

Repte 3

Storytelling com a tècnica
per als dissenyadors

A la meva pell

MARIONA MIQUEL SOLÉ
Disseny i Creació Digital
Storytelling: Recursos narratius
Montserrat Santamarina Blanco
07 de juny de 2021

ÍNDEX

Introducció	3
Encàrrer	3
Patrocinador	3
Premisa	3
Moodboard	4
Univers narratiu	5
Objectius	5
Expansió	5
Desenvolupament	6
Tècniques	6
Primer esdeveniment	7
Segon esdeveniment	9
Tercer esdeveniment	11
Primera part - tercer esdeveniment	12
Segona part - tercer esdeveniment	13
Tercera part - tercer esdeveniment	15
Reflexió final - tercer esdeveniment	16
Timeline	17
Conclusions	18
Webgrafia i Bibliografia	19

INTRODUCCIÓ

ENCÀRREC

El departament d'Igualtat i Feminisme ens ha demanat que elaborem una **experiència** a través de l'Storytelling que impliquin a un **públic juvenil**. El resultat final ha de ser la reflexió dels micromasclismes que pateixen les dones en el seu dia a dia.

PATROCINADOR

El patrocinador d'aquest projecte serà el nou **departament d'Igualtat i Feminisme del nou govern de la Generalitat** i serà el seu primer acte com a departament. Aquest té com a objectiu crear i promoure polítiques per a la igualtat efectiva entre homes i dones, feminismes, drets LGTBI, anti racisme i altres formes de discriminació.¹

PREMISA

Volem anar soles i segures per on volguem.

¹ Departament d'Igualtat i Feminisme de la Generalitat de Catalunya. Objectius i definició. Viquipèdia. https://ca.wikipedia.org/wiki/Departament_d%27Igualtat_i_Feminismes_de_la_Generalitat_de_Catalunya

Tema principal: el micromasclisme en el dia a dia.

Lloc: Places i carrers de Barcelona, Museu Ideal de Barcelona.

Data: Des del 14 de juny al 31 de juliol.

Públic: està destinat principalment a un públic juvenil tot i que hi poden participar tots els públics que siguin majors de setze anys.

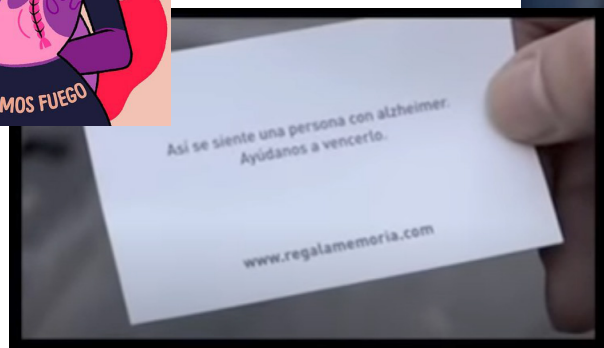
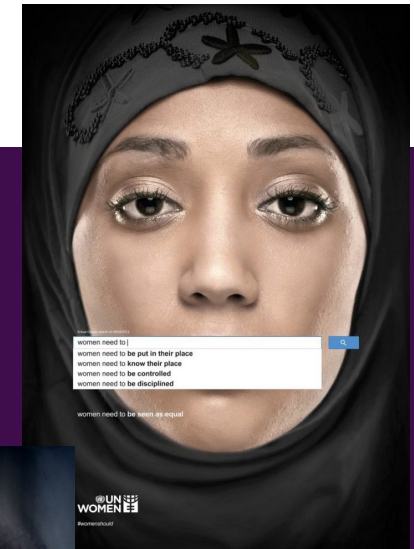
Col·laboradors: el patrocinador del projecte serà el nou departament d'Igualtat i Feminisme del nou Govern de la Generalitat, juntament amb les associacions i organitzacions de feminisme i lluita LGTBIQ+ i l'Observatori de drets LGTBI de Barcelona. També amb participació i col·laboració d'influenciadores, siguin del sector feminista o no, com Arethalagalleta, Xusa Sanz, Laura Grau i altres.

MOODBOARD

Per a la creació d'els esdeveniments és necessari la creació d'un moodboard per agrupar estils, contextos...

La base del projecte té molts vídeos i per tant, es pot visualitzar el moodboard en aquest enllaç. També podeu escanejar el QR.

<https://padlet.com/mariona1717/ui5zeijmvbm5xm2>



UNIVERS NARRATIU

OBJECTIUS (comercials i creatius)

L'objectiu principal és aconseguir que l'audiència participi activament amb el hasthag *#solesisegures* per crear visibilització i visiti el museu interactiu.

EXPANSIÓ

S'utilitzaran diferents canals de difusió:

1. **Instagram:** iniciem la campanya preguntat als usuaris i obtenim unes respostes que aplicarem a la pàgina web interactiva.
2. **Pàgina web:** on trobarem un mapa de calor interactiu per visualitzar els carrers més perillosos i els més segurs, amb opció de visualitzar-ho per hores i poder comprar-les.
3. **Cartelleria:** després d'obtenir les dades dels carrers més segurs i els més insegurs de Barcelona, s'hi posaran cartells perquè es puguin identificar i fer una crida a la ciutadania per a que posin més atenció.
4. **Twitter:** amb l'inici de la campanya a instagram, s'utilitzarà el hashtag *#solesisegures* per agrupar i motivar als usuaris a explicar i aportar històries.
5. **Tik-tok:** s'utilitzarà l'audio dels 10 dits enllaçat amb el hashtag per visualitzar i motivar a les noies i nois a parlar els temes exposats en l'àudio.



DESENVOLUPAMENT

TÈCNiques

El projecte no només serà un esdeveniment sinó que constarà de **diversos esdeveniments** que acabaran promocionant i implicant a la ciutadania i al públic a una història creada entre tots els usuaris.

L'inici d'aquesta història començarà amb la **participació de les influenciadores** llançant a xarxes dues preguntes. A partir d'aquestes dades es crearà un **mapa interactiu** que alhora estarà recolzat per **cartells penjats en els carrers** menys segurs de la ciutat. El següent pas serà recrear una **experiència** entre un home i una dona al mig del carrer, seguint com a exemple els famosos **Tik-Tok** d'aixecar els 10 dits i anar-los baixant segons el que diu el so (*put a finger down if...*). Els dos **esdeveniments** estaran enllaçats amb el gran esdeveniment final: una **exposició de realitat virtual** dissenyada perquè tingui un gran impacte amb quatre sentits: vista, oïda, olfacte i tacte.

Totes aquestes implicacions ens crearà una gran història, ja que amb l'espai físic i les xarxes creem **ubiqüitat**, amb les diferents històries que podrem extreure de les xarxes amb el hashtag

#solesisegures mantindrem la **persistència** i la **participació**, com també **personalització**. Cada espai serà independent, però estaran **connectats** entre si amb el hashtag i amb la pàgina web.

A més a més, s'ha tingut en compte la **regla del 3**, el número màgic que recórrer per la nostra vida com a 3 elements: hi ha **3 esdeveniments** a la ciutat, a la realitat virtual obtindran **3 escenaris diferents**, cada **història** estarà marcada per un **principi, nus i desenllaç**. La utilització dels 3 passos, 3 espais, és un número molt recurrent al nostre entorn i proporciona la sensació que el procés serà ràpid i s'entendrà fàcilment.

Tot el viatge passarà per les diferents **capes d'experiència** explicades per **Donald Norman: visceral, conductual i reflexiva**. Gràcies a la realitat virtual el procés visceral serà totalment efectiu, ja que els usuaris processaran immediatament el que els estarà succeint, passant a l'acció sensorial i finalment a una reflexió final per pensar i actuar.

DESENVOLUPAMENT

PRIMER ESDEVENIMENT

Es llançarà a **Instagram** el primer repte: saber quins són els carrers segurs i quins els més insegurs de Barcelona. Utilitzant aquest post per començar a promocionar el projecte i motivar a la gent a participar.

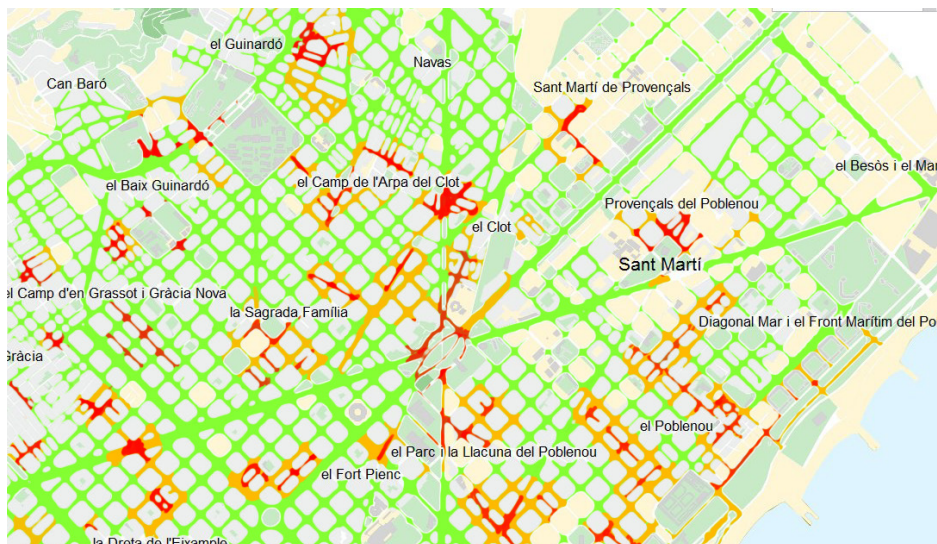


Passada la primera setmana, apareixeran els primers **cartells als carrers** on s'ha comentat que són els carrers més insegurs de Barcelona. El cartell serà aquest i anirà ubicat aproximadament segons el fotomuntatge. També s'hi inclou el hashtag i un QR que dirigirà a la gent a la pàgina web que expliquem a continuació.



DESENVOLUPAMENT

Durant la setmana, recopilarem el màxim de dades dels **comentaris d'Instagram** i els agruparem en una **web** que representarà un **mapa de color de Barcelona amb 3 colors diferents: vermell** (zones amb més casos insegurs), **taronja** (amb una mitjana de casos insegurs i casos segurs) i **verda** (zona amb casos més segurs), que podrem començar a visualitzar a través del **QR** penjat als cartells i a les diferents xarxes socials (Instagram, Twitter i Tik-Tok). El mapa serà representat d'aquesta manera. Tindrà un apartat de filtres on podrem veure les diferents evolucions segons l'hora, tant de dia com de nit.



Seguidament s'iniciarà un **compte a Twitter** amb el nom de **"A la meva pell"** amb el qual a través del hashtag **#solesisegures** i amb l'ajuda de les mateixes influenciadores d'Instagram, iniciarem els posts. Aquests posts ens ajudaran a viralitzar el problema, el mapa i les diferents històries creant **interacció** i **debats** a través de xarxes.

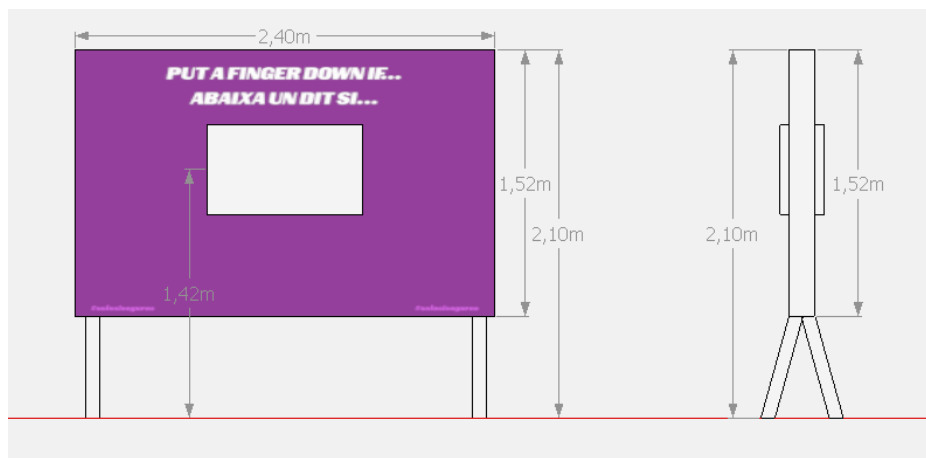


DESENVOLUPAMENT

SEGON ESDEVENIMENT

El segon esdeveniment s'iniciarà en el llançament d'uns **plafons interactius al mig del carrer**. Aquest esdeveniment té com a objectiu que les persones del nostre entorn empatitzin més amb les dones del seu entorn. Moltes d'aquestes no han explicat coses que els hi han passat perquè no els hi donen molta importància.

Utilitzant el joc famós de **Tik-Tok "put a finger down if..."** un home i una dona es posaran a cada costat d'un plafó on tindran uns auriculars i una pantalla. En aquesta pantalla se'ls informarà que seran gravats.



Després començaran a **escoltar un àudio** que els dirà:

“Si sou joves, sabeu que és Tik-Tok i sabeu el joc de “*put a finger down if*”, així que, les mans al davant i els 10 dits aixecats (apareixerà una imatge a la pantalla amb unes mans alçades i els dits estesos). I quan us hagi passat alguna de les 10 coses que direm, abaixeu un dit, al final del vídeo farem un recompte de les 10 experiències.”

En el vídeo de la noia, apareixeran les frases escrites; en la pantalla del noi, apareixerà la noia que té a l'altre costat i podrà veure quants dits va abaixant. L'objectiu és que empatitzi amb ella i amb el que ha patit.

DESENVOLUPAMENT

Les 10 frases que es plantejaran són:

1. Abaixa un dit si alguna vegada t'han drogat.
2. Abaixa un dit si alguna vegada han drogat alguna de les teves amigues.
3. Abaixa un dit si quan veus o escoltes un home corrent al teu darrere o cap a tu, tens por.
4. Abaixa un dit si t'han seguit algun cop.
5. Abaixa un dit si vas al cotxe o pel carrer amb les claus a la mà o algun altre objecte de defensa.
6. Abaixa un dit si has entrat corrents a casa i has tancat la porta de cop per la por que entrés algú al teu darrere.
7. Abaixa un dit si t'han tocat sense permís.
8. Abaixa un dit si has fet mai una cosa que no volies amb un noi per la por a la seva reacció o perquè paties per la teva seguretat si deies que no.
9. Abaixa un dit si has experimentat alguna cosa horrible o fins i tot il·legal, i no ho has denunciat per la por que no t'escoltessin.
10. Abaixa un dit si t'ha passat alguna cosa dolenta, i l'home que estava amb tu, que pensaves que et protegiria en aquell moment, no ho va fer.

S'anirà fent un recompte de la quantitat de dones que han abaixat els 10 dits.

Al final del vídeo se'ls convidarà a anar a l'exposició "**A la meva pell**" al museu IDEAL de Barcelona on podran comprovar amb els seus propis ulls l'experiència de ser una dona al llarg d'un dia.

L'àudio utilitzat, també es llançarà a Tik-Tok amb l'ajuda d'influencers i així motivar a les diferents generacions a utilitzar-lo i visualitzar els casos.

DESENVOLUPAMENT

TERCER ESDEVENIMENT

Finalment, l'últim esdeveniment és l'objectiu final. Poder viure l'experiència de les dones en primera persona.

Això es farà amb la utilització de la realitat virtual. L'**espai IDEAL de Barcelona** conté tota una sèrie d'ulleres de realitat virtual amb les quals projectarem l'experiència de ser una dona.

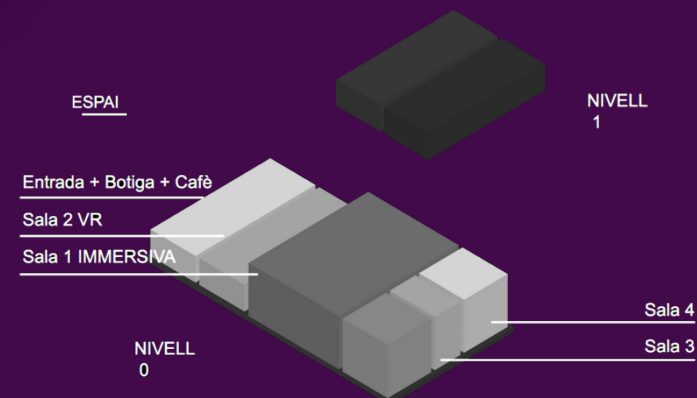
Quan ens posen les ulleres, el projecte comença. S'inicia amb una sala plena de miralls on ens podem veure reflectits. Hi veiem una dona, per tant, entenem que nosaltres som la dona. Al final de la sala dels miralls hi ha una porta. Sortim per ella.



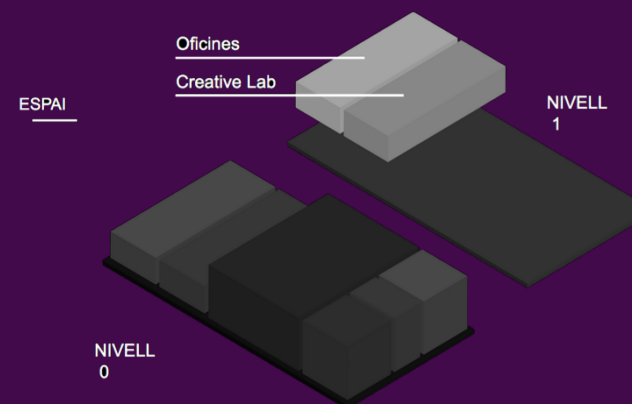
Imatge de l'espai IDEAL, Sala 2 VR.

IDEAL

PRIMERA PLANTA



PLANTA BAIXA



DESENVOLUPAMENT

PRIMERA PART - TERCER ESDEVENIMENT

A l'altre costat de la porta apareix un passadís infinit d'unes oficines. Comencem a caminar. Si mirem cap a baix podem veure que anem vestides: amb uns tacons i uns pantalons d'oficina. També podem entreveure que anem amb una camisa. Vestimenta normativa d'oficina.

De cop, en una de les cabines, surt un cap que ens mira, fa un so i per l'altre costat surt un altre cap. Els dos es miren, ens miren, es tornen a mirar i somriuen. Quan passes pel costat d'un d'ells ens fa un comentari mig rient: "que guapa que estàs, no? Pot ser que m'acompanyis aquesta nit a sopar." Els dos homes es miren i riuen. Segueixes caminant i de fons sentim que comenten entre ells "si no fos la meva jefa, ja me l'hauria tirat". Comences a notar que el personatge comença a respirar ràpid, nerviosa.

De cop, apareixen caps per tot arreu, a poc a poc, tots et van mirant i somrient, amb cara de voler-te follar, rient entre ells, assenyalant, acostant-se de mica en mica... Al final de tot veus que comença a aparèixer una porta, aquesta s'obre i sortim d'allà mentre el rebombori d'aquells homes queda enrere.

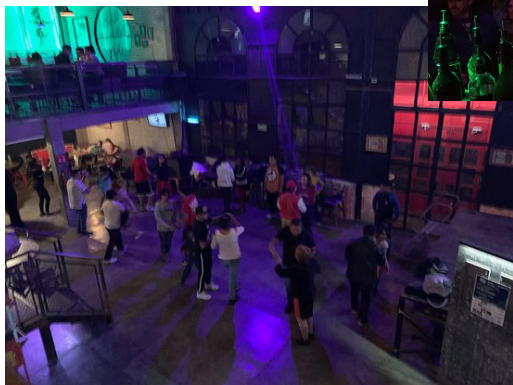
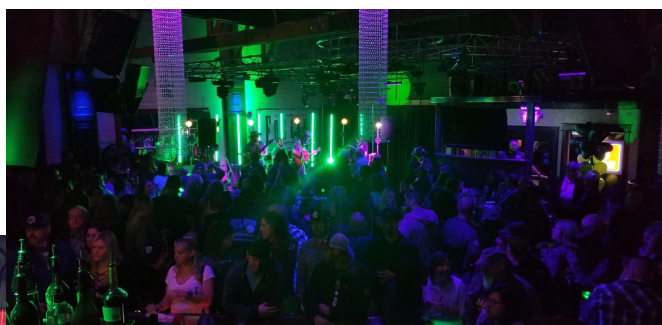


Imatges de referència de l'oficina.

DESENVOLUPAMENT

SEGONA PART - TERCER ESDEVENIMENT

En passar per la porta, entres en un bar. Fem la primera passa i un parell d'homes es giren per mirar-te, veus que fan un comentari i et somriuen amb cara pillina.



T'acostes a la barra i el cambrer et mira de dalt a baix amb un somriure picantós. Et pregunta: “Vols alguna cosa per beure, un còctel per exemple?”. El teu personatge respon: “Una voll-damm, si us plau”. El cambrer respon “Ostres, sí que vas forta, vens a pillar eh?” Et serveix la cervesa l'agafes i vas a seure en una taula on hi ha una altra noia, que sembla la teva amiga. Ens saluda dient que avui hi ha molts desesperats en aquest bar.

Un dels nois de la taula del principi, s'aixeca i s'acosta a la nostra taula agafant una cadira i ens pregunta “Què tal, noies? Us veig una mica soles, no necessiteu pas companyia? Tinc al meu amic a l'altra taula esperant-vos” Es miren els dos nois a distància i somriuen.

La teva amiga els respon: “No, no cal, estem molt bé aquí les dues soles, que per això havíem quedat” I el noi torna a insistir “Però de debò, estic segur que necessiteu companyia” mentre assenyala al seu company perquè s'acosti a la taula. La teva amiga diu “No, que no cal, ja estem bé”.

Imatges de referència del bar amb pista de ball.

DESENVOLUPAMENT

Quan l'altre noi està a punt de seure, la teva amiga s'aixeca i diu "Perquè no anem una mica a ballar?" amb una mirada ja saps que t'està dient que està incòmode i que vol marxar. Us aixequen i marxeu d'allà mentre els nois diuen "Que soses que sou ties, si només volíem parlar".

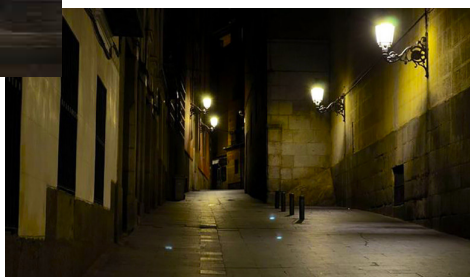
A mesura que et vas acostant a la plataforma de ball, la música va creixent, veus a l'altre costat una porta amb un cartell de sortida el qual et vas acostant de mica en mica. De cop, un grup de nois us envolta a tu i a la teva amiga, i comencen a increpar-vos: "voleu ballar amb nosaltres?" "Però ja esteu marxant? Si encara queda festa" De cop, un s'acosta molt a la teva amiga, li toca el cul i l'agafa per l'espatlla mentre li diu alguna cosa a l'orella.

De cop, en un dels teus costats sents una veu molt a prop que et diu "Només som uns amics que ens volem divertir una mica, només una nit" i que riu. Com a intuïció et gires i veus una cara d'un dels nois mirant-te amunt i avall, com tota la resta. La teva amiga no para de dir que prou, que us deixin estar que només voleu ballar. Al final agafa la teva mà i amb empentes sortiu d'aquell grup. La porta cada vegada està més a prop, però noteu que estan al vostre darrere, el soroll d'ells cridant-vos comença a ser ensordidor. Finalment, acabeu sortint quasi corrents per la porta. La porta s'obre i mentre passeu el soroll es va apagant.

DESENVOLUPAMENT

TERCERA PART - TERCER ESDEVENIMENT

Passeu per l'última porta i us trobeu al mig del carrer. T'acomiaades de la teva amiga i comences a tornar a casa. És molt fosc perquè és de nit.



Imatges de referència del carrer.

De cop, veus una ombra que passa pel teu costat i un soroll de passes corrent al teu darrere. Et gires i veus una petita ombra movent-se. Dónes la volta i segueixes caminant. Tornes a sentir les passes, et pares i et tornes a girar. Aquesta vegada veus a una

persona a l'altre costat del carrer, sembla que t'està mirant, però està molt fosc.

Segueixes caminant, i les passes segueixen les teves. Vas notant com cada vegada es van fent més fortes perquè s'està acostant, si et gires, veus que cada vegada està més a prop. Tu acceleres el pas esperant que ell no ho faci. El contrari, sents que també comença a caminar de pressa i cada vegada està més a prop. Quan sembla que t'està a punt d'atrapar, comences a córrer. De cop et crida, i diu "eh, un moment" "tu, noia" i tu corres i corres, si et gires, també el veus córrer. Ell va més de pressa que tu. Sents un soroll de claus i si mires la mà, veus que les tens a la teva mà, preparades per defensar-te.

De cop, gires per un carrer i poses les claus corrent en un portal. Obres la porta i estàs a punt de tancar-la, però costa perquè és de les que té un fre automàtic perquè la porta no es tanqui de cop.

Per sort, sents el "clac" de la porta i de cop apareix una ombra fosca al portal, està enfadat perquè t'has escapat. Pica a la porta, enfadat, i diu: "ara ja sé on vius, ens tornarem a veure" i marxa corrents.

DESENVOLUPAMENT

REFLEXIÓ FINAL - TERCER ESDEVENIMENT

Et treuen les ulleres i entres a l'última sala de l'IDEAL, la zona immersiva. Aquest és un espai gran on es projecten imatges a les quatre parets i a terra. Aquest espai serà una zona més relaxant.

La projecció constarà de diferents testimonis que han patit masclisme a la feina, al carrer o inclús en el seu propi entorn i expliquen com ho han solucionat o les han ajudat: parlant amb el sindicat, trucant al telèfon contra la violència masclista, amb els seus amics propers...

L'objectiu d'aquesta última part és la reflexió i a proporcionar motivació a les dones que hagin pogut patir algun masclisme, perquè sàpiguen que no estan soles.

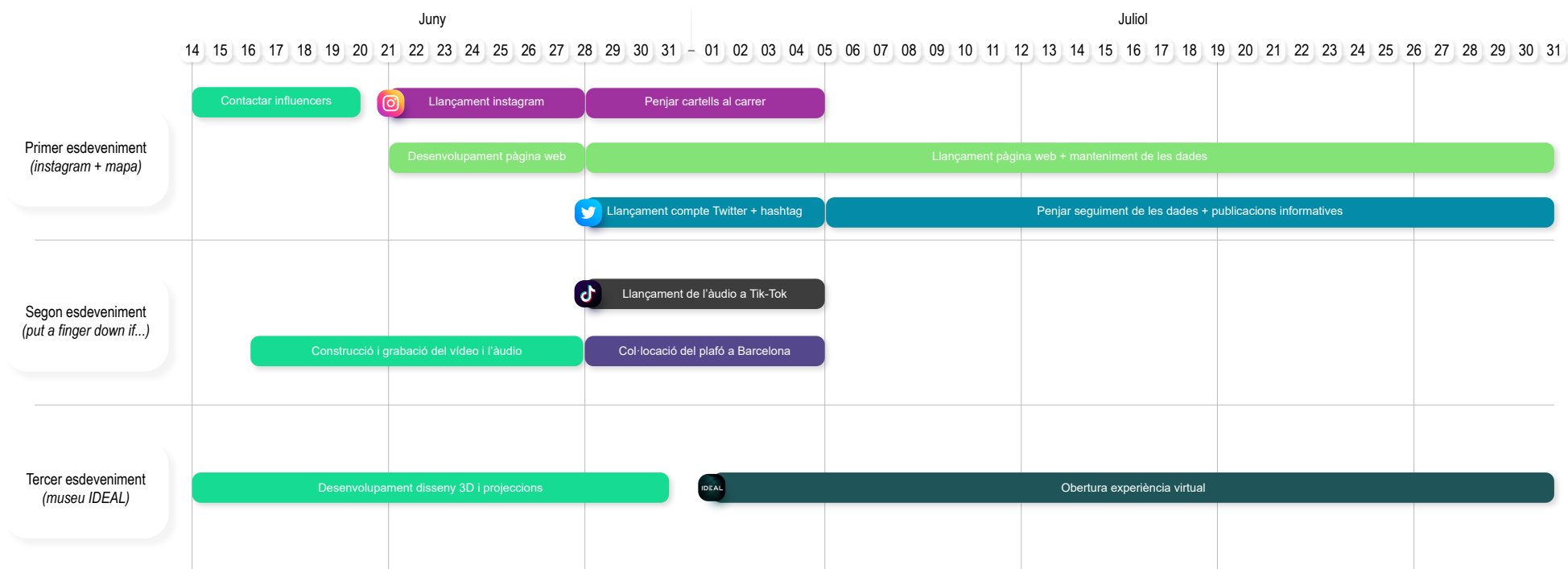


Imatge de l'espai IDEAL, Sala 1 IMMERSIVA.

DESENVOLUPAMENT

TIMELINE

El projecte s'iniciarà el dia 14 de juny i acabarà el dia 31 de juliol. Aquestes dates inclouen el desenvolupament de totes les gràfiques, les construccions dels diferents espais i elements i el desenvolupament del projecte en general.



CONCLUSIONS

Per últim, i a mode de conclusió, aquest tipus de projecte de Storytelling es podria adaptar a qualsevol problemàtica social. En el moment en el qual vaig començar a pensar el projecte, aquest estava destinat a les agressions sexistes a dones, però al cap de dues setmanes van succeir 3 agressions seguides a persones LGTBIQ+ a la ciutat de Barcelona, la qual cosa va fer el projecte es pogués adaptar també a altres tipus d'agressions que no només pateixen les dones.

Per altra banda, l'adequació del projecte final a l'espai IDEAL, era recrear un espai físic que, a través de les 3 sales, les persones poguessin viure la vida d'una dona totalment en primera persona utilitzant actors, efectes sonors, visuals, olfactivos i de tacte. Podria ser un projecte totalment vàlid si no fos per la Covid-19, la qual m'ha fet replantejar el projecte perquè es pugui desenvolupar dins de les circumstàncies actuals. Tot i això, la realitat virtual és un tipus de tecnologia que facilita la recreació de la realitat d'una manera espectacular i amb un gran nivell de realisme.

Des del meu punt de vista personal, la creació d'aquest projecte m'ha motivat fins al punt de plantejar-me desenvolupar-lo com a projecte final de carrera. Ha sigut una experiència molt enriquidora, no només el projecte sinó tot el que ha comportat l'assignatura i l'aprenentatge final.

WEBGRAFIA I BIBLIOGRAFIA

El diseño como storytelling. Ellen Lupton [consulta: 08/05/2021]. Títol original: Design is Storytelling. Publicació original del 2017, per Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. Edutiruak Gustavo Gili, S.L. Barcelona.

'Storytelling + Design Thinking. Adam Westbrook [consulta: 15/05/2021]. Disponible a: <<https://adamwestbrook.medium.com/storytelling-design-thinking-ed914117f7c1>>.

Storytelling: ¿aplicado al diseño?. Lourenço Viana [en línia] [consulta: 15/05/2021]. Disponible a: <https://medium.com/@louviana_/storytelling-aplicado-al-dise%C3%B1o-72a7acf6d326>.

Design Thinking and Storytelling Karen Collias [en línia] [consulta: 15/05/2021]. Disponible a: <<https://knowwithoutborders.org/design-thinking-and-storytelling/>>.

Better User Experience With Storytelling (Part 2). Francisco Inchauste. [en línia] [consulta: 15/05/2021]. Disponible a: <<https://www.smashingmagazine.com/2010/02/better-user-experience-through-storytelling-part-2/>>.

Experience Themes. Cindy Chastain. [en línia] [consulta: 16/05/2021]. Disponible a: <<https://boxesandarrows.com/experience-themes/>>.

UN Women ad series reveals widespread sexism. UN Women [en línia] [consulta: 22/05/2021]. Disponible a: <<https://www.unwomen.org/en/news/stories/2013/10/women-should-ads>>.

5 inspiring feminist campaigns you should know. Ana [en línia] [consulta: 22/05/2021]. Disponible a: <<https://itsmeana.medium.com/5-inspiring-feminist-campaigns-you-should-know-7c94dc5f972a>>.

Tània Verge assumirà la nova conselleria de Feminismes i Igualtat. Joan Serra Carné / Oriol March [en línia] [consulta: 24/05/2021]. Disponible a: <<https://www.naciodigital.cat/noticia/220397/tania-verge-assumira-nova-conselleria-feminismes-igualtat>>.