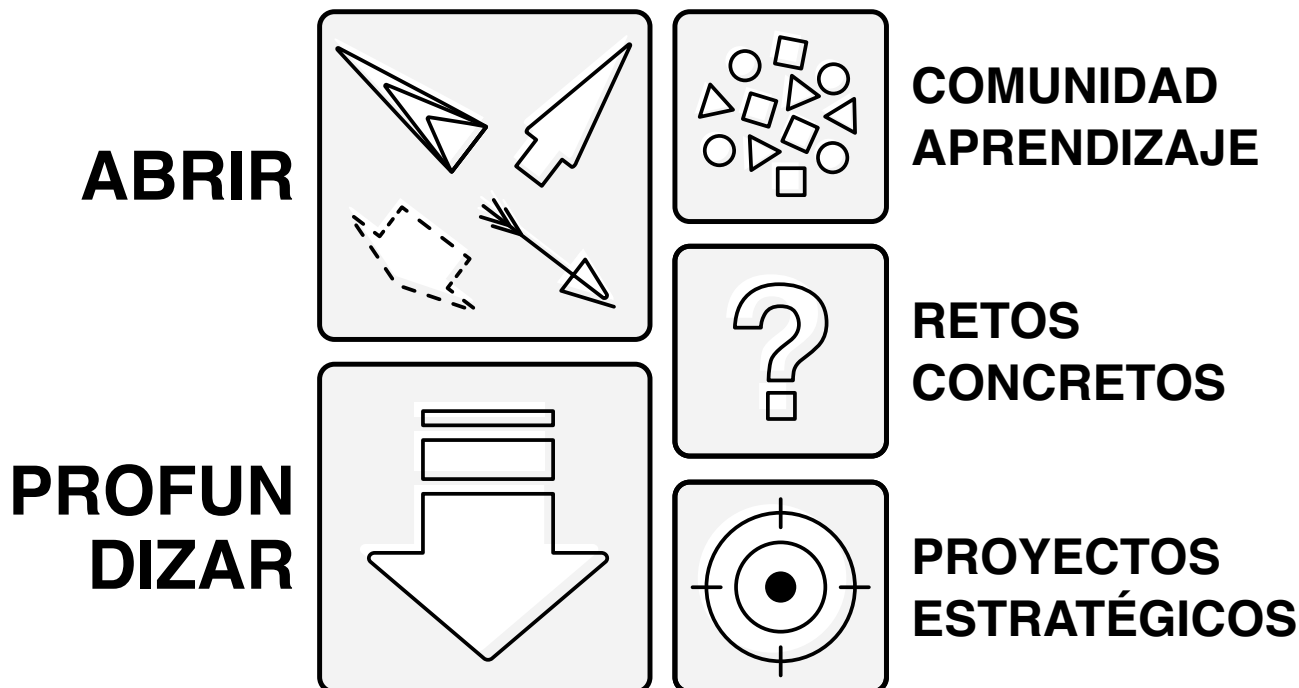
Lo más valorado y posibles mejoras

Dentro de todo esto, después de la experiencia, a lo que más importancia se ha dado, ha sido:

1. **CONOCERSE.** Lo principal, encontrarse con personas de otros ámbitos y con perfiles diversos y ver que hay muchas conexiones y complementariedades que abren nuevas posibilidades. Comprobar que si se dedica un poco de tiempo, enseguida surgen recursos y capitales que compartir, oportunidades de colaboración, se reciben estímulos, etc. En definitiva, descubrir al “otro” y coger confianza.
2. **DESEO DE MEZCLARSE.** Se ha confirmado lo que en principio solo era una intuición, sobre que hay buena predisposición entre sectores y que fácilmente surgen oportunidades a explorar desde la co-creación y la hibridación (vislumbrándose también posibles marcos estratégicos y fuentes de acceso a recursos, que doten a esto de un sentido estructural y lo hagan viable).
3. **IR ENFOCANDO.** Las ideas generadas tienen valor en si mismas, pero se entiende que sobre todo han sido una excusa para encontrarse (con relaciones, cruces y temas algo forzados, que habría que revisar si es que tendrían que tener continuidad). Ahora que ya ha habido un primer acercamiento exitoso, habrá que concretar, sofisticar o cualificar más los siguientes pasos a dar.

Además, en la evaluación aparecen algunas observaciones que pueden ayudar en el diseño de próximas acciones:

- **DATOS Y CONTACTOS.** Aportar más información sobre las participantes, accesible para todo el grupo (pequeñas fichas: minibio, intereses, contacto, RRSS). Esto facilitaría tanto saber quién es quién durante el proceso, como la interacción entre participantes a posteriori.
- **FEEDBACK CRUZADO.** Aumentar las situaciones de interrelación entre agentes y proyectos, para enriquecer las propuestas con otras visiones, ayudando a la vez a conocerse más y que puedan surgir colaboraciones.
- **AUMENTAR LA DIVERSIDAD.** Una vez que se han visto las virtudes de conocernos y mezclarnos ¿por qué limitar esto a la ecoindustria y las ICCs? Sumar otras disciplinas y otros agentes implicados afectados, dependiendo de los distintos retos a acometer (crear equipos ad-hoc).
- **ATENDER LOS DETALLES.** Cuidar todas esas pequeñas cosas que hagan que la actividad sea más sostenible y circular, buscando la mayor coherencia entre el discurso y la acción (por ejemplo, que el cuadernillo hubiera sido de papel reciclado o que las herramientas digitales fuesen de software libre).



¿Cómo continuar?

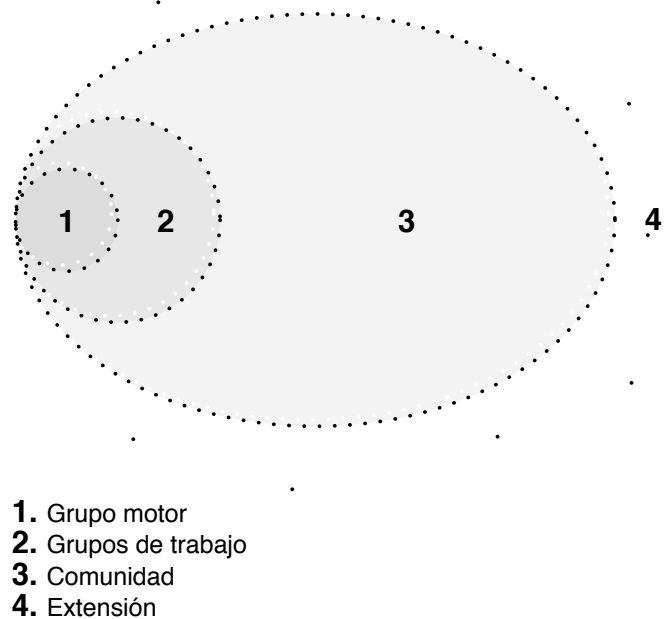
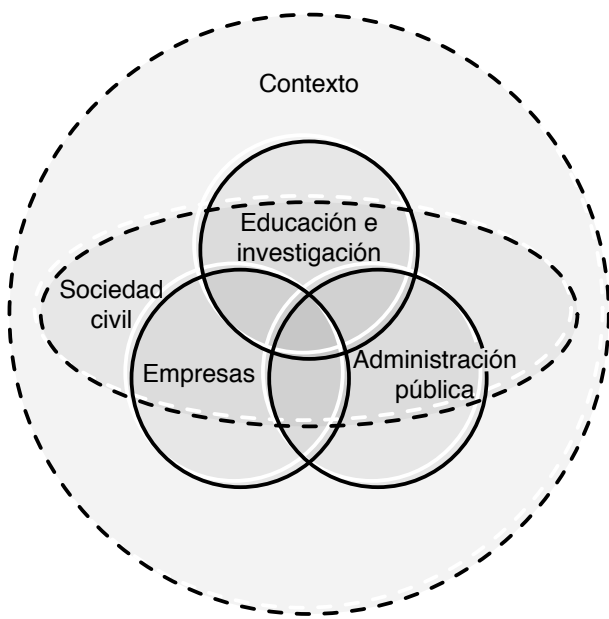
Seguir encontrándose es un deseo generalizado formulado después de la experiencia de KIMERAvsKIMERA. Se traslada cierta preocupación de que todo quede reducido a una actividad justificativa más; y se formula la conveniencia de que este tipo de acciones y sus resultados formen parte de **una apuesta territorial estratégica por la colaboración entre agentes y la hibridación entre sectores diversos, con objetivos, recursos y procedimientos claros, que permitan establecer mejor el marco y los compromisos de las distintas partes**. Así que ahora se trata de concretar qué objetivos nos marcamos y de qué forma abordarlos.

Dos OBJETIVOS complementarios sobre los que trabajar:

- **SEGUIR CONOCIÉNDOSE-MEZCLÁNDOSE.** Una de las necesidades claras es contar con foros, con espacios de socialización en los que compartir retos-problemas-intereses, que se abran más allá de los agentes que habitualmente ya se relacionan entre sí (superando relaciones sectoriales).
- **IDENTIFICAR Y ACOMETER RETOS.** Se ve una doble vía complementaria:
 1. Abrir temas e intereses (labor más relacional, exploratoria, de estímulos).
 2. Profundizar en algunas cuestiones (labor más ejecutiva, de concreción, de resultados).

Posibles FORMATOS para abordar estos objetivos:

- **COMUNIDAD DE APRENDIZAJE (INTERDISCIPLINAR Y TRANSVERSAL).**
 - Prospección e identificación conjunta de retos, intereses, temáticas que podrían ser abordadas dentro de este marco de colaboración.
 - Píldoras autoconclusivas sobre temas y problemáticas concretas que puedan generar conversaciones, debates, intercambios, etc.
 - Actividades relacionales y de conocimiento mutuo.
- **RETOS CONCRETOS.** Convocatoria abierta de retos y de agentes que quieran sumarse a su solución creando grupos ad-hoc (dependiendo de los proyectos, podría ser con formato tipo Laboratorios Ciudadanos, Conexiones Improbables, Hackatones...).
- **PROYECTOS ESTRATÉGICOS.** Identificar algunos proyectos que poder desarrollar de forma colaborativa (proyectos institucionales, proyectos alineados con marcos y convocatorias, proyectos multiagente, algunos de los proyectos planteados en KIMERAvsKIMERA, etc.).



Algunas cuestiones a tener en cuenta:

- **QUÍNTUPLE HÉLICE.** Pensar en el conjunto del ecosistema y la diversidad de agentes (ámbitos, perfiles, intereses, competencias...). En base a los retos concretos buscar los agentes más adecuados que sumar en cada caso, en lugar de limitarse a los agentes inicialmente impulsores o a los habitualmente convocados. También hacer llamadas más abiertas en lugar de convocatorias dirigidas o "a dedo".
- **NIVELES DE IMPLICACIÓN.** Facilitar distintas formas de participación y tipos de compromiso: desde maneras más predefinidas-pautadas a las que sea más sencillo sumarse; hasta otras posibilidades más abiertas y co-responsables, que den protagonismo a los propios agentes en la definición de objetivos, el diseño de los dispositivos, la captación de recursos, etc.
- **COMPROMISOS Y RECURSOS.** Establecer compromisos de agentes tractores implicados, con competencia en cada uno de los proyectos que se puedan abordar. Y búsqueda de recursos a nivel Euskadi-España-Europa, que hagan sostenibles los distintos procesos. En este sentido, el programa *New European Bauhaus* se presenta como una clara oportunidad, ya que está formulado en claves transdisciplinares y de quintuple hélice, proponiendo abordar el reto ecológico, de forma inclusiva y dando relevancia a la cultura y la creatividad (el programa se está activando justo ahora con llamadas a la colaboración para activar conversaciones y recoger buenas prácticas que puedan ayudar a terminar de darle forma). Además, 2021 es el *Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible* promovido por la ONU, lo que también es un muy buen marco para seguir dando pasos en torno a KIMERA vs KIMERA.

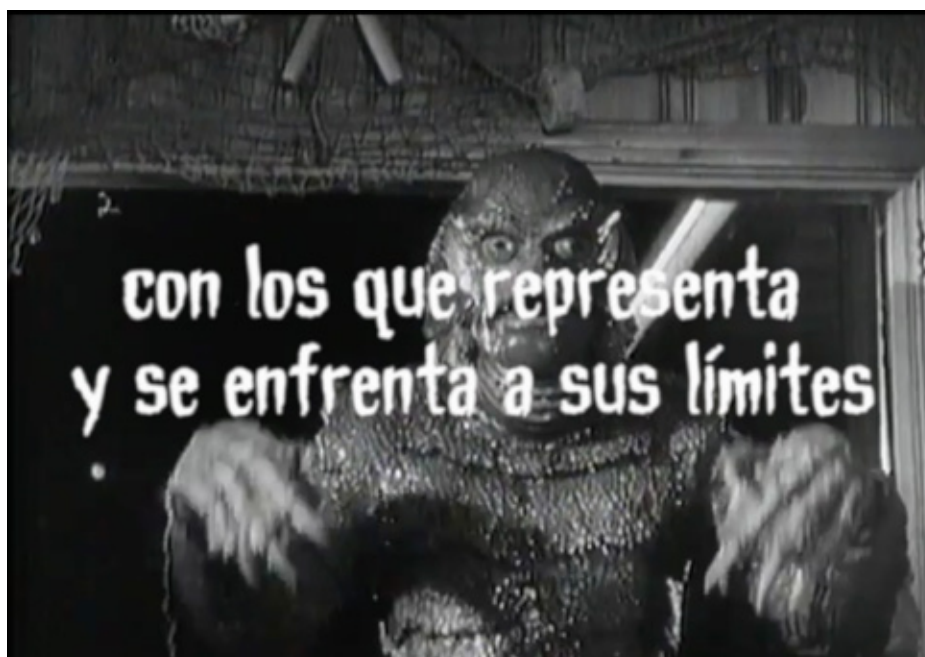
**¿Por dónde empezamos?
¿Cómo producimos esta película?
¿Qué compromisos se establecen?**



ANEXOS

Un conjunto de materiales para sumergirse en el proceso y los resultados de KIMERA vs KIMERA de forma más especulativa y también para conocer las herramientas y metodologías que sirvieron para dar forma y enriquecer el proceso.

Al principio de este cuaderno aparecen las ilustraciones de Joane Bilbao, que funcionan a modo de relatoría gráfica, como un inicio de storyboard. Y ahora a continuación se presentan: el trailer audiovisual realizado por Laura Fernández, que nos introduce de manera ágil y sintética en la película (pag. 24); el guión cinematográfico redactado por Nerea Azkona, que de manera ficcionada relata lo sucedido (pag. 25); las herramientas que se ofrecían como apoyo conceptual en claves de sostenibilidad (pag. 62); las metodologías acompañaban las distintas fases del proceso durante los encuentros (pag. 69); y una ficha que sirve como referencia visual de lo trabajado por los grupos en la plataforma digital (pag. 80).



¿Quieres ver el trailer de KIMERAvsKIMERA?

Dirigido por Laura Fernández de La Transmisora

<https://www.youtube.com/watch?v=s6pLCX-N7WA&feature=youtu.be>



**¡PRÓXIMAMENTE
EN SUS PANTALLAS!**

GUIÓN DE LA PELÍCULA DE SERIE C(IRCULAR)

KIMERA vs KIMERA

Guión creado por **Nerea Azkona** de **AIEDI Faktoria** como parte del proceso de co-creación y relatoría de la iniciativa **KIMERA vs KIMERA**, promovida desde el **BiDC (Bilbao Bizkaia Design Council)**, en el marco de la **BBDW20 Empatía^{RE}**, desarrollada en colaboración con el clúster **ACLIMA** y las asociaciones **EIDE**, **KARRASKAN** y **Wikitoki** y diseñada y facilitada por **ColaBoraBora**.

Diciembre de 2020

Guión basado en:

The Core (2003). Guionistas: Cooper Layne, John Rogers.

Armageddon (1998). Guionistas: Jonathan Hensleigh, J.J. Abrams.

Pacific Rim (2013). Guionistas: Travis Beacham, Guillermo del Toro.
Historia: Travis Beacham;

Godzilla (2014). Guionista: Max Borenstein.
Historia: Dave Callahan;

King Kong (1933). Guionistas: James Creelman, Ruth Rose.
Historia: Merian C. Cooper, Edgar Wallace.

La pequeña tienda de los horrores (1960).
Guionista: Charles B. Griffith.

EXT. ZORROTZAURRE POSTAPOCALÍPTICO - DÍA

La película comienza mostrándonos cómo ha quedado la isla de Zorrotzaurre después de la batalla entre dos tipos de kimeras: una destructiva que emergió de la isla después de años dormida y dos regenerativas fruto del trabajo de un equipo híbrido formado con la idea de poder enfrentarse a ella. Con la voz en off de una de las protagonistas y con las imágenes de un Bilbao postapocalíptico se explica qué es lo que ha sucedido y se nos pone en contexto.

SEÑORA AUDREY (V.O.):

Cuando era niña siempre que me sentía pequeña y sola. Levantaba la mirada hacia las estrellas y me preguntaba si habría vida ahí arriba, pero resulta que estaba mirando en dirección equivocada. Cuando la kimeras destructiva PRIVITECHVISTA se adentró en nuestro mundo lo hizo desde las profundidades de una islita de 838 mil m² en una ría que desemboca en el Mar Cantábrico, lugar en la que estuvo aletargada durante decenas de años gracias a la contaminación que acumuló. Sin embargo, al rehabilitarse la zona, la kimeras dejó de absorber contaminantes, empezó a pasar hambre y despertó de su sueño en busca de más comida. Además del trauma que supuso su aparición, lo peor fue que desató con ella la propagación de todas las sustancias que había acumulado en su guarida durante la mayor época industrial y minera que se recuerda en el lugar, lo que supuso unos efectos medioambientales catastróficos para las personas que vivíamos cerca. Hasta aquel momento la kimeras era un mito, una leyenda, pero al emerger tanto ella como sus efectos devastadores se convirtieron en un reto real al que tuvimos que enfrentarnos. Yo era una especialista en contaminación industrial que vivía sin preocupaciones cuando enviados por el BiDC, me sacaron de una ponencia que estaba dando y me juntaron con colegas de profesión y distintas personas especialistas en sostenibilidad, medioambiente, creatividad, diseño y cultura, con la idea de formar un equipo de 18 personas para que en 6 horas generásemos kimeras regenerativas capaces de plantarle cara al monstruo que inconscientemente habíamos creado tras años de contaminación indiscriminada y que acababa de despertar. Estos fueron los primeros pasos del programa KIMERAvsKIMERA.

Aquella locura estaba sucediendo, y no solo teníamos que solucionarlo también teníamos que desarrollar ideas y proyectos concretos para asegurarnos de que no volviera a pasar en aquella isla ni en ningún otro sitio.

FUNDIDO A NEGRO

INT. PALACIO EUSKALDUNA – MAÑANA

La Señora Audrey es experta en contaminación industrial y está dando una ponencia como invitada en la Bilbao Bizkaia Desing Week que se celebra en el Palacio Euskalduna de Bilbao. Entran por la puerta dos hombres serios con trajes y gafas negras que interrumpen la ponencia.

HOMBRE DE NEGRO 1:

¿La señora Audrey?

SEÑORA AUDREY:

Tal vez.

HOMBRE DE NEGRO 1:

Sí o no, señora.

SEÑORA AUDREY:

Sí.

HOMBRE DE NEGRO 1:

Acompáñenos, por favor.

EXT. PALACIO EUSKALDUNA - MAÑANA

Salen del Palacio Euskalduna y van andando a paso ligero a un vehículo con las lunas tintadas que está mal aparcado esperándoles.

SEÑORA AUDREY:

Escuchen, ¿qué ocurre?

HOMBRE DE NEGRO 1:

No lo sabemos.

SEÑORA AUDREY:

¿Que no lo saben?

HOMBRE DE NEGRO 1:

Su nivel de seguridad es más alto que el nuestro.

SEÑORA AUDREY:

¿De seguridad?

HOMBRE DE NEGRO 1 (entrando en el coche):

Debemos acompañarle a Gernika, le están esperando.

INT. CASA DE JUNTAS DE GERNIKA – MAÑANA

Llegan a la Casa de Juntas de Gernika que tiene mucha más seguridad que de costumbre. Un ertzaina deja pasar a la señora Audrey porque le muestra una identificación que se está poniendo al cuello. Al cruzar la puerta escucha una voz conocida de otra mujer que está peleándose con la máquina de café que hay en la entrada.

SEÑORA BAXTER (OFF):

¡Maldita máquina! Además de dar un café de mil demonios se queda con el cambio.

Señora AUDREY:

¡¡Baxter!!

SEÑORA BAXTER (bromeando):

Ya era hora, ¡siempre llegas tarde!
Las mujeres se abrazan como dos viejas amigas que hace mucho que no se ven.

HOMBRE DE NEGRO 1:

Señoras, no se paren.

SEÑORA AUDREY:

Oye, ¿qué estamos haciendo aquí?

SEÑORA BAXTER:

No han querido informarme hasta que llegaras tú. Hay especialistas en sostenibilidad y medioambiente por todas partes, ertzainas... ¿Cuándo conocerás a una persona y la llevarás a mi casa a cenar?

SEÑORA AUDREY:

Me casé con mi trabajo.

SEÑORA BAXTER (de broma):

Yo también. ¡Qué bien que mi marido sea mi amante! Por eso sigo enamorada de él.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS - MAÑANA

Entran en una sala diáfana llena de contenedores, como grandes peceras, tapados por sábanas enormes. Es un espacio custodiado por policías, pero ellas siguen hablando en un todo jovial de amigas que hacía meses que no se veían.

SEÑORA AUDREY:

Siempre has sido una romántica.

SEÑORA BAXTER:

Quiero a mi marido.

SEÑORA AUDREY:

Sí, lo sé, yo también quiero a tu marido.

CONT. (disculpándose):

No de la misma forma que tú.

SEÑORA BAXTER (bromeando):

Ya, ya, ya.

Las dos mujeres siguen sin recibir explicaciones sobre qué sucede. Entran en plano un grupo de personas con identificadores de BEAZ y de Bilbao Ekintza que son las responsables de que ellas estén allí. Entre todas las personas, aparece la Diputada Foral de Promoción Económica y el Subdirector General de Gestión de Espacios Naturales y Servicios Generales (en adelante, Subdirector) que es el que se va a dirigir a ellas.

SEÑORA AUDREY (dirigiéndose al subdirector):

Este no es nuestro sitio.

SEÑORA BAXTER:

No, no lo es.

SUBDIRECTOR:

Pues yo creo que sí. Si no lo fuera no habríais llegado hasta aquí.

SEÑORA BAXTER:

¡Vaya! Un señor recibimiento.

SEÑORA AUDREY:

Siempre es un placer.

SUBDIRECTOR:

Igualmente, Señora Audrey. Señoras, como comprenderán todo lo que vean aquí es completamente secreto.

Destapa unos de los enormes contenedores y lo abre. Se puede ver todo tipo de peces que habitan en el Mar Cantábrico. Están muertos. La Señora Audrey gira sobre sí misma intentando calcular la cantidad de peces muertos que podría haber en aquella sala. Miles. Tal vez millones.

SUBDIRECTOR:

A las 10 horas 36 minutos de ayer de repente murió toda la fauna de los hábitats acuáticos vascos: mares, ríos, lagunas... no se libró ni un ejemplar.

SEÑORA AUDREY:

Todos los que están cerca de lugares contaminados con lindane en Bizkaia, ¿verdad?

SUBDIRECTOR:

¿Cómo lo ha adivinado sin ninguna otra pista?

SEÑORA AUDREY:

Bueno, Baxter y yo somos especialistas en contaminación industrial, sobre todo la vinculada con el lindane, y si nos llaman es porque sospechan de este contaminante, por lo que entiendo que todos estos peces muertos deberían vivir cerca de algún vertedero desconocido que desprende este tipo de sustancia.

SEÑORA BAXTER (refiriéndose a Señora AUDREY):

A veces das miedo, ¿sabes?

SUBDIRECTOR:

¿La muerte de toda la fauna acuática ha podido ser provocada por algún tipo de ataque programado?

SEÑORA AUDREY (señalando los contenedores a su alrededor):

No, ni hablar. No conozco ningún foco de lindane activo que sea capaz de esto en un momento.

SUBDIRECTOR:

De acuerdo, es todo.

SEÑORA AUDREY:

No es todo, señor, no hemos planteado ni si quiera cuál ha podido ser la causa.

SEÑORA BAXTER:

Apoyo a Audrey.

SUBDIRECTOR:

Gracias, temíamos que se hubiera tratado de un ataque deliberado. Al no serlo podemos respirar con un poco más de tranquilidad.

Las señoras Audrey y Baxter se quedan solas y desconcertadas en la nave mientras el subdirector general de gestión de espacios naturales y servicios generales junto con el resto del equipo abandonan el lugar.

EXT. PLAYA DE EREAGA (GETXO) – MAÑANA

Mientras tanto, en la playa de Ereaga de Getxo, aprovechando que es un día de invierno que no llueve, una pareja de turistas con su hija se están haciendo fotos. La niña se suelta de su mano y se queda quieta y callada.

PADRE (dirigiéndose a la niña):

¿Qué pasa, cielo?

La niña señala una gaviota muerta en la arena.

PADRE:

Tranquila, hija, son cosas que pasan.

Mientras acaba la frase otra gaviota se estrella a su lado. Al momento, lo hacen otras tres más.

MADRE:

¡Vámonos! ¡Corred!

Empiezan a caer las gaviotas fulminadas por la playa de Getxo, por el puerto viejo de Algorta y el espigón de Arriluze y se desata el caos. Todo el mundo que se encontraba por allí está gritando y corriendo mientras las aves huyen como pueden rompiendo cristales y chocándose contra los coches y los autobuses que circulan por la zona. A consecuencia de estos choques se oyen frenazos y accidentes de tráfico, además de los golpes de las aves en los vehículos y las lunas que se acaban rompiendo.

La familia consigue meterse en un restaurante del puerto viejo y esperan abrazados con la niña llorando hasta que las gaviotas que han sobrevivido consiguen huir de la zona.

INT. OFICINA SEÑORA AUDREY EN IGORRE – MEDIODÍA

La señora Audrey sale de Gernika y en vez de volver al Palacio Euskalduna se presenta en su oficina de Igorre para juntar al equipo y averiguar qué es lo que está pasado. Es la hora del hamaiketako y va directamente a la sala en donde suelen hacer el descanso. Al entrar escucha la última hora de lo que ha sucedido en Getxo, ya que su equipo está viendo la impactante noticia desde el móvil.

PERIODISTA (OFF):

Ahora el cielo está despejado sobre Getxo pero hace un momento todo era muy distinto. Algunos testigos afirman que las enloquecidas gaviotas no atacaban a la gente de manera deliberada...

LUMPY (miembro del equipo de Audrey):

Y no ha sido la primera vez. No, no, no... El Correo ya informó la semana pasada de violentas bandadas de pájaros en Lanestosa...

PERIODISTA (OFF):

...que siguen al aterrador e inusual incidente...

SEÑORA AUDREY:

Extraño.

LUMPY:

Es algo muy raro.

SEÑORA AUDREY (pensativa):

Ya lo creo.

CONT.:

Espera, ¿qué puede hacer que un ave muera fulminantemente?

LUMPY:

Pues como no sea una dosis letal de algún contaminante en el aire que por su densidad no nos alcance a los animales terrestres...

SEÑORA AUDREY (mirando en su ordenador y tecleando rápidamente):

Claramente.

CONT.:

Lumpy, entra en internet y busca... con dos semanas bastara, cualquier noticia extraña a cerca de migraciones curiosas de animales, sobre todo de pájaros, peces, ballenas y delfines embarrancados, fenómenos atmosféricos atípicos, campos de cultivo echados a perder... usa la imaginación...

LUMPY (quejándose):

Es peor que un castigo.

SEÑORA AUDREY:

Si puedes encontrar las chorradas que nos mandas por whatsapp, puedes hacer esto. Reúne al resto del equipo de diseño que quiero hacer unas averiguaciones.

LUMPY:

¿Qué quieres hacer?

SEÑORA AUDREY:

Un modelo por ordenador de Bizkaia en 3D.

LUMPY:

Oye, oye, ¿de toda Bizkaia?

SEÑORA AUDREY:

Sí, ya sabes, de ese Territorio Histórico verde tan bonito. Marca en él las anomalías que encuentres y saca las ecuaciones vinculadas con los ratios de sustancias contaminantes.

LUMPY:

¿De verdad tenemos tiempo para esto?

SEÑORA AUDREY (para sí misma mientras teclea en el ordenador):

Que estés equivocada, que estés equivocada.

EXT. PARQUE DE ETXEBARRIA DE BILBAO - MEDIODÍA

Son las 12 del mediodía y hay muchas personas paseando y haciendo deporte en el parque más concurrido de Bilbao con ropa de abrigo porque hace mucho frío. De repente suben las temperaturas más de 25 grados y todos los árboles y flores del parque se ponen en flor como si hubiera llegado la primavera en 2 minutos. Se oyen voces de asombro, pero no hay una reacción de miedo.

EXT. Zorrotzaurre - MEDIODÍA

Mientras tanto, a la misma hora la isla de Zorrotzaurre acaba de sufrir un temblor que ha dañado el puente que la une a la villa y se ha comenzado a inundar la parte este de la isla. Hay un grupo de especialistas en creatividad, diseño y diversos agentes culturales que trabajan en ella y que llevan varios días preparándose para lo que está por llegar, observando y apuntando los efectos del temblor. Cuando llegaron allí a trabajar vieron el potencial de un espacio aún en construcción y transformación y ahora están en tensión porque el living lab de lo que podría ser una ciudad sostenible está en peligro. Han mandado varios informes con sus premisas e hipótesis, y están esperando que desde la Diputación Foral de Bizkaia y el Ayuntamiento de Bilbao se pongan en comunicación. Mientras tanto, han decidido actuar por su cuenta, evacuar la isla y crear un lugar de resistencia dentro de una fábrica abandonada.

SEÑORA CHIFFON (mirando a la parte de la isla inundada):

Ya está aquí. Reúne al equipo para evacuar al vecindario.

SEÑOR DWAN (para sí mismo mientras echa a correr):

¡Mierda!

EXT. CASA DE JUNTAS DE GERNIKA – TARDE

La Señora Audrey nerviosa yendo de un lado para otro esperando a la salida de La Casa de Juntas de Gernika porque sin la identificación de la mañana es imposible volver a entrar. Tiene una carpeta con papeles para enseñarle a la primera personalidad que salga por la puerta. Al minuto sale la Diputada Foral de Promoción Económica (en adelante Diputada Promoción). Se acerca a ella, pero no se detiene, así que se pone a su paso y le da la carpeta con lo que ha averiguado.

SEÑORA AUDREY:

Señora, tiene que escucharme un momento y ponerme en contacto con los responsables del Departamento de Sostenibilidad y Medio Natural.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Lo siento, ahora mismo no tengo tiempo, me esperan en una reunión muy importante.

SEÑORA AUDREY (con preocupación):

Esto es más importante, diputada.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN (parando en seco antes de subirse al coche):

Bien. ¿De qué se trata?

SEÑORA AUDREY:

Del fin de mundo.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS – TARDE

Han vuelto a entrar en el búnker y están mirando el informe que ha llevado la Señora Audrey.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Gracias por traernos vuestra investigación. Sabes que no podemos decirte nada más, pero no te vayas muy lejos porque te necesitaremos. Danos unas horas para organizarnos.

SEÑORA AUDREY:

Sí, tranquilas, me localizaréis en mi trabajo o en mi casa y me temo que será muy pronto porque los mayores efectos están por llegar. Parece que el mito es cierto. "Ella" está al caer, los parámetros no mienten.

La señora Audrey coge sus cosas y se va. Cuando las responsables de las instituciones se quedan solas, se acercan a una caja fuerte y sacan unas carpetas con documentos en los que se puede leer "Informes acerca de Zorrotzaurre de la Señora Chiffon". Abren las carpetas con cuidado y se miran con cara de preocupación. Si decir nada cada una coge su móvil y comienzan a movilizar a todos los agentes de BiDC y de entidades de referencia: el clúster Aclima y las asociaciones EIDE, KARRASKAN y Wikitoki. Cuando terminan de hacer las llamadas se reúnen y se decide poner al Subdirector al frente del proyecto KIMERAvsKIMERA.

EXT. ZORROTZAURRE – NOCHE

El equipo de Zorrotzaurre desde el temblor está intentado sin éxito ponerse en contacto con la Diputada Foral de Sostenibilidad y Medio Natural (en adelante Diputada de Sostenibilidad), pero ha sido imposible. Saben que harán lo imposible para contactar en cuanto solucionen la caída de las comunicaciones porque les hicieron llegar un informe con todas las pruebas que confirmaban el mito de que una gran amenaza que dormitaba debajo de la isla estaba despertando.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS – NOCHE

Después de la visita de la Señora Audrey, de la lectura del informe y de convocar a los agentes y entidades de referencia y al BiDC y de poner al corriente al ya director del programa KIMERAvsKIMERA, todo el equipo que se ha reunido para llevar a cabo esta operación está intentando contactar con el grupo de personas que se ha quedado en Zorrotzaurre, liderado por la Señora Chiffon. Preston es un técnico de la Diputación que trabaja bajo las órdenes directas del Subdirector.

PRESTON:

Equipo de Zorrotzaurre, ¿qué ocurre?

Solo se oyen gritos y el sonido de una alarma. La imagen de la comunicación llega cortada. Es una conexión con interferencias que evoca preocupación.

PRESTON (viendo las imágenes y los sonidos que llegan):

¡Dios mío!

SEÑORA CHIFFON (gritando):

Gernika, necesitamos ayuda. ¡¡Ya está aquí!!

EL SUBDIRECTOR (mientras se desplaza por toda la sala):

Preston, rebobina esa grabación. ¡¡Vamos!! Quiero tres grupos: uno que revise el vídeo y que examine todo lo ocurrido. Otro que estudie todos los efectos que han estado ocurriendo vinculados con los desastres ambientales que estamos viviendo... ¡quiero que lo examinéis todo! Y el último, los imponderables, quiero que no os dejéis ni un detalle. Y tú, quiero que despiertes a todas las personas vinculadas con el programa. Las señoras Audrey, Baxter y el señor Henry incluidos. Yo me encargo de la Diputada de Promoción y de todo el equipo de BiDC.

EXT. ZORROTZAURRE - NOCHE

Se han roto las comunicaciones. El puente que une la isla con la villa se ha caído derrumbado y se ha abierto un gran boquete en uno de los descampados. El equipo de trabajo mira con asombro el agujero del que salen estremecedores gruñidos y una nube de smog que vuelve el ambiente en irrespirable.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS - NOCHE

El Subdirector se ha reunido con las Diputadas de Promoción y Sostenibilidad en un gabinete de crisis.

SUBDIRECTOR:

¿Cómo puede ser verdad lo del monstruo? ¡Es una locura!

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Tal vez el destino se haya vuelto en nuestra contra. No es una leyenda urbana, ya lo ha visto.

SUBDIRECTOR:

¿Qué tipo de daños causaría?

DIPUTADA DE SOSTENIBILIDAD:

¿Daños? Todos. Lo que llamamos un destructor total, el fin de la humanidad. Nada sobrevivirá, ni las bacterias.

SUBDIRECTOR:

Dios Santo, ¿Qué podemos hacer?

EXT. AZOTEA EN EL BARRIO DE DEUSTO DE BILBAO- NOCHE

Seymour es un doctor en químicas que tiene que trabajar en una empresa de limpieza porque no ha encontrado trabajo de lo suyo una vez que acabó el doctorado y se quedó en el paro. Está en la azotea de un edificio de oficinas de Bilbao fumando. Ha subido para hacer un descanso y ha sido testigo de lo que acaba de suceder en Zorrotzaurre.

JEFE DE SEYMOUR (gritando):

Seymour, ¿dónde estás? Nunca un descanso para fumar fue tan largo. Como no bajas ahora mismo estás despedido.

SEYMOUR (muy preocupado):

Ha pasado algo en Zorrotzaurre, jefe. Acaba de haber una explosión y he visto como se ha derrumbado el puente. ¡Tráeme la agenda en la que tengo apuntados los contactos de cuando trabajaba en el laboratorio!

JEFE DE SEYMOUR:

Disculpa, ¿tengo un cartel en el que pone que sea tu esclavo?

SEYMOUR (gritando):

¡¡Trae la puñetera agenda, trae la puñetera agenda!!

El jefe se va de la azotea con un portazo.

INT. BAR IRLANDÉS DE PORTUGALETE – NOCHE

En un bar irlandés de Portugalete las dos amigas, las señoras Audrey y Baxter, comentan todo lo que ha pasado en un mismo día mientras beben cervezas. Las amigas sonríen, pero acaban poniendo caras serias porque Audrey ya le ha contado a Baxter qué es lo que sucede.

SEÑORA AUDREY:

He saltado directamente de la fase borracha a la de tener resaca.

SEÑORA BAXTER:

He hablado con las niñas, han estado como locas en el jardín. Me dicen que está precioso. En menos de 6 horas han salido hasta frutas. Audrey, ¿no hay margen de error? ¿Estás segura de que ese bicho existe y va a emerger?

SEÑORA AUDREY (entre triste y seria):

Sí, puede que lo haya hecho ya. El florecimiento de todos los árboles y flores en diciembre es la última consecuencia de lo que está por venir. Contaminantes letales, cambio climático fulminante..

HOMBRE DE NEGRO 1:

¿Señora Audrey, Señora Baxter? Se requiere su presencia en Gernika.

Las Señoras Audrey y Baxter no se sorprenden porque les estaban esperando y se levantan para acompañarles.

INT-EXT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS Y AZOTEA DE DEUSTO - NOCHE

Conversan por teléfono Preston, el técnico de la Diputación que está reuniendo todos los datos posibles a petición del Subdirector, y Seymour, el joven que acaba de ver lo que ha ocurrido en Zorrotzaurre.

PRESTON:

Gracias, Seymour, por su testimonio. Es muy importante.

SEYMOUR:

¿He sido el primero en contactar con vosotros?

PRESTON:

Sí, tú has sido el primero. Pero ahora mismo la centralita echa humo con las miles de llamadas que están entrando.

SEYMOUR (pensativo):

Pues si yo he sido el primero, tendré algún derecho, ¿verdad?

PRESTON:

Mira, Seymour, esto es muy serio y sobre todo es alto secreto.

SEYMOUR:

Sí, sí, sé lo que significa que un asunto sea clasificado, solo quiero ponerle nombre al monstruo. Quiero que se llame PRIVITECHVISTA que es como le llamamos a mi jefe, ya sabes... ¡También es una criatura de la que no hay escapatoria!

INT. ECOINDUSTRIA DE DURANGO – NOCHE

Más hombres de negro van a una ecoindustria de Durango en busca de su gerente que es un hombre muy conocido por ser el mejor en lo suyo y por estar siempre trabajando, de día y de noche.

HOMBRE DE NEGRO 1:

¿Quién es el Señor Henry?

SEÑOR HENRY:

Yo soy el Señor Henry. ¿A qué viene esto?

HOMBRE DE NEGRO 1:

Señor, me envían las responsables de Medioambiente y Promoción Económica de la Diputación Foral de Bizkaia y del Ayuntamiento de Bilbao.

Los compañeros de trabajo de Señor Henry se ríen y hacen bromas sobre las causas de esta visita tan rara e inesperada.

HOMBRE DE NEGRO 1:

Es un asunto urgente de seguridad. Necesitamos que suba a ese coche sin hacer preguntas.

SEÑOR HENRY:

¿El Loco Willy te ha liado para esto?

HOMBRE DE NEGRO 1:

Me temo que no conozco al Loco Willy y hablo muy en serio ahora.

El Señor Henry se limpia las manos en el mono de trabajo y les acompaña al coche.

INT. CASA DE AMOROTO – NOCHE

Un equipo de ertzainas toca una puerta para ir a buscar a una persona muy crítica con los últimos proyectos medioambientales que se han llevado a cabo desde la Diputación de Bizkaia. Es un activista medioambiental muy comprometido, un viejo conocido de las instituciones públicas que ha estado dos veces detenido por desorden público. Llaman a la puerta, Brody mira por la mirilla y ve el percal de ertzainas que hay en el descansillo de su piso.

BRODY (para sí mismo):

¡Joder!

ERTZAINA 1:

Señor Brody, ábranos, traemos una orden...

Brody no se queda ni a ver cómo acaba la frase y en vez de abrir la puerta va por toda la casa destruyendo todo lo que tiene y borrando memorias de los ordenadores. Esconde las radios, recoge todo lo que tiene colgando de los corchos llenos de hilos que unen unas cosas a otras y lo esconde detrás del sofá. Antes de que acabe derriban la puerta y entran. En ese momento suena el microondas que ha terminado de calentar los DVD que ha metido dentro. Levanta las manos.

ESTZAINA 1:

Señor Brody, la que ha liado. Solo queremos llevarle a Gernika. Se ha formado un gabinete de crisis que necesita hablar con usted.

BRODY:

Esto sí que es una sorpresa.

EXT. CASA DE JUNTAS DE GERNIKA – NOCHE

El señor Henry acaba de llegar a la Casa de Juntas de Gernika y se baja del coche. La Diputada de Sostenibilidad sale a recibirle.

DIPUTADA DE SOSTENIBILIDAD:

Señor Henry, quiero disculparme.

SEÑOR HENRY:

No sé si aguanto más disculpas, Diputada, llevan disculpándose todo el viaje desde Durango. Así que si no le importa, ¿por qué no vamos al grano y me dicen qué hago aquí?

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS - NOCHE

La Diputada de Sostenibilidad y el Subdirector le explican al señor Henry qué es lo que pasa y le cuentan que están haciendo un equipo de especialistas en sostenibilidad, medioambiente, contaminantes industriales y ecoindustria para juntarlos con el equipo especializado en creatividad, diseño y cultura que ya está en Zorrotzaurre con el objetivo de buscar soluciones a la amenaza que acecha a toda la población.

SEÑOR HENRY:

¿Y cuál es su plan de reserva?

SUBDIRECTOR:

¿Plan de reserva?

SEÑOR HENRY:

Su plan alternativo.

SUBDIRECTOR:

No hay plan alternativo.

SEÑOR HENRY:

Así que lo apostáis todo por la hibridación de equipos...

SUBDIRECTOR:

Sí.

SEÑOR HENRY:

Me apunto.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS - MADRUGADA

Ya están en Gernika todos los especialistas y todas las personas que han considerado que podrían complementar al equipo de Zorrotzaurre: Responsables del BIDC, Aclima, EIDE, KARRASKAN y Wikitoki, la Señora Audrey, la Señora Baxter, el Señor Henry y sus respectivos equipos de trabajo, Seymour, el joven doctor en química, y Brody, el activista medioambiental. No han pasado ni 24 horas desde que fueron a buscar a la Señora Audrey al Palacio Euskalduna y la situación es crítica. Todos se han reunido para explicar al resto de responsables de la Diputación Foral de Bizkaia y del Ayuntamiento de Bilbao qué es lo que pasa y para poner en común el plan que han elaborado para acabar con la kimera destructiva PRIVITECHVISTA que ya ha emergido en Zorrotzaurre.

SUBDIRECTOR:

Señora Audrey, bienvenida de nuevo. La Diputada de Promoción nos ha informado a cerca de su valiosa contribución a partir de las investigaciones de su equipo, así que quiere que sea usted la que exponga lo que está sucediendo.

SEÑORA AUDREY:

Gracias por la confianza. Intentaré explicarlo de un modo sencillo. En 15 horas la isla de Zorrotzaurre desaparecerá y con un poco más de tiempo el resto de Bilbao correrá la misma suerte. Ha emergido la kimera destructiva que dormitaba bajo la isla y la está arrasando. Cuando acabe con ella seguirá su camino hacia el resto de Bizkaia y, si no la detenemos, nadie en Euskadi podrá esconderse de ella.

ALCALDE DE BILBAO:

Además de la destrucción que genera el propio monstruo, ¿qué más puede suceder ahora?

SEÑORA AUDREY:

De momento hemos vivido las desapariciones de ecosistemas marinos y terrestres y un calentamiento global que nos ha puesto a 30 grados y con toda la naturaleza en flor en pleno diciembre. En breve habrá más problemas ambientales asociados a PRIVITECHVISTA: desastres naturales, pandemias, hambre, virus letales...

DIPUTADA DE SOSTENIBILIDAD:

E irá empeorando.

LA SEÑORA AUDREY:

Bilbao, Barakaldo, Derio... Adiós a Bizkaia.

ALCALDE DE BILBAO:

¿Y qué solución tenemos?

SEÑORA AUDREY:

Acabar con ella antes de que salga de Zorrotzaurre.

SUBDIRECTOR:

Señor Alcalde, tenemos un equipo híbrido preparado que van a acabar con ella. Solo hay que darles la oportunidad de juntarse y tiempo y medios para trabajar, que es de lo que siempre escasea.

SEÑORA AUDREY:

Exacto. Aunque se nos ocurriera un plan magnífico para acabar con PRIVITECHVISTA, no podríamos diseñarlo y crearlo, necesitamos todas las ideas innovadoras y creativas posibles y recursos. ¡Muchos recursos!

Se acaba la reunión porque el personal técnico de la Diputación ha detectado anomalías en las nubes que se acercan a Bilbao y hay altas posibilidades de que se desate una temporal de lluvia ácida sin precedentes. La única buena noticia es que también afectará a la kimera destructiva que tendrá que guarecerse en su agujero mientras dure. El Subdirector se acerca a Preston y le pregunta por la situación.

PRESTON:

¡Oh, oh! Bilbao lo tiene muy crudo.

DIPUTADA FORAL (a la Señora Audrey):

Va más rápido de lo que pensaba.

SEÑORA AUDREY (a la Diputada de Sostenibilidad):

Esto solo es el comienzo.

EXT. AMBOS LAS DE LA RÍA DE BILBAO – MAÑANA

Son las 6:30 de la mañana y comienza una tormenta de lluvia ácida en Bilbao. La poca gente que hay por la calle empieza a gritar y a correr porque las gotas les hieren. Todo el mundo consigue refugiarse y el vecindario se asoma a las ventanas para ver un paisaje dantesco, ya que los edificios más emblemáticos de Bilbao empiezan a derretirse: la escultura de Oteiza del Ayuntamiento se corroe o las planchas de titanio del Museo Guggenheim comienzan a derretirse. Se ven las imágenes de un Bilbao apocalíptico.

INT. BÚNKER SECRETO EN CASA DE JUNTAS - MAÑANA

La Diputada de Promoción está con la Señora Audrey y le entra un mensaje al móvil. Le cambia la cara porque es consciente de que la noticia ha trascendido y de que ya todo el mundo sabe lo que está pasando.

SEÑORA AUDREY:

Supongo que ya es de dominio público.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Dime que nunca has fallado a nadie hasta ahora.

SEÑORA AUDREY:

Nunca me he rendido. ¿Vale con eso?

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Supongo que tendrá que valer.

INT.-EXT- HELICÓPTERO SOBREVOLANDO UN BILBAO POSTAPOCALIPTICO Y UNA ZORROTZAURRE DEVASTADA - MEDIODÍA

Todo el equipo está sobrevolando en varios helicópteros la isla de Zorrotzaurre que a consecuencia de la lluvia ácida está inundada, lo que mantiene a PRIVITECHVISTA en su guarida. La idea es encontrarse con los especialistas en creatividad, diseño y los agentes culturales que resisten a la kimera dentro de la isla, para trabajar en común. Mientras llegan al lugar y miran cómo ha quedado todo, se oyen distintas voces fuera de plano con las noticias que se están dando en radios y televisiones.

PERIODISTA 1 (OFF):

El desalojo de 500 vecinos y vecinas ayer en Zorrotzaurre ha conmocionado Bilbao...

PERIODISTA 2 (OFF):

Vecinas de Bilbao dicen haber visto un monstruo con una corona por cabeza, molinos de viento como alas y garras y cola con elementos de desreciclaje antes de que comenzara la lluvia ácida que...

PERIODISTA 3 (OFF):

En estos momentos la Diputación de Bizkaia y el Ayuntamiento de Bilbao están mandando a un equipo...

PERIODISTA 4 (OFF):

Esto es todo lo que se sabe...

PERIODISTA 5 (OFF):

Un equipo de especialistas en sostenibilidad, medioambiente y ecoindustria se dirige hacia la zona devastada para trabajar con un grupo de resistencia formado por agentes de creatividad, diseño y cultura que se atrincheraron en una fábrica abandonada de la isla...

PERIODISTA 6 (OFF):

¡Atención! Noticia de última hora: rueda de prensa del Alcalde de Bilbao sin aviso...

ALCALDE DE BILBAO (OFF):

Hoy me dirijo a todos los bilbaínos y bilbaínas no como alcalde, sino como ciudadano de esta villa. Nos enfrentamos al más grande de los desafíos de nuestra historia. Sin embargo, para afrontarlo, estamos poniendo a pensar en conjunto a un equipo formado por las mejores y más diversas mentes. Se han puesto en marcha todos los medios humanamente posibles para acabar con la kimera PRIVITECHVISTA. El hambre de superación, los esfuerzos compartidos, cada peldaño en la escalera de la ecoindustria, cada idea innovadora, sostenible y creativa desde el punto de vista diseño y de la cultura nos van a proporcionar las herramientas para enfrentarnos a este monstruo. Ha habido algo que ha alimentado nuestro espíritu: el coraje del ser humano y los buenos resultados de la hibridación.

En estas horas que nos quedan antes de que el monstruo salga de la isla de Zorrotzaurre están los sueños de todo el pueblo bilbaíno puestos en las 18 personas que están intentando solucionar este desastre. Ojalá cada habitante de Bilbao vivamos el éxito de esta misión ¡Buena suerte!

EXT. DESCAMPADO DE ZORROTZAURRE - MEDIODIA

Aterrizan en Zorrotzaurre y está todo devastado. Sale a su encuentro el grupo de resistencia que les estaba esperando como agua de mayo. Se dan la mano sin hablar porque el ruido de los helicópteros hace que no oigan nada y se dirigen hacia la fábrica abandonada a paso ligero.

INT. FÁBRICA ABANDONADA DE ZORROTZAURRE - MEDIODÍA

Nada más entrar en aquel espacio enorme, el equipo recién llegado puede ver un montón de diseños de posibles kimeras regenerativas para combatir a PRIVITECHVISTA. La mayoría de ellas no están desarrolladas del todo por falta de conocimientos y sobre todo de recursos. La Diputada de Promoción pide silencio y se pone a hablar para las 24 personas que están en la fábrica: las 18 seleccionadas para formar el equipo híbrido y las 6 que se encargan de la organización y coordinación de todo.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Quiero todas las estrategias y bocetos que hayáis creado encima de la mesa. ¿De acuerdo? Cualquier idea, programa, hasta los que habéis dibujado en la caja de una pizza o en una servilleta. A las personas que cuestionan la efectividad de la hibridación de equipos vamos a darles una respuesta.

SUBDIRECTOR (a la Señora Chiffon):

Perdona, Señora Chiffon. ¿Cuándo cree que podrán estar operativas las kimeras regenerativas?

SEÑORA CHIFFON:

Primero debemos perfeccionar su diseño... 12, 10... 10 días.

SUBDIRECTOR:

¿Cuánto costaría tenerlas en 6 horas?

SEÑORA CHIFFON (riéndose):

Eso es prácticamente imposible, pero... ¿5 millones de euros?

SUBDIRECTOR:

¿Acepta un cheque?

Los especialistas en creatividad, diseño y cultura se quedan atónitos pero satisfechos porque ven que esta vez va en serio.

INT. FÁBRICA ABANDONADA DE ZORROTZAURRE – MEDIODÍA

El equipo está preparado pero antes de continuar necesitan saber más sobre a qué se enfrentan. Conocen a la kimera PRIVITECHVISTA por mitos y leyendas, pero nunca creyeron que fuera verdad. Incluso la Señora Audrey y su equipo, que concluyeron que la kimera era una realidad que acechaba gracias a sus investigaciones, necesitaban conocer a qué se enfrentan por la voz de las personas que la han visto en realidad.

SUBDIRECTOR:

Señora Chiffon, ¿podría comentarnos cuáles son los mayores miedos a los que nos enfrentamos cuando nos ponemos delante de PRIVITECHVISTA?

SEÑORA CHIFFON:

¡Claro! Esta kimera se creó fruto de una extraña y peligrosísima mutación entre el tecnooptimismo industrial y el ecoactivismo radical, tratando a la vez de mantener los privilegios que las especies dominantes creen que les corresponden.

Su cráneo, con forma de corona, ha ido comprimiendo su cerebro impidiendo su evolución. Esto hace que mantenga primitivas actitudes individualistas, competitivas y autorreferenciales que le llevan a creer que tiene más derechos que otras especies, y también a actuar priorizando su comodidad individual sobre la responsabilidad con el planeta. Además la corona desprende rayos destelleantes que deslumbran e hipnotizan a su presa dejándola transitoriamente desorientada.

Le crecieron las alas tras un catastrófico accidente durante un proyecto de I+D sobre energías renovables en el que se

sobredimensionaron las expectativas para aumentar los ratios de rentabilidad de los inversores. Estas alas mecánicas le permiten volar a gran altura, lejos de la realidad cotidiana y de las pequeñas transiciones concretas, arrastrando a sus víctimas a alevadas cotas de expectativas inalcanzables basadas en el cambio tecnológico en lugar de en el cambio de paradigmas.

Además, cuenta con unas garras y una cola retractil desreciclantes que le sirven como armas de distracción. Su movimiento constante provoca en sus rivales una sensación de extenuante lucha de sentidos y significados, y un efecto disuasorio que impide cualquier momento de reposo, reflexión o celebración desde el que tomar la iniciativa.

Emergió en nuestra isla porque es un espacio de regeneración y se quedó sin el combustible que la creó y que la aletargó en su guarida: la contaminación. Necesita más deshumanización y desarrollismo insostenible y sabe que al salir lo encontrará muy rápidamente. La falta de empatía, las contradicciones bipolares, el tecnoutopismo y el individualismo la alimentan y la hacen más grande. Cualquier producto pintado de greenwashing calma su ansiedad.

SEÑOR HENRY:

¡Vaya! La personalización de todos los parámetros de la investigación del equipo de la Señora Chiffon es todavía más terrorífica que los números e indicadores ya de por sí desoladores.

SEÑOR DWAN:

Pero no os equivoquéis, ¿eh? En el fondo, la kimera destructiva y las regenerativas que vamos a construir están compuestas por elementos muy parecidos, solo depende de cómo los combinemos para que nos lleven a un mundo distópico y apocalíptico como el que nos amenaza desde que despertó PRIVITECVISTA o a otro mundo más regenerativo que es el objetivo que nos ha reunido aquí.

DIPUTADA DE SOSTENIBILIDAD:

Cierto es. ¡Que no cunda el pánico antes de tiempo, por favor! Entre todas las personas que estáis aquí hay recursos y capitales suficientes para acabar con PRIVITECHVISTA, solo tenemos que saber cuáles son. Así que, antes de nada, vamos a conocernos y a poner en común lo que podemos aportar cada cual.

La Diputada de Promoción pide que todo el mundo le preste atención para poder exponer los pasos a dar y que en el poco tiempo con que cuentan puedan trabajar de forma coordinada.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Sé que son las mejores profesionales en sus campos y que están aquí porque quieren hacer algo importante. Esbozaré el programa para las siguientes horas: lo primero que vamos a hacer es dividirnos en grupos temáticos y, como decía la Diputada de Sostenibilidad, conocernos, tanto para coger un poco de confianza como para que tengamos más claro qué puede aportar cada cual y cómo complementarnos. Después nos pondremos a trabajar en nuestros diseños kiméricos. Cuando estén, expondremos al resto de los grupos las kimeras regenerativas resultantes del esfuerzo conjunto. Y, por último, propondremos las ideas o proyectos determinantes y concretos que podrán desarrollarse para que esto no vuelva a pasar ni en Zorrotzaurre ni en ningún otro punto de Bizkaia. Tenemos por delante un millón de rompecabezas y cada vez menos horas para resolverlos pero somos un equipo comprometido e ingenioso y contamos con todos los recursos disponibles y con las personas diseñadoras más creativas, agentes culturales más comprometidos y especialistas en sostenibilidad, medioambiente y ecoindustria más responsables de todo Bizkaia, así que debemos tener éxito. ¡Adelante y a trabajar!

SUBDIRECTOR:

Vamos a ver. ¡Señora Chiffon! Usted y la señora Baxter van a liderar dos equipos: uno enfocado a la ciudad resiliente y otro que se centre en la calidad de vida.

SEÑORA CHIFFON:

Entendido. Todas las personas con conocimientos en ciudades autosuficientes, en movilidad, en infraestructuras verdes y azules y en todo lo referente a la construcción de una ciudad resiliente, ¡conmigo!

SEÑORA BAXTER:

Y en mi equipo trabajaremos todas las interesadas en soluciones para mejorar la calidad de vida de las personas como la cohesión social, la diversidad, los cuidados o la gestión de la contaminación.

SUBDIRECTOR:

El resto trabajarán con la Señora Audrey en la búsqueda de soluciones centradas en el escenario de la economía circular vinculada con el ámbito productivo, la servitización, los ciclos de vida de los productos, el upcycling o la reutilización. ¿Alguna duda? ¿No? ¡Pues a trabajar!

La cámara pasa por los grupos que se van conformando y que están presentándose mientras sacan encima de las mesas todas las ideas que traen para poner en común y construir sus kimeras.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Señoras y señores, este es vuestro equipo. En cuanto os conozcáis encontraréis sinergias de las que tirar. Cada cual traerá su mochila llena de conocimientos y experiencias previas y no solo contaréis con los nuevos recursos, también tenéis a vuestra disposición todos los recursos que ya existen. Practicad la empatía y la escucha activa y haced uso de las herramientas colaborativas y de la creatividad que algunas de vuestras compañeras aportan al grupo. ¡Seguimos!

Se mezclan, diciéndose hola y dándose la mano. Dicen sus nombres y su área de especialización y en pocos minutos son capaces de ubicarse. Después de explicar su trayectoria previa los equipos se ponen a trabajar a contrarreloj. Primero lo hacen en pequeños grupos y después se juntan en un equipo más grande.

Tras horas de trabajo colaborativo, todo el mundo se gira al escuchar la voz de la Diputada de Promoción que les convoca a una reunión para poner en común las kimeras regenerativas que han diseñado.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Tanta potencia intelectual junta empieza a oler a baterías quemadas, por favor, acompañenme.

INT. FÁBRICA ABANDONADA DE ZORROTZAURRE – TARDE

El grupo de especialistas se reúne de nuevo porque ya están preparados para mostrar las dos kimeras regenerativas que han creado. Para ello, han trabajado en seis grupos distintos, dos por escenario, pero a la hora de crear una kimeras regenerativa que pudiera enfrentarse con PRIVITECHVISTA han creído más conveniente aprovechar la potencialidad de la tricefalia de las kimeras para construir solo dos que concentraran las mejores ideas de los tres escenarios: la ciudad resiliente, la calidad de vida y la economía circular. Comienzan con la exposición de los poderes y de los puntos débiles de ambas criaturas.

SEÑORA CHIFFONN (representando a las 9 personas que han construido la primera kimeras):

Nuestra primera idea fue construir un monstruo a partir del cuerpo de un armadillo gigante con grandes placas y nueve bandas grandes y movibles sobre la espalda para que su movilidad sea extraordinaria. Hemos incorporado tres cabezas de tres animales que se desplazan por la tierra, el perro; por agua, el delfín; y, por aire, la urraca, para tener previstos los tres escenarios en los que se puede llevar a cabo la acción. Por esta misma razón, nuestra kimeras tiene en las extremidades posteriores los tentáculos de un pulpo y en las anteriores las garras de un guepardo para enganchar con las primeras y atacar con las segundas. Las extensas alas del búho le permiten volar a gran velocidad y gracias a la cola de golondrina nuestra kimeras puede variar de color según la ubicación geográfica. Es un mecanismo de camuflaje estupendo. Por último, le hemos incorporado un marsupio que recubre las mamas y forma una bolsa epidérmica que funciona a modo de cámara incubadora de especies vegetales que pueden ser cultivadas mientras avanza.

SEÑORA AUDREY (representando a las 9 personas que han construido la segunda kimera):

Nuestra idea para unificar los tres diseños en una kimera de tres cabezas se basa en el caparazón de una tortuga gigante constituido por placas de hueso de origen dérmico y cubiertas de escamas de origen epidérmico que le dan dureza y rigidez. En nuestro caso, hemos incorporado tres cabezas de animales extremadamente ágiles para contrarrestar la lentitud de la tortuga y por ello tiene cabeza de gato, ardilla y conejo. No son especialmente agresivos pero para eso están las garras delanteras de tigre que tienen esta función de ataque. Sus patas traseras son de caballo y le dan este aspecto de centauro. Tiene alas de paloma por sus potentes músculos y cola de halcón. Además de todo lo anterior, la kimera responde al organismo de un escarabajo pelotero para completar el superpoder de su compañera ya que al alimentarse de excrementos puede ir limpiando todo lo que se va encontrando para que su compañera pueda sembrar y cultivar todo lo que lleva en su mochila.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

¡Pero qué maravilla de criaturas! Buen trabajo. ¿Algo más?

SEÑORA BAXTER (representando a las 9 personas que han construido la primera kimera):

Sí, Diputada. Nuestra kimera regenerativa es el resultado de tres criaturas que hemos diseñado por separado y que después hemos fusionado, cada una con sus características, y queremos detallarlas para entender mejor el conjunto. Por favor, compañeras.

LUMPY:

A nuestra creación la hemos llamado PULMONATOR y es una criatura que coge su fuerza de la naturaleza y sus lógicas interdependientes conectándolas con otros ámbitos gracias a su capacidad analítica de datos. Tiene la espalda llena de hojas verdes para no ir contra las leyes naturales y que pueda camuflarse en el Zorrotzaurre

del futuro, una isla que favorezca la convivencia de diferentes especies de seres vivos. Debido a la situación geográfica de la isla, nuestra kimera tiene el superpoder de evitar ciertos fenómenos naturales como las inundaciones y la posibilidad de depuración de todos los ámbitos de la ciudad.

SEÑOR HENRY:

Nuestra kimera se llama BOZBEE y sus principales poderes tienen que ver con divulgar, hacerse oír y ser un engendro polinizador ideas y propuestas, apoyándose en una sólida base de conocimientos. Se mueve con la misma destreza en múltiples entornos y para poder lidiar con los poderes conservadores tiene una bola de cristal que le ayuda a predecir el futuro. Su principal debilidad estarían relacionados con la inconsciencia de la falta de tiempo.

SEÑORA CHIFFON:

Os presento a RELACIONATOR CONECTASAURO, una criatura que se toma tiempo para pensar y desplegar una acción combinada basada en reutilizar residuos para generar nuevos y crear redes. No es un monstruo que se caracterice por su rapidez y ligereza, pero su lentitud le permite ir poco a poco y reflexionar sobre el entorno por el que pisa. Hemos creado la cabeza con bombillas y orejas ya que está llena de ideas surgidas a través de la escucha. Por último, decir que carga con residuos orgánicos que puede transformar y regenerar.

SEÑOR DWAN (representando a las 9 personas que han construido la segunda kimera):

Por nuestra parte, la kimera es el resultado de la hibridación de otras tres criaturas cuyas características van a darnos mis compañeras.

SEÑORA AUDREY:

Nuestra criatura se llama ETNOZILLA y es extraordinaria porque aprende del contexto a partir de la escucha activa y de la optimización de los recursos que tiene a su alrededor. Su poder radica en su técnica

etnográfica de relacionarse, lo que le da la posibilidad de saber siempre lo que quiere la gente. Es un animal gregario que no puede vivir solo, sino que tiene que hacerlo en comunidad. Es muy astuta y capaz de optimizar los recursos para adaptarse al medio. Sus puntos débiles son tener los bolsillos vacíos y el tiempo ocupado.

SEYMOUR:

Estáis ante BROCOGRICH, una kimera que se caracteriza por su enorme cerebro verde y empático, de acción lenta (si lo comparamos con la rapidez con lo que pasa todo en nuestro tiempo), pero lanza y articula poderosas redes y tiene una gran inteligencia para captar recursos con los que seguir viva (lo que a veces la hace ser algo invasiva y extractivista). El conocimiento la hace volar. Por último, su punto débil es su oreja atrofiada, que le dificulta escuchar y prestar atención a las personas de a pie.

BRODY:

Y por último, esta es REKIMERA, que basa su fuerza en la escucha transformada y en la creatividad aplicada desde la reutilización de los residuos que le ofrece su entorno. Es una criatura inteligente capaz de crear a partir de lo que percibe por los sentidos. Está programada para ser pragmática y para regenerarse a partir de recursos naturales que va encontrando. En este sentido, es una kimera circular. Nuestra criatura está, sobre todo, basada en una creatividad anclada a tierra. Como hace las cosas pensando y escuchando es una criatura lenta, pero no lo consideramos un punto débil, sino una característica consustancial a su naturaleza.

INT. FÁBRICA ABANDONADA DE ZORROTZAURRE – NOCHE

En la fábrica abandonada hoy mucho trajín. Se les acaba el tiempo ya que el agua de lluvia ácida acumulada de la isla ha descendido y la kimera está amenazando con volver a salir. Queda muy poco tiempo y hacen la última reunión conjunta antes de salir a combatir a PRIVITECHVISTA. Construir las kimeras regenerativas ha sido el primer paso. Pero el equipo ha ido más allá. Como no saben si van a volver o no han dejado desarrolladas ciertas ideas y proyectos concretos que podrían implementarse para que no vuelva a emerger ninguna otra kimera destructiva.

Por ello, en esta última reunión comparten los planes de futuro en los que han estado trabajando para hacer realidad la transición ecológica, social y productiva sin necesidad de entrar en batallas kimérikas. De todas las ideas que salieron en un primer contacto, han desarrollado mínimamente cinco para poner en marcha en la isla cuando todo esto acabe.

SEYMOUR (representando a un subgrupo centrado en la economía circular):

Nuestra propuesta se llama KOMPOST ALTXORRA y se trata de un laboratorio ciudadano de experimentación con residuos, en el que queremos juntar a diferentes agentes: primero, a la ciudadanía porque creemos que para generar un sistema de economía circular real es importante que conozcamos qué pasa con los residuos y cómo hay que gestionarlos; segundo, a las empresas que gestionan los residuos, porque es imprescindible que nos cuenten qué residuos existen y cómo se gestionan; y, tercero, a las personas emprendedoras y expertas en diferentes materias como el diseño, la electrónica, la tecnología, la artesanía... porque con la participación, la co-creación y la co-reflexión entre todas estas personas se podrá dar valor a los residuos. Además, en KOMPOST ALTXORRA, como espacio o como evento, se desarrollarán talleres, acciones o reuniones con el objetivo de revalorizar los residuos y generar un sistema más sostenible. Sería un laboratorio clave para el desarrollo de un modelo productivo circular y sostenible que no genere residuos contaminantes que alimenten nuevas kimeras destructivas.

SEÑOR HENRY (representando a otro subgrupo centrado en la economía circular):

Nuestro proyecto tiene como visión la creación de un BARRIO DE RESIDUOS CERO, porque somos conscientes de que es imposible no tener residuos pero hay que tender hacia ello. Apostamos por una isla con más vida, menos residuos, y, sobre todo mucho más social. Es decir, la reducción de residuos sería el motor para activar y sostener procesos comunitarios y traer a lo urbano un poco el sentido de comunidad que hay en las zonas rurales, ya que se está perdiendo esa

sensación de barrio debido al modo de vida individualista que hay en las ciudades. Los objetivos del proyecto serían: identificar los residuos que se generan en el barrio para, a través de procesos participativos, ver qué ideas se dan para dar salida a los residuos, reutilizando, valorizando o reciclando. Dos componentes muy importantes de la propuesta son: por un lado, el paisaje, ya que todos los proyectos que salgan de nuestro laboratorio tendrían que transformar y renaturalizar el plan urbano existente para huir de la idea de que solo se puede construir, construir y construir; y, por el otro lado, el impacto social a través por ejemplo de la agricultura urbana y el compostaje comunitario.

BRODY (representando a un subgrupo centrado en la calidad de vida):

Hemos llamado nuestro proyecto PARTE ORTU y ha partido de la idea de generar una comunidad con todos los agentes de la isla para establecer un modelo más sostenible. Para ello, es imprescindible involucrar a la ciudadanía y experimentar con nuevos modelos de colaboración en el entorno. Así que nos hemos creado un proyecto que igual que nuestras kimeras, tiene tres "cabezas". Primero, un parque didáctico lúdico con el agua como protagonista, para experimentar y comenzar iniciativas relacionadas con la reutilización y captación de aguas. Segundo, un proyecto en torno a la agricultura urbana, en el que, escuchado lo que el resto de equipos acaba de exponer, colaboraríamos con BARRIO DE RESIDUOS CERO y KOMPOST ALTXORRA para generar un espacio de producción primaria con entornos de colaboración intergeneracionales y de aprovechamiento de alimentos en restauración. Y tercero, un elemento de sensibilización y transformación activa a través de un espacio de visualización dinámica del estado de la ciudad. Un observatorio de sostenibilidad que implique en la captación e interpretación de datos a todo tipo de agentes, que muestre todos los datos de carácter ambiental que puedan generarse, buscando incidir en el cambio de sus hábitos.

LUMPY (representando a un subgrupo centrado en la calidad de vida):

Proponemos un proyecto al que hemos llamado ZORROTZAURRE REFERENTE para que todas las personas que pasen por la isla puedan conocerla y contribuir a su desarrollo sostenible. Nos interesa mucho remarcar que no queremos un Zorrotzaurre como un escaparate puntual, sino como un lugar de visita recurrente. Proponemos detectar problemas que están ocurriendo en Zorrotzaurre para resolverlos de forma colaborativa. A las personas que habitan Zorrotzaurre les hemos reservado un rol de conocedoras del entorno y facilitadoras, para, conjuntamente, generar un catálogo de soluciones que se pueda comunicar y que fomente la atracción hacia la isla. Este camino los hemos dividido en cuatro pasos: primero, detectar los diferentes problemas y retos; segundo, generar un grupo de trabajo colaborativo entre personas o grupos de interés: vecindario, empresas y administraciones públicas; tercero, aplicar un filtro a aquellos grupos que vayan a participar para que tengan claro cuáles son las premisas de desarrollo de la isla; y, cuarto, realizar un catálogo de lo que está ocurriendo en el día a día de Zorrotzaurre para comunicarlo. No será un proyecto barato, por eso, necesitamos transformar la visión del coste económico en algo que sea interpretado como inversión con beneficio social y ambiental.

SEÑORA BAXTER (representando a un subgrupo centrado en la ciudad resiliente):

En nuestro grupo de trabajo nos da mucha pena que hasta que no pasa una desgracia de este tipo ni el foco de los medios de comunicación, ni el de las administraciones, ni el de la ciudadanía esté puesto en este tipo de iniciativas. Así que proponemos que si todo esto acaba bien y esta vez salvamos la isla, deberíamos usar toda esta historia para hacer un juego urbano con realidad virtual y aumentada para que visualicen las consecuencias destructivas de la kimera sin necesidad de que emerja de nuevo. Un proyecto de memoria activa y diseño especulativo que se llama VENETZAURRE, una mezcla entre Venecia

y Zorrotzaurre. Apostamos por un juego cuyo objetivo sea repensar y orientar lo hecho hasta el momento hacia otro futuro posible, más allá del plan predefinido. Para ello no solo hay que tener en cuenta los planes estratégicos o lo que quiera la ciudadanía, sino también atender a la naturaleza que tiene voz y, a veces, por mucho que nos empeñemos los seres humanos en crear una ciudad de oportunidades, la naturaleza tiene sus propias lógicas. De hecho, ya sabemos que hay muchas posibilidades de que Zorrotzaurre acabe inundado, y por eso, partiendo de esa premisa el slogan para el juego es "2030 ODISEA EN EL CANAL". El objetivo es sobrevivir a la aventura gráfica de un Zorrotzaurre apocalíptico e inundado, con la idea de que, una vez hayan conseguido superarlo, repensemos otros posibles escenarios futuros que nos traigan otras consecuencias a medio-largo plazo. Un videojuego siempre es un proyecto que necesita de mucho presupuesto, pero tal vez podamos conseguir recursos trabajando de forma colaborativa contando con empresas, grupos y escuelas de videojuegos, diseño, cine, teatro que hay en la propia isla.

DIPUTADA DE PROMOCIÓN:

Os agradecemos estas ideas de futuro que además tienen tantos puntos en común. No caerán en saco roto y jugarán un papel determinante a la hora de redefinir los planes para el territorio. Hemos empezado por Zorrotzaurre porque la tragedia nos ha obligado, pero tenemos que consolidar este tipo de trabajo entre equipos diversos basados en la colaboración, porque está claro que puede ser la única forma de abordar los retos complejos a los que nos enfrentamos.

EXT. DESCAMPADO DE ZORROTZAURRE – NOCHE

Después de 6 horas de trabajo sin descanso, los equipos se preparan para enfrentar a sus kimeras con PRIVITECHVISTA, que acaba de salir de su guarida. Saben que va a ser una gran batalla y están ajustando los últimos procedimientos para comenzar la lucha. Parte del equipo ya está bajo el cielo de Zorrotzaurre y llegan las últimas personas que faltaban por salir con varias botellas de champán y con las kimeras regenerativas en el fondo de la imagen.

SEÑORA CHIFFON:

Espero que acabemos pronto con PRITECHVISTA y que nos volvamos a juntar en nuestras instalaciones de Zorrotzaurre y tener la posibilidad de que podáis conocer la isla y que juntas busquemos nuevas perspectivas. Reservábamos alguna botella para ese día, pero no es momento de esperar a tiempos mejores. Brindemos ahora.

SEÑORA AUDREY:

¡Claro que sí! Yo vendré a visitarte seguro. Vengo del mundo de la industria y me he dado cuenta de que si siempre hacemos lo mismo, el resultado siempre será igual. Esta hibridación me ha servido para constatar que cuando abrimos nuestros problemas a otras personas que tienen otra formación, experiencias y perspectivas surgen nuevas ideas. Tenemos que normalizar esta manera de trabajar que nos permite dar un paso más en un proyecto concreto. Tenemos que mantener la comunicación para compartir los cuellos de botella que tenemos y trabajarlos en un marco de colaboración, porque estoy segura de que saldrán resultados diferentes. ¡Hoy lo hemos demostrado!

Los equipos sonrían y asienten.

SEÑOR HENRY:

Señora Baxter, ¿le importaría ayudarme a descorcharlas?

SEÑORA BAXTER (haciendo ya el descorche):

Sin problema.

SEYMOUR (levantando su copa):

Por el equipo y el programa KIMERAvsKIMERA.

SEÑOR DWAN (levantando su copa):

Y porque a partir de hoy surjan líneas más estables de colaboración.

BRODY (levantando su copa):

Por la hibridación y por el trabajo bien hecho. ¡Ahora solo nos queda salvar el mundo!

Se oyen 24 copas brindando.

FUNDIDO A NEGRO

Va a empezar la batalla por la regeneración. Las participantes lanzan al aire un grito, una palabra, un rugido que les insufla ánimo. Es un sonido irreconocible, irreproducibile, pero lleno de una monstruosa esperanza.

SUBDIRECTOR:

¡¡¡ADELANTE!!!

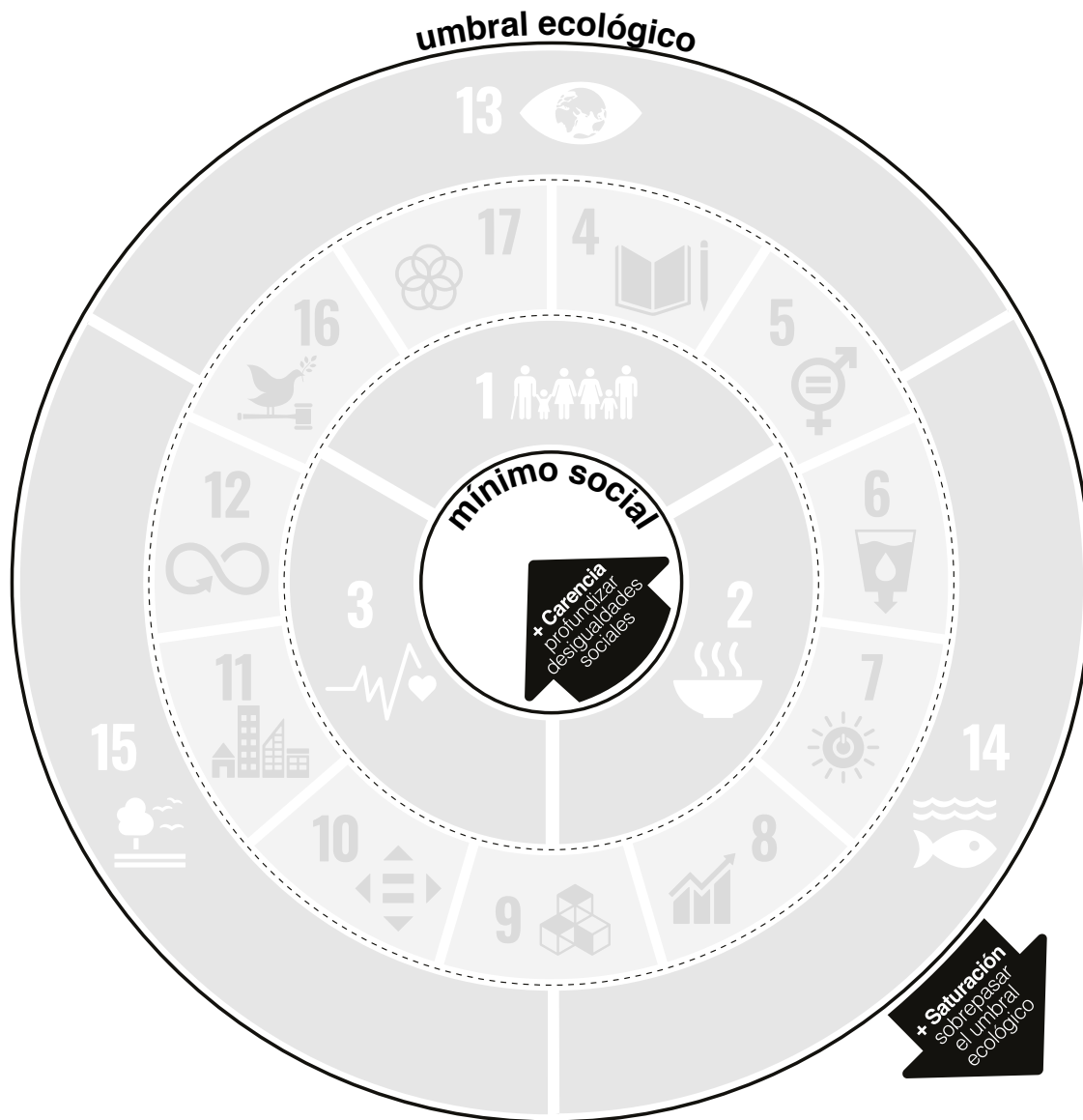
CONTINUARÁ



HERRAMIENTAS KIMÉRICAS

En las siguientes páginas se comparten una serie de herramientas y conceptos que, a modo de navaja suiza, se proponen para 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 se hayan utilizado o aplicado de manera completa o forzada, sino que han podido aportar pistas, abrir puertas, ofrecernos claves, ya sea dentro del proceso compartido en KIMERAvsKIMERA, como en lo que de ahí las participantes hayan podido trasladar a sus organizaciones o lo que cada cual pueda aplicar a futuros procesos. Coger de aquí y allí lo que mejor nos venga en cada caso para componer nuestro propio kit para las transiciones.



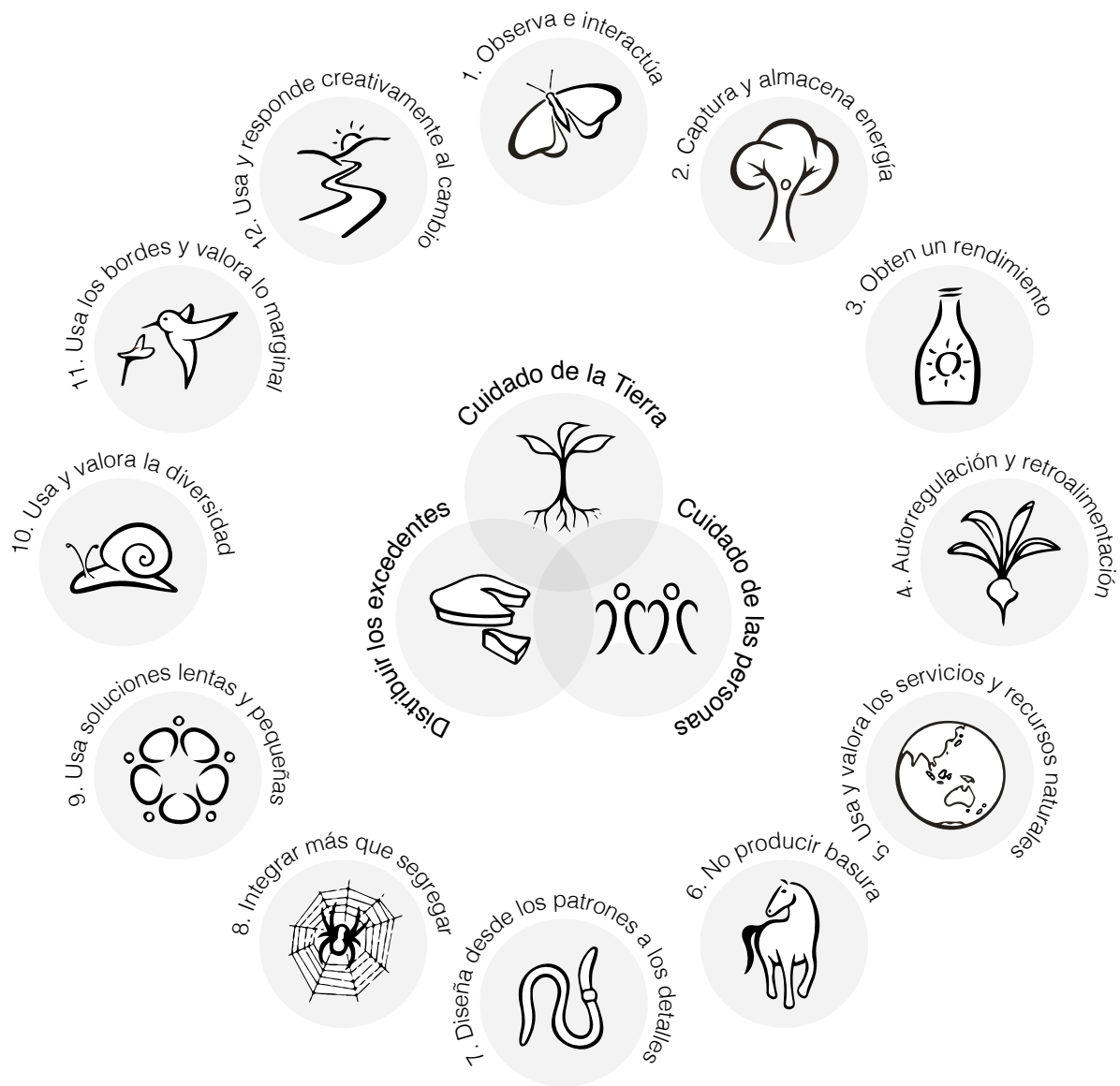
ROSQUILLA DE ODS's

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 Reducción de las desigualdades, 11 Ciudades y comunidades sostenibles, 12 Producción y consumo responsables, 16 Paz, justicia e instituciones sólidas).

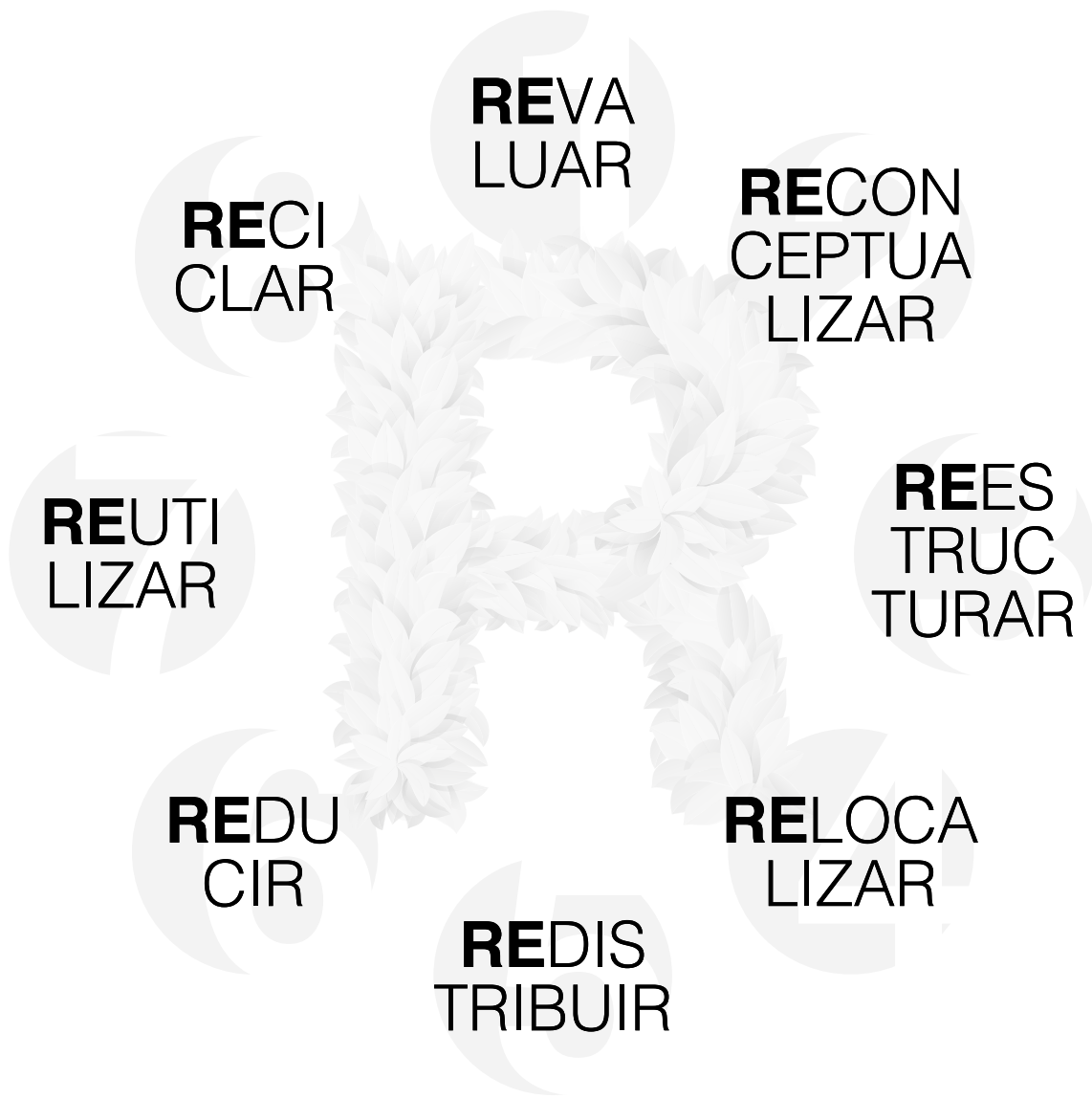
De modo transversal a todos ellos opera el ODS 17 centrado en el establecimiento de alianzas.



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.



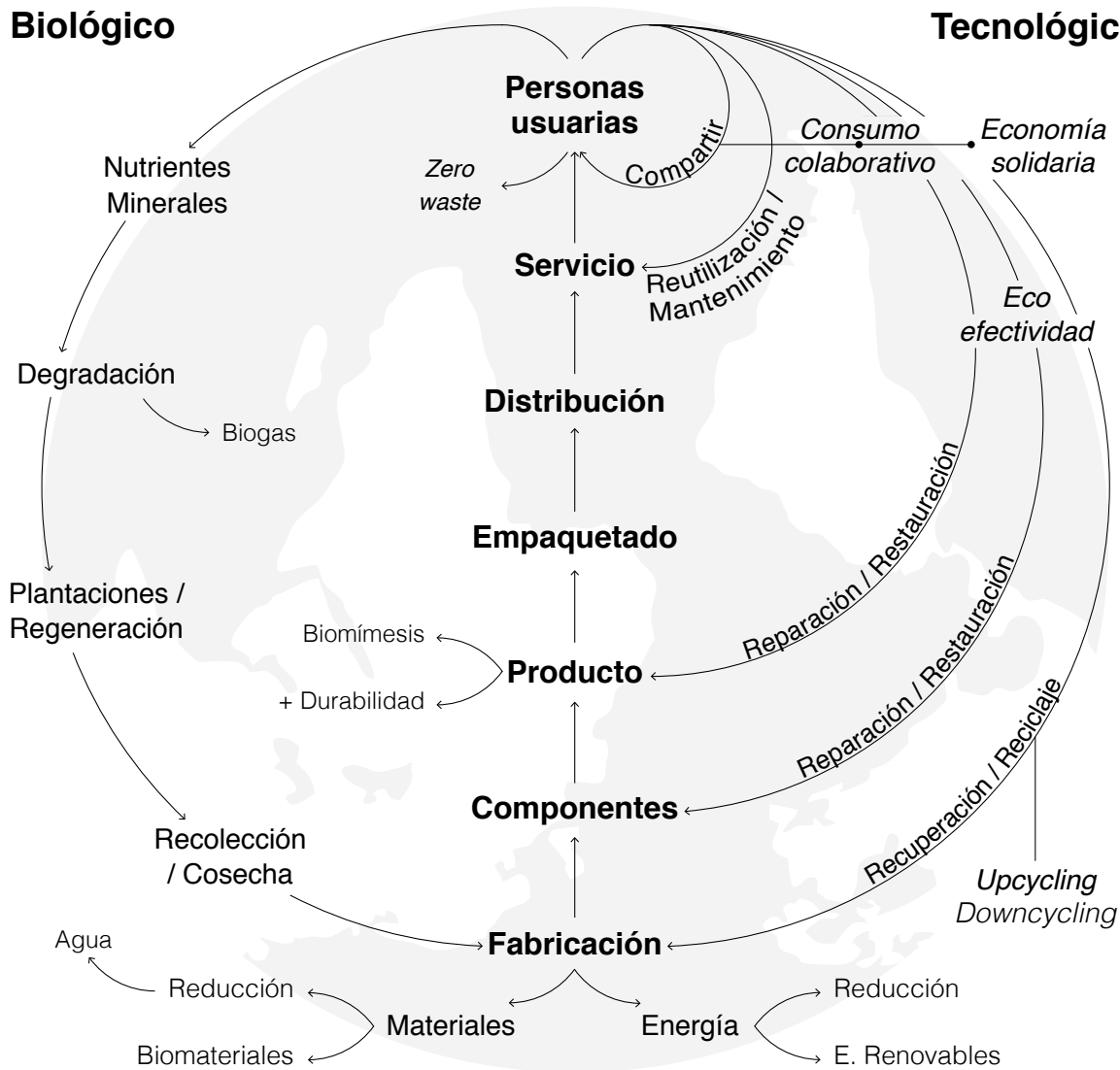
LAS 8R'S

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

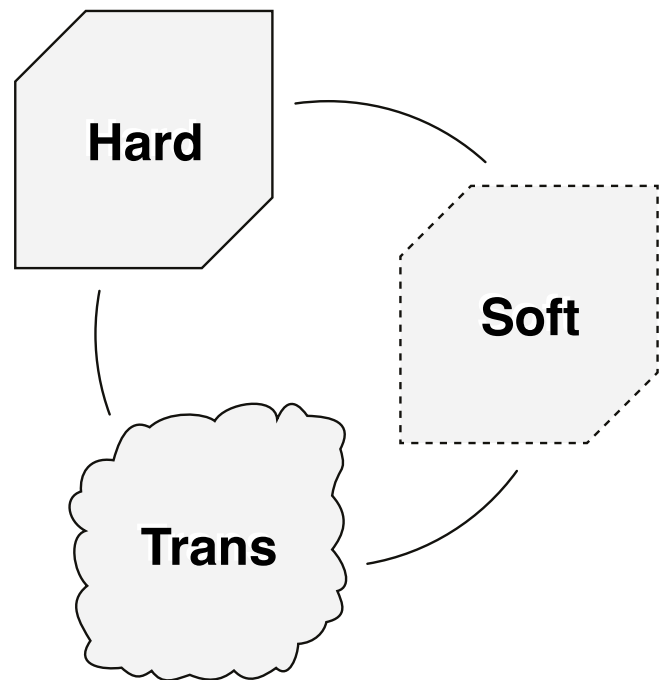
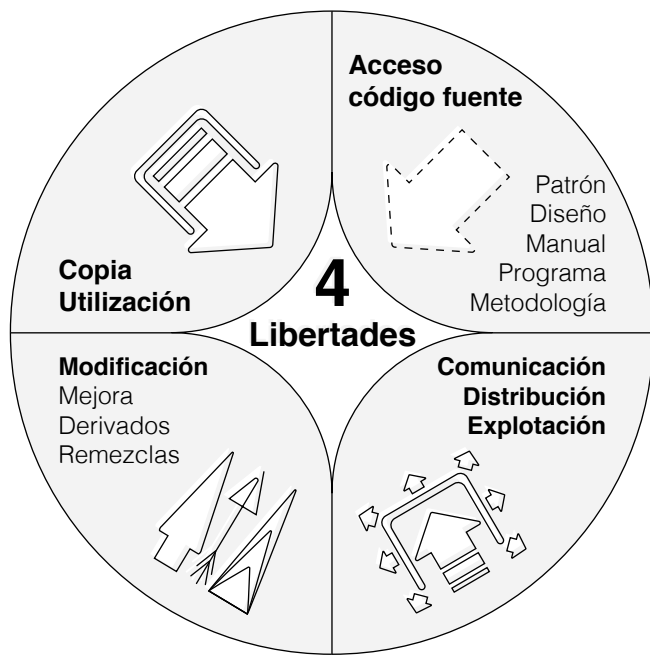


ECONOMÍA CIRCULAR

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, 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

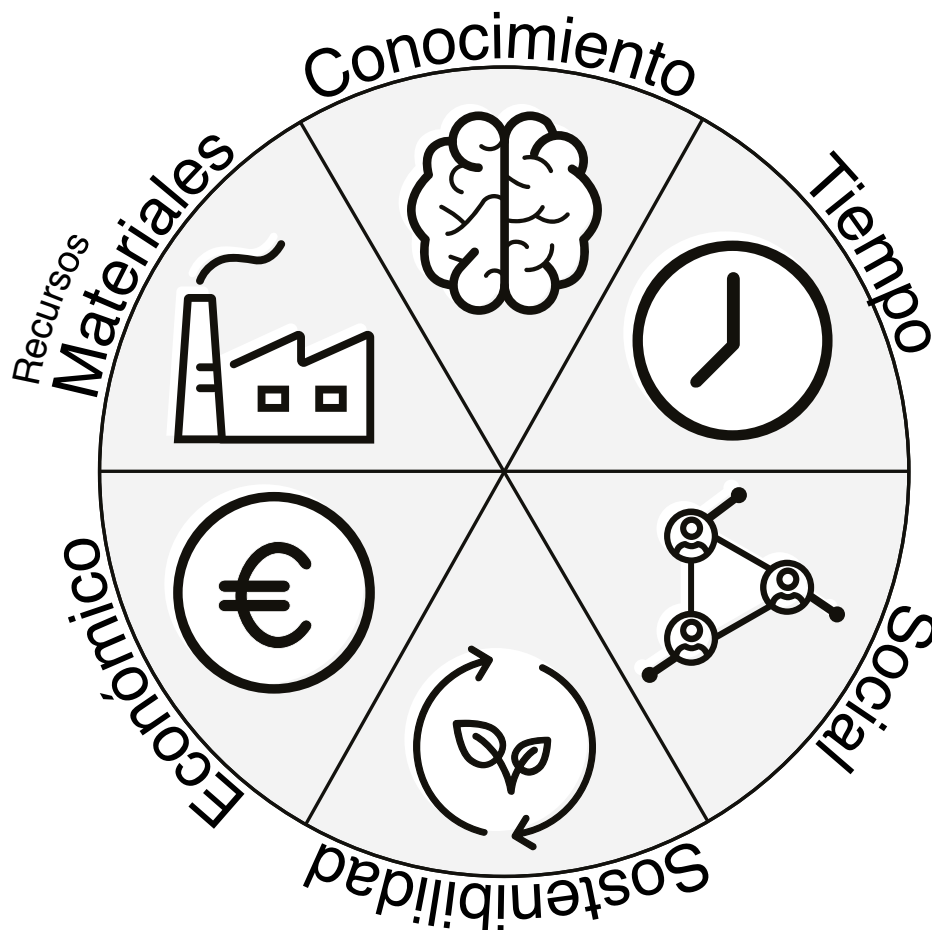
Cualquier sistema se articula combinando de manera equilibrada tres tipos de componentes:

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.

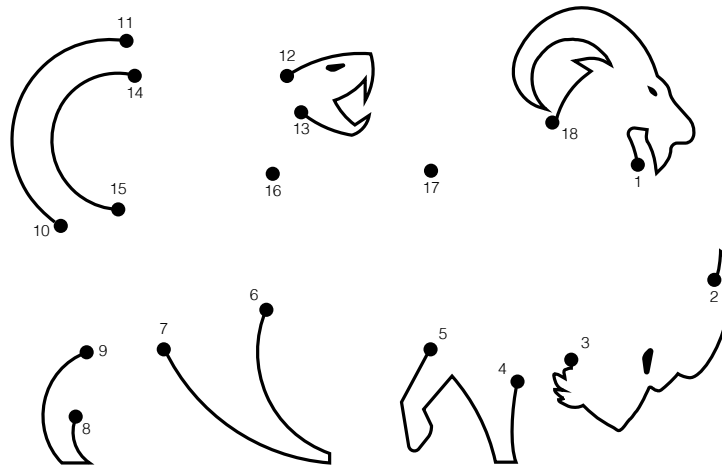


RULETA DE CAPITALES

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 actividades de KIMERAvsKIMERA tenían 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, identificar a qué retos nos enfrentamos y qué miedos nos provocan, y ante eso, vislumbrar mínimamente qué podemos hacer juntas, que necesitamos, en qué se concreta y cuáles podrían ser los siguientes pasos a dar.

Para ello utilizamos distintas metodologías y herramientas con las que ir dibujando un itinerario que nos ayudase a avanzar con estos objetivos. Lo hicimos desde un entorno digital, pero en este cuaderno compartimos, a modo de guía resumida, algunas explicaciones y fichas que puedan ayudar a situarse sobre cada ejercicio y también puedan ayudar a replicarlo en otros contextos.

¡Identificar retos, ponernos cara, sumar capitales, monstruificarnos y proponer ideas desencadenantes!

¡EMERGE LA KIMERA DESTRUCTIVA!

Una actividad preliminar a los encuentros, que sirve a modo de calentamiento. Consiste en hacer emerger desde la subjetividad colectiva la kimera destructiva a la que nos enfrentaremos. Para ello se utiliza un juego de preguntas y respuestas que ayudan a destapar nuestro reverso tenebroso, nuestras contradicciones, límites o convenciones. Unas preguntas con respuestas arquetípicas que sirven para pensar sobre nosotras y sobre nuestro contexto (como con todo arquetipo, probablemente ninguna respuesta te represente totalmente, pero te invitamos a escoger aquella con la que en el fondo te podrías ver más reflejada).

A partir de las respuestas mayoritarias se genera un tipo de kimera con unas características u otras (en nuestro caso se hizo mediante un collage interactivo a partir de unas partes-atributos preestablecidos). Y si hay tiempo, la actividad también puede acompañarse de un pequeño debate sobre los resultados, sobre otras posibles opciones, etc.



Cabezas:



Alas:



Garras y colas:



1. CABEZA

El cambio social necesario para abordar estas transiciones es en gran medida un cambio cultural que afecta a nuestras costumbres y al imaginario de lo que es deseable. ¿Estamos dispuestas a acometer esos cambios? ¿Qué problemas y límites nos encontramos?

- El entorno en el que vivo es muy poco propicio para hacer todos esos cambios tan necesarios. Y además, la mayoría de los cambios no están en mi mano.
- Sí, estoy dispuesta a hacer los cambios que haga falta siempre que eso no afecte sustancialmente a mi modo de vida.
- La “sostenibilidad” es otro concepto vaciado y apropiado por el capitalismo. No pienso seguir el juego del greenwashing y los ecosellos.
- Es cierto que hay problemas, pero es evidente que vivimos la época más avanzada de la humanidad. ¿Acaso alguien elegiría haber nacido en otro momento?

2. ALAS

Situar a “el hombre” como centro del ecosistema nos ha llevado a una relación con el planeta instrumental y destructiva. ¿Podemos establecer relaciones más justas y equilibradas con el conjunto del planeta, sus recursos y especies que lo habitan?

- No, el hombre es una plaga, una especie parasitaria que no quiere o ya no puede cambiar. El planeta se autorregula y encontrará un nuevo equilibrio.
- Sí, pero es responsabilidad compartida. Por ejemplo, está bien reciclar, pero me lo haré cuando vea que también lo hacen las instituciones y empresas.
- Hagámoslo pensando de manera holística y resiliente. Las oportunidades que ofrecen los nuevos materiales o las energías renovables son infinitas.
- Cuidado con que la sostenibilidad ambiental no acabe con el desarrollo y la generación de riqueza. ¡No solucionemos unos problemas creando otros!

3. GARRAS Y COLA

Nuestra sociedad tiene sus pilares en el crecimiento, el desarrollo, la producción y el consumo ¿Estamos dispuestas a modificar esos pilares y a hacerlo en los plazos necesarios para que la regeneración de la vida y el planeta sean posibles?

- Necesitamos una transición, no una revolución. Acometer el cambio a un ritmo que nos permita adaptarnos y amortizar las inversiones ya hechas.
- No es necesario. La economía circular y las tecnologías verdes nos permiten seguir creciendo siendo más eficientes y minimizando el impacto negativo.
- Sí, pero con un pacto global. Si adoptamos directrices restrictivas pero no lo hacen otros países, no sirve de nada y además perdemos competitividad.
- El cambio hoy solo puede ser radical e inmediato. Frente al modelo extractivista y desarrollista las medias tintas son pura demagogia.

4. PODERES

Y para terminar, una bola extra. Para superar la amenaza que supone la kimera destructiva que emerge, generaremos una kimera regenerativa. ¿Nos ayudas a pensar cuáles podrían ser los poderes, características y habilidades especiales de esta kimera regenerativa?

Cuadro de respuesta abierta

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 KIMERAvsKIMERA 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. 68). 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]

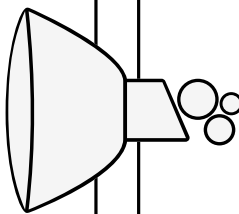
Después de conocerse y combinar capacidades ahora toca plantear qué podemos hacer juntas para enfrentarnos a la kimera destructiva. Se trata de proponer algo CONCRETO que podría llevarse a cabo colaborando entre quienes componéis el equipo. Pensad en vuestro escenario temático, en vuestra kimera regenerativa 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

TABLERO DE CO-CREACIÓN

Para las sesiones de trabajo colectivo online se utilizó la herramienta Miro.
 Aquí puede accederse al conjunto del trabajo realizado: https://miro.com/app/board/o9J_Ld2hvNU=/

COMPONIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARAR CAPITALES

UN COLLAGE MONSTRUOSO

COMPONIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARAR CAPITALES

UN COLLAGE MONSTRUOSO

COMPONIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARAR CAPITALES

UN COLLAGE MONSTRUOSO

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 1

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 2

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 1

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 2

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 1

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 2

COMPIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARTIR CAPITALS

INDICADORES

INDICADORES

INDICADORES



Capitales prioritarias

1. Conocimiento
2. Economía
3. Sostenibilidad
4. Social
5. Muebles
6. Tiempo

Indicador clave

¿Cómo se mide?

UN COLLAGE MONSTRUOSO



Nombre: _____

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

- ¿Qué es un monstruo?
- ¿Qué partes tiene?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?

COMPIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARTIR CAPITALS

INDICADORES

INDICADORES

INDICADORES



Capitales prioritarias

1. Conocimiento
2. Economía
3. Sostenibilidad
4. Social
5. Muebles
6. Tiempo

Indicador clave

¿Cómo se mide?

UN COLLAGE MONSTRUOSO



Nombre: _____

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

- ¿Qué es un monstruo?
- ¿Qué partes tiene?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?

COMPIENDO LA KIMERA REGENERATIVA

COMPARTIR CAPITALS

INDICADORES

INDICADORES

INDICADORES



Capitales prioritarias

1. Conocimiento
2. Economía
3. Sostenibilidad
4. Social
5. Muebles
6. Tiempo

Indicador clave

¿Cómo se mide?

UN COLLAGE MONSTRUOSO



Nombre: _____

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

- ¿Qué es un monstruo?
- ¿Qué partes tiene?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?
- ¿Qué materiales usamos?
- ¿Qué colores usamos?
- ¿Qué formas usamos?
- ¿Qué objetos usamos?

IDEAS DESENCADENANTES

PARTE 1

Tipos de idea

Idea innovadora Idea económica Idea social Idea ambiental Idea tecnológica

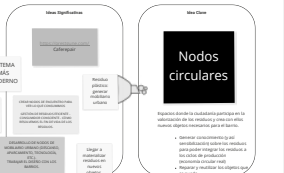


IDEAS DESENCADENANTES

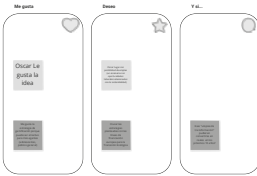
PARTE 1

Tipos de idea

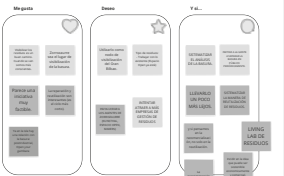
Idea innovadora Idea económica Idea social Idea ambiental Idea tecnológica



¡REMEZCLA!



¡REMEZCLA!



PARTE 2

VENETZAURRE

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

PARTE 2

RAMA-TRES CUZOS

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

RAMA-TRES CUZOS

Objetivo:

Descripción:

Material:

Procedimiento:

Reflexión:

NOTAS

CONTINUARÁ...



KIMERA vs KIMERA

Un proyecto promovido por el BIDC
junto con Aclima, EIDE KARRASKAN y Wikitoki
en el marco de la BBDW20 Empatía^{RE}

¿Y SI NOS HIBRIDAMOS?