

# Valencia the Post-it city project

Chele Esteve Sendra  
Manuel Martínez Torán  
Ricardo Moreno Cuesta\*  
Santiago Lillo Giner

Universitat Politècnica de València  
\*Escola d'Art i Superior de Disseny

El concepto post-it city acuñado por Giovanni La Varra en la publicación *Mutations* (La Varra, 2001) introduce este término para designar ocupaciones temporales, diferentes del espacio público en la ciudades donde se genera un nuevo modo de urbanismo, de estética y por tanto de arquitectura. Si tomamos prestado este concepto de Giovanni, y sumamos al término Post-it + una ciudad concreta, Valencia, + un designio, la innovación social, el papelito amarillo que todos imaginamos comienza a compilar otros atributos semánticos. Con estos parámetros la propuesta y la exposición *Valencia the Post-it city Project*, genera propuestas que redefinen el territorio de la ciudad de Valencia y su periferia, con intenciones determinadas para fomentar otros usos más sociales y sostenibles (Fig. 1).

Al pensar en un Post-it (creado en 1959 y pronunciado pósito), imaginamos unas pequeñas hojas, amarillas por lo general, con un banda autoadhesiva. Actualmente se encuentran de varias dimensiones, colores e incluso formas, van en paquetes y se sirven con varias hojas pegadas entre sí. Post-it es una marca registrada por la empresa americana 3M Company, y debemos su existencia a la experimentación y a un error (The post-it, 2000) atribuido al científico Dr. Spencer Silver (1941).

Los post-it los utilizamos “transitoriamente” para dejar mensajes, ilustrar ideas, o hacer composiciones incluso artísticas, por eso son las herramientas perfectas para la creación de ideas y conceptos.

Al referirnos a ciudad (del lat. *civitas*, -tis), la RAE (Real Academia Española) define el término como: “Conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas”. Otra acepción apunta: “Lo urbano, en oposición a lo rural”. Y una tercera lo acerca a: “Ayuntamiento o cabildo de cualquier ciudad”. Desde la perspectiva que nos interesa para este proyecto, a estas aproximaciones a la metrópoli le otorgamos un nombre propio, Valencia. Si la función de la capital viene determinada por la actividad principal que se realiza en ella, son las personas que habitan las urbes con sus diferentes empleos, las que determinan el destino general de la ciudad.

En una sociedad en constante evolución, el modelo de gestión se adecúa cada vez más a los tiempos y se establecen herramientas que fomentan la participación ciudadana (De un tiempo, 2018). De este modo la intervención de los vecinos en la toma de decisiones sobre los recursos y las acciones, contribuye a redefinir el es-

pacio y a ser partícipes del impacto en el desarrollo de sus propias comunidades (Espinosa, 2009) todo un ejercicio de “inclusión” de la población civil.

El arquitecto milanés La Varra, se refiere a la Post-it city como un post-it, como se ha comentado anteriormente, aplicado a fenómenos que ocurren como otras ciudades que aparecen y desaparecen sin dejar vestigios materiales visibles. Irremediablemente eso sí, dejando una huella de signo ideológico y sociológico.

Podemos explicitar una función estructural de carácter efímero o en algún caso incluso transitorio, que dibuja un espacio público cambiante donde definir nuevas propuestas. Un modelo donde las personas que habitamos en la ciudad bajo unas formas organizativas preestablecidas contribuyamos a plantear alternativas de participación.

En estos términos al doctor en planificación territorial, La Varra le asaltan algunas dudas y se cuestiona como y hasta donde podría establecerse este modelo de ciudad post-it: “Probablemente nuestra tarea sea aprender a ver estos lugares y hablar de ellos. ¿Pero es eso suficiente? ¿Cómo podemos finalmente construir una ciudad post-it más allá del control, a la

institucionalización, una ciudad que, en última instancia, se sabe que se reinventa continuamente? O, por el contrario, si el poder definitivamente ha tomado prácticas temporales, quizás no sea la ocasión para que cualquier interesado en nuevas formas de espacios y de vida, se enfrente al poder de abrir la cara y volver a empezar a trabajar el concepto de permanencia, monumento. y estabilidad?”, (La Varra, 2003). De esta forma, La Varra utiliza un tono provocativo y propone un acto de resistencia en un comportamiento público que ocasionará que el espacio público de carácter “gubernamental u oficial” mute a un espacio colaborativo y ciudadano. Ante esta reflexión la ciudad del post-it trasciende hacia una crítica al diseño de los espacios públicos tradicionales, esos espacios estandarizados, financiados y sofisticados, carentes de frescura y débilmente adaptados al contexto que demanda el ciudadano de a pie.

Desde estas ideas sobre la ciudad post-it y unidas a un reto donde la innovación social es un motor significativo, se ha investigado en el desarrollo de iniciativas en la línea propuesta desde la Unión Europea (Horizonte 2020) de promover un crecimiento inteligente, sostenible e integrador, construir sociedades resistentes e inclusivas, y fomentar la innovación



SALA DE EXPOSICIONES DE LA ETSID.  
DEL 3 AL 24 DE NOVIEMBRE 2016

explorando nuevas formas de innovación, incluidas la innovación y la creatividad sociales (Social innovation, 2013). Desde el inicio se propuso como contexto del proyecto estudiar y seleccionar espacios de la ciudad de Valencia.

Recordemos que la innovación social es un término utilizado para referirse a un conjunto de soluciones innovadoras a problemas sociales y ambientales según señala la Escuela de Postgrado de Negocios en Stanford (Defining Social Innovation, 2017). En la complejidad de la sociedad contemporánea, la innovación social se está desarrollando como motor de cambio sostenible. Para facilitar este proceso, la "comunidad del diseño", en general, y las "escuelas de diseño" en particular, deben desempeñar un papel fundamental. En este sentido, la estrategia y diseñadora de negocios estadounidense Cheryl Heller apunta que el diseño social tiene que ver más con diseñar relaciones que cosas (Business and social innovation, 2014). La innovación social se asocia a un ámbito del diseño que contribuye, por un lado, a construir un mundo mejor y más sostenible, y por otro viene referido a un proceso basado en una novedosa metodología de diseño participativa de naturaleza social. El diseño industrial se aproxima a la innovación social

Fig. 1 Imagen de la exposición Valencia the Post-it city Project. Image from the exhibition "Valencia the Post-it city Project". Fuente/Source: Design by Pablo Ejarque and Chele Esteve.

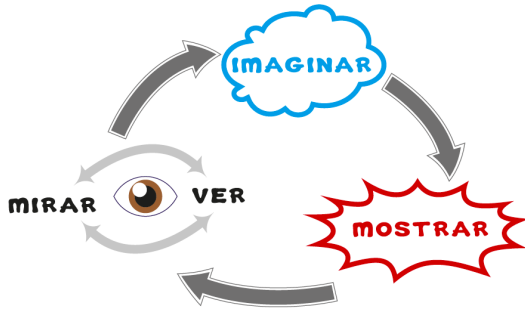


Fig. 2 Esquema conceptual basado en el proceso de visual thinking de Dan Roam (2008). Conceptual scheme based on Dan Roam's visual thinking process (2008). Fuente/Source: Own elaboration, 2020.

como una "nueva idea para alcanzar los objetivos sociales" (Mulgan, G. 2006).

Así pues compartiendo ideas e intenciones encontramos por ejemplo, *DESIS Network*, una asociación cultural sin fines de lucro, con el propósito de promover el diseño para la innovación social en instituciones de educación superior con disciplina de diseño para generar conocimiento de diseño útil y generar cambios sociales significativos en colaboración con otros grupos de interés. *DESIS Network* tiene como objetivo utilizar el pensamiento de diseño y el conocimiento de diseño para co-crear, con socios locales, regionales y globales, escenarios, soluciones y programas de comunicación socialmente relevantes" (DESIS, 2012).

El profesor Ezio Manzini, que trabaja en el campo del diseño para la innovación social, fundador de esta red, nos recuerda que: "En los últimos tiempos el mundo se ha visto sometido a un proceso de transformación que se evidencia en sociedades cada vez más fluidas, menos sólidas, pero más conectadas. Este paradójico horizonte obliga a los individuos y a las instituciones a innovar y a utilizar la capacidad creativa para definir sus proyectos de futuro". También apunta que "asistimos a una ola de innovación social que

tiene mucho que ver con un nuevo uso del diseño para proponer soluciones y crear significados que propicien una sociedad sostenible" (Manzini, 2018, p. 122).

Desde esta perspectiva *Valencia the Post-it city Project*, ha identificado un conjunto de necesidades para proyectar soluciones innovadoras a nuevas formas de organización e interacción entre ciudadanos con el reto de contribuir a crear una ciudad más amable para todos y más viva. Una ciudad que sea en definitiva más comunicada y más comunicativa. Paradójicamente, cuando una "pandemia nos tapa la boca", es muy probable que sea el momento idóneo para repensar la ciudad en la que vivimos.

Cada instante de la vida requiere de nuevas formas de colaboración entre la ciudad, la administración, y los actores locales, los propios ciudadanos, para generar mejores estándares con calidad de vida, más sostenible, resiliente y con sistemas abiertos a nivel de la ciudad compatibles con la demanda de la comunidad.

Con esta propuesta se consigue dar visibilidad y difusión a iniciativas mediante la elaboración de un mapa donde la innovación social proyectara de un modo positivo

y colaborativo la demanda del nuevo ciudadano (Esteve, Ch & Martínez, M. 2019).

Los fenómenos *Post-it City* manifiestan la realidad del territorio urbano como ese lugar donde, de forma efectiva, conviven distintos usos y situaciones, siendo un modo de ocupación que anhela diversificar el espacio público. Estas ocupaciones temporales recuperan el valor de uso, descubren diferentes necesidades y carestías que afectan a colectivos muy diversos, llegando a provocar la creatividad y el imaginario subjetivo.

El arquitecto austriaco y teórico del diseño Christopher Alexander, en su ensayo *Una ciudad no es un árbol* (1965), publicado por primera vez en la revista *Architectural Forum* y reeditado en numerosas ocasiones hace alusión a lo que denomina "árboles", que en realidad son básicamente estructuras. Declara que esta particular ordenación es una peculiaridad de las "ciudades artificiales", que reciben este nombre para distinguirse de las "ciudades naturales". Ambas se diferencian, según Alexander, en que las primeras fueron proyectadas intencionadamente por planificadores, y las segundas se crearon antiguamente de un modo que podría ser espontáneo en mayor o menor medida.



La estructura del árbol es el resultado de la tendencia humana a reorganizar mentalmente la distribución compleja en categorías que no se superponen, y es intuitivamente accesible y fácil de manejar dentro de la capacidad de la mente humana. Sin embargo, las ciudades artificiales diseñadas con una estructura de árbol, tienen una compartimentación y disociación extremas de sus elementos internos, lo que podemos entender como una señal de destrucción inminente.

Christopher, recuerda que una ciudad no debiera trazarse como una jerarquía estricta de partes independientes, sino como una semirejilla interconectada de las partes. La jerarquía referida al “paradigma de la simplificación”, al que se refiere este autor, facilita así su propia comprensión llegando a ignorar la idiosincrasia de conexión fundamental de la ciudad cada vez más interconectada. Con esto se evitaría el fenómeno de las ciudades cuya organización ha sido un diseño fallido. Alexander, a lo largo de su trayectoria nos ha dejado entrever que el esquema óptimo de desarrollo debe tender al concepto de “ciudades sostenibles”.

## GREEN VALENCIA



The social innovation model can be applied to solve environmental problems in a setup that neighborhood segments into groups responsible for the cleanliness of the immediate neighborhood; referred to as manzana. The distance of one's social involvement would around the perimeter of the manzana and half the distance into the street. All other manzanas do the same, and as a collective.

The Impact of the project provides to the neighborhood the nature of collaborative, sustainable to community development and social impact that benefits the whole city. It will be spread our model of ethical community engagement that chases leadership, facilitation, problem-solving and social integration; involvement of all age groups in different responsibilities, social integration and unity within society.

El modelo de innovación social se puede aplicar para resolver los problemas ambientales de segmentos de barrio transformándolos en grupos responsables de la limpieza de la vecindad, conocida como manzana. La distancia de la implicación social de cada uno lo haría en todo el perímetro de la manzana y la mitad de la distancia a la calle. Todas las demás manzanas hacen lo mismo, y como un colectivo.

El impacto del proyecto proporciona a la vecindad la naturaleza colaborativa y sostenible del desarrollo comunitario y el impacto social que beneficia a toda la ciudad. Será difundido en nuestro modelo de participación de la comunidad ética que persigue el liderazgo, la facilitación, la resolución de problemas y la integración social; participación de todos los grupos de edad en diferentes responsabilidades, la integración social y la unidad dentro de la sociedad.



Harold Woods - Pedro José Pérez - Saturnino Castillo

Fig. 3 Post-it correspondiente a la propuesta “Green Valencia”. Post-its corresponding to the Green Valencia. Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías; Ángel García Gómez.

# SOCIAL COOKING VALENCIA



An space where people can connect with each other by participating in a food cooking contest. The participants, previously registered, are divided into cooking teams from different parts of the city.

On saturday afternoon, the teams meet for the first time and start to cooperate: planning the cooking and going shopping. The teams bring their purchases to the location and start to cook. At the same time, a paying audience arrives to watch the competition.

Ended the cooking time, an jury judges the food and announces the winning team. At the same time, the spectators start eating the food.

The main social benefit of the project is the integration of people from different parts of the society, which will automatically happen when the teams are randomly divided.

Un espacio donde la gente puede relacionarse unos con otros al participar en un concurso de cocina. Los participantes, previamente registrados, son divididos en equipos de cocina en diferentes partes de la ciudad.

El sábado por la tarde, los equipos se reúnen por primera vez y empiezan a cooperar: con la planificación del menú e ir de compras. Los equipos llevarán sus compras a la ubicación y empezar a cocinar. Al mismo tiempo, el público podrá ver la competición. Finalizado el tiempo para cocinar, un jurado prueba la comida y anuncia el equipo ganador. Al mismo tiempo, los espectadores pueden comer los diferentes platos.

El principal beneficio social del proyecto es la integración de personas de diferentes partes de la sociedad, lo cual ocurrirá automáticamente cuando los equipos divididos al azar se reúnan.



Cristina Nuñez - Ewa Pótorak - María Goñi - Samuel Schuster

## Métodos y materiales

Como apostillaba Aristóteles: “el alma jamás piensa sin una imagen”. Así pues, los filósofos griegos concebían que sin la percepción la inteligencia no existiría. Desde esta perspectiva, nos convertimos en una cultura escrita donde el rechazo de la propia percepción visual se sitúa como parte fundamental para comprender nuestra inteligencia.

El pensamiento visual, en inglés visual thinking, también conocido como aprendizaje visual, espacial o pensamiento de imagen, forma parte de nuestro acervo innato (Berlin, & Kay, 1969). Este método fundamentado al generar determinadas tareas mentales directamente a través de procesos visuales, despliega nuestras capacidades para descubrir, generar, desarrollar, manipular, relacionar y compartir ideas de una forma rápida y extraordinariamente intuitiva (Fig. 2).

Todo método se apoya en un proceso, en este caso el proceso de pensar visualmente se sistematiza en cuatro fases: la primera mirar para recoger información y seleccionarla, reuniendo lo importante y desechando lo accesorio, la segunda es ver, esto permite reconocer patrones, se-

Fig. 4 Post-it correspondiente a la propuesta “Social Cooking Valencia”. Post-its correspondiente to the Social Cooking Valencia .Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías; Ángel García Gómez.



parar lo interesante y agrupar la información seleccionada, la tercera es imaginar para reorganizar la información recopilada para detectar la que se haya podido pasar por alto, promover nuevas ideas y, la cuarta, es mostrar, se debe compendiar todo el material y clarificarlo con el marco visual apropiado (Mckim, 1973). Para la realización de investigaciones el pensar visualmente conduce a un proceso que, aunque no requiere saber dibujar, si que es útil y adaptable a múltiples campos en relación con la innovación, incluso del entorno empresarial, campos relacionados con procesos creativos o en procesos de formación, incluso aplicado en el desarrollo de la propia imaginación.

Por otro lado, al considerar que la innovación es un ejercicio de equipo se plantean varios métodos para la búsqueda de soluciones. Un equipo de innovación multidisciplinar como es el caso de esta investigación, puede aportar una visión más amplia a un problema y acercarse creativamente hacia la solución. Ciertamente estos equipos precisan de herramientas que les ayuden a enlazar, a comunicarse de manera efectiva y a ser viable en el menor tiempo posible. El pensamiento visual es una de esas herramientas, o un conjunto de herramientas, que parten de un método donde lo gráfico y visual pro-

## THE GAMES : CREATING ONE CITY



The city of Valencia is divided into 19 districts and its residents mostly stay within their comfort zone, the city lack interaction between various districts. The event, proposed with this project, is held twice a year, and brings together kids of various backgrounds in order to represent their 'home' districts. Parents, family and friends that would accompany the kids, are given a chance of interaction between those who would not usually meet.

Each school provide multiple teams aged 6 to 12 years old to represent their district in various team-based games. The event can be situated in Turia park, as this is an appropriate location considering what activities the event will include. The Games strength the sense of community and raise pride of being valenciano.

La ciudad de Valencia se divide en 19 distritos y la mayoría de sus ciudadanos permanecen en su zona de confort, la ciudad carece de la interacción entre los diversos distritos. El evento, propuesto en este Proyecto, se lleva a cabo dos veces al año, y reúne a niños de diferentes procedencias con el fin de representar a sus "distritos de origen". Los padres, familiares y amigos que acompañarían a los niños, tienen la oportunidad de interactuar con aquellas personas con las que no suele hacerlo.

Cada escuela proporciona múltiples equipos de edades comprendidas entre 6 y 12 años de edad para representar a su distrito en varios juegos basados en equipos. El evento podría estar situado en el parque de Turia, ya que este es un lugar apropiado teniendo en cuenta las actividades que el evento incluye.

The Games fortalece el sentido de comunidad y eleva el orgullo de ser valenciano.



Ida Pettersson - Jesper Karner - Kristina Huse - Marija Tkacenko - Rianne Ham



Fig. 5. Post-it correspondiente a la propuesta "The Games: creating one city". Post-its corresponding to The Games: creating one city. Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías: Ángel García Gómez.

porcionan los procesos de trabajo colaborativo en equipos de innovación y estimulan una miriada de ideas más creativas e innovadoras.

Dan Roam, un facilitador visual y autor de entre otros títulos, “Tu mundo en una servilleta (Roam, 2000)”, contribuye a facilitar este tipo de respuestas con sus metodologías al pensamiento visual. Prueba que es posible resolver problemas y como somos capaces mediante dibujos de transmitir ideas. En adición a este tema Roam, tras la publicación mencionada, escribió un capítulo en su libro orientado en la técnica y aplicación del pensamiento visual titulado; “Los diez y medio mandamientos del pensamiento visual”, mantiene que cualquier problema puede ser resuelto con una figura, tan simple como dibujando un círculo y dándole un nombre .

En la obra “Visual Thinking” (1969), Rudolf Arnheim afirmó, que la visión es un medio primordial del pensamiento y que la percepción visual es necesaria para la formación de conceptos mentales, el acto de pensar requiere y ciertamente depende de las propias imágenes. Para Arnheim el pensamiento visual conduce a un pensamiento metafórico y automático, de este modo se activa la habilidad de ver formas visuales traducidas como imá-

## ONE ROOF FOR ALL



Every day, hundreds of beggars gather in the ATMs of Spain in search of a place of refuge during the night. Despite existing campaigns and shelters for these people, their capacity is not enough for the total number of victims. This project seeks the integration of local Valencian designers with its developed products that benefit this problem in a suitable way, substantially decreasing the amount of indigent people who reside on the ATM. One Roof for All chases to improve the life of the Valencia's homeless, and at the same time makes conscious the citizenship, designers and public organisms of this social problematic.

Día a día, cientos de mendigos se reúnen en los cajeros automáticos de España en búsqueda de un lugar donde refugiarse durante la noche. A pesar de existir campañas y albergues destinados para estas personas, su capacidad no es suficiente para el total de damnificados. Este proyecto busca la integración de diseñadores valencianos locales con sus productos desarrollados, que benefician esta problematica de una manera idonea, disminuyendo sustancialmente la cantidad de personas indigentes que se radican en los cajeros automáticos. One Roof for All persigue la mejora de calidad de vida de los mendigos de la ciudad de Valencia, al mismo tiempo que hace consciente a la ciudadanía, diseñadores y organismos públicos de dicha problemática social.



Claudia Flores - Kevin José Doria

Fig. 6 Post-it correspondiente a la propuesta “One roof for all”. Post-its correspondiente to One roof for all. Fuente: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías: Ángel García Gómez.



# POST IT CITY MARKET



Each city now has a variety of markets, mostly second-hand goods trafficking, but none formal platform for designers, so we hope that Valencia will be the platform, attract local designers and students, and to be more attractive to designers from around the world come to this exchange.

The charm of the city becomes part of the creative market makes, it is the most basic starting point for cutting-edge street fashion birthplace, but also many talented and original artists and designers.

Here is more like a place to make friends, behind every item has a story to communicate. Visiting the fair, the focus is not shopping is the first step into a society that we have not been found to provide a platform for cutting-edge designers.

Cada ciudad tiene ahora una variedad de mercados, en su mayoría de segunda mano pero no existe una plataforma formal para los diseñadores, por lo que esperamos que el Valencia pueda ser una plataforma de este tipo, atrayendo a diseñadores estudiantes locales, pero también siendo atractivo para diseñadores de todo mundo que vendrían a formar parte de este intercambio.

El encanto de la ciudad es parte de la creatividad del mercado, es el punto de partida más básico para una moda actual más puntera, y también para muchos artistas diseñadores originales con gran talento.

Es más como un lugar para hacer amigos, detrás de cada artículo existe una historia que quiere contarse. Visitar la feria, no tiene un enfoque comercial, es un punto de entrada para la sociedad que no se ha encontrado que proporciona una plataforma para los diseñadores de vanguardia.



Lu Chen - Yin Jhen Wang

genes que pueden ser dibujos, símbolos o signos, por ejemplo. De este modo se posibilitan estos pensamientos gracias a la unión entre percepción y concepción.

Tomando estas premisas se ha querido aplicar los mecanismos del pensamiento visual inconsciente del cerebro aplicado a un proyecto. En esta investigación participaron 23 alumnos del Máster de Ingeniería en Diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, con una serie de propuestas de grupo en la que habían de responder al siguiente briefing: Identificar un lugar de la ciudad de Valencia, para crear oportunidades que impulsen acciones, propuestas o actividades que generen un impacto positivo trabajando por una sociedad colaborativa.

El proceso de diseño partió de la realización de un trabajo de campo y se estudiaron diferentes espacios, sin uso específico o con posibilidad de otros usos en la ciudad de Valencia. El objetivo consistió en re-pensar nuevas alternativas a estos espacios con el fin concreto de generar con esta acción un beneficio social, con el objeto de informar a la ciudadanía y llamar la atención del gobierno local, de que otras formas de hacer son posibles.

Fig. 7 Post-it correspondiente a la propuesta "Post it city market". Post-its corresponding to the Post-its city market. Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías: Ángel García Gómez.

Los proyectos resultantes fueron agrupados según su área de aplicación entretenimiento, salud, sostenibilidad, artesanía (Martínez, Esteve & Moreno, 2017) o implicación colectiva, así como el tipo de resultados obtenidos. Los grupos de trabajo se constituyeron con miembros de diversas nacionalidades y con formación multidisciplinar. Se trabajó buscando en inicio ubicaciones reales que permitieran en la medida de lo posible poder testar las propuestas.

## Resultados y conclusiones

La denominación de los proyectos resultantes corresponde a los objetivos correspondientes a cada caso.

**Green Valencia y Social Cooking Valencia** (Fig. 3 y 4), son dos ideas que tratan de promover el activismo y la participación ciudadana. La capacidad de los individuos y grupos de contribuir a estos dos proyectos, permite promover el cambio y la democratización a través de dos acciones: barrer y cocinar. Barrer con los vecinos de tu barrio, mantener limpia la ciudad como tu hogar, y compartir la multiculturalidad con ciudadanos de diferen-

tes países, para fomentar la integración a través de la gastronomía de cada lugar, cocinando y compartiendo experiencias.

Para potenciar las interacciones y relaciones sociales, la propuesta **Los Juegos: Creando una Ciudad** es un proyecto que intenta de un modo lúdico (Fig. 5). Volver a través del juego en la calle, como se hacía en otros tiempos en la ciudad, y sólo hoy en algunos pueblos a recrear de un modo más amplio y nos sólo relegarlo al patio de la escuela. **One Roof For All** (Fig. 6), es un proyecto que tiene como objeto, llamar la atención para exigir un techo para los más desfavorecidos proponiendo acciones para lograr este objetivo.

En el plano cultural; **Post-it city market** (Fig. 7), quiere ser un mercado abierto donde diseñadores y artesanos locales puedan vender sus productos y que se convierta en un espacio de intercambio. El encanto de la ciudad de Valencia unido a los creativos participantes invitaría también a artistas internacionales fomentando un crisol de culturas en convivencia. **Revive Culture** (Fig. 8), traza unas rutas cultural por Valencia para dar a conocer por ejemplo un taller de artistas falleros para conocer, experimentar, sentir y tocar un ninot, esas figuras de cartón piedra u otros materiales que componen una falla.

*Fig. 8 Post-it correspondiente a la propuesta "Post it Revive Culture". Post-its corresponding to Revive Culture. Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías: Ángel García Gómez.*

Asimismo, participó un alumno del Grado en Diseño Industrial y Desarrollo de producto cuyo proyecto ha constituido el germen de otros desarrollos en el campo del diseño y la innovación social como es el caso del mencionado TFG. Un trabajo de investigación con una labor de campo y el prototipado de diferentes soluciones. A su propuesta la llamó **Punto y Coma** (Fig. 9).

Situó su experiencia piloto en una zona degradada, el barrio de La Coma, que en origen se estableció dentro del fenómeno conocido como "chabolista". En los años cincuenta, coincidiendo con la riada de Valencia (1957), se decreta la prohibición de asentamientos urbanos en todos los cauces y márgenes de río de la ciudad de Valencia, por el peligro que esto suponía para la gente que ocupaba estas infraviviendas, siendo a partir de los años sesenta cuando se promueve la revolución urbanística, que diseña y construye el Plan Sur. En este contexto es cuando se construyen barrios de viviendas sociales para familias de bajos recursos económicos. Este asentamiento se erige en unos terrenos de Paterna, llamada la Loma Llarga, cuyo segmento más occidental se denomina La Coma. Curiosamente colinda con una zona urbanizada de viviendas, con perfil de habitantes de nivel económico medio-alto, conocida como

# REVIVE CULTURE



As part of multicultural spirit of Valencia, this project has the aim to bring different cultures closer to the inhabitants of the city. Each nation is mostly represented by its culture. In order to experience it, try it, feel it, taste it, touch it Revive Culture is astonishing opportunity for the people to be in touch with diverse cultures. It consists of a cultural route across Valencia.

At each stop, at different places in Valencia a piece of specific culture can be tried: traditional food, handicrafts or festivals.

Given that this exhibition is located in Valencia, one of these spaces will be only dedicated to show valencian culture, especially, how Fallas are created and which techniques are used, as well as hand-work experience.

Partiendo del espíritu multicultural de Valencia, este proyecto tiene el objetivo de acercar las diferentes culturas de los habitantes de la ciudad. Cada país está representado principalmente por su cultura.

Con el fin de experimentar, probar, sentir, saborear, tocar Revive Culture es una gran oportunidad para que la gente pueda relacionarse con diversas culturas. Se trata de una ruta cultural por Valencia.

En cada parada, en diferentes lugares en Valencia un pedazo de la cultura específica puede ser experimentado: alimentos tradicionales, artesanía o festivales.

Teniendo en cuenta que esta exposición se encuentra en Valencia, uno de estos espacios se dedicará únicamente a mostrar la cultura valenciana, especialmente, cómo se crean las Fallas, y que técnicas, así como, la experiencia de la creación manual.



Christian Felgeta - Noelia Cirac - Pablo Argudo - Tomás Bocelec



## PUNTO Y COMA



The project Punto y Coma. Artistas que trabajan por la Integración e Innovación Social surge como Proyecto de Final de Grado buscando la conexión entre el diseño y la acción social en el entorno de la ciudad de Valencia y los municipios que la rodean. Communities with huge intern conflicts like the Coma District, in Paterna or Nazaret and the Plata in Valencia show a large abandonment towards the studies in the childhood. Different professionals, juniors and experienced, take part in the project that chase contribute values as respect, freedom, cooperation and team work through art. Every week is establish an itinerant art workshop and during a couple of hours the little ones become in tools for the artistic process, offering them to experiment and being part of the art in a real way being in contact with juniors artists.

El proyecto Punto y Coma. Artistas que trabajan por la Integración e Innovación Social surge como Proyecto de Final de Grado buscando la conexión entre el diseño y la acción social en el entorno de la ciudad de Valencia y los municipios que la rodean. Comunidades con grandes conflictos internos como el Barrio de la Coma, en Paterna o Nazaret y la Plata en Valencia muestran un gran abandono hacia los estudios en la infancia.

Diferentes profesionales, tanto noveles como experimentados, participan del proyecto que persigue aportar valores de respeto, libertad, cooperación y trabajo en equipo a través del arte. Todas las semanas se establece un taller de arte itinerante y durante unas horas los más pequeños pasan a ser herramientas del proceso artístico, ofreciéndoles experimentar y ser participes del arte de un modo real en contacto con artistas noveles.



Experiencia en innovación social realizada en el Trabajo de Final de Grado de:  
Pablo Ejarque

Campolivar, que tan sólo están separados por una carretera y una brecha que salpica educación, economía y habitabilidad.

Con una intervención formativa en habilidades y educación en diseño, Punto y Coma pretende difuminar la línea que separa dos barrios. Una calle los separa y para unirlos, se propusieron acciones artísticas conjuntas.

En su conjunto, y para finalizar, los valores del proyecto radican en su carácter experimental, prospectivo y colectivo. Paralelamente, las características del grupo de estudiantes del máster radica en sus múltiples nacionalidades y perfiles multidisciplinares, lo que permite abordar los enfoques desde diferentes perspectivas y visiones. Resumir en un solo post-it el trabajo del proyecto e intentar narrar nuestra historia, es una tarea que requiere capacidad de síntesis, un trabajo previo de campo, observación y búsqueda de soluciones que contribuyan a que la ciudad sea más amable, y más habitable para sus ciudadanos.

Fig. 9 Post-it correspondiente a la propuesta "Punto y Coma", proyecto donde la innovación social se marida con el diseño. Post-it corresponding to the "Punto y Coma" proposal, a project where social innovation meets design. Fuente/Source: Pablo Ejarque y Chele Esteve. Fotografías: Ángel García Gómez.

## REFERENCIAS

- Alexander, C. (1965). A city is not a tree. Berkeley, EU. Architectural Forum ,p. 122, (1), pp. 58-62 (Part I), p. 122 (2), pp. 58-62 (Part II).
- Arnheim, R. (1969). El pensamiento visual. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Berlin, B. y Kay, P. (1969). Basic Color Terms: Their Universality and Evolution. Los Angeles, EU: University of California Press.
- Espinosa, M. (2009). La participación ciudadana como una relación socio-estatal acotada por la concepción de democracia y ciudadanía. Ciudadanía y representación. Andamios, 5 (10), pp. 71-109.
- La Varra, G. (2001). "Post-it City: Los Otros Espacios Públicos de la Ciudad Europea" en Mutaciones A.A.V.V. Actar-Arc en rev Centre D'Architecture. Barcelona, España.
- La Varra, G. (2003). Post-it city: the other European public spaces. En Boeri, S. (Ed.), Multiplicity. USE-Uncertain States of Europe. Milan, Italia: Skira
- Manzini, E. (2018). Cuando todos diseñan. Madrid, España: Editorial Experimenta.
- Martínez, M., Esteve, Ch. y Moreno, R. (2017). Scenarios for design and craft. The Design Journal, 20 (sup 1), S2778-S2788.
- Mckim, R. (1973). Experiences in Visual Thinking. Belmont, EU: Brooks/Cole Publishing Co.
- Mulgan, G. (2006), The process of social innovation. Innovations: Technology, Governance, Globalization, 1 (2), pp. 145-162.
- Roam, D. (2010). Tu mundo en una servilleta: resolver problemas y vender ideas mediante dibujos. Barcelona, España: Gestión 2000.
- Viladàs, X., Garcia, B., Rodrigo, P., Gaspar, K., Abarca, M., Esteve, Ch. y Martínez, M. (2019). Reflexiones sobre gestión estratégica del diseño. Valencia, España: Editorial Sendemà.
- Referencias de fuentes electrónicas**
- Ajuntament de València. (2010). Es momento de repensar la participación. Valencia, España: Regidoría de Participació
- ciudadana. Acció veïnal. Recuperado de <http://modeloparticipacion.valencia.es/es/es/inicio/>
- BBC News. (2000). Sticking around-the Post-it note is 20. United Kingdom: BBC NEWS UK. Recuperado de [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/701661.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/701661.stm)
- Center for Social Innovation. (2017). Defining Social Innovation. Stanford, EU.: Stanford Graduate School of Business. Recuperado de <https://www.gsb.stanford.edu/faculty-research/centers-initiatives/csi/defining-social-innovation>
- European Commission. (2013). Social innovation researching the European Union. Approaches, findings and future directions. Policy Review. Recuperado de [https://ec.europa.eu/research/social-sciences/pdf/policy\\_reviews/social\\_innovation.pdf](https://ec.europa.eu/research/social-sciences/pdf/policy_reviews/social_innovation.pdf)
- Heller, Ch. (2014). The Social Innovation revolution. Print. Recuperado de <https://www.printmag.com/post/cheryl-heller-social-innovation-revolution>
- Social Innovation. <https://socialinnovationexchange.org/about-us/partners/desis-network> Consulta: 25-08-2020

## Valencia the Post-it city project

Chele Esteve Sendra  
Manuel Martínez Torán  
Ricardo Moreno Cuesta\*  
Santiago Lillo Giner

Universitat Politècnica de València  
\*Escola d'Art i Superior de Disseny

The concept post-it city, coined by Giovanni La Varra in his publication *Mutations* (La Varra, G. 2001), who introduced this term to refer to temporary uses of public space in the city that are different from the common ones and whereby a new mode of urbanism, aesthetics and therefore architecture is generated. If we borrow this concept from La Varra and add to the term Post-it + a specific city, Valencia, + a design of social innovation, the yellow paper that we all imagine begins to incorporate other semantic attributes. With these parameters, the proposal and the exhibition *Valencia the Post-it city Project* generates approaches that redefine the territory of the city of Valencia and its surroundings with the purpose of promoting other more social and sustainable uses (Fig. 1).

When we think of a Post-it (created in 1959), we picture small, usually yellow pieces of paper, with an adhesive side. Currently they are of various dimensions, colours and even shapes; they are presented in packages and with several sheets glued together. Post-it is a trademark, registered by the American firm "3M Company", and its existence was first due to trial and error (The post-it, 2000), attributed to scientist Dr. Spencer Silver (1941). We use Post-it "transiently" to leave messages, illustrate ideas, or even make artistic compositions, so they are the perfect tools for creating ideas and concepts.

When we refer to the term city (from Latin *civitas*, -ātiis), the RAE (Real Academia Española, i.e. the Spanish Royal Academy of Language) defines the term as follows: "Set of buildings and streets, governed by a city hall, whose dense and large population is usually engaged in non-agricultural activities". Another meaning suggests it refers to: "The urban, as opposed to the rural". And a third meaning brings its sense closer to: "City Hall or municipal council of any city". From the standpoint we are interested in for this project, we give to these semantic approa-

ches to the metropolis a proper name, Valencia. If the function of the capital city is determined by the main activity that takes place in it, it is the people living in the urban areas with their different jobs that determine the general destiny of the city.

In an ever-changing society, the management model is increasingly adapted to the times and tools are established that encourage citizen participation (De un tiempo, 2018). In this way, the participation of the neighbours in decision-making on resources and actions contributes to redefining the space and being involved in the impact on the development of their own communities (Espinosa, M. 2009), which is an actual exercise of "inclusion" of the civilian population.

Milanese architect La Varra refers to the Post-it city as a post-it, as mentioned above, applied to phenomena that occur as other cities that appear and disappear without leaving any visible traces, yet inevitably leaving an ideological and sociological mark.

We can explain a structural function of an ephemeral or in some case even transient character that draws a changing public space where to define new proposals. A model where the people who live in the city under pre-established organizational circumstances may help to propose alternatives of participation.

In these terms, La Varra, PhD in territorial planning, has some doubts and wonders how and to what extent this post-it city model could be established: "Probably our task is to learn to see these places and talk about them. But is that enough? How can we finally build a post-it city beyond control and institutionalization, a city that is ultimately known to be continually reinvented? Or, on the contrary, if power has definitely taken temporary practices, perhaps it is not an opportunity for anyone interested in new forms of spaces and life to face the power of working again on the concept of permanence, monument and stability" (La Varra, G. 2003). In this way, La Varra uses a provocative tone and proposes an act of resistance in public behavior that will cause the public space of a "government or official" nature to become a collaborative space owned by the citizenship. In view of this reflection, the Post-it city changes into a critique of the design of traditional public spaces, spaces that are standardized, financed and sophisticated, lacking freshness and weakly adapted to the context demanded by the ordinary citizen.

Based on these ideas about the Post-it city, together with a challenge where social innovation is a powerful driving force, research has been carried out into the development of initiatives along the line proposed by the European Union (Horizon 2020) to promote smart, sustainable and inclusive growth, build resilient and inclusive societies and foster innovation by exploring new forms of innovation, including social innovation and social creativity (Social Innovation, 2013). From the beginning, it was proposed as a model of the project to study and select spaces in the city of Valencia.

It should be remembered that social innovation is a term used to refer to a set of innovative solutions to social and environmental problems, as stated by the Postgraduate School of Business at Stanford (Defining Social Innovation, 2017). In the complexity of contemporary society, social innovation is developing as a driving force of sustainable change. To facilitate this process, the "design community", in general, and "design schools", in particular, must play a fundamental role. In this sense, American business strategist and designer Cheryl Heller suggests that Social Design has to do with designing relationships rather than things (Business and social innovation, 2014). Social innovation is associated with an area of design that contributes, on the one hand, to building a better and more sustainable world, and on the other hand, it refers to a process based on a new participatory design methodology of a social nature. Industrial design approaches social innovation as a new idea that works to achieve social goals (Mulgan, G. 2006).

Thus, sharing ideas and goals we find, for instance, DESIS Network, which "is a non-profit cultural association, with the purpose of promoting design for social innovation in higher education institutions with design courses to generate useful design knowledge and also significant social changes in collaboration with other interest groups. DESIS Network aims to use design thinking and design knowledge to co-create scenarios, solutions and socially relevant communication programs, together with local, regional and global partners" (DESI, 2012).

Professor Ezio Manzini, who works in the field of design for social innovation, founder of this network, reminds us that: "In recent times the world has been subjected to a process of transformation that is evident in societies that are becoming increasingly fluid, less solid, but more connected. This paradoxical horizon forces individuals and institutions to innovate and use creative capacity to define their future projects". He also notes that "we are witnessing a wave of social innovation that has a lot to do with a new use of design to propose solutions and to create meanings that foster a sustainable society" (Manzini, 2018, p. 122).

From this standpoint, *Valencia the Post-it city Project* has identified a set of needs to project innovative solutions to new forms of organization and interaction between citizens with the challenge of helping to create a more friendly and lively city for all. A city that is ultimately more communicated and more communicative. Paradoxically, when a "pandemic covers our mouths", it is very likely to be the right time to "re-think" the city where we live.

Every moment of life requires new forms of collaboration between the city, the administration and local actors, i.e. the citizens themselves, to generate better and high-quality standards of living, with a life that is more sustainable, resilient and with open systems at the city level which are compatible with community demands.

With this proposal it is possible to give visibility and dissemination to initiatives by developing a map whereby social innovation projects in a positive and collaborative way the demands of the “new citizen” (Esteve, Ch & Martínez, M. 2019).

Post-it City phenomena manifest the reality of urban territory as that place where, effectively, different uses and situations coexist, being a mode of occupancy that aims at diversifying public space. This temporary occupancy recovers the value of use, discovers different needs and lacks that affect very different groups, thus boosting creativity and subjective imagination.

Austrian architect and design theorist Christopher Alexander, in his essay *A City Is Not a Tree* (1965), first published in the journal *Architectural Forum*, and reissued on numerous occasions, discusses what he calls “trees”, which in fact are basically structures. He states that this particular organization is a typical feature of the “artificial cities”, which are so called to distinguish them from the “natural cities”. Both differ, according to Alexander, in that the former were intentionally projected by planners, whereas the latter were created in the past in a way that could be considered spontaneous to a greater or lesser extent.

The tree structure is the result of the human tendency to mentally rearrange complex distribution into non-overlapping categories and is intuitively accessible and easy to handle within the capacity of the human mind. However, artificial cities designed with a tree structure have extreme compartmentalization and dissociation of their internal elements, which we can understand as a sign of imminent destruction. Alexander points out that a city should not be drawn as a strict hierarchy of independent parts, but as a semi-grid of interconnected parts. The hierarchy of the “simplification paradigm”, to which Christopher Alexander refers, thus facilitates its own understanding by ignoring the idiosyncrasy of fundamental connection of the increasingly interconnected city, thus avoiding the phenomenon of cities whose organization has been a failed design. Throughout his career, Alexander has shown us that the optimal development scheme must approach the concept of “sustainable cities”.

## Methods and materials

As Aristotle states, the soul never thinks without an image. Thus, Greek philosophers believed that without perception intelligence did not exist. From this perspective, we become a written culture where the rejection of one’s own visual perception is a fundamental part of understanding our intelligence.

Visual thinking, also known as visual learning, spatial learning or image thinking, is part of our innate heritage (Berlin, B. & Kay, P., 1969). This method, based on generating certain mental tasks directly through visual processes, deploys our capabilities to discover, generate, develop, manipulate, relate and share ideas quickly and in an amazingly intuitive manner (Fig. 2). Every method is based on a process; in this case, the

process of thinking visually is systematized in four phases: the first, looking, serves to collect information and select it, gathering what is important and discarding what is accessory; the second is seeing, which allows us to recognize patterns, to separate what is interesting and to group the selected information; the third is imagining, in order to reorganize the collected information to detect the one that could have been overlooked, to promote new ideas; and the fourth is showing, whereby all the material must be compiled and clarified with the appropriate visual framework (Mckim, R., 1973). For the realization of research, thinking visually leads to a process that, although it does not require knowing how to draw, is useful and adaptable to multiple fields in relation to innovation, including the business environment, fields related to creative processes or in training processes, even applied in the development of one’s imagination.

On the other hand, when considering that innovation is a team exercise, several methods are proposed for the search for solutions. A multidisciplinary innovation team, such as the one in this research, can take a broader look at a problem and approach the solution creatively. Certainly, these teams require tools to help them link, communicate effectively and be viable in the shortest possible time. Visual thinking is one of those tools, or a set of tools, that start from a method where the graphic and visual elements provide collaborative work processes in innovation teams and stimulate a wide range of more creative and innovative ideas.

Dan Roam, a visual facilitator and author, among other titles, of “Your World on a Napkin” (Roam, D. 2000), contributes to facilitate such responses with his methodologies for visual thinking. He proves that it is possible to solve problems and we can convey ideas through drawings. In addition to this topic, Roam, after the aforementioned publication, wrote a chapter in his book focused on the technique and application of visual thought entitled “The Ten and a Half Commandments of Visual Thought,” where he states that any problem can be solved with a figure, as simple as drawing a circle and giving it a name.

In his work “Visual Thinking” (1969), Rudolf Arnheim stated that vision is the primary means of thought. Visual perception is necessary for the formation of mental concepts, the act of thinking requires and certainly depends on the images themselves. As Arnheim puts it, visual thinking leads to metaphorical and automatic thinking, and, thus, the ability is activated to see visual forms translated into images, which can be drawings, symbols or signs, for example. In this way, these thoughts are enabled thanks to the union between perception and conception.

Following these principles, the aim was to implement the mechanisms of unconscious visual thinking of the brain applied to a project. This research involved 23 students of the master’s degree in Design Engineering of the Technical School of Design Engineering (ETSID) with a series of group proposals in which

they had to deal with the following briefing: Identify a place in the city of Valencia, in order to create opportunities that promote actions, proposals or activities that generate a positive impact working for a collaborative society.

The design process started by carrying out field work and different spaces were studied, without specific use or with the possibility of other uses in the city of Valencia. The objective was to re-think about new alternatives for these spaces in order to generate through this action a social benefit, with the aim of informing the citizens and attracting the attention of the local government regarding the fact that other ways of doing things are possible.

The resulting projects were grouped according to their area of application into specific categories, such as entertainment, health, sustainability, craft (Martínez M., Esteve Ch. & Moreno R. 2017) or collective involvement, as well as according to the type of results obtained. The working groups were formed with members of various nationalities and with multidisciplinary background. The initial work was looking for real locations that would allow as far as possible to test the proposals.

## Results and conclusions

The resulting projects are the following:

“Green Valencia” and “Social Cooking Valencia” (Fig. 3 & 4) are two ideas aimed at promoting activism and citizen participation. The ability of individuals and groups to contribute to these two projects allows to promote change and democratization by means of two actions: sweeping and cooking. Sweeping with the neighbours of your city area, keeping the city clean as your home, and sharing multiculturalism with citizens from different countries, to encourage integration through the gastronomy of each place, cooking and sharing experiences.

To enhance social interactions and relationships, the proposal called “The Games: Creating a City” is a project that aims in a playful way (Fig. 5) at a type of recreation that is broader and not restricted to the school playground, which is accomplished through play in the streets, as was done in the city formerly and only in some villages today. “One Roof For All” (Fig. 6) is a project whose purpose is to draw attention to demand a roof for the most disadvantaged by proposing actions to achieve this goal.

From a cultural perspective, “Post it city market” (Fig.7) aims to be an open market where local designers and artisans can sell their products, a place that becomes a space of exchange. The charm of the city of Valencia, together with the creative participants, would also invite international artists, thus fostering a melting pot of coexisting cultures. “Revive Culture” (Fig. 8), on the other hand, draws cultural tours through Valencia to show, for instance, a workshop of fallas artists to know, experiment, feel and touch a ninot, one of those figures made of stone cardboard

or other materials that make up a falla.

In addition, a student of the Degree in Industrial Design and Product Development participated with a project that was the germ of other developments in the field of design and social innovation, as is the case of the aforementioned TFG, a research work with a fieldwork and the prototyping of different solutions. His proposal was called "Punto y Coma" (Fig. 9).

He located his pilot experience in a degraded area, the neighborhood of La Coma, which was originally established within the phenomenon known as "chabolista" (chabola is Spanish for shanty). In the fifties, during the times of the Flood in Valencia (1957), the prohibition of urban settlements and shanty towns in all the riverbeds and banks of the city of Valencia was decreed, because of the danger this meant to the people occupying these precarious dwellings. It was in the sixties when the urban revolution was promoted, which designs and builds the "Southern Plan". Within this context, social housing neighborhoods were built for low-income families. This settlement stands on the area of Paterna known as Loma Llarga, whose westernmost zone is called La Coma. Interestingly, it is adjacent to a suburb housing area where inhabitants of medium to high economic level live, known as Campolivar, only separated by a road and a gap in terms of education, economy and habitability.

With a training intervention in design skills and education, "Punto y Coma" aims to blur the line that separates two neighborhoods. One street separates them and, in order to link them, joint artistic actions were proposed.

As a whole, and finally, the values of the project lie in its experimental, proactive and collective character. At the same time, a key feature of the master's group of students is their multiple nationalities and multidisciplinary profiles, which allows to have approaches from different perspectives and views. Summarizing in a single post-it the work of the project and trying to tell our story is a task that requires capacity for synthesis, prior field work, observation and search for solutions that contribute to make the city more friendly, as well as more habitable for its citizens.

