



JÓVENES CONTRA LA VIOLENCIA

ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
PARA LA CREACIÓN DE VÍDEOS EXPERIMENTALES



Jóvenes contra la violencia

*Artes plásticas y visuales
para la creación de vídeos experimentales*

Guía Metodológica

2020



Guía metodológica REC

Jóvenes contra la violencia

Artes plásticas y visuales para la creación de vídeos experimentales

Socios del proyecto:

Fundación INTRAS (www.intras.es)

CESIE (www.cesie.org)

CJD Verbund NRW Süd (www.cjd-bbw-frechen.de)

DEJAVATO Foundation (www.dejavato.or.id)

International Transformation Organization (www.itfsecretariat.org)

La guía ha sido elaborada en el marco del proyecto:

Reflect Experiment Capture (REC) - Experimental Filmmaking to Prevent Violence and Empower Disadvantaged Young People, cofinanciado por la Comisión Europea, a través del programa Erasmus+ (Capacity Building in the field of Youth)

Referencia del proyecto: 602304-EPP-1-2018-1-ES-EPPKA2-CBY-ACPALA

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye el respaldo de los contenidos, los cuales reflejan únicamente la visión de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda ser dado a la información contenida en la publicación.

Cualquier tipo de reproducción o distribución está autorizado, excepto para fines comerciales, siempre que la fuente sea reconocida y mencionada.

Año de publicación: 2020

© Proyecto REC

INDICE

Introducción	1
El proyecto	2
Los/las jóvenes y la violencia	3
Metodología de REC	10
Modelos de referencia	11
La creación audiovisual como forma de expresión contra la violencia	12
La producción de vídeos experimentales	13
El uso de las artes plásticas y visuales	17
Nuevas tecnologías	19
La estructura de los laboratorios REC	19
El papel del/de la facilitador/a	23
REC Lab 1	26
Descripción general	27
La violencia física: atormentar y ser atormentado/a	28
La técnica artística empleada: la experimentación fotográfica	29
Instrucción	36
REC Lab 2	50
Descripción general	51
El bullying y el desequilibrio de poder	52
La técnica artística empleada: la elaboración de máscaras	54
Instrucción	57
REC Lab 3	70
Descripción general	71
El <i>cyberbullying</i> : hostilidad sin fronteras	72
La técnica artística empleada: el <i>land art</i>	74
Instrucción	76
REC Lab 4	92
Descripción general	93
La violencia de género: control y desatención	94
La técnica artística empleada: el collage textil	96
Instrucción	98
REC Lab 5	114
Descripción general	115
Indiferencia, invisibilidad y aislamiento	116
La técnica artística empleada: el teatro de sombras	118
Instrucción	121
Anexo I: El proceso de producción audiovisual (incluye plantillas)	136
Anexo II: Referencias visuales	160
Bibliografía	163

INTRODUCCIÓN

Esta guía metodológica ha sido desarrollada en el marco del proyecto REC, en que han colaborado cinco organizaciones ubicadas en España, Alemania, Italia, Indonesia y Kenia. A través de este proyecto se ha producido un programa para los trabajadores juveniles que estén interesados en aprender y aplicar una **metodología innovadora**, con el objetivo de prevenir la violencia y/o tratar otros temas relevantes para los/las jóvenes.

El proyecto REC combina **la educación audiovisual, la creación artística y las nuevas tecnologías** para **prevenir la violencia**. Este proyecto propone un programa inclusivo que se centra en los/las jóvenes. El principal objetivo es animarlos/las a **crear mensajes** que difundan **la cultura de la paz y de la no violencia**.

En abril de 2019, el equipo del proyecto REC se reunió por primera vez en Valladolid, España. En esta ocasión, se definieron algunos aspectos importantes a considerar en el diseño de esta guía:

- » Crear **una guía práctica** para implementar la metodología que incluya instrucciones detalladas y sugerencias para apoyar a los/las facilitadores/as.
- » Convertir **el proceso creativo** en un elemento central de la metodología para animar a los/las jóvenes a ser creativos y encontrar nuevas formas de expresarse.
- » Diseñar **una metodología adaptable y flexible** que se pueda utilizar como base para desarrollos futuros y también para tratar temas diferentes.
- » Promover **la alfabetización audiovisual** y la mejora de **las competencias TIC** de los/las jóvenes.

El programa REC ha sido implementado por las organizaciones implicadas en el proyecto a través de los cinco laboratorios, que de aquí en adelante llamaremos REC Labs. Estas sesiones se han documentado para proporcionar pautas adicionales a los trabajadores juveniles que quieran replicar el modelo. De hecho, **un vídeo documental** está disponible en la página web y en el canal de YouTube del proyecto REC, donde también se ha subido la colección de los vídeos experimentales creados durante los REC labs.

EL PROYECTO

Reflect Experiment Capture — **Producción de vídeos experimentales para prevenir la violencia y empoderar a los/las jóvenes desfavorecidos** es un proyecto cofinanciado por la Comisión Europea a través del programa Erasmus+. El objetivo principal es fomentar la participación activa de los/las jóvenes en la difusión de la cultura de la no violencia.

El proyecto REC ha sido una experiencia de dos años que ofreció a jóvenes de cinco países diferentes la oportunidad de reflexionar sobre el tema de **la violencia** y la posibilidad de expresar sus sentimientos, emociones, pensamientos y mensajes a través de **creaciones audiovisuales**. De esta manera, estos jóvenes serán a su vez capaces de fomentar la reflexión sobre el impacto de la violencia en la sociedad y promover su eliminación.

Alrededor de 75 jóvenes de España, Italia, Kenia, Alemania e Indonesia participaron en **el programa REC**. REC les ofreció las oportunidades de valorar la importancia de "dar voz" a cada persona y apreciar la belleza de **la diversidad**.

Algunos de los/las jóvenes participantes del programa REC, además, tuvieron la oportunidad de convertirse en los actores principales de la formación a través de la implementación del **programa REPLAY**. Se trata de una réplica del modelo que se aplicó a través de **una metodología de aprendizaje entre pares**. Los/las jóvenes tuvieron la libertad de explorar nuevos temas de su interés para avanzar sus primeros pasos de forma independiente como cineastas experimentales. De esta manera nuevos participantes han sido involucrados en la creación de vídeos experimentales como forma de expresión.

Además, dos jóvenes chicas de Indonesia y una de Kenia tuvieron la oportunidad de emprender **una experiencia de voluntariado internacional** en España, Alemania e Italia a través del proyecto REC. Recibieron formación sobre la metodología, pero también apoyaron y contribuyeron activamente al desarrollo del proyecto. Dejaron un gran impacto tanto en las comunidades de acogida como en aquellas de envío que siempre se benefician de la movilidad de los/las jóvenes.

Las anteriores son solo algunas de las actividades del proyecto REC. También se han organizado **intercambios juveniles, eventos formativos para trabajadores juveniles, festivales y concursos locales e internacionales**, etc. Esperamos que el proyecto REC pueda contribuir a apoyar a los/las jóvenes en la creación de **comunidades más inclusivas y tolerantes**.

¡Echa un vistazo a **la página web** del Proyecto REC www.rec-project.eu y nuestro **canal de YouTube** [REC - Reflect Experiment Capture](#) para leer más y ver nuestros vídeos!

LOS/LAS JÓVENES Y LA VIOLENCIA

No es fácil definir correctamente qué es la violencia. Cuando pensamos en ella, quizás lo primero que hacemos es imaginarnos una persona sufriendo. La mejor representación de la violencia se puede ver por el impacto que deja en las personas que la experimentan, entre las cuales destacan los/las jóvenes. De todas formas, si queremos enfrentarnos a este fenómeno tan complejo, es necesario que intentemos definirlo.

"¿Sabes que la violencia es la forma más baja de comunicación?"

Es lo que le dice Matthew a su amigo en *Peoria Babylon*, una película de los 90. En realidad, esta frase expresa una verdad importante: **la violencia es una forma de comunicación**. Al usarla, las personas quieren afirmar su supuesta superioridad y mostrar su poder. ¿Por qué es la forma más baja de comunicación? Se puede encontrar una respuesta en una cita de Susan Sontag, una escritora estadounidense.

"Nadie puede pensar y golpear a alguien al mismo tiempo."

Cuando ocurre un acto violento, de hecho, se inhiben otros canales de comunicación, lo que provoca **una pérdida de comprensión mutua y empatía**.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la violencia es un fenómeno complejo porque lo que es aceptable en términos de comportamiento, depende de **la cultura** y de **las normas sociales**. La gran variedad de códigos morales existentes nos pone difícil abordar este tema a nivel global. Sin embargo, existe una necesidad urgente de establecer estándares universales del comportamiento para garantizar el respeto de los derechos humanos.

Hay muchas formas posibles de definir la violencia. Esta es la definición elaborada por la OMS:

"El uso deliberado de la fuerza física o el poder, posible o real, contra uno mismo, otra persona, un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, daños psicológicos, trastornos del desarrollo, privaciones o incluso muerte"

Según Jean Marie Domenach, la violencia es el uso de una fuerza de manera explícita o encubierta para conseguir algo que no ha sido consentido libremente por un individuo o un grupo de personas, que puede ocasionar **daños físicos, psicológicos** y/o **emocionales**.

Aunque la violencia afecta de manera transversal a toda la sociedad, preocupa bastante su **impacto en los/las jóvenes**. Entre todas las formas de violencia, **la violencia física** parece ser su manifestación más común,



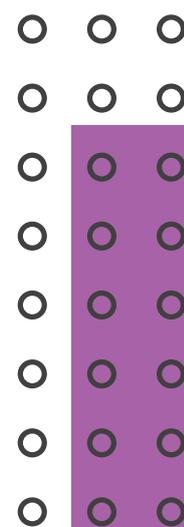
aunque probablemente solo se trata de la punta del iceberg. Generalmente, conlleva también **violencia psicológica**. De hecho, la violencia física ocurre especialmente cuando la víctima se resiste a la violencia psicológica (Hirigoyen, 2006); cuando una persona ataca a otra, la intención principal no es dejarle un ojo morado, sino mostrar quién tiene la autoridad. En este juego de poder, las víctimas son las que no logran imponerse por falta de confianza o de recursos. Además de la violencia física, hay muchas otras formas de violencia que afectan a los/las jóvenes. Según el informe de UNICEF en 2016 que incluyó a 100.000 jóvenes de 18 países diferentes, dos tercios de ellos admitieron haber sufrido acoso. El mismo porcentaje fue detectado en 2011 por el Observatorio Francés Internacional de Violencia.

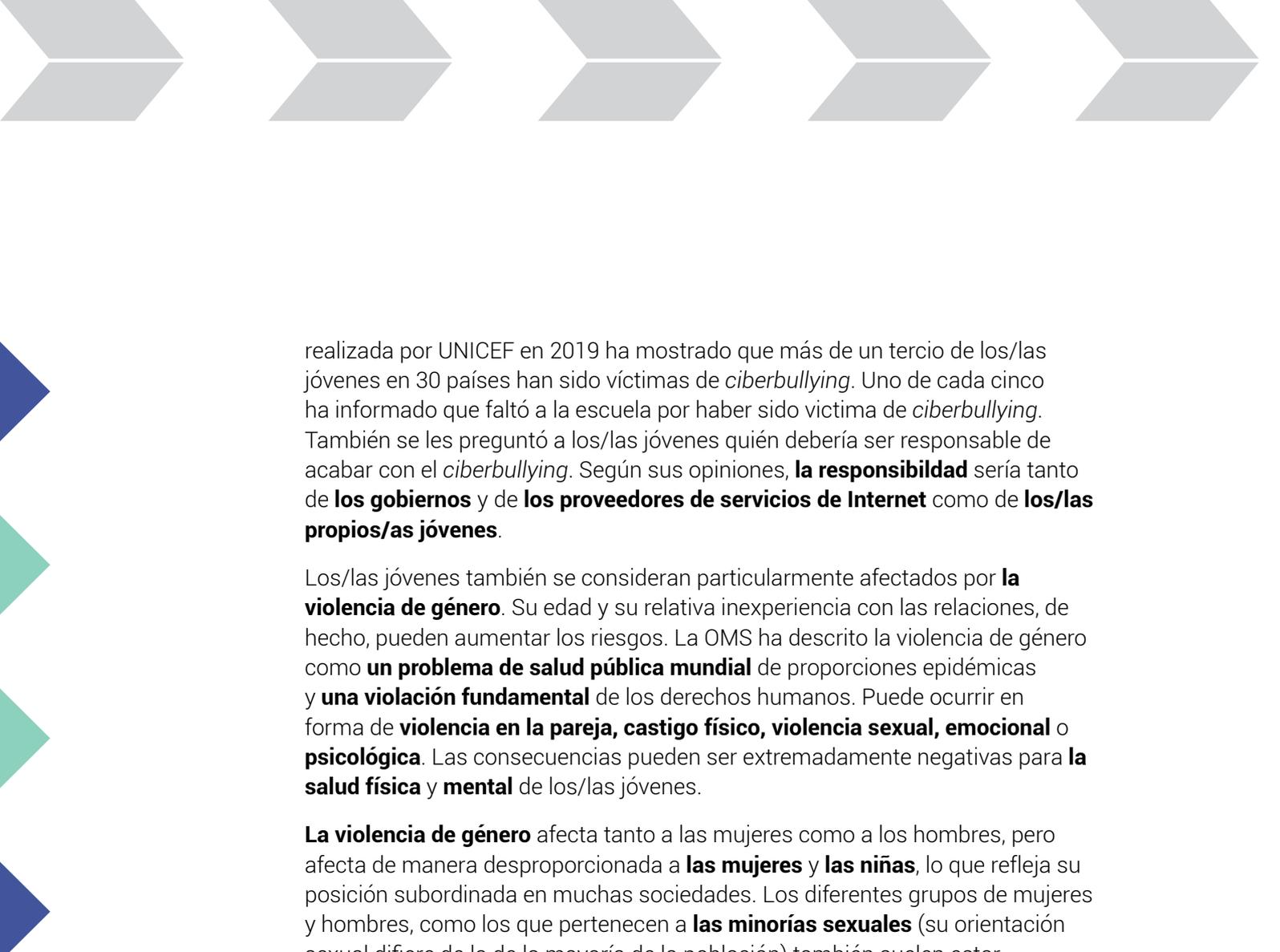
El bullying o acoso escolar es una forma multifacética de maltrato que se observa principalmente en entornos educativos, pero también ocurre fuera de ellos. Se caracteriza por la exposición repetida de una persona a **la agresión física y/o emocional**, incluye **burlas, insultos, amenazas, novatadas, exclusión social o rumores**.

Se documentan muchos casos de *bullying* entre los estudiantes de todo el mundo. Según las víctimas, los factores que provocan **la intimidación** con mayor frecuencia son **la apariencia física, la raza/etnia, el género, la discapacidad, la religión y la orientación sexual**. Independientemente de las razones detrás de estos actos, el *bullying* hace **un gran daño a la autoestima** de los/las jóvenes. Su incidencia puede causar consecuencias graves y a largo plazo. Existen evidencias de una asociación significativa entre la exposición al *bullying* durante la infancia/adolescencia y la morbilidad psiquiátrica en la edad adulta, por tanto, **el bullying es un problema importante de salud pública**.

El bullying también ocurre a través de **los medios digitales**. En este caso, se conoce como *ciberbullying* e incluye **enviar, publicar o compartir contenidos negativos, dañinos o falsos** sobre una persona. Las redes sociales son el lugar más común para el *cyberbullying*, que, de todas formas, también ocurre a través de las aplicaciones de mensajería, los foros en línea, los correos electrónicos y las comunidades de juegos en línea. Debido a su uso masivo entre los/las jóvenes, este tipo de violencia no suelen ser casos aislados que terminan cuando un alumno sale de la clase. Al contrario, se trata de algo persistente que acaba convirtiendo la vida de las víctimas en una pesadilla.

Además, los contenidos que se comparten en línea crean **un registro público permanente**, que afectará **la reputación** tanto de la víctima como del abusón. También tiene un impacto en la admisión escolar, el empleo y otras áreas de la vida, comprometiendo, entonces, **el futuro de ambos**. Una investigación





realizada por UNICEF en 2019 ha mostrado que más de un tercio de los/las jóvenes en 30 países han sido víctimas de *ciberbullying*. Uno de cada cinco ha informado que faltó a la escuela por haber sido víctima de *ciberbullying*. También se les preguntó a los/las jóvenes quién debería ser responsable de acabar con el *ciberbullying*. Según sus opiniones, **la responsabilidad** sería tanto de **los gobiernos** y de **los proveedores de servicios de Internet** como de **los/las propios/as jóvenes**.

Los/las jóvenes también se consideran particularmente afectados por **la violencia de género**. Su edad y su relativa inexperiencia con las relaciones, de hecho, pueden aumentar los riesgos. La OMS ha descrito la violencia de género como **un problema de salud pública mundial** de proporciones epidémicas y **una violación fundamental** de los derechos humanos. Puede ocurrir en forma de **violencia en la pareja, castigo físico, violencia sexual, emocional o psicológica**. Las consecuencias pueden ser extremadamente negativas para **la salud física y mental** de los/las jóvenes.

La violencia de género afecta tanto a las mujeres como a los hombres, pero afecta de manera desproporcionada a **las mujeres y las niñas**, lo que refleja su posición subordinada en muchas sociedades. Los diferentes grupos de mujeres y hombres, como los que pertenecen a **las minorías sexuales** (su orientación sexual difiere de la de la mayoría de la población) también suelen estar afectados de manera desproporcionada por **la violencia de género**.

Por último, aunque se podría pensar que **la indiferencia, el aislamiento y la invisibilidad** hagan menos daño de otras formas de violencia, cabe destacar que sus consecuencias para los/las jóvenes en realidad pueden ser increíblemente negativas, especialmente al afectar su **autoestima y participación** en la comunidad. Es importante tener en cuenta que el universo de los/las jóvenes gira en torno a **la aceptación, la amistad y el apoyo** de sus compañeros/as. Entonces el impacto del **rechazo social y la exclusión** puede ser tremendo para ellos/as.

El aislamiento es una forma sutil de intimidación que es **silenciosa** y, a menudo, **invisible**. Parece que las chicas son las que más a menudo utilizan la exclusión como una forma del **bullying emocional**. Los/las jóvenes que experimentan este tipo de tratamiento acaban buscando las causas en sí mismos/as. Como consecuencia, llegan a castigarse y **echarse la culpa**. Si es persistente, el rechazo social puede culminar en el desarrollo de **personalidades antisociales** y en **una pérdida de empatía** hacia los demás.



Aunque la violencia es heterogénea y cualquier persona puede ser una víctima potencial, algunos factores hacen que ciertas personas sean más propensas a sufrir ciertos tipos de violencia que otras. Como se mencionó anteriormente, ambos sexos pueden ser víctimas de violencia, aunque pueden experimentar diferentes tipos según el contexto. Por ejemplo, las mujeres son más vulnerables a sufrir **la violencia doméstica**, mientras que los varones están más expuestos a **la violencia de pandillas** y otro tipo de violencia que ocurren entre los jóvenes. Sin embargo, hay muchas excepciones y es bastante difícil identificar patrones comunes para enfrentar este problema.

Los factores individuales que aumentan el riesgo de sufrir violencia son importantes y cada caso es diferente, pero existe un gran consenso para ampliar el enfoque y prestar más atención al **entorno social, económico, normativo e institucional** en el que viven los/las jóvenes. Según muchas instituciones que están involucradas en el desarrollo de estrategias para luchar contra la violencia, es necesario encontrar respuestas no sólo a nivel **individual**, sino también investigando **las causas de la violencia** en la sociedad. De hecho, las evidencias mundiales sugieren que la vulnerabilidad se ve reforzada por factores como **la discapacidad, la pobreza, trasfondos familiares**



disfuncionales, la orientación sexual, la etnia y muchas otras **situaciones de diversidad o desventaja**. Parece bastante claro que muchos actos violentos los comete una parte de la sociedad que, por algunas razones, es intolerante. Es imprescindible investigar las raíces de esta intolerancia para erradicarla.

Los perpetradores de actos violentos son personas que utilizan esta baja forma de comunicación para reafirmar su condición de supuesta superioridad. No muestran **empatía** ni **respeto**. En el caso de la violencia doméstica, los padres y las parejas son los perpetradores más denunciados, según los datos disponibles. Mientras **la violencia** que ocurre entre pares pasa principalmente en **la escuela** y **por la calle**. De hecho, en los últimos años, ha aumentado el preocupante fenómeno de **las pandillas**. Se trata de grupos de jóvenes que comparten situaciones de **marginación** debido a **pobreza, falta de trabajo y de oportunidades educativas** y que, muchas veces, ejercen violencia contra sus compañeros/as. Aunque todos los tipos de violencia son alarmantes, este lo es de manera particular. Es urgente considerar las circunstancias de los/las jóvenes pandilleros, ya que a menudo ellos/as también son **víctimas** de una sociedad que los/las deja al margen y les obliga a reconstruir su identidad para que sean aceptados/as.



Independientemente de quién la cometa, la violencia puede tener una serie de **consecuencias**: desde **contusiones leves** hasta **discapacidad físicas**, desde **sentimientos perturbadores** hasta **problemas de salud mental graves** y **pensamientos suicidas**. Las víctimas también tienden a tener **bajas aspiraciones** y **escasos logros educativos**, lo que puede tener **consecuencias económicas** a largo plazo en la edad adulta. También tienen alta probabilidad de desarrollar una dependencia a las drogas o al alcohol, e incluso convertirse en personas violentas en la edad adulta.

Obviamente, no todos/as los/las jóvenes que sufren violencia tendrán este tipo de problemas físicos, psicológicos, relacionales o de comportamiento. No obstante, por la gravedad de las posibles consecuencias, es importante centrarse tanto en **la prevención** como en **la asistencia** a las víctimas para que recuperen **su bienestar físico, mental y social**.

Prevenir la violencia y responder a ella ha sido, sin duda, una parte importante del trabajo de UNICEF, pero una evaluación independiente ha señalado la fragmentación en su tipo de intervención. Por ejemplo, aunque los/las jóvenes a menudo experimentan múltiples tipos de violencia a la vez (lo que se define como *polyvictimization*), las políticas y los programas tienden a enfocarse en varios tipos de violencia de manera aislada, por lo que pasan por alto algunos vínculos importantes. Estos y otros temas han demostrado la importancia de adoptar **un enfoque holístico y global**. Por lo tanto, se ha desarrollado un nuevo Plan Estratégico para el 2018-2021 para abordar este fenómeno tan complejo.

Para prevenir y responder a la violencia contra los/las jóvenes, es necesario abordar **los factores de riesgo** y de **protección** a distintos niveles. Todos **los sectores sociopolíticos** tienen un papel importante en **la prevención** y **la mitigación de la violencia**, como también los sectores de **la justicia, la salud** y **la educación**. **Una colaboración multisectorial** es esencial para crear un entorno seguro donde los/las jóvenes "puedan estar **libres de violencia** y donde **las leyes, los servicios** y **las prácticas** minimicen su vulnerabilidad, aborden los factores de riesgo y fortalezcan la propia resiliencia de los/las jóvenes" (OMS, 2015).





La participación de los/las jóvenes en **el diseño de políticas y programas** se han definido como un factor importante para darles la oportunidad de hablar y contribuir a mejorar la calidad de la programación y el seguimiento. Es importante reconocer su potencial para generar cambios sociales positivos en la sociedad, pero también la importancia de trabajar con ellos/as para crear una sociedad mejor.

Teniendo en cuenta esta necesidad, el proyecto REC se ha desarrollado con la intención de promover **la participación de los/las jóvenes** en la prevención de la violencia y en la creación de una sociedad más tolerante. Mediante la realización de vídeos experimentales, se les animará a subir **la voz**, a utilizar su **creatividad** para promover **la diversidad** y apreciar su valor. Al fin y al cabo, es lo que convierte el mundo en un lugar más interesante.

LA METODOLOGÍA DE REC

La metodología REC combina **las artes plásticas y visuales** con el uso de **las nuevas tecnologías** para crear **contenidos audiovisuales**. El programa se dirige a los/las jóvenes con el propósito de ofrecerles **nuevas formas de expresarse** y promover **la diversidad** dentro de **la cultura visual**. Se ha elegido **el cine experimental** como género a utilizar para la producción audiovisual, porque no pone ningún límite al proceso creativo. Por lo tanto, ofrece **oportunidades ilimitadas** para pensar de manera creativa y aprender a respetar la diversidad.

El programa REC invita a los/las jóvenes a reflexionar sobre un tema que lamentablemente afecta nuestra sociedad: **la violencia**. A través de la creación artística y audiovisual, se pueden encontrar nuevas formas de expresar lo que se siente sobre este tema y abrir nuevos canales de diálogo dentro de las comunidades para que se escuche la voz de todos y todas.

La metodología REC explora a fondo cinco temas relacionados con la violencia:

1. **La violencia física: atormentar y ser atormentado/a/a**
2. **El *bullying* y el desequilibrio de poder**
3. **El *cyberbullying*: la hostilidad sin fronteras**
4. **La violencia de género: el control y la desatención**
5. **La indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento**

A la hora de reflexionar sobre ellos, la metodología REC apoya a los/las jóvenes en **el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, creativas y TIC**; mejora **la autoestima** y **el empoderamiento** de los/las jóvenes; promueve **el pensamiento divergente**; impulsa **el trabajo en equipo** y **la participación**; promueve **dinámicas de grupo** que crean un sentido de pertenencia, fomentan **un intercambio beneficioso** de sentimientos y **el apoyo entre pares**.

Esta guía metodológica es el resultado de **la colaboración estratégica** de cinco organizaciones en el proyecto REC. Todas ellas están activamente involucradas en ofrecer oportunidades a los/las jóvenes, especialmente a aquellos/as **con menos oportunidades**. Todas contribuyeron al desarrollo de la metodología y compartieron sus conocimientos y experiencias. Cada socio creó un módulo de esta guía metodológica, contando con la colaboración de expertos, y encargándose de uno de los temas mencionados anteriormente. Posteriormente, todos los socios han testeado los cinco módulos mediante la implementación de los REC labs. Gracias a esta primera aplicación también se ha recogido información significativa para revisar y mejorar la metodología.



En los siguientes apartados se explicará cómo se combinan todos los elementos de esta metodología innovadora. En primer lugar, existen algunas motivaciones por las cuales se eligió usar **la producción audiovisual** como herramienta para promover **la expresión** de los/las jóvenes y fomentar **la prevención** de la violencia. También se motiva la elección del cine experimental como género a utilizar en el marco del programa REC. Por último, se definirá el papel de **las artes plásticas y visuales** en el proceso.

Modelos de referencia

Utilizamos dos modelos de referencia para el diseño de nuestra metodología. En primer lugar, el denominado **MetaEducarte** o “El método del taller educativo de arte”, que aboga la necesidad de diferenciar la “educación artística” del concepto de taller artesanal tradicional. Este modelo utiliza imágenes visuales que los niños pueden identificar fácilmente en relación con **mensajes visuales** que encuentran en su vida diaria. Utilizar las tecnologías como para la implementación de estos talleres es fundamental porque los/las participantes los suelen considerar **dinámicos y divertidos**. Los/las participantes también pueden encontrar su propio **idioma** a través del **arte**. A partir de ahí, pueden utilizarlo para reflexionar y construir su propia **identidad**. Se trata de un método educativo que estimula el lado más creativo de los/las participantes, les ayuda a fortalecer su capacidad de **análisis, razonamiento y pensamiento crítico** (Moreno, 2012).

El segundo modelo de referencia es **el método MUPAI** (Museo Pedagógico de Arte Infantil). En este caso, el objetivo principal es comprender las imágenes que nos rodean para poder reproducirlas. Los talleres basados en este modelo se centran en **la representación y la interpretación**, por tanto, los/las jóvenes aprenden la diferencia entre nuestra vida real y la vida que alguien ha construido para nosotros. El papel del/de la facilitador/a es apoyarles a desarrollar **visiones nuevas** mientras exploran los contenidos y las técnicas propuestas (MUPAI, 2016).

La metodología REC, toma esos dos modelos como referencia, y a su vez proporciona una **experiencia educativa no formal, transformadora e interdisciplinar**, ya que combina **la educación audiovisual, la educación artística y las nuevas tecnologías**.

A través de esta guía, los trabajadores juveniles encontrarán **las pautas necesarias** para realizar unos talleres que tengan el objetivo de reflexionar sobre **la violencia y sus consecuencias**. Estas pautas serán muy útiles para guiar **un proceso creativo** orientado a promover **la expresión y el pensamiento crítico** de



los/las participantes. El producto final de cada taller será **un vídeo experimental** que se compartirá dentro de la comunidad con el fin de transmitir **los mensajes** de los/las jóvenes y generar **un impacto**.

La creación audiovisual como forma de expresión contra la violencia

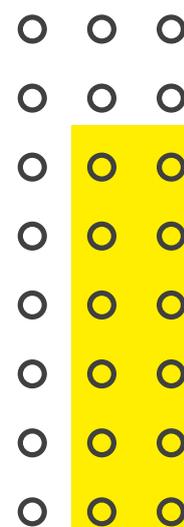
Aunque no seamos completamente conscientes de ello, la violencia forma parte de nuestra vida diaria. Estamos rodeados por programas de televisión, películas, videojuegos, vídeos musicales y otros medios que distribuyen los **contenidos violentos**.

Hace unos años no teníamos acceso a muchos contenidos. La gente solía ver la televisión más que nada para conseguir **información**. Luego, poco a poco, la televisión empezó a ofrecer también programas de **entretenimiento**. Desde que comenzó la era de Internet, tenemos acceso a una inmensa gama de **contenidos**. A través de **nuevos canales**, la violencia ha encontrado su camino para entrar en nuestra casa hasta hasta convertirse en algo normal.

Se señala a menudo que una intensa exposición a **contenidos violentos** es muy dañina especialmente para los/las jóvenes e influye negativamente en su comportamiento. Como forma de prevención, los padres pueden limitar el acceso de sus hijos/as a los contenidos violentos. Sin embargo, en algunos momentos, los/las jóvenes empiezan a tener **más control** y deciden qué contenidos quieren ver de forma independiente. Es muy improbable que los/las jóvenes no accedan a **contenidos violentos** en ningún momento de su adolescencia.

La adolescencia, además, es un período muy importante por el **desarrollo personal** y **la creción** de nuestra **identidad**. En esta etapa, se buscan **modelos externos**, y muchas veces, hoy en día, acaban siendo los que los/las jóvenes ven en **los medios de comunicación**. Estos modelos acaban siendo muy influyentes sobre **la comprensión** del mundo que desarrollan los/las jóvenes. Por tanto, no podemos ignorar **los efectos negativos** de estar rodeados por **mensajes violentos** a través de estos canales.

La exposición a ciertas imágenes puede provocar que muchos jóvenes desarrollen **pensamientos, emociones, sentimientos** y **comportamientos agresivos**. Por tanto, usar correctamente **las nuevas tecnologías** y mejorar **la alfabetización audiovisual** es esencial para su bienestar. Creemos que **la creación de mensajes no violentos** que se puedan transmitir a través de **las redes sociales** —y **otros canales online** — podría contribuir a enfrentarse al



problema. Involucrar a los/las jóvenes en **la creación de contenidos**, de hecho, podría sensibilizarlos sobre **la responsabilidad** que implica **la difusión de mensajes** a un público tan amplio como el de las redes sociales.

Hoy en día, algunas tecnologías son muy accesibles y la posibilidad de compartir contenidos está al alcance de casi cualquier persona. Tenemos el privilegio de compartir nuestros mensajes con el resto del mundo con solo clic. Por otro lado, esta misma **accesibilidad** puede llevarnos a encontrarnos con mensajes de **odio y violencia**. **La alfabetización audiovisual** es fundamental para que los/las jóvenes desarrollen **un pensamiento crítico** que les oriente como **consumidores audiovisuales**. El objetivo del proyecto REC es también concienciar a los/las jóvenes de que, a través de las nuevas tecnologías, es posible promover cambios positivos en la sociedad, incluso contribuir a erradicar la violencia. Solo tenemos que usarlas de **la manera correcta**.

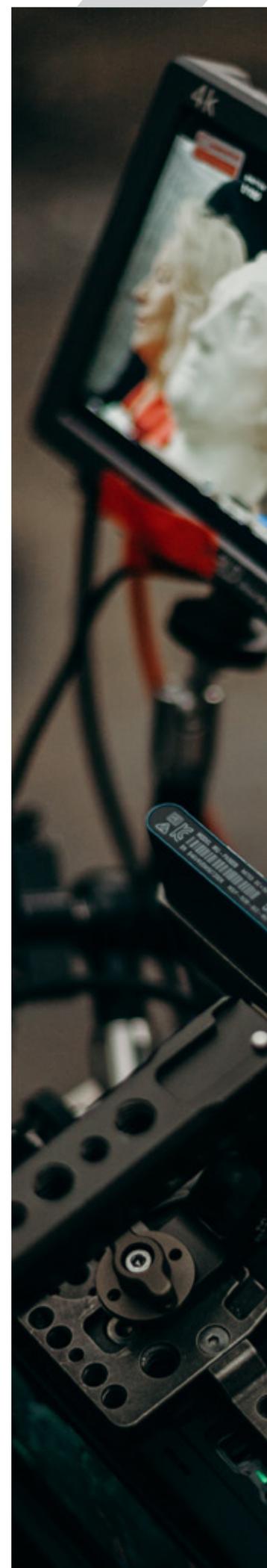
La producción de vídeos experimentales

La metodología REC propone un género audiovisual específico con el que trabajar: **el cine experimental**. Hay muchas razones detrás de esta elección. En primer lugar, podría ser relevante mostrar esta **forma poco convencional** de producir **contenidos audiovisuales** y hacerles comprender su singularidad a los/las jóvenes. Aunque **la cultura visual** es tan amplia, la mayoría de la audiencia generalmente accede solo a **contenidos convencionales**. Como consecuencia, pierde la posibilidad de apreciar otro tipo de producciones que muchas veces por razones presupuestarias no están muy difundidas, a pesar de su gran valor artístico.

Practicando el cine experimental, los/las jóvenes pueden tener **la oportunidad de experimentar** y dar sus primeros pasos en **la producción audiovisual** dejando de lado las limitaciones del **cine narrativo tradicional**. **El proceso creativo** será libre, lo que permitirá a los/las participantes expresarse de la forma que prefieran.

Para comprender mejor el potencial de la **realización cinematográfica experimental**, conviene describir brevemente sus **orígenes** y **características**.

El cine experimental, que también se conoce como **cine de vanguardia**, es difícil de definir principalmente porque es **un género muy amplio**. El mismo hecho de buscar una definición va en contra de los objetivos de este género. Es posible definirlo como un cine que desafía **las convenciones del cine narrativo y documental tradicional**. De hecho, no tiene que contar una historia, ni tener personajes o transmitir un mensaje. Puede ser **visceral** o **mundano, atractivo** o **aburrido**. Puede ser literalmente cualquiera cosa.





El mundo del cine experimental tiene una historia tan rica como el cine narrativo. Suele asociarse con **cineastas europeos**, aunque Estados Unidos también cuenta con una tradición abundante de cineastas experimentales. El cine experimental surgió cuando algunos artistas comenzaron a señalar que las **imitaciones del cine narrativo** eran **artificiales**, y empezaron a desafiar la idea de que solo había una forma correcta de hacer las películas (Morrow, 2013).

La tecnología cinematográfica se inventó a finales del siglo XIX. A principios de la década de los 20, la producción cinematográfica estaba floreciendo en América, Europa y Australia. Los avances tecnológicos permitieron a los cineastas lanzar películas cada vez más ambiciosas. Sin embargo, las personas involucradas en estas producciones audiovisuales se consideraban más como **animadores** que como artistas. Entonces, comenzaron a surgir movimiento para que el cine se considerara un **arte moderno**. Cineasta de mentalidad independiente comenzaban a utilizar la tecnología cinematográfica de forma innovadora. A medida que avanzaban las décadas, Hollywood definía los estándares de cómo se hacían las películas. Algunos artistas y cineastas de vanguardia empezaron a reaccionar contra estas convenciones comenzando a crear **contenidos audiovisuales** para, entre otras cosas, romper **la ilusión de la realidad** y hacer que los espectadores tomaran **conciencia del artificio del cine** (MoMA Learning, s.f.).

La década de 1960 fue particularmente importante para **la realización de películas experimentales**, principalmente debido a Andy Warhol, cuya popularidad a lo largo de la década dio visibilidad al cine experimental en su conjunto. Además, durante esta década surgió **una contracultura de izquierda** que hizo aumentar la distribución de películas no convencionales y el número de artistas que se dedicaban a **las películas de vanguardia** (Film Reference, s.f.).

La contracultura de la década de 1960, un fenómeno cultural antisistema que se desarrolló en gran parte del mundo occidental entre mediados de la década de 1960 y mediados de la de 1970, fue el trasfondo perfecto para la aparición de **formas de expresión nuevas y no convencionales**.

Durante este período, algunos de los cineastas experimentales más importantes fueron Luis Bunuel, Maya Deren, Andy Warhol, Kenneth Anger, Chris Marker, Stan Brackhage y Jan Svankamyer. Algunos ejemplos famosos de películas experimentales son: "Un perro andaluz" de Luis Buñuel (1929), **una mezcla surrealista** de imágenes que se diseñaron intencionalmente para **no tener una explicación racional** (se trata probablemente de la más famosa y discutida de todas las películas experimentales); "Dog Star Man" de Brakehage (1961), que consiste en capas de colores, formas y manchas que se mueven rápidamente

y crean **una experiencia única y desorientadora**; "Eat" de Andy Warhol (1963), que consiste en una representación de casi 40 minutos, de alto contraste, de un hombre comiendo lentamente y **trasciende las expectativas** de lo que debería ser una película.

Según muchos críticos, el mundo del cine experimental pasó por un período de menor creatividad durante la década de los 80. En la década de los 90, sin embargo, estaba claro que el movimiento estaba experimentando un resurgimiento. Surgió **una nueva generación de artistas** y tendencias estéticas.

Como se mencionó anteriormente, por su propia naturaleza, no es posible definir un conjunto de reglas a seguir para crear una película experimental. De todos modos, conviene hacer algunas observaciones importantes para entender **las posibilidades** de este género.

Primero, este tipo de realización de películas permite **una gran libertad creativa**. Realizar películas tradicionales, a pesar de la oportunidad de crear siempre nuevas historias, implica **ciertas limitaciones** en cuanto a lo que es posible mostrar y cómo se debe hacer. Por otro lado, estas restricciones no existen en **la realización de películas experimentales**. Lo que podría ser inaceptable en el mundo del cine narrativo es perfectamente **aceptable** en el mundo del **cine experimental**.

No tener restricciones creativas permite probar y explorar. En la fase de **producción**, la cámara se puede utilizar de varias formas, mientras que, en la fase de **postproducción**, el vídeo se puede manipular hasta obtener **resultados imprevistos**. A través de este ejercicio, también se llega a dominar técnicas que luego podrán utilizarse para producir **películas narrativas y documentales**. Esto significa que experimentar es una buena forma de aprender más sobre **la producción audiovisual** en general. Además, esta libertad creativa permite escapar de **la convención** y evitar **el conformismo**. Los cineastas experimentales pueden crear **su propio estilo** (Hardy, 2013).

La espontaneidad es otro elemento clave de la realización de películas experimentales. Por ejemplo, al producir una película narrativa, las decisiones tomadas en la fase de preproducción se siguen cuidadosamente durante la fase de producción. Al contrario, en la realización de **películas experimentales**, **las decisiones creativas** se suelen tomar **durante el rodaje**, que entonces se transforma en **un acto de expresión espontáneo** (Hardy, 2013).

La película experimental es **una forma estética**. Aunque todas las películas utilizan recursos artísticos como **la fotografía, la música, la pintura**, etc., **las**

películas narrativas y **documentales** no necesariamente utilizan estos recursos en todo su potencial porque no están enfocadas en crear un **arte estético puro**, sino más bien en crear **una realidad narrativa**. Por otro lado, en **las películas experimentales**, la posibilidad de mezclar y manipular **los elementos artísticos** para evocar **emociones** es ilimitada. El objetivo principal del cine experimental no es **la perfección técnica** sino **la expresión**. Por esta razón, en el ámbito del cine experimental, se vuelve difícil o literalmente imposible definir una frontera entre lo que es bueno y lo que no lo es (Hardy, 2013).

El cine experimental se asocia a menudo con **la expresión social**. Muchas películas narrativas tradicionales tienen **matices culturales, sociales, políticos** o incluso **religiosos** que se expresan implícitamente a través de **las convenciones narrativas**. Sin embargo, este tipo de producciones generalmente se crean para **una amplia audiencia** y su creación depende de **la financiación de inversores** que no quieren que sus películas sean políticas, articulen **declaraciones religiosas** y/o **alienen a la audiencia**. Por otro lado, la producción del cine experimental generalmente no busca el éxito comercial, por eso los productores de cine experimental tienen **la libertad** de decidir transmitir **sus mensajes**, aunque puedan ser rechazados por una gran parte de la audiencia (Hardy, 2013).

El cine experimental no nace como un producto para una gran audiencia. Algunas personas pueden pasar toda su vida sin ni siquiera vislumbrar una película experimental. La mayoría nunca se sentará a ver una. Este tipo de películas propone algo diferente que probablemente no se ajusta a **las expectativas** de la mayoría de los espectadores, genera **confusión** o incluso provoca **molestias** y **desilusión**. Sin embargo, los elementos se pueden manipular para retratar **emociones** o transmitir **ciertos mensajes** de mil maneras. Como resultado, la **película experimental** es **un medio artístico realmente poderoso**. El cine experimental se considera **una subcultura** que se desarrolla en gran medida fuera de los cines habituales. Es más probable que las películas experimentales se distribuyan en **museos, galerías, clubes de cine** y **festivales**. Se trata de un género, que, a pesar de llegar a un público muy amplio, tiene sus **propios canales de distribución**. Sin embargo, es un género **esencial** ya que siempre ha formado **la vanguardia** que acaba determinando **las nuevas tendencias de la cultura dominante**.

Hay diferentes formas de producir una película experimental. Por ejemplo, muchos artistas crean las películas **combinando y recontextualizando materiales audiovisuales existentes**. Por supuesto, utilizar materiales existentes no es la única forma de experimentar. Los cineastas pueden



liberar **su imaginación** y encontrar **sus propias formas únicas** de producir los contenidos de sus trabajos experimentales. Es evidente que la realización de vídeos experimentales rompe con **el lenguaje cinematográfico convencional**, promueve **la libre exploración** de **los recursos audiovisuales, los límites y las técnicas artísticas** en su conjunto, rompe **las reglas y los estándares** del cine y deja atrás **el formato narrativo** que domina **la industria cinematográfica**.

El lenguaje audiovisual experimental proviene en su mayoría de **las vanguardias cinematográficas** que se iniciaron en la década de los 20: **el cine abstracto, impresionista, futurista y surrealista**. El vídeo experimental generalmente desarrolla un concepto a través de varios niveles de significado que cada vez son **más complejos**. Rompe algunos o todos **los elementos de la ficción convencional: la trama, el espacio, el tiempo y el sonido**. Por lo tanto, provoca **una experiencia estética**. Las películas experimentales tienen **un impacto sensorial** sobre el público.

Aunque no existan **reglas** para crear una película experimental, existen algunas características que ayudan a reconocerla. Los productos experimentales generalmente carecen de **una narrativa lineal**, aplican **las metáforas visuales**, reemplazan **la continuidad de la perspectiva** por **imágenes yuxtapuestas**, buscan **la abstracción** a través de diferentes técnicas (**las distorsiones, los bucles de puntos brillantes en las pantallas, etc.**).

El uso de las artes visuales y plásticas

Producir un vídeo experimental puede parecer muy complicado porque implica un uso **poco convencional de las técnicas** que normalmente se utilizan para producir **los contenidos audiovisuales**. Alguien podría decir que antes de romper **la norma** podría ser necesario conocerla a fondo y, como se puede observar en el anexo "**El proceso de la producción audiovisual**", la producción audiovisual es un proceso complejo que involucra muchas reglas a considerar.

Para facilitar la creación del vídeo experimental, en el marco del proyecto REC, se decidió recurrir a **las artes visuales y plásticas** para encontrar formas innovadoras y no convencionales para crear los contenidos del vídeo y transmitir mensajes. El uso de estas técnicas promueve **la experimentación**.

Cada uno de los cinco laboratorios REC ha sido diseñado para utilizar una técnica plástica y visual específica para generar **los contenidos y las narrativas** del vídeo experimental. Estas técnicas animarán a los/las participantes a manipular **los materiales**, experimentar y encontrar **nuevas formas de expresarse**. Cuando se tratan temas complicados como **la violencia**, además,



las artes plásticas y visuales pueden ayudar a las personas, especialmente a **los más vulnerables**, a encontrar **formas de comunicación no verbal** que facilitan la expresación de lo que sienten. Este aspecto es muy importante porque una de **las principales prioridades** del proyecto REC es proporcionar a los/las jóvenes **nuevos canales** para hablar sobre un fenómeno tan impactante como la violencia.

Las artes visuales se refieren a **construcciones estéticas y artísticas** de **forma unidimensional y bidimensional** como el dibujo, la pintura, la serigrafía y la impresión, la fotografía, el arte digital y las artes aplicadas. Por otra parte, **las artes plásticas** se refieren a **creaciones artísticas y estéticas** de **forma tridimensional** como la escultura, la artesanía, la cerámica y la arquitectura (Esaak, 2020).

Las dos forman parte de **la educación artística** y la mayoría de las personas entran en contacto con estas disciplinas en algún momento de su **trayectoria educativa**. Lamentablemente, a menudo, se subestima el valor de estas asignaturas, aunque contribuye al **desarrollo integral** de las personas, favoreciendo el desarrollo de varias **habilidades**. A través del arte, podemos interpretar y reformular **los elementos adquiridos** a través de **la experiencia**. Las artes ayudan a las personas a desarrollar **su propia identidad individual**, lo que les permite posicionarse críticamente en **su contexto** y proyectarse hacia **el futuro**. Las artes fomentan **la expresión** de **sentimientos, emociones, sensaciones y experiencias**, al tiempo que proporcionan **una oportunidad educativa** para **el desarrollo personal y social** a través del **fomento del pensamiento crítico, la creatividad, la cooperación, la solidaridad y la tolerancia**.

Desarrollar proyectos artísticos es muy relevante también para que **los/las facilitadores/as, los maestros, los padres**, así como a **los responsables políticos y la comunidad en general** puedan acceder al mundo de los/las jóvenes y comprender lo que sienten y piensan. Es una forma de reducir la distancia entre los/las jóvenes y el resto de la comunidad y destacar que sus problemas son tan relevantes como aquellos de las personas adultas. Resolver los problemas de los/las jóvenes, especialmente aquellos relacionados con la violencia, significa mejorar nuestra sociedad del futuro.

Para la implementación del modelo REC se han elegido **cinco técnicas de artes plásticas y visuales** diferentes, que, de todas formas, se podrían sustituir. Las técnicas elegidas son **la experimentación fotográfica, la elaboración de máscaras, el land art, el collage textil y el teatro de sombras**. Se explorarán en detalle al presentar cada REC lab.

Las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías constituyen otro **elemento indispensable** de la metodología REC. **Los contenidos** creados utilizando **las técnicas visuales y plásticas** se convertirán en contenidos audiovisuales gracias al uso de **recursos digitales**. Las nuevas tecnologías se usarán para capturar los contenidos de los vídeos experimentales que habrán realizado a través de **la experimentación fotográfica, el collage textil y el land art**, así como para grabar los/las jóvenes que actúen con **las máscaras** que habrán creado o las sombras cuando practiquen **la técnica del teatro de sombras**.

Para implementar el programa REC, es necesario contar con al menos **un dispositivo de grabación de vídeo**, preferiblemente equipado con **trípode, micrófono y flash**. La primera aplicación del programa REC se ha llevado a cabo utilizando **tabletas**, ya que son muy fácil de manejar. Además, el uso de tabletas ofrece otra ventaja: se puede instalar **un programa de edición de vídeo** directamente en ellas, sin que sea necesario exportar los vídeos grabados a otros dispositivos para realizar **la edición**.

Un programa de edición de vídeo también es esencial para hacer **los ajustes necesarios** y crear **los productos finales**. Se recomienda comprar **una versión premium** para contar con muchas opciones de edición y favorecer la experimentación. El uso de estos dispositivos y programas para la edición de vídeos permitirá a los/las jóvenes desarrollar nuevas **competencias TIC**, muy útiles para su futuro profesional.

La estructura de los laboratorios REC

El programa REC está compuesto por **cinco talleres o laboratorios (REC labs)**, cada uno dedicado a la exploración de uno de los cinco temas mencionados anteriormente. Se sugiere que cada laboratorio se lleve a cabo a lo largo de **dos meses**, para favorecer la asimilación de los contenidos. De esta forma, la experiencia REC sería **un proceso de diez meses**. La aplicación de los cinco talleres, además, tendría que ser un proceso continuo para asegurar **resultados óptimos**. Sin embargo, cada laboratorio es independiente, por tanto, al replicar este modelo, los trabajadores juveniles pueden decidir realizar solo algunos laboratorios o cambiar su orden según sus necesidades específicas.



Al ser una combinación de **creación audiovisual** y **artística**, el programa REC prevé el uso de **diferentes técnicas** de **artes plásticas** y **visuales** para crear **los contenidos experimentales** del vídeo. Cada REC Lab prevé una técnica diferente para llevar a cabo el proceso creativo:

REC Lab 1

Tema: La violencia física, atormentar y ser atormentado/a/a

Técnica artística: La experimentación fotográfica

REC Lab 2

Tema: El *bullying* y el desequilibrio de poder

Técnica artística: La elaboración de máscaras para la creación de personajes

REC Lab 3

Tema: El *ciberbullying*, hostilidad sin fronteras

Técnica artística: El *land art* y el uso de los elementos naturales

REC Lab 4

Tema: La violencia de género: el control y la desatención

Técnica artística: El *collage* textil

REC Lab 5

Tema: Indiferencia, invisibilidad y aislamiento

Técnica artística: El teatro de sombras

Cada laboratorio se compone de **ocho sesiones de 2 horas**, aunque su duración se puede adaptar a las necesidades específicas de cada grupo con que se implementará. Los/las facilitadores/as necesitarán de tiempo adicional para preparar las sesiones, especialmente para explorar en profundidad los temas y las técnicas. Por lo tanto, consideramos que la implementación de cada laboratorio llevará **32 horas: 16 horas de preparación y 16 horas para ejecutar** las sesiones.

Será necesario al menos **un facilitador** (o preferiblemente dos) para liderar la implementación de los laboratorios, cuyo número ideal de participantes sería de **10 a 15 jóvenes**.

Las ocho sesiones de cada laboratorio están estrictamente relacionadas entre ellas. Para comprender el proceso detrás de cada una de ellas y su interconexión, observamos el cuadro siguiente:

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
<ul style="list-style-type: none"> » Introducción del proyecto y de la metodología » Creación del vínculo 	<ul style="list-style-type: none"> » Discusión grupal sobre el tema » Construcción de ideas y conceptos » Introducción a la técnica artística 	<ul style="list-style-type: none"> » Introducción a las técnicas narrativas » Exploración de recursos artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> » Exploración de recursos narrativos » Creación de la historia
Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8
<ul style="list-style-type: none"> » Exploración de la narrativa audiovisual » Aplicación de la técnica artística 	<ul style="list-style-type: none"> » Producción artística » Producción audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> » Finalización de las sesiones de rodaje » Edición 	<ul style="list-style-type: none"> » Post-producción » Reflexiones finales y conclusión

Como se puede ver, algunas sesiones están resaltadas del mismo color: **las sesiones 1 y 2 en amarillo, las sesiones 3, 4 y 5 en azul; las sesiones 6, 7 y 8 en rosa**. Cada color representa el proceso que se realiza en cada fase del laboratorio.

Además, el **marco gris** que enmarca todas las sesiones se refiere al uso de **las nuevas tecnologías**. Su aplicación será constante durante toda la experiencia REC, con el fin de asegurar el desarrollo de las competencias TIC.

El programa REC propone **una metodología innovadora**. No está enfocado solo a **la producción audiovisual** ni a una simple **transmisión de conocimientos**. Propone **un camino de reflexión** hasta **la producción** que se realiza a través de **la experimentación**. Los talleres también fomentarán **la creatividad** y la formación de **la identidad individual y grupal**.

Mostrar **la estructura** de los laboratorios podría ser útil no solo para replicar el modelo, sino también para utilizar **la metodología** para tratar otros temas. Sin duda, la metodología es suficientemente flexible para adaptarse a propósitos diferentes.



El primer bloque de cada laboratorio está formado por **la sesión 1 y 2** que están dedicadas a **la introducción** y **la creación de vínculo grupal**. Estas sesiones se centran en la importancia de construir la identidad del grupo con el que se vaya a trabajar. Es importante que los objetivos y la metodología estén claros desde el principio.

Además, estas sesiones tienen el objetivo de crear vínculos entre los/las participantes, también entre participantes y facilitadores. El tema de la violencia no es tan fácil de abordar, por lo tanto, es extremadamente importante crear un espacio seguro donde todos los/las participantes se sientan cómodos. El éxito de estas primeras sesiones podría facilitar la implementación general de los laboratorios: los/las participantes comenzarán a confiar en sus compañeros/as y a participar activamente. Además, la creación de **un vínculo** y también el desarrollo de **un sentido de identidad** y **pertenencia** pueden promover **el empoderamiento, la autoestima** y desarrollar dinámicas de **apoyo entre pares**.

Durante la implementación de los laboratorios, es relevante prestar atención a la actitud que debe tener el/la facilitador/a y la actitud que debe promover en los/las participantes. El éxito de la primera fase es fundamental para asegurar **una buena participación** y **buenos resultados**, así que, a continuación, se explicarán con más detalle varios aspectos a considerar sobre **los/las facilitadores/as, los/las participantes** y **el espacio de creación**.

Las sesiones 3, 4 y 5, marcadas en **azul**, están dedicadas a **la introducción de las técnicas artísticas**, así como a **la creación de la historia**. También se centrarán en **la transmisión de conocimientos** sobre **la creación narrativa**. Las técnicas narrativas se refieren a **los elementos básicos necesarios** para transmitir una historia. El cine está hecho de historias, los elementos que cambian son **la manera de representarlas, los recursos empleados**.



A través de los ejercicios de **escritura creativa** se puede potenciar **la creatividad** que finalmente servirá para crear colectivamente una historia. Al mismo tiempo, en estas sesiones se introducen varios **contenidos teóricos** y **referencias visuales** sobre **las principales técnicas artísticas** empleadas. El objetivo es explorar y analizar **la cultura visual**, encontrar **la inspiración** y animar a los/las participantes a encontrar sus **propias formas de expresarse**.

Las sesiones 6, 7 y 8, marcadas en **rosa**, se centran en **el proceso audiovisual**. En estas sesiones, hay tareas **más creativas** y **relacionadas con la producción audiovisual**. El anexo "**El proceso de producción audiovisual**" será una herramienta útil para apoyar estas sesiones. Los/las facilitadores/as, en estas sesiones, tendrán atender **las necesidades técnicas** de los/las participantes, además de orientarle en el proceso creativo.

El papel del/de la facilitador/a

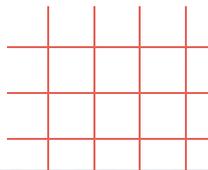
La experiencia del/de la facilitador/a en la producción artística/audiovisual es **relevante**, pero lo que es más importante es su **capacidad** para generar y activar **dinámicas** de participación, **reflexión** e **inclusión**.

Dado que el proyecto aborda **temas delicados**, el/la facilitador/a deberá ser **muy cuidadoso/a** y estar **atento/a** a lo que los/las participantes quieran compartir durante las sesiones. Deberá motivarlos a compartir sus **sentimientos** y **experiencias** sin presiones. El/la facilitador/a deberá fomentar **la creación de un círculo de confianza**, promover **la colaboración** y **el intercambio** entre los/las participantes.

La contribución activa de los/las jóvenes es fundamental para que el proyecto pueda lograr **los resultados esperados**. Por esta razón, el/la facilitador/a involucrará a los/las jóvenes a través de **ejercicios** que activen su participación. El/la facilitador/a propondrá **dinámicas** de grupo para fortalecer **el vínculo entre las personas** y promover **el apoyo entre pares**. Se maximizarán **las fortalezas** y minimizarán **las debilidades** de cada participante.

Para tener éxito en la implementación de los talleres, los/las facilitadores/as deberán:

- » Tener **una mente abierta** y estar **preparados/as** para desarrollar **nuevas habilidades**.
- » Respetar **las opiniones** de todos/as y no limitar **la creatividad** y **la expresión**; no imponer sus ideas.
- » Fomentar la creación de **un círculo de confianza** entre los/las participantes.
- » Estimular **la discusión** y garantizar **la participación** de todos/as.
- » Dirigir la discusión hacia **soluciones positivas**.
- » Estimular **la reflexión** y **el pensamiento crítico**.
- » Proporcionar **asistencia técnica**.
- » **Confiar en las personas** y en sus capacidades.
- » Tener **una actitud democrática** y **participativa**.
- » Animar al grupo a establecer **sus propias metas** y tomar **sus propias decisiones**.





Además, el/la facilitador/a debería tener en cuenta que **el espacio** donde se desarrolla el taller también es fundamental. Según Gibb (1996), para desarrollar adecuadamente un taller educativo, el entorno físico debe ser **suficientemente amplio** para realizar **las actividades** y también **suficientemente pequeño** para promover **la participación** y **minimizar la intimidación**. El ambiente debe ser **informal**, pero se debe evitar cualquier **distracción**. Por otro lado, también se deben considerar aspectos como **la calefacción, la iluminación y la ventilación**, así como **la disponibilidad** de mesas para que los/las participantes puedan estar cómodos.

Es recomendable establecer **procedimientos** para **la resolución de conflictos**. Hay que tener en cuenta que **muchas barreras de comunicación** provienen de **aspectos emocionales e interpersonales**. Por lo tanto, se recomienda evitar la creación de **tensiones grupales**, favoreciendo la comunicación. Si ocurren problemas, es necesario resolverlos para que cada participante se sienta **libre y cómodo/a**.





REC LAB 1

Construir imágenes
para destruir la violencia



DESCRIPCIÓN GENERAL

Tema	La violencia física: atormentar y ser atormentado/a
Técnica artística	La experimentación fotográfica
Organización involucrada	Fundación INTRAS
Duración total (incluso la preparación)	32 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> » Reflexionar sobre la violencia física, los motivos que la originan, las consecuencias y la forma de prevenir su ocurrencia. » Explorar y practicar la técnica de experimentación fotográfica. » Adquirir las competencias TIC necesaria para el rodaje y la edición de vídeos. » Mejorar las competencias comunicativas y la capacidad de transmitir mensajes significativos. » Mejorar la creatividad y el pensamiento divergente. » Apreciar la riqueza de la diversidad.
Sesión 1	1.1 ¡Bienvenido/a al REC Lab 1! 1.2 Actividades para romper el hielo 1.3 Explorar el equipo de grabación de vídeo 1.4 Ideas, emociones y experiencias sobre el tema 1.5 Violencia física: atormentar y ser atormentado/a 1.6 Conclusión
Sesión 2	2.1 Introducción 2.2 Transformación de la lluvia de ideas 2.3 Presentación de la técnica artística: la experimentación fotográfica 2.4 Conclusión
Sesión 3	3.1 Introducción 3.2 Prácticando la experimentación fotográfica 3.3 Conclusión
Sesión 4	4.1 Introducción 4.2 Explorando los recursos y buscando la inspiración 4.3 Creación narrativa 4.4 Conclusión
Sesión 5	5.1 Introducción 5.2 Finalización de la historia y preparación para la fase de producción 5.3 Conclusión
Sesión 6	6.1 Introducción 6.2 Producción de los contenidos de la historia a través de la experimentación fotográfica 6.3 Creación de la hoja de ruta del rodaje 6.4 Conclusión
Sesión 7	7.1 Introducción 7.2 Producción audiovisual: el rodaje 7.3 Fase de edición de vídeo 7.4 Conclusión
Sesión 8	8.1 Introducción 8.2 Edición de vídeo y finalización 8.3 Conclusión

La violencia física

Atormentar y ser atormentado/a

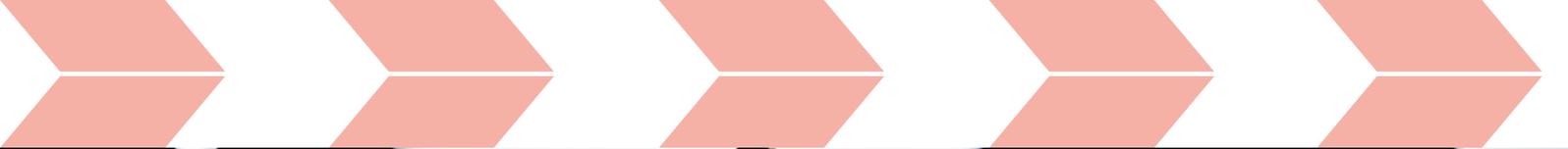
La violencia física básicamente ocurre cuando una persona utiliza **la fuerza física** contra otra, lo que potencialmente causa **un daño**. Se puede manifestar de **muchas formas**: rascar, morder, empujar, abofetear, patear, asfixiar, estrangular, arrojar las cosas, envenenar, sacudir, forzar o negar la comida, usar armas u objetos que puedan lastimar, la restricción física y otros actos que pueden herir.

La violencia física **deja evidencias** que incluyen hematomas, huesos rotos o facturados, quemaduras, marcas de mordeduras, otras lesiones y problemas de salud como los efectos de envenenamiento (vómitos, somnolencias o convulsiones), problemas respiratorios por el ahogamiento, la asfixia o la intoxicación (NSPCC, s.f.).

El abuso físico puede tener **los efectos a largo plazo** en los niños y los/las jóvenes. Típicos problemas de **salud física o mental** que suelen surgir incluyen **ansiedad, trastornos de conducta, comportamientos delictivos, depresión, dependencia de drogas y alcohol, trastornos de alimentación, problemas en la escuela, obesidad, comportamientos sexuales de riesgo**, también **pensamientos e intentos suicidas** (NSPCC, s.f.).

Las causas de la violencia son variadas; incluyen **la frustración, la violencia en el hogar o el vecindario** y una tendencia a ver las acciones de otras personas como **hostiles**, incluso cuando no es así. **La exposición a contenidos violentos** a través de los medios de comunicación, también puede ser un factor desencadenante. Ciertas situaciones también aumentan el riesgo de que ocurran actos violentos, como beber y consumir **drogas, insultar y provocar**. Algunos **factores ambientales** como **el calor y el hacinamiento** también pueden influir (Kazdin, 2000).

Entre todas las formas en que se manifiesta la violencia, **la violencia física** parece ser la más común, aunque probablemente sea solo **la punta del iceberg**. Generalmente, se acompaña a **la violencia psicológica**. De hecho, la violencia física ocurre especialmente cuando la víctima se resiste a la violencia psicológica (Hirigoyen, 2006). Cuando un agresor asalta a una víctima, **la intención principal** no es dejar un ojo morado, sino mostrar quién tiene **la autoridad**. En este **juego de poder**, las víctimas son las que no logran imponerse por **falta de confianza o de recursos**.



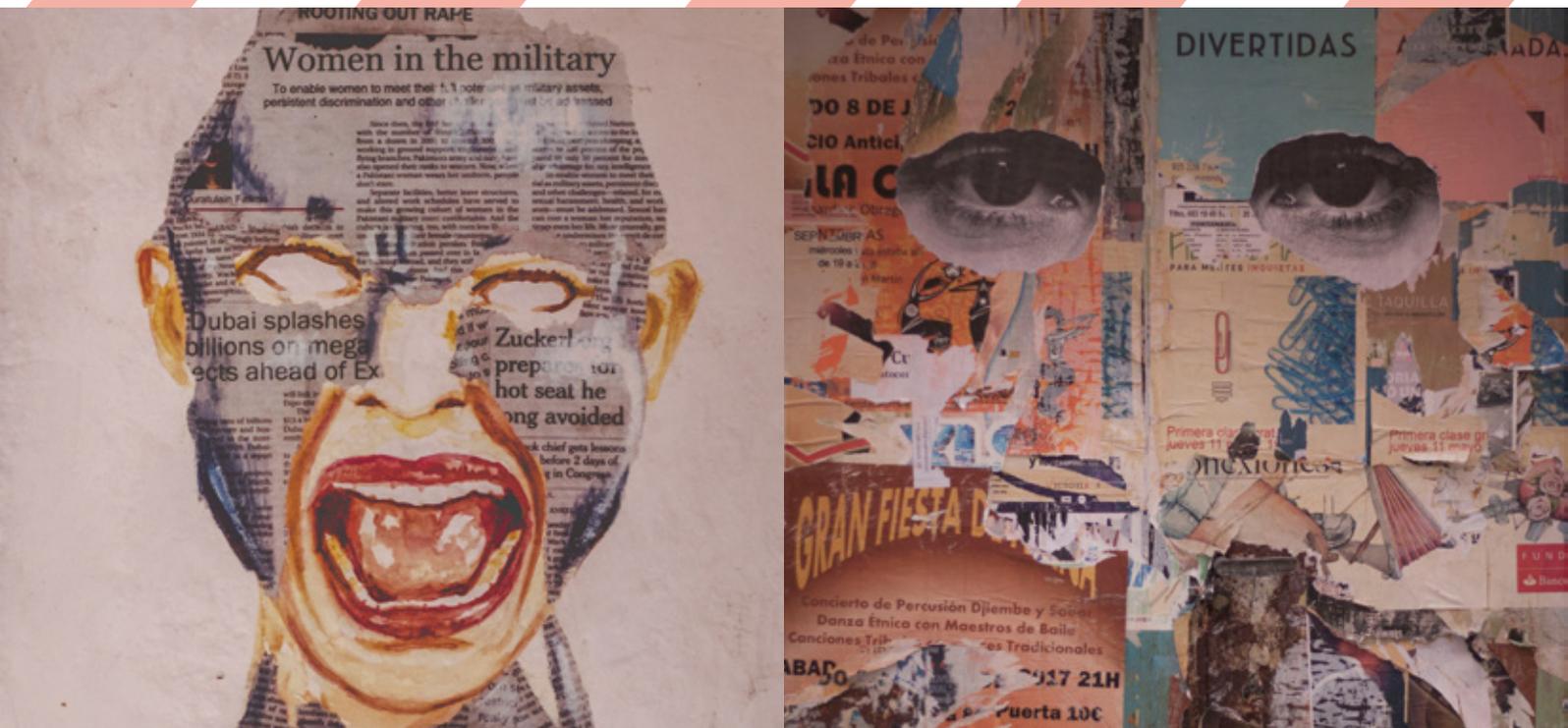
La técnica artística: La experimentación fotográfica



Este primer laboratorio REC propone **la experimentación fotográfica** como técnica principal para la producción de los contenidos del vídeo experimental. En el Anexo II se adjuntan unas referencias visuales sobre esta técnica.

En un principio, la fotografía se centraba exclusivamente en **la reproducción y la representación de la realidad**. Fueron artistas como Alexander Rodtschenko, Raul Hausman, Man Ray y Lzlo Moholy-Nagy los que dieron los primeros pasos hacia la **experimentación fotográfica** y la valoración de la fotografía como **expresión artística**. Sin duda, gracias a la influencia de **los movimientos artísticos** como **el dadaísmo, el constructivismo y el surrealismo**, surgió la necesidad de **romper con la forma tradicional** de utilizar la fotografía, muy cercana a **la pintura** y al **dibujo**, y de comprender **la relación** entre **la fotografía y el arte**.

El campo de la experimentación fotográfica es muy **amplio**. Muchos artistas propusieron **diferentes técnicas** para utilizar **la fotografía de una manera poco convencional**. Para los laboratorios del REC, se sugieren algunos procesos fotográficos, aunque esta lista no es exhaustiva y el/la facilitador/a tiene toda la libertad de proponer otras técnicas.



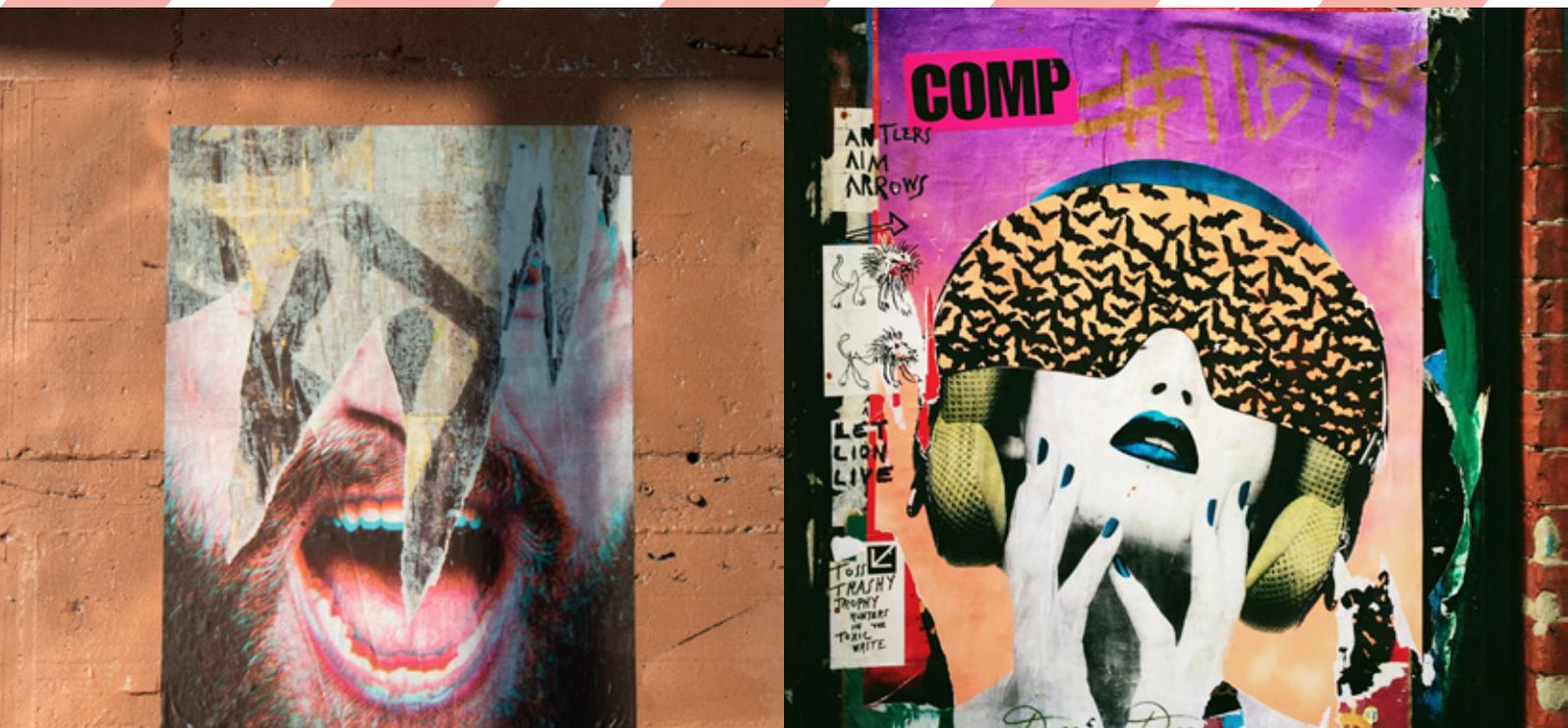
El montaje fotográfico

Un montaje fotográfico o **un fotomontaje** es un *collage* **construido** a partir de **fotografías**. El primer montaje fotográfico se realizó para combinar **diferentes negativos fotográficos** y crear **una imagen única**. Con **las nuevas tecnologías**, el montaje fotográfico se volvió muy recurrente en **el mundo audiovisual**, especialmente en **la moda** y **la publicidad**. Durante el siglo XX, el fotomontaje cuestionó una de las principales características de la fotografía: **la ilusión de la realidad**. El fotomontaje hace evidente cómo se puede alterar la fotografía y manipular **la realidad**.

El principio del **fotomontaje** y el *collage* es similar: **la superposición** o el **encaje de varias imágenes** dentro de **un mismo plano**. Sin embargo, el *collage* utiliza **elementos** que se extraen de **libros** y **otros recursos**. Mientras que el fotomontaje es **una manipulación de la realidad** a través de **la fotografía**.

Trabajar con el fotomontaje permite mostrar la realidad desde **una perspectiva simbólica** y **metafórica**. Los movimientos artísticos como **el dadaísmo**, **el constructivismo**, **el surrealismo**, **el arte pop**, entre otros, recurrieron al uso del fotomontaje como **medio de expresión** y también como **medio** para expresar **diseño**.

El fotomontaje clásico permite ver **el rastro del corte**, lo que enriquece **el producto final** con una especie de **cicatriz experimental**, que lo hace único y le da **una textura** particular. Por otro lado, **el fotomontaje digital** intenta ocultar el proceso de **manipulación**; los cortes son **invisibles** y el **efecto final** puede parecer muy **real** y **sugestivo**.



La fotografía intervenida

La fotografía intervenida es otro proceso fotográfico en el que la fotografía realizada **se altera totalmente o parcialmente** con el fin de alterar su **significado original**. El proceso es muy cercano al fotomontaje, pero en el caso de la fotografía intervenida, se suele descomponer la imagen para darle **un nuevo significado**.

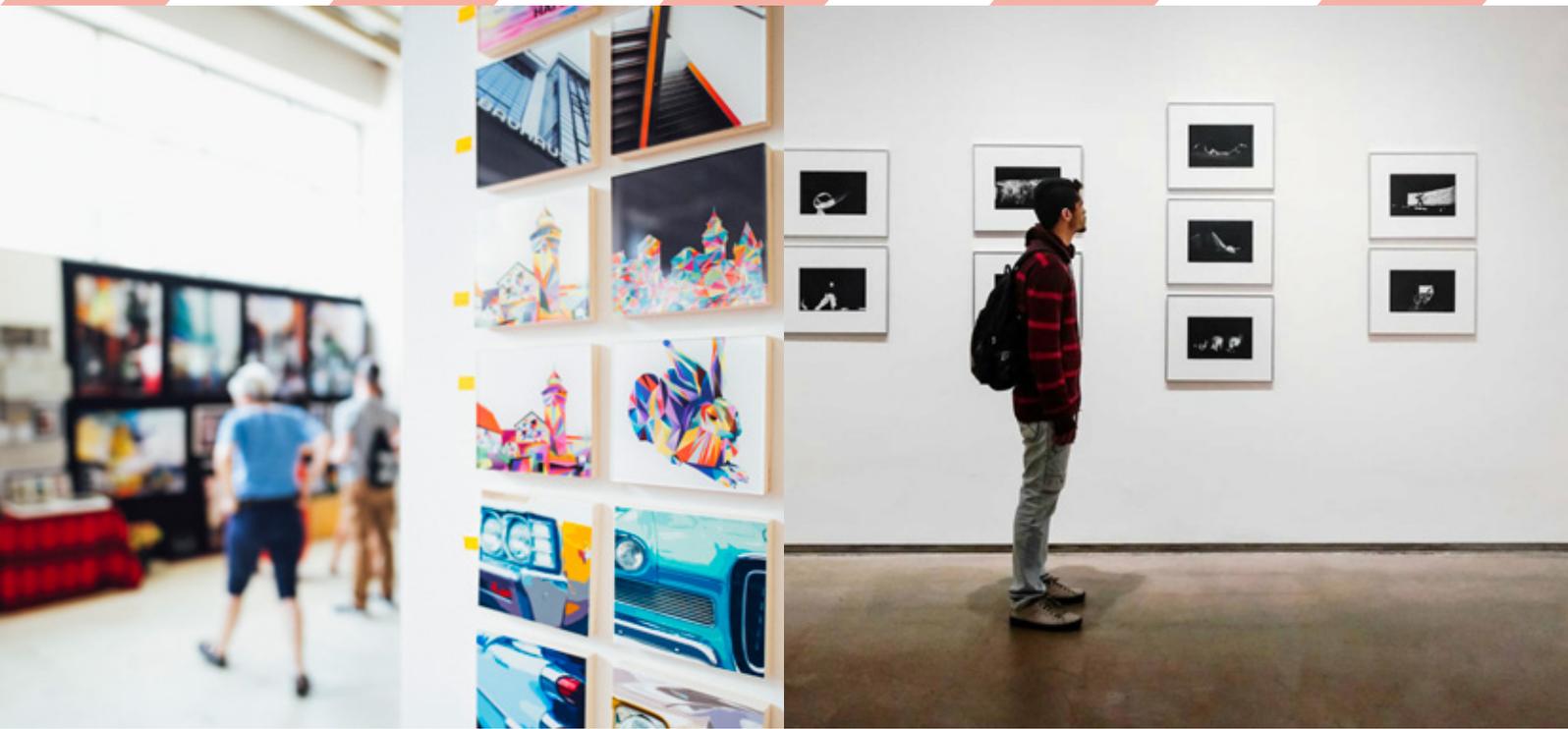
El uso de esta técnica ofrece **infinitas oportunidades**: se pueden agregar **elementos**; marcar físicamente **las imágenes** (rayarlas, quemarlas, borrarlas, pintarlas, etc.); utilizar **lentes fotográficas** u otros efectos para alterar **los colores**. Como en el caso del fotomontaje, se permite trabajar tanto con fotografías analógicas como digitales.





La proyección de fotografías o la instalación de vídeos

La instalación de vídeo consiste en **la proyección de imágenes** que se adaptan a las diferentes formas o características del espacio donde se proyectan. A través de esta técnica, es posible crear **una relación** entre **la imagen electrónica bidimensional** proyectada y **los elementos tridimensionales** de la instalación donde se proyecta la imagen o el vídeo. Esta forma de arte contemporáneo combina **la proyección** con **el arte de componer** una instalación. Una de las principales estrategias utilizadas por los artistas es **la incorporación** del **espacio** como elemento clave en **la estructura narrativa**. El efecto principal es la creación de **un ambiente inmersivo** donde **el público** juega **un papel activo**. A veces, por ejemplo, al entrar en contacto con la instalación, se convierte en parte de **la trama** o **en personaje** de una película.



La instalación fotográfica

La instalación artística es parte del **arte contemporáneo**. El artista utiliza **la pared, el suelo, la luz o otros elementos** como la parte de **la composición**. Los materiales elegidos llenan más o menos **el espacio**. También se invita al espectador a moverse por la obra o interactuar ella. **La inmersión** es esencial: el espectador no solo es considerado como **público**, sino también como **participante** en la obra de arte. Esta forma de arte permite el uso de diversos materiales, entre los cuales cabe **la fotografía**. En la instalación, la fotografía puede adquirir **una nueva dimensión** gracias a su disposición en el espacio. A través de las instalaciones artísticas, el espectador se puede sumergir en una obra de **arte tridimensional**.



La fotografía narrativa

La fotografía narrativa se refiere a la idea de que una imagen o una serie de imágenes pueden contar **una historia**, crear **una narrativa**. La fotografía puede ser una herramienta de **narración visual**; sus componentes como **la composición, la luz, el color, el contraste, el enfoque, el tamaño relativo** de los objetos dentro de **un marco, las líneas y las capas** nos permiten contar una historia (Martinica, 2016).

Los mensajes se pueden transmitir tanto a través de **una sola imagen** como a través de **una secuencia de imágenes**. También otros elementos pueden entrar en el juego como **leyendas o títulos** que conceptualizan **el mensaje**. Un ejemplo de fotografía narrativa es **la novela fotográfica o el cómic fotográfico**.

La novela fotográfica es una forma de **narración secuencial** que utiliza las fotografías en lugar de las ilustraciones. Utiliza las convenciones del texto narrativo y globos de palabras que contienen los diálogos. La novela fotográfica es menos común que **el cómic ilustrado**. Se ha utilizado principalmente para adaptar a **la impresión obras populares de cine y televisión**.





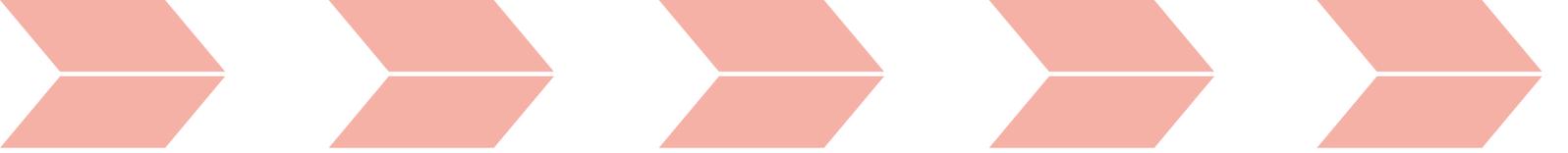
Stop motion o animación en volumen

A través del *stop motion* o **animación en volumen** se pueden crear animaciones juntando **secuencias de imágenes** que enseñan pequeños movimientos de los objetos. Estas secuencias simulan **la sensación de movimiento**. Se incluye entre las técnicas de experimentación fotográfica porque para producir una animación en *stop motion*, estos movimientos deben ser capturados. Por lo tanto, las fotografías se utilizan de forma experimental para producir **la ilusión de animación**. El *stop motion* incluye **la manipulación de objetos, arcilla, personas, recortes, títeres**, etc. Jan Svankmajer es un gran productor de *stop motion* que experimenta con todo tipo de materiales. Se necesita **mucho tiempo** para ejecutar esta técnica. Por ejemplo, para crear la ilusión de movimiento, se necesita una media de 12 fotogramas por segundo de vídeo. Por otro lado, se trata de una técnica muy **sencilla** que permite a las personas con menos experiencia crear contenidos audiovisuales interesantes (Maio, 2019).

Al producir una animación con la técnica de *stop motion*, es fundamental que no se cambien **la exposición** y el enfoque de **la cámara**. Además, se recomienda grabar una escena completa durante una sesión, hacer **más fotos** de las que se puedan necesitar y hacer **la sesión de fotos** en el interior para que **los factores climáticos** no arruinen la escena (Hohl, 2017).

Instrucción

SESIÓN 1	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Conocer a los/las participantes y comenzar a crear un vínculo. » Presentar el proyecto REC. » Explorar el equipo de grabación de vídeo y comenzar a familiarizarse con ello. » Descubrir los objetivos del taller y definir un proyecto común en el que trabajar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Altavoz » Equipo de grabación de vídeo (tableta/cámara con trípode, micrófono, etc.) » Rotafolio » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
1.1	<p>¡Bienvenido/a al REC Lab 1!</p> <p>El primer contacto con el grupo de participantes es muy importante. El/la facilitador/a debe presentar los contenidos del taller de forma atractiva para animarlos/las a emprender la aventura REC. Es importante hablar brevemente sobre los objetivos principales del proyecto y las razones por las cuales se ha elegido el cine experimental como técnica principal para trabajar. Los/las jóvenes deben entender por qué el proyecto propone la producción audiovisual como recurso para la prevención de la violencia, pero también es fundamental no exagerar con la información proporcionada en este momento específico; habrá tiempo para profundizar.</p> <p>En esta etapa, el/la facilitador/a debe preparar una presentación concisa para mostrar qué harán en este primer laboratorio, describir el proceso que emprenderán y explicar qué se espera producir. En lugar de limitarse a leer las diapositivas, el/la facilitador/a tendría que interactuar con los/las participantes, hacerles preguntas y estimular su curiosidad.</p> <p>Después de esta breve presentación, el/la facilitador/a mostrará a los/las participantes qué se entiende por vídeo experimental. En YouTube, hay muchos buenos ejemplos que se podrían enseñar. En anexo a esta guía se proponen varios ejemplos de vídeos experimentales también. Se recomienda mostrar un máximo de tres vídeos cortos y luego animar a los/las jóvenes a compartir sus impresiones.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>



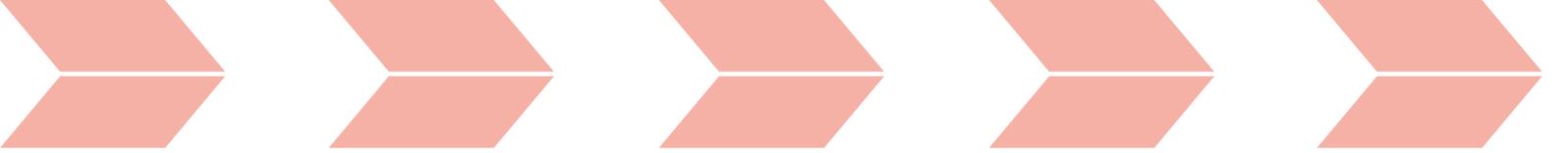
1.2	Actividades para romper el hielo
	<p>Descripción de la dinámica: <i>Conocer a tu equipo</i></p> <ul style="list-style-type: none">» El grupo se dividirá aleatoriamente en grupos más pequeños según el número total de participantes.» Los/las participantes dirán sus nombres y algo que quieran compartir con el resto del grupo.» El/la facilitador/a puede sugerirles que compartan con el grupo algo que los define o algo que les gusta.» Cada grupo debe elegir el nombre de su equipo. <p>Descripción de la dinámica: <i>¿Quién soy yo y quiénes somos nosotros/as?</i></p> <ul style="list-style-type: none">» La actividad será una presentación a través de vídeos.» Se formarán dos grupos y cada uno recibirá una tableta (o cualquier otro dispositivo de grabación) y realizará un breve vídeo para introducir a cada miembro del grupo individualmente y al grupo en su totalidad.» Una vez que terminen el vídeo, cada grupo lo enseñará al otro para que puedan conocerse a través de la información contenida en el vídeo. <p>Después de esta actividad, se recomienda repetir otra vez los nombres de todos/as y lo que encontraron en común.</p>
	Duración: 30 minutos
1.3	Explorar el equipo de grabación de vídeo
	<p>Este espacio está diseñado para que los/las participantes exploren el equipo de grabación de vídeo. Los talleres del REC han sido diseñados para implementarse con tabletas, pero se puede utilizar cualquier otro dispositivo de grabación como cámaras digitales o incluso <i>smartphones</i>, según los recursos disponibles. Evidentemente, esta elección tendrá un impacto en la calidad de los resultados finales.</p> <p>Durante esta sesión, los/las participantes explorarán los dispositivos y el/la facilitador/a mostrará cómo montar el equipo: el trípode, el micrófono, el flash, etc.</p> <p>Es importante que los/las facilitadores/as hablen con los/las participantes sobre la importancia del cuidado de los dispositivos tecnológicos porque sin ellos no sería posible realizar el taller.</p>
	Duración: 20 minutos

<p>1.4</p>	<p>Ideas, emociones y experiencias sobre la violencia física</p> <p>Es la hora de presentar el tema de primer REC lab: Violencia física: atormentar y ser atormentado/a</p> <p>El/la facilitador/a debe estar adecuadamente preparado para abarcar este tema con jóvenes. En esta guía se proporciona información al respecto.</p> <p>El/la facilitador/a presentará el tema, luego los/las participantes tendrán la oportunidad de compartir sus ideas al respecto. El/la facilitador/a propondrá algunas reflexiones para generar una discusión, por ejemplo, escribiendo algunas palabras clave relacionadas con el tema en un rotafolio.</p> <p>Podría ser interesante orientar esta sesión a la exploración de las experiencias directas o indirectas de los/las participantes, pero el/la facilitador/a nunca deberá obligarles a hacerlo. Dependiendo del grupo, podría ser prematuro tratar estos asuntos tan personales en esta fase. Cuando los/las participantes se familiaricen y se sientan más cómodos, será más simple y natural compartir experiencias personales. Si, al tratar algunos aspectos delicados, algún/a participante necesite hablar, se recomienda ofrecerle la posibilidad de hacerlo, animando al resto de participantes a prestar atención y ser respetuosos. De todas formas, también es posible generar una discusión sobre el tema del taller en términos más generales.</p> <p>Las palabras en el rotafolio serán muy inspiradoras para los/las participantes, especialmente para animarlos/las a elaborar ideas para las fases siguientes. El/la facilitador/a les tomará una foto para tenerlas disponibles en las siguientes sesiones. Una vez finaliza la lluvia de ideas, el/la facilitador/a hará un breve resumen de la sesión.</p> <p>Duración: 40 minutos</p>
<p>1.5</p>	<p>Conclusión</p> <p>El cierre de esta sesión es un momento importante ya que se habrán abordado cuestiones delicadas y puede que los/las participantes hayan sacado emociones difíciles de gestionar. Por esta razón, al menos durante esta primera sesión, el/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que al final del taller, los/las participantes sean capaces de desconectar y no queden atrapados en recuerdos dolorosos del pasado o en pensamientos negativos. Por eso, se recomienda cerrar la sesión con una actividad divertida.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>

SESIÓN 2	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir la conversación sobre la violencia física, las causas y las consecuencias de su ocurrencia. » Reflexionar y generar ideas sobre el tema. » Presentar la técnica artística que se utilizará en este laboratorio
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » <i>Post-its</i> » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
2.1	Introducción <p>Esta sesión comenzará con un resumen de la lluvia de ideas de la sesión anterior. Para dinamizar esta actividad, el/la facilitador/a hará algunas preguntas a los/las participantes, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Habéis pensado en la violencia física durante la semana?</i> » <i>¿Habéis experimentado violencia física directa o indirectamente durante la semana? (También a través de televisión, redes sociales, etc.)</i> » <i>¿Cómo os sentisteis después de las reflexiones que surgieron durante nuestra última sesión?</i> <p>El/la facilitador/a puede utilizar el rotafolio para añadir las nuevas reflexiones a la lluvia de ideas que se inició en la sesión anterior.</p>
	Duración: 15 minutos
2.2	Transformación de la lluvia de ideas <p>Se invitará a los/las participantes a inspirarse en las palabras escritas en el rotafolio para realizar una actividad de escritura creativa. Trabajarán en grupos para crear una breve historia.</p> <p>El/la facilitador/a escribirá las palabras de la sesión de lluvia de ideas en post-its y las pegará en el rotafolio (una palabra para cada post-it). Si es necesario, el/la facilitador/a agregará más post-its para que los/las participantes puedan encontrar más inspiración para sus historias.</p> <p>Cada grupo tomará la misma cantidad de post-its y creará una historia inspirándose en las palabras escogidas.</p> <p>Una vez que terminen, los grupos intercambiarán sus post-it y tendrán que escribir otra historia a partir de las nuevas palabras. Al final, cada equipo creará dos historias diferentes que se compartirán durante la puesta en común.</p>
	Duración: 50 minutos

2.3	<p>Presentación de la técnica artística: la experimentación fotográfica</p> <p>Se necesitará algún tipo de presentación visual para realizar esta sesión. El/la facilitador/a proporcionará a los/las participantes información y referencias visuales sobre la experimentación fotográfica. Será necesario presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> » El fotomontaje » La fotografía intervenida » La instalación artística » La proyección de imágenes o de vídeos » La fotografía narrativa » La animación en volumen o <i>stop motion</i> » Cualquier otro proceso que el/la facilitador/a quiera proponer <p>Todas estas informaciones se han presentado anteriormente en esta guía. Los/las participantes también podrán trabajar en grupo y utilizar los dispositivos disponibles para buscar ejemplos de aplicación de estas técnicas.</p> <p>Duración: 40 minutos</p>
2.4	<p>Conclusión</p> <p>El/la facilitador/a cerrará la sesión con un breve resumen y anticipando la próxima sesión para mantener a los/las participantes interesados y cultivar su curiosidad. Sentados/as en círculo, los/las participantes serán invitados a compartir sus impresiones y decir lo que les ha gustado y lo que no les ha gustado de la sesión.</p> <p>Duración: 15 minutos</p>

SESIÓN 3	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Activar los procesos creativos a través de la práctica artística. » Utilizar las nuevas tecnologías para experimentar nuevas formas de representar una historia.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Diferentes tipos de revistas, postales, fotografías, documentos o libros con imágenes e ilustraciones » Tijeras » Pegamento » Rotuladores y bolígrafos de colores » Hojas de papel » Equipo de grabación de vídeo



RUTA DE TRABAJO	
3.1	Introducción
	<p>El taller comenzará con una recapitulación de las sesiones anteriores con el fin de concienciar a los/las participantes sobre su proceso de aprendizaje, sus logros personales y sus avances como equipo.</p> <p>Esta sesión servirá para encontrar la forma de conectar las reflexiones sobre el tema con la aplicación de la técnica artística. El/la facilitador/a podrá volver a mostrar la presentación sobre la experimentación fotográfica y centrarse en el fotomontaje, la técnica elegida para las siguientes fases de la sesión.</p>
	Duración: 15 minutos
3.2	Practicando la experimentación fotográfica
	<p>Durante esta sesión, los/las participantes tendrán la oportunidad de ser creativos explorando las técnicas de experimentación fotográfica.</p> <p>Se crearán grupos según el número de participantes, para que todos/as tengan la oportunidad de participar activamente en el proceso de creación. Cada grupo representará una de las historias que se ha creado en la sesión anterior a través del fotomontaje. Si es necesario, el/la facilitador/a las recapitulará. Cada grupo representará a los personajes y/o el escenario de la historia recolectando imágenes de los recursos disponibles (revistas, libros, postales, etc.) y creando un montaje.</p> <p>Cuando el fotomontaje esté listo, cada grupo organizará su conversión en contenido audiovisual. Para animar el fotomontaje, podrán utilizar la técnica del <i>stop motion</i> o animación en volumen (sacando varias fotos y creando una secuencia); también podrán añadir la voz de un narrador, agregar efectos de sonido, etc. El/la facilitador/a proporcionará asistencia técnica y consejos para realizar esta actividad. Los/las participantes tendrán la libertad de experimentar y encontrar su forma personal de producir su primer contenido audiovisual. Además, tendrán que encontrar un acuerdo común con sus compañeros/as de equipo.</p> <p>En las sesiones anteriores se han creado diferentes historias. En esta etapa, el grupo puede decidir trabajar juntos en un proyecto audiovisual común o realizar diferentes proyectos. Esto dependerá también del número de participantes y de los equipos de grabación disponibles.</p>
	Duración: 90 minutos
3.3	Conclusión
	<p>Al final de la sesión, cada grupo mostrará su proyecto audiovisual a los/las demás, explicando también los conceptos y mensajes que les gustaría difundir a través de ello. Si el grupo decide trabajar en un proyecto único, el/la facilitador/a aprovechará este momento para reconocer los logros y resolver dudas que hayan surgido.</p>
	Duración: 15 minutos

SESIÓN 4	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Explorar el tema y buscar la inspiración. » Empezar a crear la historia para el vídeo experimental final.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Varios periódicos y revistas » Tijeras » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
4.1	Introducción
	<p>En la sesión anterior, los/las participantes han comenzado a crear sus primeros contenidos audiovisuales. En esta etapa, necesitarán definir el mensaje que quieren transmitir a través de su primer vídeo experimental. El/la facilitador/a les animará para que presenten nuevas ideas creativas.</p> <p>Esta sesión será introducida por un breve resumen que abarcará todo lo que se ha trabajado hasta el momento. El/la facilitador/a invitará a los/las participantes a expresar su opinión también.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
4.2	Explorando los recursos y buscando la inspiración
	<p>Los/las participantes formarán varios grupos, posiblemente intentando trabajar con nuevos compañeros/as.</p> <p>Durante esta sesión, los/las participantes analizarán los contenidos de las revistas, los periódicos y otros recursos disponibles. Esta práctica servirá para buscar la inspiración y fomentar el proceso de creación de una historia de ficción a partir de materiales ya existentes.</p> <p>Cada grupo revisará los recursos disponibles, buscará contenidos relacionados con el tema del taller. Se les invitará a subrayar palabras, recortar imágenes y/o pequeños párrafos, etc.</p> <p>Una vez que hayan seleccionado todos los contenidos que les interesan, los compartirán con el resto del grupo para que cada participante tenga una idea de cómo un mismo tema se puede representar de maneras diferentes.</p> <p>Duración: 50 minutos</p>
4.3	Creación narrativa
	<p>En esta etapa, el grupo tendrá que crear una nueva historia con los materiales que acaban de seleccionar de los periódicos y otros recursos. Esta será la historia para el vídeo experimental final.</p> <p>Esta vez, los/las participantes tendrán que esforzarse más y crear una historia coherente y clara. El/la facilitador/a les apoyará utilizando el anexo "El proceso de producción audiovisual". En este anexo, el/la facilitador/a encontrará una sección que define la estructura básica de una creación narrativa y también encontrará algunas plantillas que pueden ser útiles para la creación de la historia.</p>

	<p>El objetivo es promover la cultura de la no violencia, así que se pedirá a los/las participantes que no utilicen contenidos explícitamente violentos al crear la historia. En su lugar, podrán recurrir al simbolismo y a las metáforas visuales. Una vez que se hayan creado las historias, se compartirán con los demás.</p> <p>Para estimular la creatividad, el/la facilitador/a puede hacer preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Qué pasaría si todo cambiara al final?</i> » <i>¿Qué pasaría si los personajes acabaran mostrando que son muy diferentes de lo esperado? (por ejemplo: el león en "El mago de Oz", que parece fuerte, pero en realidad es un cobarde).</i>
	Duración: 50 minutos
4.4	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes de compartir sus impresiones sobre la sesión.
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 5	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la historia y crear el guión gráfico. » Explorar y definir la forma narrativa y audiovisual a utilizar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Revistas, periódicos, libros y folletos con ilustraciones » Las historias creadas en la sesión anterior » Conjunto de plantillas para concretar los detalles de la historia y crear un producto audiovisual (en el Anexo I)
RUTA DE TRABAJO	
5.1	Introducción
	<p>La sesión será introducida por un resumen de la sesión anterior. Es recomendable volver a mostrar la técnica artística, como se hizo durante la sesión 2, ya que se pedirá a los/las participantes que vuelvan a aplicar esta técnica para representar la nueva historia que han creado.</p> <p>Los/las participantes podrán optar por utilizar una o varias de las técnicas propuestas para crear los personajes y/o los escenarios que luego utilizarán para su producción audiovisual.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que ayudar a los/las participantes tanto a elegir las técnicas como a combinarlas. También es importante proporcionar asistencia técnica a lo largo de todo el proceso.</p>
	Duración: 30 minutos

5.2	Finalización de la historia y preparación de la fase de producción
	<p>Una vez que los/las participantes hayan redactado la historia, los siguientes pasos serán: definir los personajes, el escenario, la sinopsis crear un guión gráfico. Esto les permitirá tener una mejor visión general de la historia. El/la facilitador/a encontrará algunas plantillas en el anexo I.</p> <p>En esta etapa, será posible empezar a definir un plan de acción para implementar el proyecto de producción. Puede que los recursos tecnológicos y económicos sean limitados en el marco de los laboratorios del REC, por eso, el/la facilitador/a animará a los/las participantes a pensar fuera de la caja y a descubrir formas alternativas y creativas de representar sus mensajes con los recursos disponibles. En Internet, hay muchos recursos gratuitos (imágenes, música y efectos de sonido) que se podrán aprovechar.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que escuchar las propuestas creativas del grupo e invitarles a buscar las mejores soluciones para desarrollarlas. En el guión gráfico, el grupo definirá las técnicas que se utilizarán en todas las escenas. De esta forma, el/la facilitador/a podrá prepararse adecuadamente para la próxima sesión y reunir todos los recursos necesarios para la fase de producción.</p> <p>Una vez que hayan terminado, será conveniente hacer una puesta en común, para que los/las participantes tengan la oportunidad no solo de ofrecer sugerencias a sus compañeros/as, sino también de ver su trabajo desde una perspectiva diferente.</p>
	Duración: 80 minutos
5.3	Conclusión
	<p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros, resolverá las dudas que hayan surgido y pedirá a los/las participantes de compartir sus impresiones sobre la sesión.</p>
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 6	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la fase de preproducción. » Iniciar la producción de los contenidos de la historia a través de la experimentación fotográfica. » Prepararse para la fase de producción audiovisual.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Plantillas completadas en la sesión anterior para detallar la historia » Nuevas plantillas para facilitar el proceso de producción audiovisual » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores

RUTA DE TRABAJO	
6.1	Introducción
	<p>En esta etapa, todos los/las participantes deberán tener una visión clara de la historia. Por eso, se recomienda recapitularla colectivamente y fijar las técnicas que se utilizarán para representarla.</p> <p>Duración: 5 minutos</p>
6.2	Producción de los contenidos de la historia a través de la experimentación fotográfica
	<p>Con la ayuda del/de la facilitador/a, los/las participantes definirán un plan de acción para llevar a cabo la fase de producción creativa. Es necesario que todos los/las participantes tengan claras sus tareas en cualquier momento. Las tareas se distribuirán entre ellos/as según sus intereses y actitudes.</p> <p>Será muy importante que sepan que, incluso si trabajan en grupos pequeños o de manera individual, están trabajando para producir un producto único. Por lo tanto, el/la facilitador/a tendrá que orientarlos para que el producto final tenga una cohesión estética (por ejemplo, invitándole a utilizar la misma paleta de colores). De todas formas, en el marco de la producción de vídeos experimentales, se buscan combinaciones originales, así que se promoverá el superamiento de barreras entre lo que es estéticamente aceptable y lo que no.</p> <p>Una vez se hayan hecho estas premisas, los/las participantes comenzarán a crear los escenarios y/o los personajes de su historia a través de la experimentación fotográfica.</p> <p>Duración: 80 minutos</p>
6.3	Creación de la hoja de ruta del rodaje
	<p>En esta etapa, sus obras de arte estarán listas. Ahora, los/las participantes tendrán que analizar en profundidad el guion gráfico para planificar la fase de producción del vídeo. En el anexo I se presentan algunas plantillas para facilitar este proceso.</p> <p>Para analizar el guion gráfico, los/las participantes tendrán que desglosar la escena, crear la escaleta y definir el calendario de rodaje. Hecho esto, será posible definir claramente los elementos necesarios para el rodaje de cada escena: decoración, vestuario, maquillaje, etc.</p> <p>Duración: 30 minutos</p>
6.4	Conclusión
	<p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes de compartir sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Duración: 5 minutos</p>

SESIÓN 7	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Realizar la producción audiovisual. » Iniciar la fase de edición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Equipo de grabación de vídeo » Plantillas rellenadas en las sesiones anteriores » Elementos escénicos » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo ya instalado. Estaría bien tener una versión premium para contar con muchas opciones de edición
RUTA DE TRABAJO	
7.1	Introducción
	<p>Es el momento de producir el vídeo como se planeó durante las sesiones anteriores. Los/las participantes ya estarán familiarizados con el guion y la secuencia de escenas. Esta sesión podría abrirse con un juego para motivar al grupo.</p> <p>Duración: 5 minutos</p>
7.2	Producción audiovisual: el rodaje
	<p>Todos los/las participantes tendrán asignado su rol. Se recomienda dejar que todos manejen el equipo de grabación de vídeo por turno. Al inicio de la sesión, tendrán que montar el equipo como han aprendido en las sesiones anteriores. El/la facilitador/a proporcionará asistencia técnica cuando sea necesario.</p> <p>Esta sesión puede resultar particularmente intensa porque puede haber muchas escenas para grabar en un tiempo limitado. Uno de los/las participantes podría encargarse de monitorear la sesión y asegurarse de que se graben todas las escenas.</p> <p>Tanto el/la facilitador/a como los/las participantes podrán utilizar la guía "El Proceso de producción audiovisual" para encontrar sugerencia sobre esta fase de producción. Allí encontrarán consejos interesantes sobre cómo realizar las tomas y cómo mover la cámara.</p> <p>Duración: 80 minutos</p>
7.3	Fase de edición de vídeo
	<p>Después de la sesión de grabación, los/las participantes continuarán con la fase de edición. Trabajarán en grupos, dependiendo de la cantidad de dispositivos disponibles. El/la facilitador/a habrá instalado previamente un software de edición de vídeo en todos los dispositivos disponibles.</p>

	<p>El/la facilitador/a mostrará las opciones de edición que ofrece el software conectado la tableta a un proyector. A continuación, los/las participantes tendrán la libertad de explorar el programa y editar el vídeo grabado. Se guardará una copia de seguridad de todas las grabaciones originales para no perder materiales de la etapa anterior.</p> <p>El/la facilitador/a estará atento a las necesidades de los/las participantes. Si hay algunos/as participantes que saben manejar el programa de edición de vídeos, fomentará el aprendizaje entre pares. En esta etapa, el/la facilitador/a no debe esperar obtener la versión final del vídeo. Se espera que los/las participantes experimenten y exploren todas las opciones de edición disponibles. Esto les dará más inspiración para el producto final. El/la facilitador/a promoverá el intercambio de ideas.</p>
	Duración: 30 minutos
7.4	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes de compartir sus impresiones sobre la sesión.
	Duración: 5 minutos

SESIÓN 8	
Duración	2 horas
Los objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar el proceso de edición. » Ver el vídeo experimental final y compartir las impresiones al respecto. » Finalizar el primer laboratorio REC.
Los recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Tableta (u otros dispositivos) con software de edición de vídeo instalado » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos
RUTA DE TRABAJO	
8.1	Introducción
	La última sesión del laboratorio estará íntegramente dedicada a la edición del vídeo. Dado que los/las participantes trabajarán principalmente utilizando los dispositivos, se recomienda comenzar la sesión con una dinámica que les motive.
	Duración: 5 minutos

<p>8.2</p>	<p>Edición de vídeo y finalización</p> <p>Los/las participantes seguirán trabajando en grupo, cada uno de ellos/as con uno de los dispositivos disponibles con el software de edición de vídeo instalado. A cada grupo se le asignará la tarea de editar una secuencia de escenas. Previamente, se habrán tomado unas decisiones comunes que asegurarán la coherencia visual del vídeo. Luego, se juntarán en un único dispositivo y se harán los ajustes necesarios para que el vídeo experimental final se vea cómo un producto visualmente y conceptualmente coherente.</p> <p>Para asegurar que todos/as puedan ver el proceso completo, el proceso de edición final llevará a cabo en un único dispositivo, compartiendo la pantalla utilizando un proyector. Los/las participantes podrán ejecutar la edición final de forma colectiva trabajando en este dispositivo, mientras sus compañeros/as siguen el proceso en la pantalla.</p> <p>Una vez que todos/as los/las participantes estén de acuerdo con el resultado final de la edición, el vídeo será finalizado y guardado. Los/las participantes elegirán un título y escribirán un breve texto para identificar el mensaje que quieren transmitir a través del vídeo.</p> <p>Los/las participantes hablarán sobre dónde quieren compartir el vídeo, incluso si quieren crear un canal en redes sociales en que subir también los vídeo de los laboratorios sucesivos. Dado que el vídeo experimental final es una creación colectiva, será importante obtener la autorización de cada participante para poder compartir el vídeo.</p> <p>Abrir un canal puede resultar muy interesante ya que puede fortalecer el vínculo entre los/las participantes del taller, ya que aceptarían tener un proyecto común.</p> <p>Duración: 100 minutos</p>
<p>8.3</p>	<p>Conclusión</p> <p>Dado que esta será la conclusión de todo un laboratorio, el/la facilitador/a tendrá que invitar a los/las participantes a sentarse en un círculo para que puedan compartir sus impresiones y sus comentarios sobre el trabajo que han realizado.</p> <p>Es importante preguntar a los/las participantes cómo se sintieron durante la práctica general del laboratorio, si se sintieron cómodos o no, si se esperaban algo diferente o cuál sesión les gustó más. Se recomienda explicarles una vez más la importancia de difundir sus mensajes por todos los medios disponibles para erradicar la violencia y crear una sociedad más inclusiva.</p> <p>También estaría bien reflexionar sobre cómo sus mensajes pueden tener un impacto y llevar a cambios sociales positivos.</p> <p>Duración: 15 minutos</p>





REC LAB 2

Crear máscaras para
desenmascarar el bullying



DESCRIPCIÓN GENERAL

Tema	El Bullying y el desequilibrio de poder
Técnica artística	La elaboración de máscaras para la creación de personajes
Organización involucrada	CJD
Duración total (incluso la preparación)	32 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> » Reflexionar sobre el bullying, los motivos que lo originan, las consecuencias y la forma de prevenir su ocurrencia. » Explorar y practicar la elaboración de máscaras. » Adquirir las competencias TIC sobre el rodaje y la edición de vídeos. » Mejorar las competencias comunicativas y la capacidad de transmitir mensajes significativos. » Mejorar la creatividad y el pensamiento divergente. » Apreciar la riqueza de la diversidad.
Sesión 1	<p>1.1 ¡Bienvenido/a al REC Lab 2!</p> <p>1.2 Ideas, emociones y experiencias sobre el bullying y el desequilibrio de poder</p> <p>1.3 Conclusión</p>
Sesión 2	<p>2.1 Introducción</p> <p>2.2 Transformación de la lluvia de ideas</p> <p>2.3 Presentación de la técnica artística: la elaboración de máscaras</p> <p>2.4 Conclusión</p>
Sesión 3	<p>3.1 Introducción</p> <p>3.2 Practicando la elaboración de máscaras</p> <p>3.3 Conclusión</p>
Sesión 4	<p>4.1 Introducción</p> <p>4.2 Explorando los recursos y buscando la inspiración</p> <p>4.3 Creación narrativa</p> <p>4.4 Conclusión</p>
Sesión 5	<p>5.1 Introducción</p> <p>5.2 Finalización de la historia y preparación de la fase de producción</p> <p>5.3 Conclusión</p>
Sesión 6	<p>6.1 Introducción</p> <p>6.2 Creación de la hoja de ruta del rodaje</p> <p>6.3 Conclusión</p>
Sesión 7	<p>7.1 Introducción</p> <p>7.2 Producción audiovisual: el rodaje</p> <p>7.3 Fase de edición de vídeo</p> <p>7.4 Conclusión</p>
Sesión 8	<p>8.1 Introducción</p> <p>8.2 Edición de vídeo y finalización</p> <p>8.3 Conclusión</p>

El *bullying* y el desequilibrio de poder

El término *bullying* define un **abuso de poder** que se repite a través del comportamiento **verbal, físico y/o social** y tiene la intención de causar **daño físico, social y/o psicológico**. Tanto el individuo como el grupo pueden abusar de poder causando daños a una o más personas. Cuando hablamos de *bullying*, no hablamos de episodios únicos de **rechazo social**, los episodios únicos de **maldad o rencor**, los actos aleatorios de **agresión o intimidación** o **las discusiones, los desacuerdos o las peleas mutuas** no se consideran *bullying*. El acoso implica un abuso continuo a costa de personas que se sienten incapaces de evitar que suceda (Centro Nacional contra el Acoso, s.f.).

Pueden sufrirlo tanto **los/as niños/as** y **los/las jóvenes** como **personas adultas** en **diferentes contextos sociales**. Algunas formas de intimidación son fáciles de detectar, mientras que otras pueden ser más sutiles. Generalmente, es posible identificar al menos tres tipos de *bullying*: *bullying físico, verbal* y *social*.

El *bullying físico* incluye patear, pellizcar, golpear, empujar o dañar la propiedad. Puede provocar **daños** tanto a corto como a largo plazo. **El *bullying verbal***, por otro lado, incluye **insultos, burlas, intimidación o abuso verbal**. Puede comenzar siendo inofensivo, pero la situación se puede agravar rápidamente hasta llegar a afectar psicológicamente a la víctima. **El *bullying social***, en cambio, tiene el objetivo de dañar **la reputación social** de alguien y ocurre muy a menudo a las espaldas de la persona acosada. Esto hace que sea más difícil de detectar. Puede provocar **humillaciones** y muchos otros **sentimientos negativos** en la víctima. Incluye mentir y difundir **rumores**, contar **bromas desagradables** para avergonzar y humillar, burlarse, excluir socialmente a alguien y también dañar **su reputación y aceptación social** (Centro Nacional contra el Bullying, s.f.).

Otro tipo de *bullying* es **el *bullying sexual***. Consiste en **acciones repetidas y dañinas** que se dirigen sexualmente a una persona. Incluye **los insultos sexuales, los gestos vulgares, los toques sin consentimiento y las proposiciones sexuales**, entre otros. Los comentarios suelen hacerse sobre **la apariencia, el atractivo, el desarrollo sexual o la actividad sexual** de alguien, lo que puede resultar muy humillante y, en **casos extremos**, puede culminar en **la agresión sexual** (Morin, 2019).

Por último, muchas veces el *bullying* se basa en **los prejuicios** que los/las jóvenes tienen hacia sus compañeros/as de **diferentes razas, religiones u orientaciones sexuales**. Otra categoría, entonces, es **el *bullying prejudicial*** que puede abarcar todos los demás tipos de *bullying* y se produce cuando las personas abusan de su poder para dañar a personas que son **diferentes** a ellas (Morin, 2019).

Las personas que hacen *bullying* tienen diferentes **estilos, personalidades, metas y comportamientos**. Sus motivaciones y métodos de acoso pueden llegar a ser muy diferentes. Por esta razón, se pueden identificar algunas categorías:

- » **Los/las abusones/as-víctimas** son aquellos que en **el pasado han sufrido algún abuso** y tratan de recuperar su poder intimidando a otras personas más débiles. A veces provienen de un hogar con **violencia doméstica**, por lo que el *bullying*, en este caso, es **un comportamiento aprendido**. Muchas veces son solitarios/as o se posicionan en la parte inferior de la escala social en la escuela. Se sienten **frustrados/as e impotentes**, lo que empeora su **comportamiento** (Morin, 2019).
- » **Los/las abusones/as populares** cuentan con una gran **confianza en sí mismos/as**; generalmente tienen **un grupo de seguidores** y pueden creer que mandan en la escuela. Tienen **una posición alta** en la escala social de la escuela y son capaces de hacer lo que sea para no perder su posición, incluso acosar a sus compañeros/as (Morin, 2019).
- » **Los/las abusones/as grupales** actúan con **una mentalidad de manada** cuando están **juntos/as**. Tienen a intimidar como grupo, pero se comportan de manera muy diferente cuando están solos/as. El sentido de pertenencia a un grupo los/las hace sentir poderosos/as y menos responsables de sus acciones ya que comparten la culpa (Morin, 2019).
- » Finalmente, **los/las abusones/as indiferentes** son aquellos/as que son incapaces de sentir **empatía o remordimiento** por lo que les hacen. A diferencia de los anteriores, estos/as acosan por **el mero placer** de ver sufrir a otra persona. A menudo son **viciosos/as** y tienen **problemas psicológicos profundos** que deberían ser abordados por un profesional (Morin, 2019).

El *bullying* puede causar una variedad de **efectos a corto plazo** tanto en las víctimas como en los agresores. **Las víctimas** pueden experimentar **aislamiento social, alteración del sueño, autoestima baja, ansiedad, depresión, mayor riesgo de enfermedad, síntomas psicósomáticos y bajo rendimiento escolar**. Mientras tanto, **los/las abusones/as** pueden experimentar **un bajo rendimiento escolar, un mayor riesgo de absentismo escolar, una dificultad para mantener relaciones sociales** y un mayor riesgo de **abuso de sustancias**. Además, se pueden sufrir una amplia gama de **efectos a largo plazo**; en concreto las víctimas pueden sufrir **depresión crónica**, mayor riesgo de **pensamientos, planes e intentos suicidas**, trastorno de **ansiedad**, trastorno de **estrés posttraumático, mala salud general, abuso de sustancias y dificultad para establecer relaciones** y confiar en los demás; mientras que para los/las responsable del acoso, por otro lado, se nota un mayor riesgo de **abuso conyugal o infantil, de comportamiento antisocial, de abuso de sustancias y la dificultad de encontrar trabajo** (Hurley, 2018).



La técnica artística: La elaboración de máscaras

Este segundo laboratorio de REC propone **la elaboración de máscaras** como técnica principal para la producción de los contenidos del vídeo experimental. En el Anexo II se adjuntan referencias visuales sobre esta técnica.

Las máscaras se han utilizado desde los albores del tiempo. Han sido uno de **los objetos más sagrados** para muchas civilizaciones a lo largo de la historia y han adquirido muchas funciones diferentes. Para **las antiguas civilizaciones** del mundo, que las utilizaban como recursos fundamentales para **la representación simbólica**. Las usaban también como **protección, disfraz, entretenimiento o para prácticas rituales**. Muchos factores diferentes han ido modificando la forma en que se fabrican y usan las máscaras.

Hoy en día, las máscaras se siguen creando y utilizando en una variedad de contextos. La gente las usa para no ser reconocidas, para tomar **una apariencia** diferente o practicar algunas **actividades y rituales**. Como sucedía en el pasado, la creación de máscaras es una forma de **arte funcional** porque la obra de arte tiene **una función**. En el caso de los laboratorios del REC, se elaborarán las máscaras para crear los personajes del vídeo experimental.

La máscara se puede crear con una variedad de **materiales diferentes**: **cartón, tela, cuero**, etc. La creación de máscaras es **un proceso artístico** que permite trabajar con **las metáforas y los simbolismos**. A través de **la manipulación de los materiales**, se pueden asignar algunas **características significativas** a la máscara.

Las técnicas de creación de máscaras se pueden clasificar en dos grupos principales:



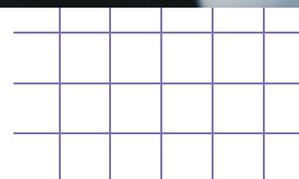
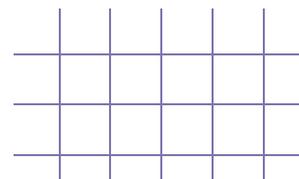
- » **Las técnicas en seco** incluyen la creación de máscaras hechas de **papel o cartón**. Crear este tipo de máscara es bastante **fácil y económico**.
- » **Las técnicas húmedas** implican el uso de **papel maché, arcilla, barro o cemento**. La creación de este tipo de máscaras requiere **más tiempo y esfuerzo**.

Además de la técnica, sería necesario elegir también qué **tipo de máscara** crear. Las máscaras pueden ser **neutras, estáticas o expresivas**, mientras que otra alternativa válida podría ser el **uso de maquillaje**.

La máscara neutra es aquella que representa "**lo que realmente somos**", la que nos permite quitarnos todas las demás máscaras. También se define como **la máscara universal** y fue desarrollada originalmente por Jacques Lecoq como una herramienta de aprendizaje para favorecer el contacto con nuestro ser **más**

auténtico o **intuitivo**. **El movimiento corporal** y otros elementos como la voz se vuelven esenciales cuando se usa esta máscara (Henderson, s.f.).

Las máscaras expresivas dejan ver **los movimientos de la boca** y permiten representar **expresiones faciales** algo hiperrealistas. Por esta razón, se utilizan para diferenciar fácilmente a los personajes. Pueden estar hechas de casi cualquier tipo de material. Su realización puede ser más compleja.



Cuando se elija **la técnica** y **el tipo de máscaras** a crear, se dedicarán algunas sesiones del **laboratorio REC** para llevar a cabo este proceso creativo. Cuando las máscaras estén listas, se utilizarán como **un recurso escenográfico**. Se les dará vida y se convertirán en **los personajes de la historia**. Su uso mejorará **la fluidez de la comunicación** y ayudará a los/las participantes más tímidos a actuar, promoviendo su **empoderamiento** y **participación**.

Crear las máscaras y trabajar con las máscaras también pueden ayudar crear un **ambiente lúdico** y desarrollar **el sentido de la aventura creativa** a través del proceso de recordar experiencias pasadas y volver a visitar los sentimientos que acompañan a esos recuerdos (Mitchel, 2013). Este proceso puede resultar muy eficaz para apoyar a los/las jóvenes en la exploración del tema de los talleres. Se les animará a pensar en la violencia y recordar lo que han experimentado directamente e indirectamente. Al final, podrán expresar sus sentimientos o pensamiento a través de las máscaras.

Instrucción

SESIÓN 1	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Conocer a los/las participantes y seguir creando un vínculo. » Descubrir el objetivo del REC lab 2 y definir un proyecto común en el que trabajar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
1.1	<p>¡Bienvenido/a al REC Lab 2!</p> <p>Los cinco laboratorios del REC se han desarrollado como etapas de un único proceso de reflexión sobre cinco temas diferentes relacionados con la violencia. Idealmente, todos los laboratorios tendrían que ser implementados con el mismo grupo de jóvenes, lo que les permitiría seguir mejorando sus competencias TIC y abordar en profundidad temas complejos como la violencia. Claramente, a lo largo de los talleres, los/las nuevos/as participantes siempre serán bienvenido/as.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que tener en cuenta este aspecto al preparar la dinámica para abrir este segundo laboratorio. Si hay nuevos miembros en el grupo, se recomienda proponer algunas dinámicas para promover su inclusión. Si el grupo es el mismo que en el laboratorio anterior, ya se habrá creado un vínculo, por tanto, la dinámica propuesta debería centrarse en su fortalecimiento.</p> <p>Por último, si el grupo es totalmente nuevo, se recomienda seguir las instrucciones detalladas en las sesiones 1.1 y 1.2 del laboratorio anterior. La dinámica propuesta prevendrá el uso del equipo de grabación de vídeo porque, en esta etapa del programa REC, sigue siendo importante ofrecer a los/las participantes la oportunidad de familiarizarse con los recursos tecnológicos.</p> <p>Como se hizo durante el primer laboratorio REC, los/las participantes pueden dividirse en grupos más pequeños y grabar una breve presentación de sus equipos. Los grupos creados en el laboratorio anterior se pueden cambiar o mantener. Lo más importante es animar a los/las participantes a crear una presentación que difiera de la anterior. También podrán grabar un breve resumen de lo que hicieron en el laboratorio anterior. De esta forma, tendrán una visión más clara de sus logros hasta el momento y esto permitirá que los/las posibles nuevos/as participantes se pongan al día.</p>

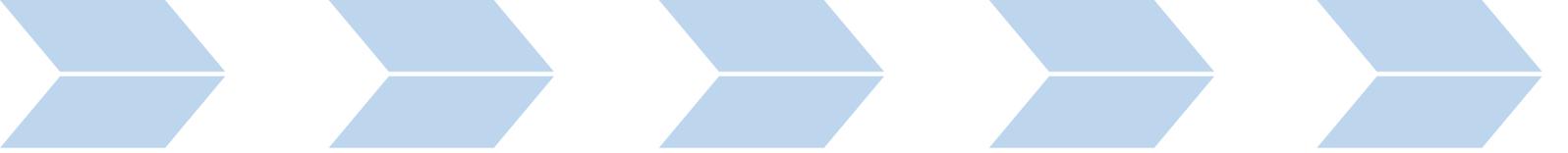
	<p>Para guiar esta actividad, el/la facilitador/a puede proponer algunas preguntas y decir a los/las participantes que respondan a través de un vídeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> » ¿Podéis presentar a vuestro equipo? ¿Hay nuevos/as compañeros/as? » ¿Qué habéis hecho durante el laboratorio anterior? » ¿Qué esperáis del REC lab 2? <p>Será necesario adaptar esta actividad si se trabaja con un grupo totalmente nuevo.</p>
	Duración: 30 minutos
1.2	<p>Ideas, emociones y experiencias sobre el <i>bullying</i> y el desequilibrio de poder</p> <p>Es la hora de presentar el tema de segundo laboratorio REC: El <i>bullying</i> y el desequilibrio de poder</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que estar adecuadamente preparado para presentar este tema al grupo de manera apropiada.</p> <p>El/la facilitador/a presentará el tema, luego los/las participantes tendrán la oportunidad de intercambiar ideas al respecto. El/la facilitador/a propondrá algunas reflexiones para generar una discusión. Para hacerlo, podrá mostrar a los/las participantes algunos recursos visuales relacionados con el <i>bullying</i>. Muchos contenidos gratuitos están disponibles en Internet, por ejemplo, cómics o vídeos que abordan este tema.</p> <p>Podría ser interesante orientar esta sesión a la exploración de las experiencias directas o indirectas de los/las participantes con respecto al <i>bullying</i>, pero el/la facilitador/a nunca deberá obligarles a hacerlo. Dependiendo del grupo, podría ser prematuro tratar estos asuntos tan personales en esta fase. Cuando los/las participantes se familiaricen y se sientan más cómodos, será más simple y natural compartir experiencias personales. Si, al tratar algunos aspectos delicados, algún/a participante necesite hablar, se recomienda ofrecerle la posibilidad de hacerlo, animando al resto de participantes a prestar atención y ser respetuosos.</p> <p>De todas formas, también es posible generar una discusión sobre el tema, en términos más generales.</p> <p>Se recomienda apuntar las palabras claves de la reflexión en el rotafolio. El/la facilitador/a les tomará una foto para tenerlas disponibles en las siguientes sesiones. Una vez finaliza la lluvia de ideas, el/la facilitador/a hará un breve resumen de la sesión.</p>
	Duración: 60 minutos

1.3	Conclusión
	<p>El cierre de esta sesión es un momento importante ya que se habrán abordado cuestiones delicadas y puede que los/las participantes hayan sacado emociones difíciles de gestionar. Por esta razón, al menos durante esta primera sesión, el/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que al final del taller, los/las participantes sean capaces de desconectar y no queden atrapados en recuerdos dolorosos del pasado o en pensamientos negativos. Por eso, se recomienda cerrar la sesión con una actividad divertida.</p>
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 2	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir reflexionando sobre el <i>bullying</i>, sus razones y consecuencias. » Generar ideas y mensajes sobre el tema que se quieren difundir. » Presentar la técnica artística que se utilizará en este laboratorio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores

RUTA DE TRABAJO	
2.1	Introducción
	<p>Esta sesión comenzará con un resumen de la lluvia de ideas que se ha hecho durante la anterior. Para seguir fomentando la reflexión, el/la facilitador/a preguntará a los/las participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Habéis pensado en el bullying durante la semana?</i> » <i>¿Habéis experimentado el bullying directa o indirectamente durante la semana?</i> » <i>¿Cómo os sentisteis después de las reflexiones que surgieron durante nuestra última sesión?</i> <p>El/la facilitador/a tendrá que promover la participación de todos/as. Será indispensable que, cada vez que los/las participantes quieran hablar, se sientan en un ambiente seguro y se sientan libres de compartir sus pensamientos y problemas dentro del grupo sin ser juzgados/as.</p>
	Duración: 15 minutos

<p>2.2</p>	<p>Transformación de la lluvia de idea</p> <p>Se invitará a los/las participantes a inspirarse en las palabras escritas en el rotafolio para realizar una actividad de escritura creativa.</p> <p>El/la facilitador/a escribirá las palabras de la sesión de lluvia de ideas en post-its y las pegará en el rotafolio (una palabra en cada post-it) El/la facilitador/a agregará unos post-its adicionales si fuera necesario para que los/las participantes puedan encontrar más inspiración para sus historias.</p> <p>Cada grupo tomará la misma cantidad de post-its y creará una historia.</p> <p>Una vez que terminen, los grupos intercambiarán sus post-its y tendrán que escribir otra historia a partir de las nuevas palabras. Al final, cada equipo habrá creado dos historias diferentes que se compartirán con el resto del grupo.</p> <p>Duración: 50 minutos</p>
<p>2.3</p>	<p>Presentación de la técnica artística: la elaboración de máscaras</p> <p>Se necesitará algún tipo de presentación visual para realizar esta sesión. El/la facilitador/a proporcionará a los/las participantes información y referencias visuales sobre la elaboración de máscaras.</p> <p>Será necesario presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Los diferentes tipos de máscaras: las neutrales, las expresivas y las estáticas.</i> » <i>Las diferentes técnicas para crear las máscaras: las técnicas húmedas y secas.</i> » <i>Las alternativas posibles: el uso de maquillaje.</i> <p>Todas estas informaciones se han presentado anteriormente en esta guía. Los/las participantes también podrán trabajar en grupos y utilizar los dispositivos disponibles para buscar ejemplos de aplicación de estas técnicas.</p> <p>Duración: 50 minutos</p>
<p>2.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>El/la facilitador/a cerrará la sesión con un breve resumen y anticipando la próxima sesión para mantener a los/las participantes interesados/as y cultivar su curiosidad. Sentados/as en círculo, los/las participantes serán invitados a compartir sus impresiones y decir lo que les ha gustado y lo que no les ha gustado de la sesión.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>



SESIÓN 3	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Activar los procesos creativos a través de la práctica artística. » Utilizar las nuevas tecnologías para experimentar nuevas formas de representar una historia.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Varios materiales para crear las máscaras (fieltro, cartón, cintas, botones, cordones, tijeras, pistola de pegamento caliente y pegamento, etc.) » Equipo de grabación de vídeo
RUTA DE TRABAJO	
3.1	Introducción
	<p>En la sesión anterior, los/las participantes tuvieron la oportunidad de observar algunas máscaras y algunas técnicas de elaboración de máscaras. Durante esta sesión, se pasará a la práctica.</p> <p>El/la facilitador/a hará un breve resumen de la sesión anterior y pedirá a los/las participantes que compartan con el resto del grupo si tienen alguna experiencia en la creación de máscaras o no.</p>
	Duración: 15 minutos
3.2	Practicando la elaboración de máscaras
	<p>Durante esta sesión, los/las participantes tendrán la oportunidad de ser creativos/as y trabajar juntos/as en la producción de sus primeras obras de arte utilizando la técnica propuesta. Se recomienda el trabajo en grupos pequeños, para que todos/as tengan la oportunidad de participar activamente en el proceso de creación.</p> <p>Cada grupo creará una máscara para representar a los personajes que son típicamente involucrados en las historias sobre el <i>bullying</i>: la víctima, el/la abusón/a, los/las amigos/as, etc. Se proyectará una presentación para mostrar muchos tipos diferentes de máscaras para que los/las participantes puedan inspirarse. Además, se les proporcionarán materiales variados para crear las máscaras: fieltro, cintas, botones, telas, cordones, cartón, etc.</p> <p>Cuando las máscaras estén listas, cada grupo podrá definir cómo usarlas para el vídeo experimental. Podrán ponerse las máscaras y grabar un vídeo donde actúan o podrán poner la máscara sobre un objeto inanimado y agregar una voz en off, por ejemplo. Como en el laboratorio anterior, los/las participantes tendrán la libertad de expresarse con creatividad, pensar fuera de la caja y crear algo único. También tendrán que acordarse con sus compañeros/as ya que se trata de un trabajo en equipo.</p> <p>El/la facilitador/a proporcionará la asistencia necesaria para realizar esta actividad.</p>
	Duración: 90 minutos

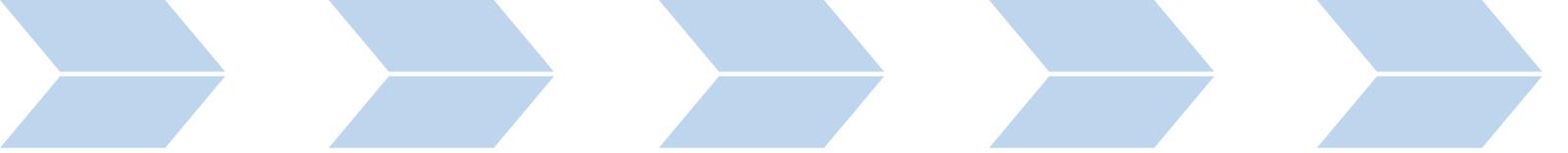
3.4	Conclusión
	Al final de la sesión, cada grupo presentará su proyecto a los/las demás. Si el grupo decide trabajar en un proyecto único, el/la facilitador/a aprovechará este momento para reconocer los logros y resolver dudas que hayan surgido.
	Duración: 15 minutos

SESIÓN 4	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Explorar el tema y buscar la inspiración. » Empezar a crear la historia para el vídeo experimental final.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Al menos tres <i>video clips</i> seleccionados sobre el <i>bullying</i> » Hojas de papel » Bolígrafos
RUTA DE TRABAJO	
4.1	Introducción
	En la sesión anterior, los/las participantes han comenzado a crear los contenidos audiovisuales. En esta etapa, se les invitará a definir más claramente los mensajes que quieren difundir a través del vídeo final. El/la facilitador/a los animará para que presenten nuevas ideas creativas. Se recomienda hacer un breve resumen de lo que se ha trabajado hasta ahora.
	Duración: 10 minutos
4.2	Exploración de los recursos y la inspiración
	<p>Durante esta sesión, los/las participantes analizarán el contenido de algunos <i>video clips</i> sobre el <i>bullying</i> que previamente habrá seleccionado el/la facilitador/a. Esta práctica servirá para encontrar la inspiración y fomentar el proceso de creación de una historia. El/la facilitador/a tendrá que encontrar vídeos que representen tipos diferentes de <i>bullying</i>, desde las formas más sutiles hasta las más violentas que puede tomar. Esto hará que los/las participantes sean más conscientes de cuántas formas puede tomar el <i>bullying</i> y que detecten si lo han experimentado en algún momento de su vida, tanto como víctimas o como responsables.</p> <p>Muchos vídeos también muestran las consecuencias del <i>bullying</i> que muchas veces quedan ocultas. YouTube ofrece una gran variedad de vídeos sobre el <i>bullying</i> escolar; el/la facilitador/a tendrá que elegir al menos dos de ellos adecuados para el grupo.</p> <p>Cuando vean los <i>video clips</i>, se les animará a tomar nota de todo aquello que les llame la atención o les provoque algunos pensamientos y sentimientos. Después de ver los <i>video clips</i>, los/las participantes se dividirán en grupos y compartirán sus notas, pensamientos e impresiones.</p>
	Duración: 50 minutos

4.3	Creación narrativa
	<p>En esta etapa, el grupo en su conjunto tendrá que crear una nueva historia a partir de la reflexión realizada en la fase anterior.</p> <p>Esta vez, los/las participantes deben prestar más atención para crear una historia coherente y clara. El/la facilitador/a los apoyará por utilizar el anexo "El Proceso de Producción Audiovisual". En esta guía, el/la facilitador/a encontrará una sección que elabora la estructura básica de una creación narrativa (la introducción, el desarrollo y la finalización) y también encontrará algunas plantillas que pueden ser útiles para la creación de la historia.</p> <p>El objetivo es promover la cultura sin violencia, así que se pedirá a los/las participantes que no utilicen los contenidos explícitamente violentos al crear la historia. En su lugar, pueden usar el simbolismo y la metáfora visual.</p> <p>El/la facilitador/a puede podrá estimular la creatividad con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » ¿Qué pasaría si todo cambiara al final? » ¿Qué pasaría si contáramos la historia desde una perspectiva diferente? <p>Duración: 50 minutos</p>
4.4	Conclusión
	<p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartirán sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>

SESIÓN 5	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la historia y crear el guion gráfico. » Explorar y definir la forma narrativa audiovisual a utilizar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Historias creadas en la sesión anterior » Máscaras creadas en la sesión anterior » Conjunto de plantillas para concretar los detalles de la historia y crear un producto audiovisual (en anexo)
RUTA DE TRABAJO	
5.1	Introducción
	<p>La sesión comenzará con una recapitulación del encuentro anterior dedicado a la creación de las máscaras y la historia. Los/las participantes tendrán que integrar los personajes creados en la sesión 3 en la historia desarrollada en la sesión 4 para la creación del vídeo experimental final.</p> <p>Time: 10 minutos</p>

<p>5.2</p>	<p>Finalización de la historia y preparación de la fase de producción</p> <p>Una vez que los/las participantes hayan redactado la historia, tendrán que definir los personajes, el escenario, escribir la sinopsis y finalmente crear el guion gráfico. Esto les permitirá tener una mejor visión general. El/la facilitador/a encontrará algunas plantillas en anexo a esta guía para facilitar este proceso. Mientras tanto, los/las participantes tendrán que decidir cómo integrar a los personajes creados en la sesión 3 mediante la elaboración de máscaras dentro de la historia desarrollada en la sesión 4.</p> <p>En esta etapa, es posible empezar a planear cómo será el vídeo final y definir un plan de acción para implementar el proyecto. Dado que los recursos tecnológicos y económicos pueden ser limitados en el marco de los laboratorios REC, el/la facilitador/a animará a los/las participantes a pensar fuera de la caja, buscando formas alternativas y creativas de representar sus mensajes a través de los recursos disponibles. Hay muchos recursos gratuitos (imágenes, música y efectos de sonido) en Internet que se podrán aprovechar para mejorar la calidad del vídeo.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que escuchar la propuesta creativa del grupo y cómo piensa proceder para implementar el proyecto audiovisual. Si es necesario hará comentarios y sugerencias.</p> <p>Los/las participantes crearán el guion gráfico y elegirán las técnicas que usarán en todas las escenas. De esta manera, el/la facilitador/a podrá prepararse adecuadamente para la próxima sesión. Básicamente, deben definir cómo quieren representar audiovisualmente todas las escenas (si quieren actuar, animar una secuencia de imágenes a través del <i>stop motion</i>, etc.).</p> <p>Una vez que hayan terminado, será conveniente compartir impresiones y opiniones para ver cómo avanza el proyecto. Esto también proporciona a los/las participantes la oportunidad de brindar sugerencias a sus compañeros/as y de ver su trabajo desde una perspectiva diferente.</p> <p>Duración: 90 minutos</p>
<p>5.3</p>	<p>Conclusión</p> <p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>



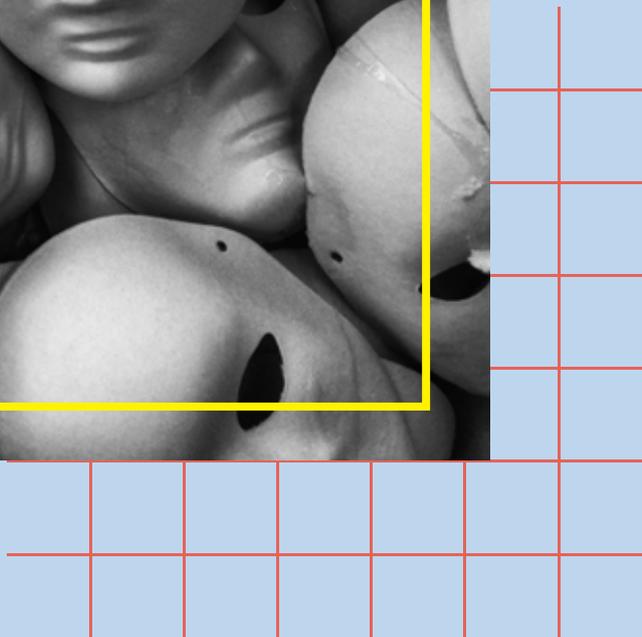
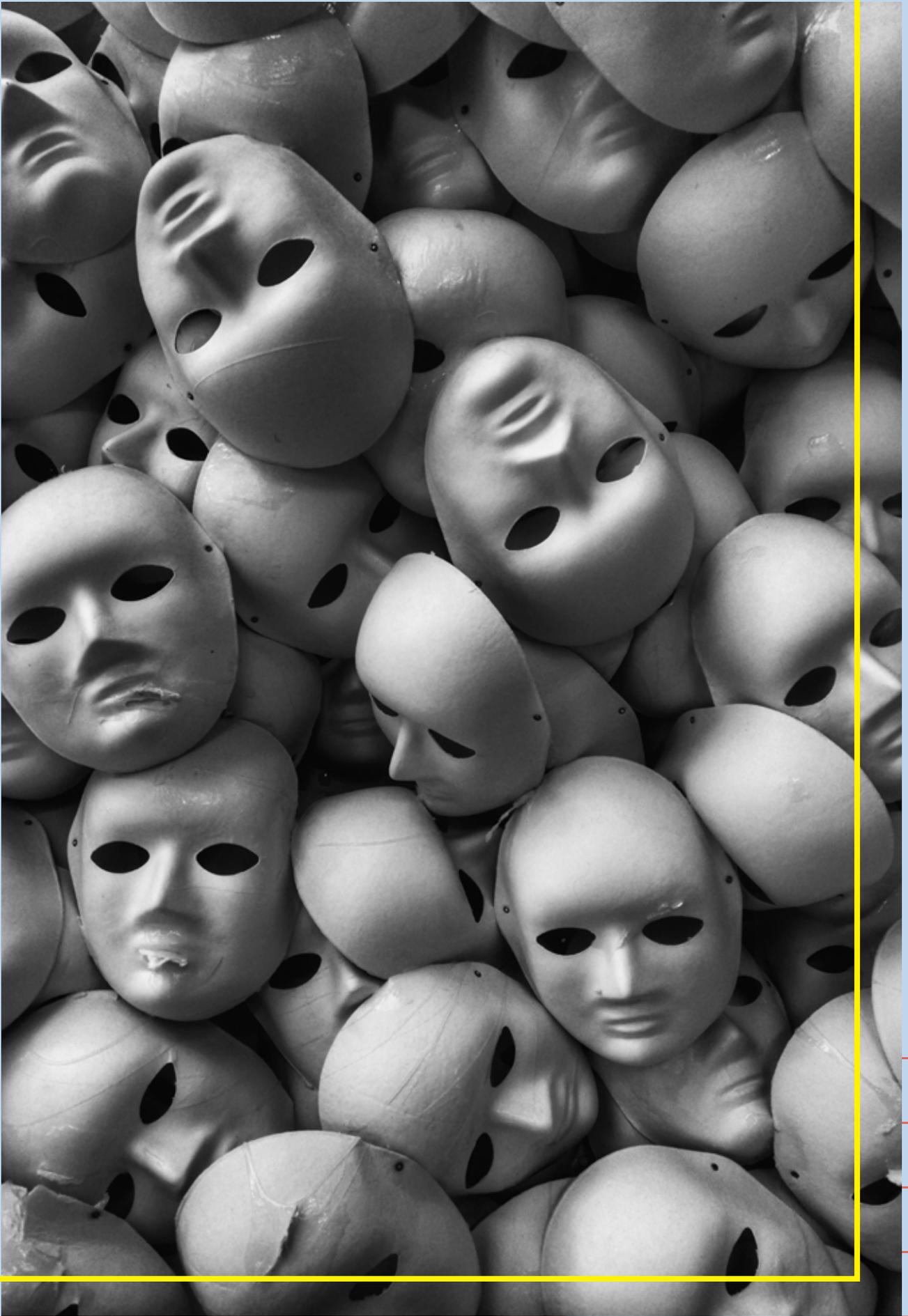
SESIÓN 6	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la fase de preproducción. » Prepararse para la fase de producción audiovisual.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Plantillas completadas en la sesión anterior para resumir la historia » Nueva plantilla para facilitar el proceso de producción audiovisual » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
6.1	Introducción
	<p>En esta etapa, es necesario que todos/as los/las participantes tengan una visión clara de la historia. Para comenzar esta sesión, se recomienda recapitular colectivamente tanto la historia como las técnicas a utilizar para representarla a través del medio audiovisual.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
6.2	Creación de la hoja de ruta del rodaje
	<p>El grupo tendrá que organizar el proceso de producción creativa del vídeo experimental basándose en el guion gráfico desarrollado anteriormente. Se pueden utilizar otras plantillas para facilitar este proceso (para desglosar las escenas, crear la escaleta y fijar el calendario de rodaje).</p> <p>Se invitará a los/las participantes a distribuirse las tareas de forma autónoma, considerando su experiencia en el laboratorio anterior. Es posible que quieran llevar a cabo tareas diferentes o que se sientan particularmente cómodo con una tarea específica y quieran seguir desempeñando el mismo papel en el proceso de producción del vídeo. El/la facilitador/a se asegurará que los/las nuevos/as participantes comprendan el proceso y participen activamente.</p> <p>Duración: 1 hora y 40 minutos</p>
6.4	Conclusión
	<p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>

SESIÓN 7	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Llevar a cabo la fase de producción audiovisual. » Iniciar la fase de edición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Equipo de grabación de vídeo » Plantillas rellenas en sesiones anteriores » Elementos escénicos » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo ya instalado. Estaría bien tener una versión premium para contar con muchas opciones de edición
RUTA DE TRABAJO	
7.1	Introducción
	<p>Es el momento de producir el vídeo como se planeó durante las sesiones anteriores. Los/las participantes deben estar familiarizados con el guion y la secuencia de escenas. Esta sesión podría abrirse con un juego para crear un buen ambiente para realizar la última fase del taller.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
7.2	Producción audiovisual: el rodaje
	<p>En esta sesión, los/las participantes grabarán toda las escenas de la historia siguiendo el guión gráfico. Es importante que todos los/las participantes del equipo participen en todo el proceso, desde el manejo de las tabletas hasta la colocación de los elementos escénicos.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que promover el intercambio de roles y asegurarse de que todos los/las participantes utilicen el equipo técnico.</p> <p>El anexo "El Proceso de Producción Audiovisual" será de gran utilidad para esta práctica. Los/las participantes podrán encontrar allí ideas y recomendaciones sobre cómo realizar las tomas y cómo mover la cámara.</p> <p>Duración: 1 hora y 20 minutos</p>
7.3	Fase de edición de vídeo
	<p>Cuando acaben de grabar, los/las participantes pasarán a la etapa de edición. Aquí, es necesario que los equipos estén en un lugar cómodo para que todos/as puedan ver las imágenes y tener acceso a la tableta. Aunque es posible que algunos/as participantes ya tengan experiencia en la edición, es importante ofrecer a todos/as la oportunidad de participar en el proceso de edición. Si hubiera participantes que ya saben editar vídeos, sería ideal fomentar el aprendizaje entre pares.</p>

	<p>El/la facilitador/a tendrá que estar atento/a a las necesidades de los/las participantes, sin esperar, en esta etapa, obtener la versión final del vídeo.</p> <p>Durante esta fase, la idea es que los/las participantes experimenten y exploren todas las opciones de edición que el software ofrece. Esta exploración les dará nuevas ideas e inspiración para crear el vídeo final. El/la facilitador/a promoverá el intercambio de ideas para definir cómo será el vídeo final.</p> <p>En esta etapa, se puede trabajar en grupos y explorar todas las opciones de edición proporcionadas por el software de edición de vídeo.</p>
	Duración: 20 minutos
7.4	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 8	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar el proceso de edición. » Ver el vídeo experimental creado y comentarlo. » Finalizar el laboratorio REC 2.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Tableta (u otros dispositivos) con software de edición de vídeo instalado » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos
RUTA DE TRABAJO	
8.1	Introducción
	La última sesión del laboratorio estará íntegramente dedicada a la edición del vídeo. Dado que los/las participantes trabajarán principalmente utilizando los dispositivos, se recomienda comenzar la sesión con un juego que les motive y les de energía.
	Duración: 10 minutos
8.2	Edición de vídeo y finalización
	Los/las participantes seguirán trabajando en grupo, cada uno de ellos/as con uno de los dispositivos disponibles con el software de edición de vídeo instalado. A cada grupo se le asignará la tarea de editar una secuencia de escenas. Previamente, se habrán tomado unas decisiones comunes que asegurarán la coherencia visual del vídeo. Luego, se juntarán en un único dispositivo y se harán los ajustes necesarios para que el vídeo experimental final se vea cómo un producto visualmente y conceptualmente coherente.

	<p>Para asegurar que todos/as puedan ver el proceso completo, el proceso de edición final llevará a cabo en un único dispositivo, compartiendo la pantalla utilizando un proyector. Los/las participantes podrán ejecutar la edición final de forma colectiva trabajando en este dispositivo, mientras sus compañeros/as siguen el proceso en la pantalla.</p> <p>Una vez que todos/as los/las participantes estén de acuerdo con el resultado final de la edición, el vídeo será finalizado y guardado. Los/las participantes elegirán un título y escribirán un breve texto para identificar el mensaje que quieren transmitir a través del vídeo.</p>
	Duración: 1 hora y 40 minutos
8.4	<p>Conclusión</p> <p>Dado que esta será la conclusión de todo un laboratorio, el/la facilitador/a tendrá que invitar a los/las participantes a sentarse en un círculo para que puedan compartir sus impresiones y sus comentarios sobre el trabajo que han realizado.</p> <p>Es importante preguntar a los/las participantes cómo se sintieron durante la práctica general del laboratorio, si se sintieron cómodos/as o no, si se esperaban algo diferente o cuál sesión les gustó más. Se recomienda explicarles una vez más la importancia de difundir sus mensajes por todos los medios disponibles para erradicar la violencia y crear una sociedad más inclusiva.</p> <p>También estaría bien reflexionar sobre cómo sus mensajes pueden tener un impacto y llevar a cambios sociales positivos.</p> <p>Asimismo, podría ser interesante pedirles de compartir su opinión sobre el taller frente a la cámara, con la intención de tener un documento visual que se podrá ver al final de todo el programa REC.</p>
	Duración: 10 minutos





REC LAB 3

Detrás de la pantalla:
explorando el ciberbullying
a través del *Land Art*

DESCRIPCIÓN GENERAL

Tema	<i>El ciberbullying: hostilidad sin fronteras</i>
Técnica artística	<i>Land art</i>
Organización involucrada	CESIE
Duración total (incluso la preparación)	32 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> » Reflexionar sobre el ciberbullying, los motivos que lo originan, las consecuencias y la forma de prevenir su ocurrencia. » Explorar y practicar la técnica de land art. » Adquirir las competencias TIC sobre el rodaje y la edición de vídeos. » Mejorar las competencias comunicativas y la capacidad de transmitir mensajes significativos. » Mejorar la creatividad y el pensamiento divergente. » Apreciar la riqueza de la diversidad.
Sesión 1	1.1 ¡Bienvenido/a al REC Lab 3! 1.2 Ideas, emociones y experiencias sobre el ciberbullying 1.3 Conclusión
Sesión 2	2.1 Introducción 2.2 Prevención del ciberbullying 2.3 Resolución de conflictos 2.4 Conclusión
Sesión 3	3.1 Introducción 3.2 Exploración del ciberbullying a través de metáforas 3.3 Conclusión
Sesión 4	4.1 Introducción 4.2 Exploración del ciberbullying a través de metáforas 4.3 Conclusión
Sesión 5	5.1 Introducción 5.2 Planificación y definición de roles para el proceso creativo 5.3 Esquema de la historia 5.4 Conclusión
Sesión 6	6.1 Introducción 6.2 Creación de la hoja de ruta de rodaje 6.3 Conclusión
Sesión 7	7.1 Introducción 7.2 Producción audiovisual: el rodaje 7.3 Fase de edición de vídeo 7.4 Conclusión
Sesión 8	8.1 Introducción 8.2 Edición y finalización del vídeo 8.3 Discusión 8.4 Conclusión

El *ciberbullying*

Hostilidad sin fronteras

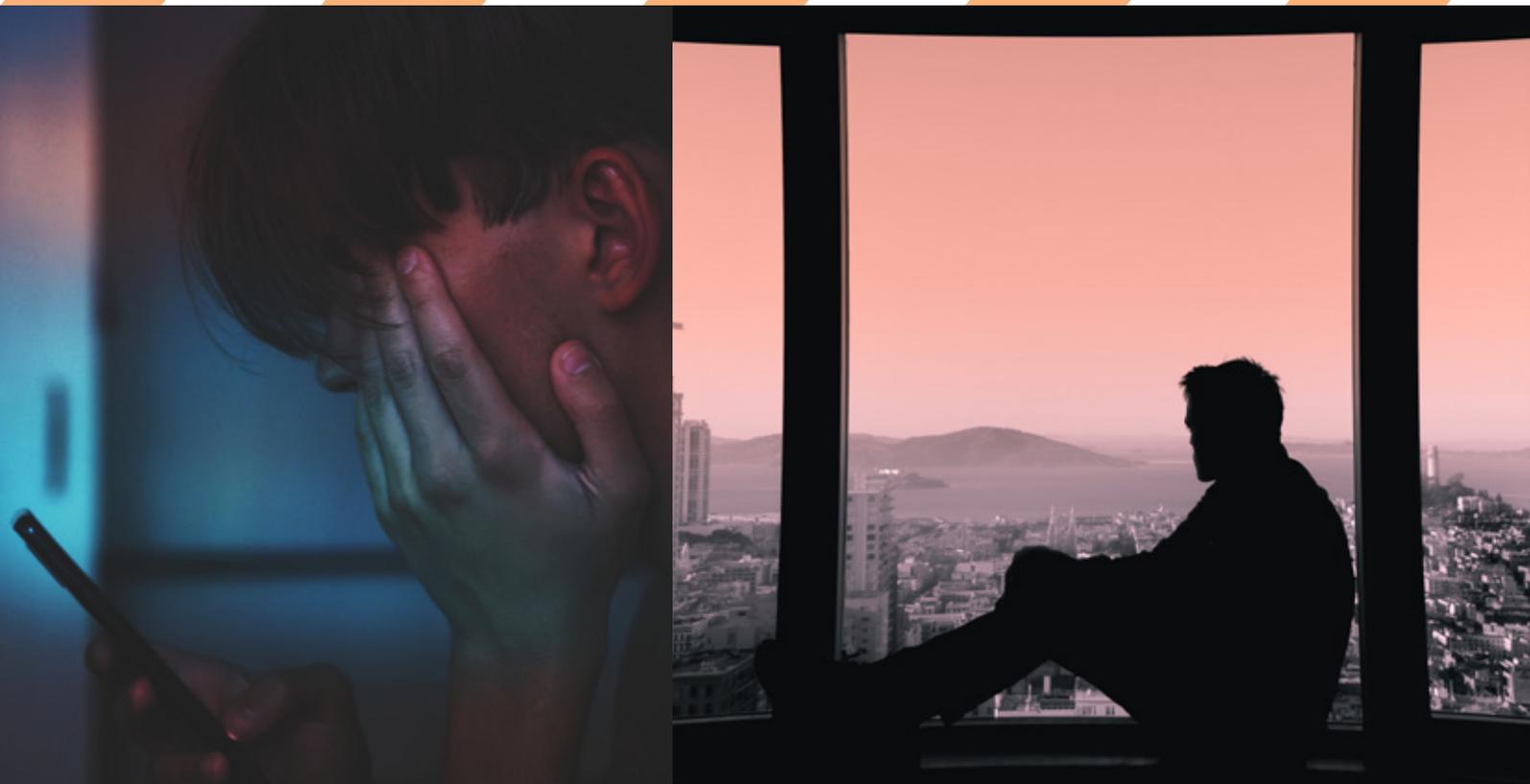
El *ciberbullying* es un tipo de **acoso** que ocurre al enviar o publicar **material dañino o cruel**, o también participar en otras formas de **agresión social** a través del uso de **Internet** u **otros medios digitales** (Willard, 2007).

Las redes sociales son el lugar más común para el *ciberbullying*, aunque también ocurre a través de **aplicaciones de mensajería, foros en línea, correo electrónico y comunidades de juegos en línea**. Debido a su **uso masivo** entre los/las jóvenes, este tipo de acoso no termina cuando se sale de la clase; literalmente no tiene fronteras. Por lo tanto, puede ocurrir de **forma persistente** y convertir **la vida** de **las víctimas** en **una pesadilla**. Los contenidos que se comparten crean un **registro público** permanente. Tal registro afecta **la reputación** tanto de **la víctima** como del/de la **responsable**. También tiene un impacto en **la admisión escolar, el empleo** y otras áreas de la vida; por lo tanto, puede poner su **futuro** en **peligro**.

El fenómeno del *ciberbullying* incluye: **flamear** (*flaming*), o sea enviar **mensajes deliberadamente hostiles o insultantes** de forma privada o en un grupo; **enviar repetidamente mensajes ofensivos** a una persona; **el cyberstalking** que incluye **amenazas** de hacer daño e **intimidaciones graves**; **denigrar**, o sea enviar **declaraciones perjudiciales, falsas o crueles** sobre una persona; **hacerse pasar por otra persona** (*masquerade*) y enviar o publicar contenidos para **humillarla** o ponerla en **peligro potencial**; **enviar o publicar información confidencial, privada o vergonzosa** sobre una persona (outing) como **mensajes o imágenes privadas**, o también solicitar con engaño información infamante para luego difundirla; **excluir** específica e intencionalmente a alguien de **un grupo en línea**.

Las víctimas de *ciberbullying* pueden experimentar diferentes emociones y sentimientos. Pueden sentirse **impotentes y humilladas**. La tecnología digital permite que la información se difunda muy rápidamente. Esto puede causar **daños graves a su reputación**. La situación puede ser abrumadora e imposible de manejar. Las víctimas también pueden sentirse **inútiles** y realmente **insatisfechas** de ellas mismas. Pueden responder a estos sentimientos dañándose a sí mismas de alguna manera. Pueden sentirse **desesperadas**,





perder interés en las cosas que antes disfrutaban y reducir su interacción con familia y amigos. **Estos sentimientos negativos** pueden conllevar **depresión** y **pensamientos suicidas**. La presión que proviene del *ciberbullying* también puede causar condiciones relacionadas con **el estrés** como el **dolor de cabeza**, el **dolor de estómago**, **úlceras** y **afecciones de la piel** (Forman, 2019).

A diferencia del *bullying* tradicional, **el ciberbullying** puede ser completamente **anónimo** y potencialmente hace que las víctimas se sientan **más indefensas**, mientras que los/las responsables se sientan **menos culpables** ya que no ven **las reacciones** de sus víctimas. Además, antes de que una víctima descubra la identidad del/de la responsable, **la información** podría haberse difundido a **una audiencia mundial** (Berry, 2020).

Por la naturaleza de este fenómeno, parece que es **más destructivo** que **el bullying offline** y es probable que gracias a los avances de la tecnología se difunda aún más a través de nuevas plataformas.



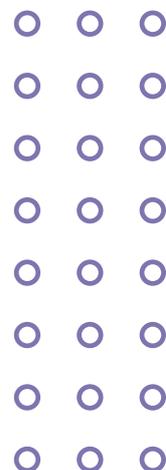
La técnica artística: El *land art* y el uso de los elementos naturales

Este tercer laboratorio REC propone **el *land art*** como técnica principal para la producción de los contenidos del vídeo experimental. En el Anexo II se proponen varias referencias visuales sobre esta técnica.

El *land art* es un movimiento artístico que combina **el paisaje** y **la creación artística humana** de manera **original**. Surgió en Estados Unidos en 1968, poco después de la publicación del ensayo de Robert Smithson, *The Sedimentation of the Mind: Earth Projects* que proponía explorar **la relación** entre **las personas** y **la naturaleza**. Hoy en día, muchos/as artistas del *land art* centran su trabajo en temas relacionados con **la sostenibilidad** y **el cambio climático**.

A través del *land art* los/las participantes del REC podrán explorar su **entorno** y **las oportunidades creativas** y **artísticas** que **los materiales** y **elementos naturales** pueden proporcionar para la producción de contenidos para su vídeo experimental.

El objetivo principal del *land art* es alterar **el paisaje** o crear **instalaciones** con **elementos naturales** con el fin de producir ciertos **efectos**, **sensaciones** y provocar **emociones** en la audiencia. Las obras de arte creadas en la





naturaleza están hechas con materiales sin procesar, por lo que son efímeras y permanecen en la historia del arte con la ayuda de las grabaciones y las fotos. En el caso del proyecto REC, las obras se conservarán ya que formarán parte del vídeo experimental.

Dado que esta técnica implica el uso de elementos naturales, su aplicación es muy asequible, lo que puede ayudar a concienciar a los/las participantes de que se puede crear una obra de arte a partir de cualquier cosa. Esto puede inspirarlos/las y hacerles entender que **los esfuerzos** que ponemos en un proyecto a veces son más importantes que **los recursos** con que contamos para realizarlo. El uso de elementos comunes como **pedras, tierra y hojas secas** estimulará a los/las participantes a buscar formas innovadoras y creativas de expresar sus mensajes.

La aplicación de esta técnica se realizará preferentemente al **aire libre**. **Los sentidos y las percepciones** se estimularán mucho al trabajar en **un entorno abierto y natural**. Aunque podría ser relevante crear un espacio para **la reflexión individual**, las actividades serán principalmente **un trabajo colaborativo**.

Trabajar en contacto cercano con la naturaleza, también contribuye a **la construcción de la identidad del lugar y de la comunidad**. Con sus intervenciones, los/las jóvenes pueden descubrir sus relaciones con el entorno y experimentar el ambiente como algo vital, algo de lo que participan. De esta manera, podrán comprender la importancia de sus acciones. Se fomentará un acercamiento respetuoso a la naturaleza y también el respeto por toda la comunidad. Debemos cuidar lo que nos rodea, tanto de la naturaleza como de las personas porque todos/as somos parte de un mismo mundo.



Instrucción

SESIÓN 1	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Conocer a los/las nuevos/as participantes y seguir creando un vínculo. » Descubrir el objetivo del REC lab 3 y definir un proyecto común en el que trabajar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
1.1	<p>¡Bienvenido/a al REC Lab 3!</p> <p>La sesión empezará con una actividad para romper el hielo y reforzar el vínculo del grupo. La actividad creará un espacio para dar la bienvenida a nuevos/as participantes (si es necesario), creará un espacio seguro para favorecer la libertad de expresión sobre los temas de discusión.</p> <p>Descripción de la dinámica: Pasado, presente y futuro</p> <ul style="list-style-type: none"> » Entregar 3 hojas de papel A4 y un bolígrafo a cada persona. » Invitarles a escribir "pasado" en la parte superior de la primera hoja, "presente" en la parte superior de la segunda hoja y "futuro" en la parte superior de la tercera==. » En cada página tendrán que escribir o dibujar algo significativo para ellos/as (algo que hayan hecho, que le guste, que tienen planeado, etc.), teniendo en cuenta que tendrán que compartirlo con el resto del grupo. » Los/las participantes se sentarán en un círculo. Por turnos, cada persona dará una breve explicación de sus 3 hojas, así que el grupo acabará conociéndose un poco más y los/las nuevos/as participantes tendrán la oportunidad de conocer a los/las demás y presentarse. <p>Después de esta actividad, el grupo volverá a ver el vídeo experimental final creado durante el REC lab 2.</p> <p>Un resumen del taller anterior creará un espacio para presentar el nuevo y también asimilar los aprendizajes del laboratorio anterior. También ayudará a los/las nuevos/as participantes a tener una idea de lo que se ha hecho anteriormente.</p> <p>Duración: 30 minutos</p>

1.2

Ideas, emociones y experiencias sobre el *ciberbullying*

Es la hora de presentar el tema de tercer laboratorio REC:

Ciberbullying: hostilidad sin fronteras

Descripción de la dinámica: Teatro foro

- » Se pedirá a los/las participantes que creen dos grupos; cada uno de ellos hará un juego de roles con los siguientes escenarios:
 - *Eva se sorprendió cuando inició la sesión en Facebook: Marko había publicado unas fotos de ella en su muro y la etiquetó. No tenía idea de que la había fotografiado y nunca permitiría que sus fotos se compartieran online. Antes de que pudiera hacer algo al respecto, la foto ya había recibido muchos comentarios, algunos de ellos muy inapropiados. Según Marko, las fotografías eran geniales y por eso ignoró por completo las peticiones de Eva de borrarlas.*
 - *María siempre ha sido tímida y le ha resultado difícil hacer amigos. Al mudarse a una nueva escuela, un grupo de chicos la acogió afectuosamente. Justo cuando empezaba a pensar que finalmente había hecho nuevos amigos, comenzó a recibir correos electrónicos inapropiados. La persona que enviaba estos correos electrónicos claramente sabía mucho sobre ella. Unos días después, descubrió quién le estaba haciendo bullying después de leer los comentarios en Facebook de uno de sus nuevos amigos.*
- » Cuando acabe el juego de roles, el/la facilitador/a invitará a todos/as los/las participantes a compartir lo que sintieron durante y después de la actuación.

Esta actividad llevará a una reflexión más profunda sobre el tema. Se requiere que el/la facilitador/a cuente con un conocimiento adecuado del tema para guiar la discusión grupal. Al hablar de estos temas complejos con los/las jóvenes, es importante que el/la facilitador/a siga las recomendaciones propuestas en los talleres anteriores.

Cada grupo elegirá a una persona para que presente sus reflexiones. El/la facilitador/a escribirá las palabras clave en el rotafolio y pedirá a los/las participantes de elaborar una definición de *ciberbullying*, que luego el/la facilitador/a podrá ampliar y matizar.

	<p>Para concluir la actividad, los/las participantes se dividirán en pequeños equipos de 3 personas para garantizar la participación en la discusión. Cada grupo se sentará en el suelo en círculo y anotará sus ideas. Las discusiones se guiarán por los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Cuáles son los beneficios de Internet y de las redes sociales que utilizan los/las jóvenes?</i> » <i>¿Cuáles son los riesgos?</i> » <i>¿Qué plataformas se pueden utilizar para el ciberbullying?</i> » <i>¿Habéis sido las víctimas de ciberbullying?</i> » <i>¿Alguno de vuestros amigos/familiares han sido la víctima de ciberbullying?</i> » <i>¿Cuál crees que es la principal causa del ciberbullying?</i> » <i>¿Qué tipo de daños crees que pueda provocar?</i> (Sugerencias de respuestas: bajar la autoestima, crear ansiedad, etc.) » <i>¿Cómo crees que se pueda prevenir el ciberbullying?</i> » <i>¿Qué se puede hacer después de haber sido víctima de ciberbullying?</i> <p>Luego, los equipos presentarán sus ideas al resto del grupo. El/la facilitador/a creará un mapa conceptual que pueda servir para encontrar metáforas e integrar los elementos naturales y el <i>land art</i> en el taller.</p>
	Duración: 80 minutos
1.3	<p>Conclusión</p> <p>El cierre de esta sesión es un momento importante ya que se habrán abordado cuestiones delicadas y puede que los/las participantes hayan sacado emociones difíciles de gestionar. Por esta razón, al menos durante esta primera sesión, el/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que al final del taller, los/las participantes sean capaces de desconectar y no queden atrapados en recuerdos dolorosos del pasado o en pensamientos negativos. Por eso, se recomienda cerrar la sesión con una actividad divertida.</p> <p>Para compartir sus impresiones de manera creativa el/la facilitador/a podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Invitar a los/las participantes a ponerse en círculo y darle a cada uno/a una cerilla. (El/la facilitador/a tendrá que participar también) » Cada uno/a tendrá que decir algo que haya disfrutado de la sesión antes de que se acabe la cerilla
	Duración: 10 minutos



SESIÓN 2	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir la conversación sobre el <i>ciberbullying</i>, sus causas y consecuencias. » Generar ideas, conceptos y reflexiones sobre el tema.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
2.1	Introducción
	<p>Después de proponer un juego para abrir la sesión y motivar el grupo, los/las participantes, en grupos, resumirán las reflexiones de la sesión anterior.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
2.2	Prevención del <i>ciberbullying</i>
	<p>Se animará a los/las participantes a seguir reflexionando sobre el <i>ciberbullying</i>.</p> <p>Con la ayuda del/de la facilitador/a, los/las participantes reflexionarán sobre lo que se puede hacer para parar o prevenir el <i>ciberbullying</i>, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Tener cuidado antes de publicar cualquier tipo de contenido en línea. » Evitar de responder y vengarse. » Bloquear a los/las acosadores/as y ajustar la configuración de seguridad de las redes sociales. » Denunciar el acoso a los proveedores del servicio en línea. » Recopilar todas las pruebas: no eliminar los mensajes de texto, los correos electrónicos ni las conversaciones en las redes sociales. » Hablar con alguien de confianza, un familiar, un/a amigo/a o un/a maestro/a. <p>La sesión se cerrará con un vídeo sobre el <i>ciberbullying</i> para incorporar los medios audiovisuales al taller.</p> <p>Duración: 40 minutos</p>

Después de la discusión sobre cómo prevenir el *ciberbullying*, el/la facilitador/a presentará algunas técnicas para comprender cómo resolver un conflicto en relación con el tema.

Descripción de la dinámica: Un lápiz, dos personas

- » La actividad se desarrollará en parejas. A cada una se le entregará una hoja de papel y un rotulador. Su tarea será dibujar en el mismo momento utilizando un único lápiz.
- » Es importante que dibujen en completo silencio, sin ponerse de acuerdo sobre qué dibujar.
- » Después de hacer un primer dibujo, se les pedirá hacer otro, nuevamente en silencio, sin un acuerdo previo y utilizando siempre un solo lápiz.
- » Cuando terminen, el/la facilitador/a pedirá que cada pareja muestre los dos dibujos.

Después de concluir la actividad, cada persona explicará cómo se sintió mientras dibujaba la primera y la segunda imagen. Estas preguntas pueden facilitar la discusión:

- » *¿Ha habido algún conflicto?*
- » *¿Has conseguido encontrar un acuerdo con tu pareja (sin hablar)?*
- » *¿Alguien impuso sus ideas?*
- » *¿Cómo manejaste el conflicto/el estrés (si surgió)?*

Se invitará a los/las participantes a mirar el dibujo final y reflexionar sobre su propio comportamiento mientras realizaron la actividad. Esta actividad servirá de enlace para presentar los diferentes estilos de resolución de conflictos, como competir, acomodarse, evitar el conflicto, buscar el compromiso y cooperar.

El objetivo es aprender a solucionar problemas, comunicar y ver como estas técnicas se pueden utilizar para prevenir el *ciberbullying*.

Descripción de la dinámica: ¿Y ahora qué?"

- » Se invitará a los/las participantes a resolver problemas y conflictos juntos/as.
- » Primero, se les preguntará quién es su modelo a seguir en lo que respecta a la resolución de conflictos y por qué.
- » Se presentarán las diferentes formas y los enfoques más comunes que las personas usan para solucionar conflictos.
- » Cuando se hayan mencionado los cinco estilos de resolución de conflictos, se les preguntará qué creen que implica cada uno de ellos.
- » Será conveniente mostrar ejemplos de cada uno de los cinco estilos de resolución de conflictos, con el fin de averiguar si los/las participantes se reconocen en alguno específico.
- » El/la facilitador/a anotará todas las ideas que surjan en el rotafolio.
- » Los/las participantes tendrán que simular, a través de un juego de roles, una situación de conflicto propuesta posteriormente, y solucionar el conflicto según el estilo de resolución de conflictos que se la haya asignado a cada grupo.



	<ul style="list-style-type: none"> » Cada grupo presentará su manera de solucionar el conflicto a los/las demás. » El/la facilitador/a se asegurará de que todos/as comprendan claramente cada estilo de resolución de conflictos. <p>La situación de conflicto es: <i>Estás en un viaje escolar/universitario con dos amigos, Alex y Sam. Estás compartiendo la habitación con ellos. Mientras charláis esa noche, Alex os dice a ambos que cree que es gay. Por la mañana, antes de que Alex baje a desayunar, Sam envía un mensaje de texto y una foto burlona a todos vuestros compañeros (incluso a ti), diciendo que Alex admitió que es gay. Cuando Alex llegue a la sala para desayunar, todos se ríen de él y Sam no le habla...</i></p> <p>Después de las presentaciones, los/las participantes se sentarán en círculo y el/la facilitador/a los animará a hablar más a fondo sobre los estilos de resolución de conflictos a través de estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Qué tipo de violencia representó la situación?</i> » <i>¿Qué estilo es el más fácil de representar, cuál es el más difícil y por qué?</i> » <i>¿Cuáles son los puntos positivos y negativos de cada estilo?</i> » <i>¿Conocéis a alguna persona que sea buena en cooperar? En caso afirmativo, ¿qué tipo de persona es?</i> » <i>¿Reconocéis estos estilos en personas que conocéis?</i> » <i>¿Reconocéis cuál es vuestro estilo de resolución de conflictos? ¿Creéis que depende de la situación también?</i> » <i>¿Creéis que depende de los rasgos de personalidad?</i> » <i>¿Creéis que cada estilo pueda ser apropiado en determinadas circunstancias?</i>
	Duración: 60 minutos
2.4	<p>Conclusión</p> <p>El/la facilitador/a cerrará la sesión anticipando qué harán en la próxima con el fin de despertar el interés de los/las participantes. Además, sentados/as en un círculo, los/las participantes serán invitados/as a compartir sus impresiones sobre la sesión.</p>
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 3	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Introducir a la técnica artística: el <i>land art</i>. » Empezar a conectar el tema de violencia con el recurso nuevo de la técnica artística.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Elementos naturales (piedras, hojas, flores, etc.) » Pinturas de colores » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
ruta de trabajo	
3.1	Introducción
	<p>La Introducción al <i>land art</i> se realizará con la presentación de diferentes elementos naturales: piedras, hojas, ramas, plumas, flores, arena., etc. El/la facilitador/a preguntará para qué creen que puedan servir estos elementos.</p> <p>Se realizará una breve presentación sobre el <i>land art</i>. El/la facilitador/a utilizará la información que está disponible en esta guía para explicar a los/las participantes qué es el <i>land art</i> y también para proporcionar algunas referencias visuales a los/las participantes.</p> <p>Los/las participantes podrán usar las tabletas o su <i>smartphone</i> para buscar ejemplos de aplicación de esta técnica.</p>
	Duración: 45 minutos
3.2	Exploración a través de metáforas asociadas al <i>ciberbullying</i>
	<p>Se necesitan los rotafolios donde se anotaron las reflexiones de la sesión anterior.</p> <p>En esta sesión, los/las participantes, en grupos de tres personas, comenzarán a pensar en cómo puede combinar metafóricamente el <i>ciberbullying</i> con los elementos naturales. La idea es que encuentren formas de utilizar los elementos naturales (creando composiciones, coloreándolos, etc.) como instrumentos para expresar las emociones y los sentimientos relacionados con el <i>ciberbullying</i>. A través de esta actividad empezará el proceso creativo.</p>
	Duración: 45 minutos

3.3	Conclusión
	<p>Para cerrar la sesión, los/las participantes crearán un grafiti con sus reflexiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> » El/la facilitador/a pondrá un cartel grande en la pared. » Los/las participantes escribirán sus pensamientos sobre lo que surgió de la última actividad en la pared. Podrán comenzar escribiendo palabras sueltas. Luego se les invitará a utilizar varios colores para representar sus sentimientos y emociones a través de símbolos y metáforas.
Duración: 30 minutos	

SESIÓN 4	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir activando el proceso creativo a través de la práctica artística. » Encontrar la inspiración y empezar a crear.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Bloc de notas » Bolígrafos y rotuladores de colores » Bolsos de mano
RUTA DE TRABAJO	
4.1	Introducción
	<p>En esta sesión, todo el grupo se reunirá al aire libre para tener una primera conexión con la naturaleza. De camino al lugar elegido por el/la facilitador/a para esta actividad, se introducirá la sesión.</p>
Duración: 10 minutos	
4.2	Explorando de los recursos y buscando la inspiración
	<p>Es hora que los/las participantes comiencen a usar los elementos naturales para desarrollar su idea para el vídeo experimental.</p> <p>Los/las participantes recogerán tantos elementos naturales como puedan y los traerán a un mismo sitio. Participarán en una discusión sobre cómo podrían utilizar los elementos naturales para representar el <i>ciberbullying</i>; no será simple, porque se trata de dos conceptos opuestos (naturaleza y tecnologías). Los/las participantes deberán traducir las emociones en algo tangible. Si lo desean, podrán comenzar a grabar o sacar fotos de sus creaciones para utilizarlas en el vídeo más adelante.</p> <p>Los/las participantes presentarán sus creaciones y darán su opinión sobre la composición, las diferentes técnicas utilizadas, los elementos naturales incorporados, el mensaje representado por sus compañeros/as.</p>

	<p>A continuación, se ofrecen algunos consejos para combinar el tema y la técnica artística propuesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>El ejercicio implicará el uso de metáforas para mostrar el daño que se sufre al ser víctimas de ciberbullying.</i> » <i>Las plantas, las piedras y las flores sanas podrían ser una metáfora para simbolizar la salud mental. Mientras que, las flores y las plantas marchitas, las piedras rotas podrían ser una metáfora para simbolizar la angustia, la ansiedad, etc.</i> » <i>Con los guijarros se podría crear una especie de símbolo de Wi-Fi para simbolizar la conexión.</i> » <i>Algunas piedras se pueden pintar de rojo para simbolizar la sangre, el dolor y el sufrimiento, mientras que se pueden utilizar colores pastel como símbolos positivos.</i> » <i>Los elementos naturales incorporados en esta actividad se pueden utilizar para formar diferentes símbolos o patrones. Por ejemplo, los símbolos de teléfonos, rostros, cuerpos humanos, etc.</i>
	Duración: 90 minutos
4.3	<p>Conclusión</p> <p>Al final de la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido y pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Los/las participantes, además, tendrán la oportunidad de recolectar tantos elementos naturales como sea posible para utilizarlos en la siguiente sesión.</p>
	Duración: 20 minutos

SESIÓN 5	
Duración	2 horas
Objetivos	» Buscar la inspiración con los resultados de la sesión anterior y crear la historia.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Conjunto de plantillas para crear la historia y crear un producto audiovisual (en anexo)
RUTA DE TRABAJO	
5.1	<p>Introducción</p> <p>Durante esta sesión, se resumirán las reflexiones realizadas en las sesiones anteriores y se comenzará a planificar el siguiente proceso creativo.</p> <p>Los/las participantes tendrán que colaborar a la creación de la película experimental. Por lo tanto, se recomienda introducir esta sesión con una dinámica que promueva el trabajo en equipo.</p>
	Duración: 10 minutos

<p>5.2</p>	<p>Planificación y definición de roles para el proceso creativo</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que los/las participantes comprendan los diferentes roles involucrados en la producción audiovisual. Es posible alternar los roles de los/las participantes para que todos/as puedan contribuir al proyecto y adquirir competencias variadas. El/la facilitador/a apoyará a los/las participantes utilizando el anexo "El Proceso de la Producción Audiovisual".</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
<p>5.3</p>	<p>Elaboración de la historia</p> <p>Los/las participantes tendrán que elaborar la historia, delinear los personajes, los escenarios, la sinopsis y el guión gráfico. Podrán utilizar las plantillas en anexo. Será necesario volver a consultar las reflexiones de las sesiones anteriores, así como las metáforas encontradas para combinar el tema del taller con la técnica artística elegida.</p> <p>Los/las facilitadores/as guiarán a los/las participantes en esta parte de la creación, teniendo como referencia las siguientes etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> » INSPIRACIÓN: la inspiración podrá surgir de cualquier idea, sentimiento, emoción y pensamiento asociado al cyberbullying. » FILTRACIÓN: Los/las participantes tendrán espacio para asimilar la idea y asegurarse que todos/as están de acuerdo. » PREPARACIÓN: representarán sus ideas mediante la creación del guion gráfico; se trata de una etapa fundamental. » REFLEXIÓN: volverán a reflexionar sobre su idea antes de comenzar la creación. Intentarán evaluarla desde nuevas perspectivas. <p>El/la facilitador/a tendrá que asegurarse que todo el mundo participe y que todos sean conscientes de sus roles.</p> <p>Duración: 80 minutos</p>
<p>5.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.</p> <p>Los/las participantes ayudarán al facilitador a prepararse para las próximas sesiones del proyecto. En este momento del programa REC, será importante animarlos/las a ser más independientes. Organizarán sus recursos de acuerdo con el plan de acción, se asegurarán que el/la facilitador/a consiga todo lo que haga falta para implementar la siguiente fase del taller. También se les podrá involucrar en la búsqueda de lugares apropiados para el rodaje.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>

SESIÓN 6	
Duración	2 horas
Los objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la fase de preproducción. » Prepararse para la fase de producción audiovisual.
Las Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Plantillas completadas en la sesión anterior para resumir la historia » Nueva plantilla para facilitar el proceso de producción audiovisual » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
6.1	Introducción <p>En esta etapa, se debe describir la historia y todos/as los/las participantes deben tener una visión general clara de la misma. Para comenzar esta sesión, se recomienda recapitular colectivamente la historia y la técnica a utilizar para representarla antes de pensar en su transformación en el contenido audiovisual.</p> <p>El/la facilitador/a puede optar por comenzar la sesión como mejor le parezca, pero se solicita que guíe a los/las participantes directamente a la creación. También es muy importante que se observen atentamente las siguientes observaciones.</p> <p>El/la facilitador/a debe solicitar amablemente a los/las participantes que:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Se aseguren de que todos/as tengan la oportunidad de participar en el proyecto y que nadie se sienta excluido.</i> » <i>Practiquen todo lo que han aprendido durante las sesiones anteriores y también están dispuestos a ayudarse mutuamente.</i> » <i>Aporten cuantas más ideas se les ocurren porque la diversidad es riqueza.</i> » <i>Refuercen su sentido de pertenencia.</i>
	Duración: 10 minutos
6.2	Creación de la hoja de ruta de rodaje <p>En este punto, el grupo debe organizar el proceso de producción creativa del producto audiovisual que se basa en el guion gráfico. Se pueden utilizar otras plantillas para facilitar este proceso (la plantilla de desglose de la escena, la plantilla para crear la escaleta y el calendario de rodaje).</p> <p>Después de dividir las tareas entre los/las participantes, la hoja de ruta estará lista para la producción del producto audiovisual. Los/las participantes tendrán que distribuirse las tareas de forma autónoma y consideran también su experiencia en el laboratorio anterior. Es posible que quieran tener diferentes tareas o no. El/la facilitador/a se asegurará de que todos/as comprendan el proceso y participen activamente.</p>
	Duración: 1 hora y 40 minutos

6.3	Conclusión
	El/la facilitador/a puede aprovechar esta sesión para hablar con los/las participantes sobre algunos desafíos que habrán encontrado durante la creación.
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 7	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Realizar la producción audiovisual. » Iniciar la fase de edición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Equipo de grabación de vídeo » Plantillas rellenas en las sesiones anteriores » Elementos escénicos » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo ya instalado. Estaría bien tener una versión premium para contar con muchas opciones de edición
RUTA DE TRABAJO	
7.1	Introducción
	Es el momento de producir el vídeo como se planeó durante las sesiones anteriores. Los/las participantes deben estar familiarizados con el guion y la secuencia de escenas. Esta sesión podría abrirse con un juego para motivar y crear un buen ambiente antes de enfrentarse a la última fase del laboratorio.
	Duración: 10 minutos
7.2	Producción audiovisual: el rodaje
	<p>En esta sesión, los/las participantes grabarán todas las escenas de la historia siguiendo el guion gráfico. Es importante que todos/as participen en todo el proceso, desde el manejo de las tabletas hasta la colocación de los elementos de la escena. Los/las facilitadores/as pueden fomentar el intercambio de roles y se asegurarán de que todos/as utilicen el equipo técnico.</p> <p>El anexo "El Proceso de Producción Audiovisual" será de gran utilidad para esta práctica. Los/las participantes podrán encontrar allí ideas y recomendaciones sobre cómo realizar las tomas y cómo mover la cámara.</p>
	Duración: 1 hora y 20 minutos

<p>7.3</p>	<p>Fase de edición de vídeo</p> <p>Al final de la grabación, los/las participantes pasarán a la etapa de edición. Aquí, es necesario que los equipos estén en un lugar cómodo para que todos/as tengan la posibilidad de ver las imágenes y tener acceso a la tableta. Aunque es posible que algunos/as participantes ya tengan experiencia de edición, es importante que todos/ tengan la oportunidad de participar en el proceso. Algunos de los/las participantes con más conocimientos sobre la edición de vídeo podrán ayudar a sus compañeros/as.</p> <p>En esta etapa, el/la facilitador/a no debe esperar obtener la versión final del vídeo. Durante esta fase, los/las participantes pueden experimentar y explorar todas las opciones de edición que el software ofrece. Esta exploración les dará nuevas ideas e inspiración para crear la versión final del vídeo. El/la facilitador/a promoverá la discusión grupal y al intercambio sobre todas las posibilidades que tienen para crear un gran vídeo. En esta etapa, grupos diferentes pueden trabajar por separado y explorar todas las opciones de edición proporcionadas por el software de edición de vídeo.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>
<p>7.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>Para cerrar la sesión, se les pedirá a los/las participantes que agradezcan a otra persona del grupo para que puedan comprender que el aprendizaje es un proceso complejo y que puede provenir de diferentes fuentes. Podrán agradecer a un/a compañero/a que les haya ayudado a comprender mejor un aspecto de la actividad, o que con sus preguntas y comentarios les haya dado más información o inspiración sobre el tema.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>



SESIÓN 8	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar el proceso de edición. » Ver el vídeo experimental final y abrir un foro de discusión al respecto. » Finalizar el laboratorio REC 3.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo instalado » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos
RUTA DE TRABAJO	
8.1	Introducción
	<p>La última sesión del laboratorio estará íntegramente dedicada a la edición del vídeo. Dado que los/las participantes trabajarán principalmente utilizando los dispositivos, se recomienda comenzar la sesión con un juego que les de energía.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
8.2	Edición de vídeo y finalización
	<p>Los/las participantes seguirán trabajando en grupo, cada uno de ellos/as con uno de los dispositivos disponibles con el software de edición de vídeo instalado. A cada grupo se le asignará la tarea de editar una secuencia de escenas. Previamente, se habrán tomado unas decisiones comunes que asegurarán la coherencia visual del vídeo. Luego, se juntarán en un único dispositivo y se harán los ajustes necesarios para que el vídeo experimental final se vea cómo un producto visualmente y conceptualmente coherente.</p> <p>Para asegurar que todos/as puedan ver el proceso completo, el proceso de edición final llevará a cabo en un único dispositivo, compartiendo la pantalla utilizando un proyector. Los/las participantes podrán ejecutar la edición final de forma colectiva trabajando en este dispositivo, mientras sus compañeros/as siguen el proceso en la pantalla.</p> <p>Una vez que todos/as los/las participantes estén de acuerdo con el resultado final de la edición, el vídeo será finalizado y guardado. Los/las participantes elegirán un título y escribirán un breve texto para identificar el mensaje que quieren transmitir a través del vídeo.</p> <p>Duración: 80 minutos</p>

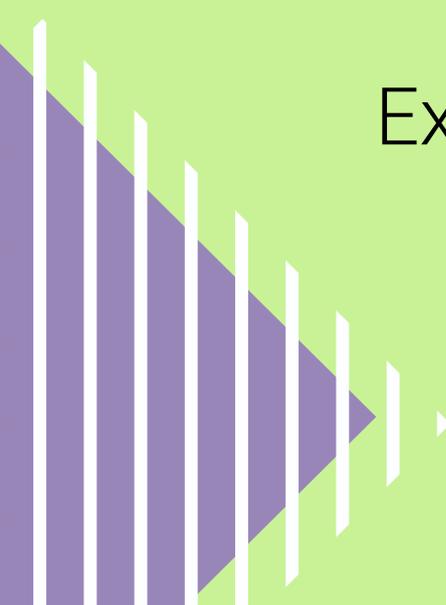
<p>8.3</p>	<p>Discusión</p> <p>Los/las participantes verán el vídeo final. Se creará una plataforma para crear un foro de discusión (esto también se puede hacer a lo largo del entero REC Lab). Allí compartirán sus pensamientos sobre el vídeo final, el taller y su aventura desde el inicio hasta la etapa final de la creación. Hablarán de sus emociones a lo largo de las actividades y también de las formas en que cambió su percepción sobre el <i>ciberbullying</i>.</p> <p>También será relevante abordar el tema de la prevención del <i>ciberbullying</i>. Finalmente, también hablarán de varios desafíos que enfrentaron durante el taller, destacarán los aspectos positivos y negativos (si fuera el caso) de esta experiencia.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>
<p>8.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>La sesión finalizará con la siguiente dinámica:</p> <p>Descripción de la dinámica: <i>Un mensaje en tu espalda</i></p> <ul style="list-style-type: none"> » Cada participante tendrá que pegarse una hoja de papel en la espalda. » Todos/as se moverán por la sala y escribirán un mensaje positivo y/o algo que hayan aprendido de cada persona en la hoja colgada en su espalda. » Al final, todos/as leerán los mensajes, cerrando el laboratorio con una nota positiva. <p>Duración: 10 minutos</p>





REC LAB 4

Explorar la violencia de género
a través del collage textil



DESCRIPCIÓN GENERAL

Tema	Violencia de género
Técnica artística	<i>Collage textil</i>
Organización involucrada	Dejavato Foundation
Duración total (incluso la preparación)	32 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> » Reflexionar sobre la violencia de género, los motivos que la originan, las consecuencias y la prevención. » Explorar y practicar la técnica de collage textil. » Adquirir las competencias TIC sobre el rodaje y la edición de vídeos. » Mejorar las competencias comunicativas y la capacidad de transmitir mensajes significativos. » Mejorar la creatividad y el pensamiento divergente. » Apreciar la riqueza de la diversidad.
Sesión 1	1.1 ¡Bienvenido/a al REC Lab 4! 1.2 Ideas, emociones y experiencias sobre la violencia de género 1.3 Discusión grupal 1.4 Conclusión
Sesión 2	2.1 Introducción 2.2 Prevención de la violencia de género 2.3 Mapa mental de la violencia de género 2.4 Conclusión
Sesión 3	3.1 Introducción 3.2 Introducción al collage textil 3.3 Símbolos textiles como representación de violencia de género 3.4 Conclusión
Sesión 4	4.1 Introducción 4.2 Practicando el collage textil 4.3 Conclusión
Sesión 5	5.1 Introducción 5.2 Planificación y definición de los roles en el proceso creativo 5.3 Concretando los detalles de la historia 5.4 Conclusión
Sesión 6	6.1 Introducción 6.2 Creación de la hoja de ruta de rodaje 6.3 Conclusión
Sesión 7	7.1 Introducción 7.2 Producción audiovisual: el rodaje 7.3 Fase de edición de vídeo 7.4 Conclusión
Sesión 8	8.1 Introducción 8.2 Edición de vídeo y finalización 8.3 Discusión 8.4 Conclusión

La violencia de género

La violencia de género es la que ocurre contra una persona por su **género**. Tanto **las mujeres** como **los hombres** sufren la violencia de género, pero afecta de manera desproporcionada a **las mujeres** y a **las niñas**. De hecho, violencia de género y violencia contra la mujer son términos que a menudo se utilizan indistintamente. Además, diferentes grupos de mujeres y hombres, como los que pertenecen a **las minorías sexuales** (su orientación sexual difiere de la de la mayoría de la población) también suelen sufrir de manera desproporcionada de la violencia de género (Instituto Europeo para la Igualdad de Género, s.f.).

Además de **la violencia doméstica**, que incluye la **violencia de pareja** (el comportamiento abusivo que se utiliza para mantener **el poder** y **el control** sobre la pareja) y **la violencia familiar** (el comportamiento abusivo que ocurre entre **miembros** de una **familia**), la violencia de género también puede tomar la forma de **violencia sexual, acoso** y **tráfico de personas**.

La violencia de género es un fenómeno que se arraiga profundamente en **la desigualdad de género**. Sigue siendo una de **las violaciones de derechos humanos** más destacadas en todas las sociedades. Puede tomar muchas formas diferentes: **la violencia física** (en la forma de **agresión grave** o **leve** que causa **daño físico**); **la violencia sexual**: el acto sexual que se realiza **sin consentimiento**; **la violencia psicológica** (puede tomar la forma de **coerción, difamación, insultos verbales** o **acoso**); **la violencia económica**, como el **daño a la propiedad, la restricción** del acceso a **los recursos financieros, la educación** o **el mercado laboral** (Ott, 2017).

Las mujeres suelen ser **las víctimas directas** de la violencia de género, aunque las consecuencias de este tipo de violencia realmente se extienden más allá de la víctima a la sociedad entera. Por esta razón, en las últimas décadas, la violencia de género ha sido reconocida y discutida más como un problema público que privado. La violencia de género amenaza **las estructuras familiares**. **Los/las niños/as**, por un lado, sufren **los daños emocionales** cuando ven a sus madres y hermanas convertirse en víctimas. Además, pueden llegar a aceptar **la violencia** como un **medio alternativo** de resolución de conflictos y comunicación, lo que fomenta la perpetuación de la violencia. Muchas familias pueden romperse y obligar a la mujer a hacerse cargo **del sostén económico**



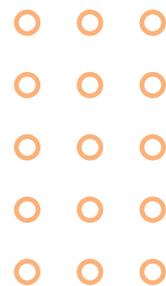
de la familia, y en ocasiones luchar contra el aumento de **la pobreza** y **las repercusiones sociales negativas**. **Las cicatrices psicológicas** también impiden a menudo el establecimiento de sus nuevas relaciones saludables.

Todas las formas de violencia de género surgen de **la discriminación de género**, algo muy arraigado en nuestra sociedad. Varios factores, como **los aspectos individuales, familiares, comunitarios y sociales**, a menudo están **interrelacionados**, lo que potencialmente aumenta el riesgo de violencia. Existen algunos factores coadyuvantes que generalmente se asocian con la incidencia de violencia de género: **el abuso de alcohol y drogas, la pobreza, la falta de protección policial, la impunidad, la pérdida del poder masculino y del rol en la familia y en la comunidad**. Es fundamental abordar el problema desde sus raíces y poner en marcha **actividades preventivas**. Sin embargo, se necesitan **acciones a largo plazo** para erradicar el abuso de poder, la desigualdad de género y **la falta de igualdad** de derechos humanos.





La técnica artística: El *collage* textil



Este cuarto laboratorio REC propone **el *collage* textil** como técnica principal para la producción de los contenidos del vídeo experimental. En el Anexo II se proponen varias referencias visuales sobre esta técnica.

El *collage* es una técnica que consiste en **combinar elementos** para realizar **creaciones artísticas reales o abstractas**. La palabra *collage* proviene del verbo francés *coller* que significa "**pegar**". La técnica consiste en la construcción de obras plásticas a través de **la combinación de piezas cortadas** de distintos orígenes, con la idea de darles **un tono de unificación**. **La combinación de materiales** ofrece posibilidades infinitas para experimentar y explorar. El *collage* a menudo se trabaja con **el papel**.

El propósito de utilizar el *collage* es reunir **elementos visuales** para explorar sus puntos en común, su interacción para construir nuevos mensajes. El *collage* puede ayudar a estructurar, desarrollar, analizar y representar problemas que son difíciles de expresar con palabras. A través del *collage*, en lugar de representar la realidad tal y como es, el/la artista puede alterarla. Esta expresión artística ofrece **nuevas formas de representar y comprender la realidad**.

En el caso de este REC lab, el *collage* se mezclará con **el arte textil**. Eso significa que los elementos usados para el proceso creativo serán **fibras** o **materiales sintéticos**. Se utilizarán los elementos textiles porque se consideran como **elementos altamente simbólicos** y **representativos**. Nacen para responder a **las necesidades cotidianas** de las personas, pero también en diferentes sociedades sirven para distinguir a individuos y grupos en cuanto a su **clase social, género**, etc. **Los tejidos, los colores** y **los patrones** están cargados de significados culturales que pueden ser muy interesantes de descubrir y apreciar. Forman parte de nuestra **formación e identidad cultural**.

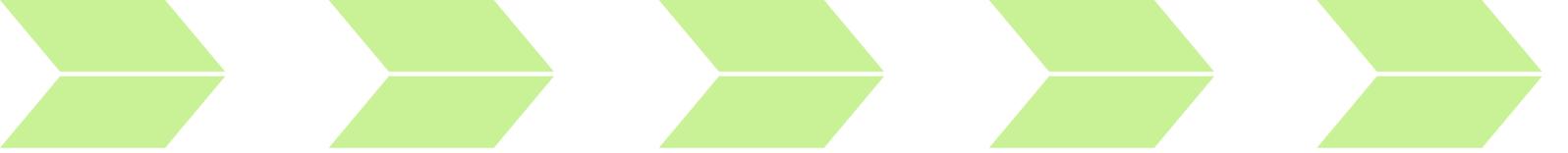
Al crear un *collage* textil, podemos explorar varias técnicas (**la pintura textil, el estampado, el bordado, la costura**, etc) y crear **lenguajes gráficos** sin limitaciones.

Mediante el uso de esta técnica, los/las participantes trabajarán en equipo y encontrarán un equilibrio entre su visión individual y la de sus compañeros/as.



Instrucción

SESIÓN 1	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Conocer a los/las participantes y seguir creando un vínculo. » Descubrir el objetivo del REC lab 4 y definir un proyecto común en el que trabajar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
1.1	<p>¡Bienvenido/a al REC Lab 4!</p> <p>Esta sesión se abrirá con una actividad para reforzar el vínculo del grupo. La actividad creará un espacio para dar la bienvenida a nuevos participantes (si fuera el caso), creará un espacio y un entorno seguros para permitir la libertad de expresión sobre los temas principales de discusión.</p> <p>Descripción de la dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Para preparar el juego, el/la facilitador/a repartirá un papel y un bolígrafo para cada participante. » Luego pedirá a cada persona que escriba algo interesante que haya hecho. Por ejemplo, "Fui a Japón", etc. (les invitará a escribir algo que los demás no sepan). » Recogerá todas las tarjetas (separándolas en dos pilas si hay dos equipos jugando). Barajará las cartas y luego las entregará aleatoriamente. Cada persona leerá en voz alta su tarjeta y tendrá que adivinar quién ha escrito el mensaje. » Después la persona mencionada simplemente dirá "sí" o "no". Si la persona adivina, quien escribió el mensaje puede añadir algo más al respecto. El juego continúa hasta que se agoten todas las tarjetas. <p>Descripción de la dinámica: ¿Qué tenemos en común? ¡Bingo!</p> <ul style="list-style-type: none"> » El/la facilitador/a preparará para todos los/las participantes unas hojas de trabajo con 9 casillas de verificación colocada en 3 filas de 3 casillas. A cada casilla estará asociada algunas frases como las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ○ Soy un/a estudiante universitario/a. ○ Alguna vez he ido al extranjero. ○ Me gusta la comida picante. ○ Alguna vez he visto la película solo/a en el cine. ○ Alguna vez he horneado un pastel solo. ○ Me gusta coleccionar los libros. ○ Soy vegetariano/a o vegano/a. ○ Me gustan los deportes acuáticos. ○ Soy una persona creativa



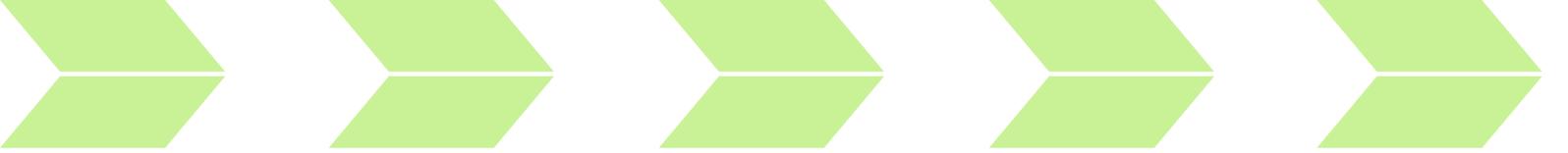
	<ul style="list-style-type: none">» Los/las participantes se harán preguntas y marcarán la casilla cuando encuentran algo en común con otra persona. Cada pregunta tendrá que hacerse a una persona distinta.» La persona que consiga completar una línea horizontal o vertical antes de los demás gritará "¡BINGO!"» Después del juego, se les animará a conversar de forma natural para seguir conocerse. <p>Después de estas actividades iniciales, el grupo volverá a ver el vídeo experimental final creado durante el tercer taller.</p> <p>Un resumen del taller anterior creará un espacio para presentar el nuevo y también asimilar los puntos positivos del primer laboratorio. También ayudará a los/las nuevos/as participantes a tener una idea de lo que se ha hecho en el laboratorio anterior.</p> <p>Es fundamental evitar que algunos/as participantes sientan que no pertenecen al equipo, por esto es fundamental resumir lo que se ha hecho anteriormente. Luego, el/la facilitador/a presentará el nuevo taller, resumiendo brevemente los objetivos.</p>
	Duración: 20 minutos
1.2	Ideas, emociones y experiencias sobre la violencia de género <p>Es la hora de presentar el tema de cuarto laboratorio REC: Violencia de género</p> <p>El tema se introducirá a través de una dinámica que involucra la poesía. El/la facilitador/a, por ejemplo, puede buscar un poema relacionado con el tema o incluso, escribirlo o adaptar algún poema para las necesidades específicas de esta actividad.</p> <p>Esta actividad se puede trabajar en grupos; a cada uno se le asignará un poema diferente, para que luego surja un intercambio de ideas más interesante.</p> <p>Descripción de la dinámica: Leer un poema</p> <ul style="list-style-type: none">» Los/las participantes se dividirán aleatoriamente en dos grupos.» Ambos grupos recibirán un poema como los que se proponen a continuación.» Los dos grupos leerán el poema:



<p>SI FUERA OTRA (Un poema de Ana Cecilia Blum - 2016)</p> <p><i>Vestiría formalita cuidaría bien el maquillaje los colores al tomarlos la montura requerida el encargo roto del estambre.</i></p> <p><i>Si fuera partitura hablaría suavemente, filtraría las palabras, no soltara la risa, la ironía, los enojos como trompos de madera soberanos del asfalto.</i></p> <p><i>Soy yo, no hay estribillo mujer adentro que se opone al molde de los días y no puede omitir sus ojos fieros su ardor andante su lengua en verso su vuelo su destino su locura.</i></p> <p>También se puede proponer un vídeopoema, para que, cuando venga el momento de la puesta en común, los/las participantes puedan considerar las diferencias de transmitir mensajes a través de medios distintos.</p> <p>Un ejemplo de vídeopoema es "Mi nombre", un vídeopoema a 32 voces, escrito por Inma Chacón, ideado e adaptado por Clara Chacó y disponible aquí.</p> <p>Después de leer/ver el poema, el/la facilitador/a requerirá que los grupos se reúnan y hablen de sus sentimientos. El/la facilitador/a pedirá a los/las participantes que analicen los poemas a través de preguntas como:</p> <p>» <i>¿Qué creéis que significa "mujer adentro que se opone al molde"? (en el primer poema propuesto)</i></p> <p>Para ayudar a los/las participantes a comprender los poemas, el/la facilitador/a irá línea por línea y ayudará para ayudarles a sumergirse realmente en su significado. El/la facilitador/a también puede pedir a los/las que creen ilustraciones para ayudarlos a visualizar los elementos clave y comprender su significado.</p>
Duración: 50 minutos

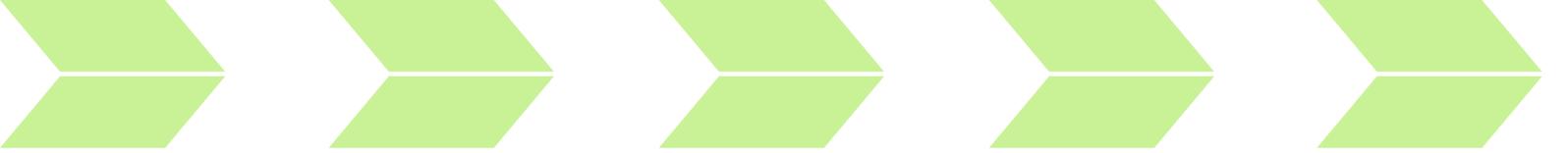
<p>1.3</p>	<p>Discusión grupal</p> <p>Cada grupo discutirá sobre el poema asignado y la violencia de género en general. Luego, elegirán a una persona para presentar sus descubrimientos a los demás. A través de una lluvia de ideas, tendrá que llegar a una definición de violencia de género. También se presentarán las formas diferentes de violencia de género.</p> <p>La discusión será iniciada por el/la facilitador/a a través de preguntas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Quiénes son vuestros modelos a seguir?</i> » <i>¿Qué comportamientos tienen estos modelos en cuanto a las relaciones? ¿Qué mensaje envían a través de sus palabras y acciones hacia los hombres y las mujeres?</i> » <i>¿De qué manera los hombres y las mujeres muestran respeto hacia los demás?</i> » <i>¿Creéis que la violencia de género solo afecta a las mujeres?</i> » <i>¿Qué pueden hacer los hombres para ayudar a erradicar la violencia contra las mujeres?</i> » <i>¿Qué es el acoso sexual? ¿Podéis describir una ocasión en la que hayáis asistido o hayáis experimentado el acoso? ¿Cómo reaccionasteis? ¿Hubo algo que podríais haber hecho de otra manera?</i> » <i>¿Ocurre acoso sexual en vuestro colegio? ¿En la comunidad? ¿Se considera aceptable este comportamiento?</i> » <i>¿Qué es la misoginia? ¿Habéis visto los ejemplos de misoginia en los medios o en vuestra vida?</i> » <i>¿Cómo pueden los/las jóvenes desafiar las actitudes sexistas y promover la igualdad entre los sexos en la escuela y en la comunidad?</i> » <i>¿La televisión, las películas, la música, las revistas e Internet han moldeado vuestra visión de los hombres, las mujeres y de vosotros mismo? ¿Cómo?</i> » <i>¿Por qué las víctimas de violencia de género a menudo permanecen en silencio sobre el abuso que han sufrido? ¿Qué se puede hacer para ayudar a las víctimas a sentirse más cómodas al hablar?</i> » <i>¿Los/las jóvenes están preparados para evitar la violencia de género y el acoso sexual? ¿Tienen acceso al apoyo y/o a los recursos suficientes?</i> » <i>¿Qué opináis sobre la violencia contra las personas transgénero?</i> » <i>¿Qué pensaríais si un amigo cercano os dijera que es transgénero?</i> <p>Duración: 50 minutos</p>
<p>1.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>El cierre de esta sesión es un momento importante ya que se habrán abordado cuestiones delicadas y puede que los/las participantes hayan sacado emociones difíciles de gestionar. Por esta razón, al menos durante esta primera sesión, el/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que al final del taller, los/las participantes sean capaces de desconectar y no queden atrapados en recuerdos dolorosos del pasado o en pensamientos negativos. Por eso, se recomienda cerrar la sesión con una actividad divertida.</p> <p>Duración 10 minutos</p>

SESIÓN 2	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir la conversación sobre la violencia de género, sus causas y consecuencias. » Generar ideas, conceptos y reflexiones sobre el tema. » Presentar la técnica artística que se utilizará en este laboratorio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
2.1	Introducción
	Esta sesión comenzará con una breve recapitulación de la lluvia de ideas que se ha hecho en la sesión anterior y un juego para motivar a los participantes.
	Duración: 10 minutos
2.2	Prevención de la violencia de género
	En esta sección, los/las participantes traerán sus notas sobre la discusión de equipo de la sesión anterior.
	Los resultados de esa discusión se utilizarán para combinar la violencia de género y la técnica artística que se utilizará para crear el vídeo experimental de este laboratorio, el <i>collage</i> textil.
	Con la ayuda del/de la facilitador/a, los/las participantes pueden hablar de qué se puede hacer para parar o prevenir la violencia de género, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> » <i>Es necesario mejorar el conocimiento sobre la salud sexual, promover el empoderamiento, etc.</i> » <i>Recibir formación sobre la igualdad de género.</i> » <i>Aprender técnicas de autodefensa, desescalamiento, resolución de conflictos.</i> » <i>Aprender dónde buscar apoyo y cómo ofrecer a apoyo a los demás.</i>
La sesión se cerrará con un vídeo sobre violencia de género para incorporar los medios audiovisuales al tema.	
Duración: 50 minutos	



2.3	Mapa mental sobre la violencia de género <p>El mapa mental es una herramienta de gestión de información visual que ayuda a estructurar, organizar, memorizar, intercambiar ideas y aprender la información de una manera muy efectiva.</p> <p>Varios estudios han destacado que nuestra capacidad para pensar con eficacia y rapidez está estrechamente vinculada a nuestra imaginación y nuestra capacidad para crear asociaciones entre varios fragmentos de información.</p> <p>Aquí hay varias pautas rápidas que el/la facilitador/a podrá considerar a la hora de ayudar a los/las participantes a crear un mapa mental sobre la violencia de género:</p> <ul style="list-style-type: none">» Proporcionar una hoja de papel grande.» Poner al centro el tema del mapa, con un título o una imagen llamativa.» Dibujar al menos cuatro ramas que irradian hacia afuera desde la imagen/el título central. Es útil utilizar un color diferente para cada rama.» Escribir las palabras clave a lo largo de estas ramas.» Dibujar otras ramas adicionales a partir de las principales, para ir añadiendo información relacionada.» Seguir expandiendo el mapa mental lo más posible, añadiendo solo información relevante.» El uso de códigos, imágenes, jerarquías de líneas, jerarquías de palabras o formas también puede resultar muy útil. <p>Cuando los/las participantes hayan creado un mapa mental sobre la violencia de género, tendrán una visión más clara de este complejo fenómeno, incluso las razones detrás de su existencia y la posibilidad de prevenirla.</p> <p>Duración: 50 minutos</p>
2.4	Conclusión <p>El/la facilitador/a cerrará la sesión con un breve resumen y adelantará algo sobre la próxima sesión. Esta parte tiene un objetivo de mantener a los/las participantes interesados y cultivar su curiosidad. Sentados/as en círculo, los/las participantes serán invitados a compartir sus impresiones como lo que les gusta y lo que no les gusta de la sesión.</p> <p>Duración 10 minutos</p>

SESIÓN 3	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Introducir la técnica artística: el <i>collage</i> textil. » Empezar a conectar el tema de la violencia con la nueva técnica artística.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Diferentes tipos de tejidos » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
3.1	Introducción <p>La sesión se introducirá brevemente con un juego para estimular la creatividad de los/las participantes.</p> <p>Descripción de la dinámica: Historia de la mesa redonda</p> <ul style="list-style-type: none"> » El/la facilitador/a comenzará con una breve introducción como: <i>"Érase una vez, dos amigos estaban vagando por el bosque y encontraron una tienda de campaña abandonada que estaba compuesta por una combinación de varias piezas de tela de colores. Algunas eran muy llamativas, por ejemplo..."</i> » Luego, cada participante tendrá que agregar una pequeña oración a la historia. Esta es una forma divertida y creativa de estimular la imaginación.
	Duración: 10 minutos
3.2	Introducción al <i>collage</i> textil <p>La introducción del <i>collage</i> textil se realizará utilizando una presentación que preparará el/la facilitador/a, que además podrá hacer las siguientes preguntas para involucrar a los/las participantes en la discusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿sabéis qué es el <i>collage</i> textil?</i> » <i>¿Qué opináis sobre el <i>collage</i> textil?</i> » <i>¿Para qué creéis que sirve el <i>collage</i> textil?</i> <p>El/la facilitador/a realizará una breve presentación sobre esta técnica. El/la facilitador/a utilizará la información que está disponible en esta guía para explicar a los/las participantes qué es el <i>collage</i> textil y también para proporcionar referencias visuales. Los/las participantes también podrán usar las tabletas o su <i>smartphone</i> para buscar ejemplos de <i>collage</i> textil.</p>
	Duración: 60 minutos



3.3	Símbolos textiles como representación de la violencia de género
	<p>Haciendo referencia a las conversaciones de las sesiones anteriores, los/las participantes tendrán que empezar a pensar en grupos o todos juntos en cómo combinar la técnica artística propuesta con la violencia de género.</p> <p>A continuación, se ofrecen algunos consejos para combinar el tema y la técnica artística propuesta:</p> <ul style="list-style-type: none">» <i>La tela cuadriculada en blanco y negro (los indonesios la llaman "Saput Poleng"), en Indonesia, por ejemplo, se encuentran normalmente en frente de las casas, las estatuas, los templos o en los troncos de los árboles balineses. Según la cultura balinesa, la tela en blanco y negro es un símbolo de "Rwa Bhineda" que se refiere a las diferencias que marcan el equilibrio del universo. El negro de la tela representa la oscuridad y el blanco representa la luz. Básicamente, significa que siempre existe un lado bueno y lado malo, un elemento y su opuesto. Entonces, para vivir en la armonía, estas dualidades contrastantes necesitan ser equilibradas por los humanos.</i>» <i>La tela blanca de sutra o seda, por otro lado, es un símbolo de la humildad, pero también de submisión de las mujeres indonesias que siempre deben obedecer al marido.</i>» <i>La tela roja describe la ira y la arrogancia.</i> <p>Esta actividad permitirá a los/las participantes iniciar el proceso creativo, además les permitirá adquirir algunos conocimientos interculturales relacionados con el tema de la igualdad.</p>
	Duración: 40 minutos
3.4	Conclusión
	<p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión.</p>
	Duración 10 minutos

SESIÓN 4	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Profundizar el tema y buscar la inspiración. » Empezar a crear la historia para el vídeo experimental final.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Hojas de papeles » Bolígrafos y rotuladores de colores » Diferentes tipos de tejidos » Cartulina » Tijeras » Pistola de pegamento caliente y pegamento » Botones y cualquier otro elemento decorativo
RUTA DE TRABAJO	
4.1	Introducción Durante esta sesión, los/las participantes tendrán la oportunidad de practicar la técnica del <i>collage</i> textil. El/la facilitador/a abrirá la sesión resumiendo brevemente la sesión anterior, donde se ha presentado la técnica, así como la reflexión del simbolismo detrás de los textiles que será muy útil para conectar la técnica con el tema del laboratorio.
	Duración: 10 minutos
4.2	Practicando el <i>collage</i> textil Durante esta sesión, los/las participantes tendrán la oportunidad de ser creativos y trabajar juntos en la producción de sus primeras obras de arte utilizando la técnica del <i>collage</i> textil. El grupo tendrá que dividirse en grupos más pequeños según el número de participantes. Esto les permitirá a todos tener la oportunidad de participar activamente en el proceso de creación. Cada grupo representará sus reflexiones sobre la violencia de género a través del <i>collage</i> textil. Cuando el montaje está listo, cada grupo podrá reflexionar sobre cómo utilizarlo para crear un contenido audiovisual. Podrán crear una animación de su trabajo a través del <i>stop motion</i> o animación en volumen (sacando muchas fotos del montaje y luego creando una secuencia); podrán añadir la voz de un narrador, agregar efectos de sonido, etc. El/la facilitador/a les dará algunas sugerencias y les proporcionará la asistencia técnica necesaria para realizar esta actividad. Los/las participantes tendrán la libertad de experimentar y encontrar su forma personal de expresar sus pensamientos. A lo largo de este proceso también tendrán que encontrar un acuerdo común con sus compañeros de equipo. Cuando hayan creado sus <i>collages</i> , se volverá a discutir conjuntamente para definir el primer borrador de la historia del vídeo experimental final.
	Duración: 90 minutos

4.3	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre esta sesión con sus compañeros.
	Duración 20 minutos

SESIÓN 5	
Duración	2 horas
Objetivos	» Concretar los detalles de la historia.
Recursos	» Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Las historias creadas en la sesión anterior » Conjunto de plantillas para delinear la historia y crear un producto audiovisual (en anexo)

RUTA DE TRABAJO

5.1	Introducción
	<p>Durante esta sesión, los/las participantes repasarán las reflexiones realizadas en las sesiones anteriores y comenzarán a planificar el siguiente proceso creativo. Para hacerlo, el/la facilitador/a recapitulará brevemente la lluvia de ideas que tuvieron en las primeras sesiones y la técnica artística propuesta.</p> <p>Los/las participantes también tendrán que colaborar para crear juntos la película experimental final. Por lo tanto, se recomienda introducir esta sesión con una dinámica de trabajo en equipo.</p> <p>Descripción de la dinámica: <i>Dar la vuelta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> » Llevar algunas sábanas o algo similar en tamaño y flexibilidad. » Dividir a las personas en grupos de cuatro o cinco personas. » Colocar las sábanas en el suelo y decir a cada equipo que se ponga en pie sobre su sábana como si fuera una isla pequeña. El objetivo de este ejercicio es descubrir cómo voltear la sábana sin dejar que nadie del equipo toque el suelo. <p>Es un buen ejercicio de resolución de problemas que normalmente implica muchas risas.</p>
	Duración: 10 minutos

5.2	Planificación y definición de roles para el proceso creativo
	El/la facilitador/a debe asegurarse de que los/las participantes comprendan los diferentes roles que cada uno de ellos/as tendrá para la producción del vídeo final. También será posible cambiar los roles de vez en cuando para que todos/as puedan contribuir al proyecto y poner en práctica lo que han aprendido durante las sesiones. El/la facilitador/a apoyará a los/las participantes utilizando la guía "El Proceso de la producción audiovisual".
	Duración: 10 minutos
5.3	Concretando los detalles de la historia
	Los/las participantes deben crear el guion gráfico. También necesitan delinear los personajes, los escenarios y la sinopsis de la historia. Para hacerlo, podrán utilizar las plantillas adjuntas. Se volverá a consultarlos rotafolios utilizados durante la lluvia de ideas y también el análisis metafórico realizado sobre la violencia de género y el <i>collage</i> textil.
	Duración: 80 minutos
5.4	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión que acaba de terminar.
	Duración 10 minutos

SESIÓN 6	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la fase de preproducción. » Iniciar la producción de los contenidos de la historia a través de la técnica propuesta. » Prepararse para la fase de producción audiovisual.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Plantillas completadas en la sesión anterior para concretar los detalles de la historia » Nueva plantilla para facilitar el proceso de producción audiovisual » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
6.1	Introducción
	En este momento, está bien volver a describir la historia con todos sus detalles para que todos/as los/las participantes tengan una visión general clara de la misma. Para comenzar esta sesión, se recomienda recapitular colectivamente la historia y las técnicas a utilizar.
	Duración: 10 minutos

6.2	Creación de la hoja de ruta de rodaje
	<p>El grupo debe organizar el proceso de producción creativa del producto audiovisual que se basa en el guion gráfico desarrollado anteriormente.</p> <p>Después de dividir las tareas entre los/las participantes, la hoja de ruta estará lista para la producción del producto audiovisual. Los/las participantes tendrán que distribuirse las tareas de forma autónoma y considerar también su experiencia en los laboratorios anteriores. Es posible que quieran tener diferentes roles respecto a los que ya desempeñaron o que quieran probar a llevar a cabo nuevas tareas. El/la facilitador/a se asegurará de que todos/as los/las participantes participen activamente en esta toma de decisión y en el proceso siguiente.</p>
	Duración: 1 horas y 40 minutos
6.3	Conclusión
	<p>El/la facilitador/a puede aprovechar esta sesión para hablar con los/las participantes e invitarlos/las a hablar de lo que les está resultando interesante, complicado, etc.</p>
	Duración 10 minutos

SESIÓN 7	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Realizar la producción audiovisual. » Iniciar la fase de edición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Equipo de grabación de vídeo » Plantillas rellenadas en las sesiones anteriores » Elementos escénicos » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo ya instalado. Estaría bien tener una versión premium para contar con muchas opciones de edición
RUTA DE TRABAJO	
7.1	Introducción
	<p>Es el momento de producir el vídeo como se planeó durante las sesiones anteriores. Los/las participantes deberán estar familiarizados con el guion y la secuencia de escenas. Esta sesión podría abrirse con un juego para crear un buen ambiente para realizar la última fase del taller.</p>
	Duración: 10 minutos

7.2	<p>Producción audiovisual: el rodaje</p> <p>En esta sesión, los/las participantes grabarán toda la escena de la historia siguiendo el guion gráfico. Es importante que todos los/las participantes del equipo participen en todo el proceso, desde el manejo de las tabletas hasta la disposición de los elementos a grabar. Los/las facilitadores/as pueden guiar a los equipos en el intercambio de roles y se asegurarán de que diferentes participantes utilicen el equipo técnico.</p> <p>El anexo “El Proceso de Producción Audiovisual” será de gran utilidad para esta práctica. Los/las participantes podrán encontrar allí ideas y recomendaciones sobre cómo realizar las tomas y cómo mover la cámara.</p> <p>Aunque puede que algunos/as participantes ya tengan experiencia en la grabación de vídeo, es fundamental que cada miembro del equipo tenga la oportunidad de participar en el proceso.</p> <p>Duración: 1 hora 20 minutos</p>
7.3	<p>Fase de edición de vídeo</p> <p>Al final de la grabación, los/las participantes pasarán a la etapa de edición. El/la facilitador/a animará a los/las participantes a probar efectos nuevos, pensar fuera de la caja y ser más precisos. En esta etapa del programa REC, los/las participantes tendrían que estar familiarizados con el software de edición de vídeo, pero se les invitará a no acomodarse con lo que han aprendido, sino a seguir experimentando y descubriendo formas nuevas y aún menos convencionales de representar su historia.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>
7.4	<p>Conclusión</p> <p>La sesión se cerrará con una actividad grupal final para generar energía positiva en el grupo. Se invitará a los/las participantes a decir su opinión a todos los demás miembros del grupo a través de las notas adhesivas. El/la facilitador/a puede proponer los siguientes inputs:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>Lo que más aprecio de ti...</i> » <i>Mi desafío para ti en el futuro es...</i> <p>Una vez que terminen de escribir una nota para cada compañero/a, se les invitará a mezclarse y entregarse sus comentarios.</p> <p>Duración 10 minutos</p>



SESIÓN 8	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar el proceso de edición. » Ver el vídeo experimental final y abrir un foro de discusión sobre el resultado final. » Finalizar el laboratorio REC 4.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Tableta (u otros dispositivos) con software de edición de vídeo instalado » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos
RUTA DE TRABAJO	
8.1	Introducción
	<p>La última sesión del laboratorio estará íntegramente dedicada a la edición del vídeo. Dado que los/las participantes trabajarán principalmente utilizando los dispositivos, se recomienda comenzar la sesión con un juego que les de la oportunidad de moverse en el espacio y pasar un rato divertido.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
8.2	Edición de vídeo y finalización
	<p>Los/las participantes seguirán trabajando en grupo, cada uno de ellos/as con uno de los dispositivos disponibles con el software de edición de vídeo instalado. A cada grupo se le asignará la tarea de editar una secuencia de escenas. Previamente, se habrán tomado unas decisiones comunes que asegurarán la coherencia visual del vídeo. Luego, se juntarán en un único dispositivo y se harán los ajustes necesarios para que el vídeo experimental final se vea cómo un producto visualmente y conceptualmente coherente.</p> <p>Para asegurar que todos/as puedan ver el proceso completo, el proceso de edición final llevará a cabo en un único dispositivo, compartiendo la pantalla utilizando un proyector. Los/las participantes podrán ejecutar la edición final de forma colectiva trabajando en este dispositivo, mientras sus compañeros/as siguen el proceso en la pantalla.</p> <p>Una vez que todos/as los/las participantes estén de acuerdo con el resultado final de la edición, el vídeo será finalizado y guardado. Los/las participantes elegirán un título y escribirán un breve texto para identificar el mensaje que quieren transmitir a través del vídeo.</p>
	Duración: 80 minutos

8.3	<p>Discusión</p> <p>Durante esta sesión compartirán sus pensamientos sobre el taller y su aventura desde el inicio hasta la etapa final de la creación. Hablarán de sus emociones a lo largo del proyecto y también de las formas en que cambió su percepción sobre la violencia de género. También hablarán sobre las formas en que pueden contribuir a promover la prevención de la violencia de género en sus comunidades.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>
8.4	<p>Conclusión</p> <p>La sesión finalizará con la siguiente dinámica:</p> <p>Descripción de la dinámica: Entrevistas</p> <p>Los/las participantes entrevistarán a sus compañeros preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué has aprendido de este taller? ○ ¿Qué crees que te recordarás de este taller dentro de tres años? ¿Por qué? <p>Duración: 10 minutos</p>





REC LAB 5

Indiferencia, invisibilidad
y aislamiento en el escenario
a través del teatro de sombras



DESCRIPCIÓN GENERAL

Tema	Indiferencia, invisibilidad y aislamiento
Técnica artística	Teatro de sombras
Organización involucrada	International Transformation Foundation
Duración total (incluso la preparación)	32 horas
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> » Reflexionar sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento, los motivos que la originan, las consecuencias y la forma de prevenir su ocurrencia. » Explorar y practicar la técnica de teatro de sombras. » Adquirir competencias TIC sobre el rodaje y la edición de vídeos. » Mejorar las competencias comunicativas y la capacidad de transmitir mensajes significativos. » Mejorar la creatividad y el pensamiento divergente. » Apreciar la riqueza de la diversidad.
Sesión 1	<p>1.1 ¡Bienvenido/a al REC Lab 5!</p> <p>1.2 Introducción al tema</p> <p>1.3 Ideas, emociones y experiencias sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento</p> <p>1.4 Conclusión</p>
Sesión 2	<p>2.1 Introducción</p> <p>2.2 Presentación de la técnica artística: el teatro de sombras</p> <p>2.3 Conclusión</p>
Sesión 3	<p>3.1 Introducción</p> <p>3.2 Profundizando el tema</p> <p>3.3 Transformación de la lluvia de ideas</p> <p>3.4 Practicando el teatro de sombras</p> <p>3.5 Conclusión</p>
Sesión 4	<p>4.1 Introducción</p> <p>4.2 Creación narrativa</p> <p>4.3 Conclusión</p>
Sesión 5	<p>5.1 Introducción</p> <p>5.2 Representación de la historia con la técnica artística propuesta</p> <p>5.3 Conclusión</p>
Sesión 6	<p>6.1 Introducción</p> <p>6.2 Creación de la hoja de ruta del rodaje Esquema de la historia</p> <p>6.3 Conclusión</p>
Sesión 7	<p>7.1 Introducción</p> <p>7.2 Producción audiovisual: el rodaje</p> <p>7.3 Fase de edición de vídeo</p> <p>7.4 Conclusión</p>
Sesión 8	<p>8.1 Introducción</p> <p>8.2 Edición de vídeo y finalización</p> <p>8.3 Conclusión del programa REC</p>

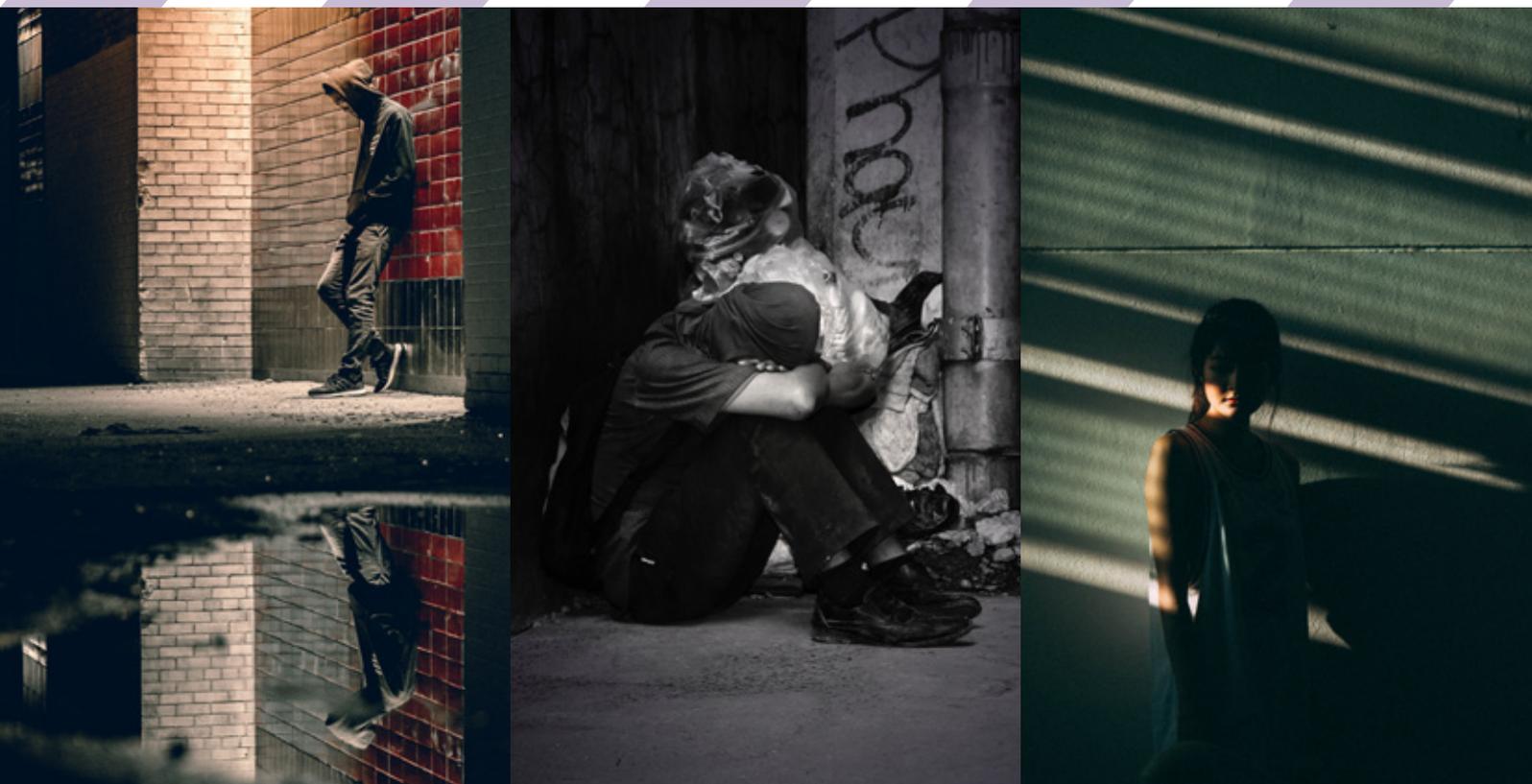
Indiferencia, invisibilidad y aislamiento

Aunque se pueda creer que **la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento** hacen **menos daño** de otras formas de violencia, **sus consecuencias** para los/las jóvenes, en realidad, pueden ser **increíblemente negativas**, especialmente al afectar su **autoestima, empoderamiento y participación** en **la comunidad**. Es importante tener en cuenta que el universo de los/las jóvenes gira en torno a **la aceptación, la amistad y el apoyo de sus compañeros/as**. Podemos imaginar, entonces, que el impacto del **rechazo y la exclusión social** sea tremendo para ellos/as. **El aislamiento** de los compañeros/as es una forma sutil de **intimidación** que es **silenciosa** y, a menudo, **invisible**.

Parece que **las chicas** son las que más a menudo utilizan **la exclusión** como forma de **bullying emocional**. Los/las jóvenes que experimentan este tipo de tratamiento acaban echándose la culpa a sí mismos. Si es persistente, el rechazo social puede desembocar en el desarrollo de **personalidades antisociales** y causar **una pérdida de empatía** hacia los demás. La **exclusión social** puede ocurrir en cualquier etapa de la vida y en diferentes entornos, afectando negativamente **las emociones** de las personas que la sufre (Westlund, s.f.).

La indiferencia se define como la **falta de cuidado, preocupación o interés** por alguien. Las personas que la sufren a menudo suelen tener también **problemas familiares y comunitarios**.

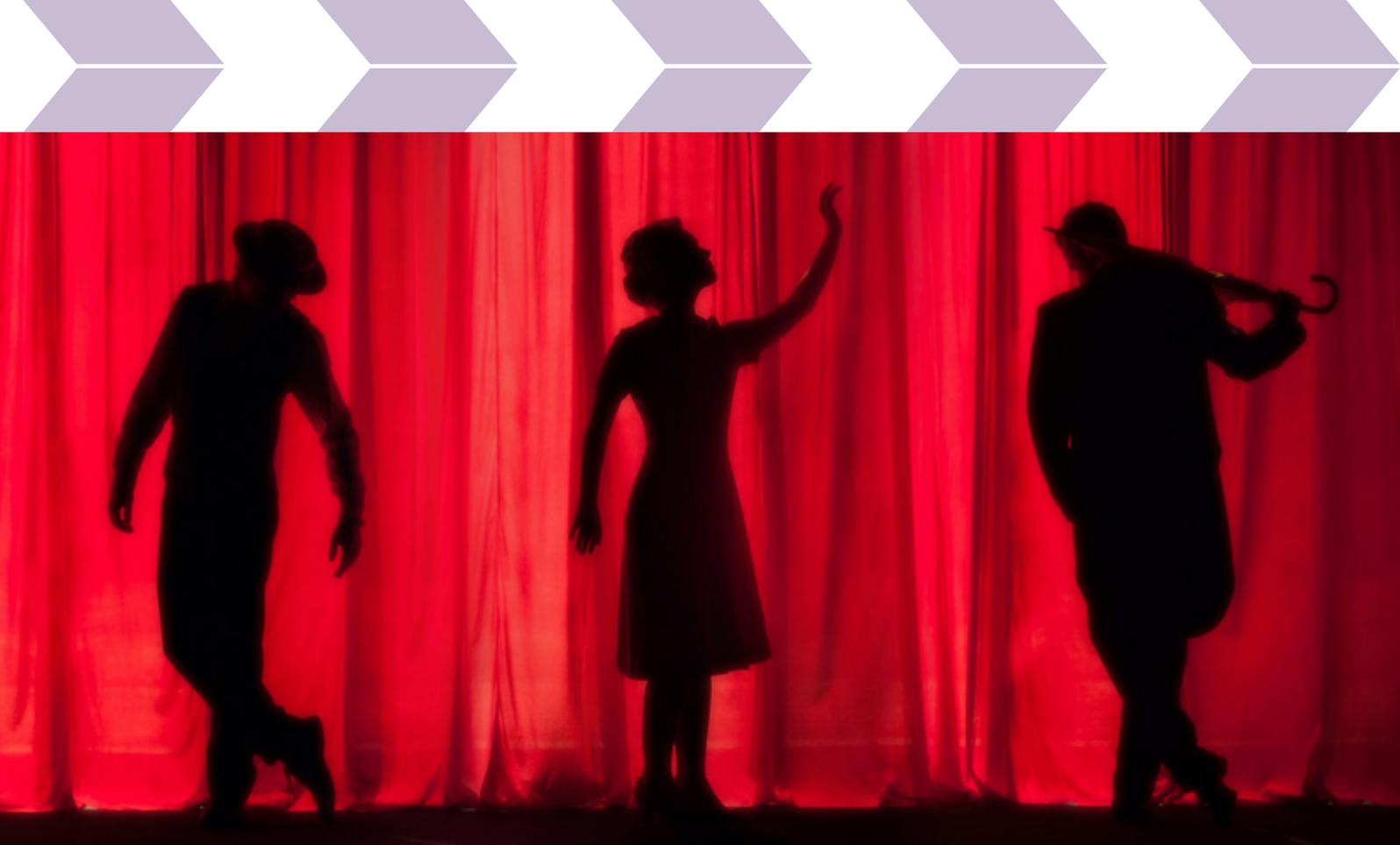




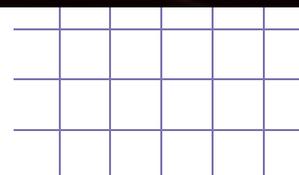
La invisibilidad se refiere a **la experiencia subjetiva** de no ser visto por los demás en un entorno determinado. Esto les sucede sobre todo a las personas que están en una situación de **marginalización**, a menudo por ser **diferentes**, como las personas sin hogar. Las personas invisibles a menudo experimentan una sensación de **desconexión** de su entorno.

El aislamiento se define como un estado de **falta total** o **casi total** de **contacto** entre **un individuo** y **un grupo**. Puede que sea la víctima a aislarse de un entorno que no le acepta y que, por eso, percibe como hostil. En estos casos, puede que la persona se quede en casa durante períodos largos, no tenga ninguna **comunicación** con otras personas, a veces hasta con familiares, conocidos o amigos/as, y evite intencionalmente cualquier **contacto** cuando surjan oportunidades. Otras veces, el aislamiento es una condición que un grupo impone a una persona, excluyéndola.

Esos tres términos pueden ser **condiciones independientes**. Sin embargo, todas las condiciones causan en la víctima una sensación de no pertenencia. Las personas que experimentan estos problemas, a menudo, muestran signos de **soledad**, **ansiedad** y **depresión**. En casos extremos, las víctimas son mentalmente **inestables**, y eso conlleva efectos tan **destructivos** que pueden transformarse en otras formas de violencia. Comprender **el impacto psicológico** del **rechazo social** y **la exclusión** es un esencial para **la salud** y **el bienestar** de toda la sociedad.



La técnica artística: El teatro de sombras



Este quinto laboratorio REC propone **el teatro de sombras** como técnica principal para la producción de los contenidos del vídeo experimental. En el Anexo II se proponen varias referencias visuales sobre esta técnica.

El teatro de sombras, que también se conoce como **títeres de sombras**, es una técnica artística antigua que se originó en Asia (en China, India e Indonesia) y que sigue utilizándose. Se introdujo en Europa en el siglo XVII y extendió su uso adquiriendo **funciones comunicativas, narrativas** y de **entretenimiento**. El teatro de sombras contemporáneo tiene los centros más importantes en Europa, América del Norte, Japón y Australia. Para hacer teatro de sombras se pueden utilizar **siluetas, objetos variados, las manos** o **el cuerpo entero** (Foley y Reusch, 2010).

El teatro de sombras es un arte que colapsa el mundo de **tres dimensiones a dos**. Con su falta de materialidad y su carácter efímero, el teatro de sombras se adapta bien para contar historias que se plantean entre **el sueño** y **la realidad**.

Esta técnica se ha elegido para formar parte de las técnicas propuestas por el modelo REC, ya que se adapta bien a la creación de contenidos para el vídeo experimental al ofrecer muchas posibilidades **narrativas interesantes y poco convencionales**. A través de esta técnica, los/las jóvenes participantes del REC experimentarán con **la luz y la oscuridad**.

El teatro de sombras se construye mediante la proyección de diferentes **figuras y personajes** sobre **una pantalla iluminada**. **El cuerpo humano** también se usa bastante como **figura**. A través de su proyección, se pueden explorar muchos conceptos interesantes como **la identidad y el auto-reconocimiento**. En el caso del programa REC, podría ser muy relevante invitar a los/las jóvenes a actuar en el escenario y utilizar sus propios cuerpos para aplicar la técnica del teatro de sombras. De hecho, parece muy útil hacer teatro de sombras con jóvenes en situaciones de **marginación o exclusión**, ya que esta técnica ofrece un espacio donde **los errores, el miedo y la vergüenza** se reducen mucho. No obstante, se recomienda que el primer acercamiento a la técnica se realice a través de **la proyección de objetos o siluetas**.

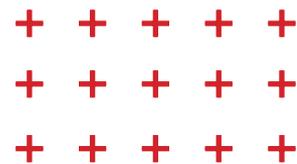
Cuando los/las participantes estén preparados/as, se les invitará a utilizar sus propios cuerpos. De esta forma, aumentará su **conciencia corporal** sobre **los movimientos y los gestos**, así como su **observación crítica y atención para los detalles**. También comprenderán cómo **la música y los efectos de sonido** pueden ayudar a transmitir **mensajes específicos** al público y provocar **diferentes emociones**.

Se preferirán **las actuaciones colectivas** porque permitirán a los/las participantes reforzar su sentido de pertenencia al grupo.

El proceso creativo comenzará con una **conceptualización** de **la idea y del mensaje**. Será necesario desarrollar **los personajes** y delinear **el escenario**. Otra decisión importante, tiene que ver con los efectos de sonido y la música, aunque estos elementos también se podrán agregar durante la fase de edición del vídeo.

Cuando se hayan tomado esas decisiones, será necesario experimentar con la proyección de sombras a través del **cuerpo y siluetas** de objetos, y finalmente decidir qué elementos se adaptan mejor a la historia que se quiere contar. El lugar donde se aplicará la técnica, por supuesto, tendrá que ser lo más oscuro posible para permitir la creación de sombras definidas.

Las siluetas negras ofrecen **una sombra completa**. Generalmente se crean con **papel, cartón o un soporte rígido** según su dimensión.



Las siluetas con agujeros son más difíciles de crear. Las figuras deben estar perforadas con precisión si queremos obtener un buen resultado al proyectar sus sombras. Utilizada bien, esta técnica permite obtener **una gran expresividad**. También es posible crear capas y jugar con **la intensidad de la luz**.

Las siluetas transparentes son **figuras translúcidas** que se crean con **un plástico rígido** (el acetato). Se puede dibujar directamente sobre el plástico o preparar primero un borrador de su dibujo en el papel. Estas siluetas crean **tipos de sombras muy peculiares**.

Las siluetas en movimiento son las que permiten una **mayor expresividad**. Se realizan con unas **articulaciones**, lo que complica su proceso de creación.

Por último, **el cuerpo humano** se puede utilizar como una **silueta** también. En este caso, es necesario tener una **pantalla** mucho más grande. Generalmente, esta técnica se usa en combinación con algunas de las anteriores que se pueden utilizar para crear el escenario en el que se mueve el personaje de la historia.

Instrucción

SESIÓN 1	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Conocer a los/las participantes y seguir creando un vínculo. » Descubrir los objetivos del REC lab 5 y definir un proyecto común en el que trabajar.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Bolígrafos y rotuladores de colores » Hojas de papel
RUTA DE TRABAJO	
1.1	<p>¡Bienvenido/a al REC Lab 5!</p> <p><i>Premisa: En el momento de desarrollar este módulo de la guía REC, estábamos enfrentando globalmente las consecuencias del brote de COVID-19. Por esta razón, a lo largo de las instrucciones para implementar el REC lab 5 se encontrarán sugerencias para llevar a cabo algunas actividades en línea y se propondrá abarcar aspectos relacionados con la pandemia, ya que tienen mucho que ver con el tema de este laboratorio.</i></p> <p>El/la facilitador/a introducirá la sesión con algunas actividades para reforzar el vínculo del grupo. De esta manera, creará un espacio para dar la bienvenida a nuevos participantes (si fuera el caso), y creará un ambiente seguro, que favorezca la libre sobre los temas del taller.</p> <p>Descripción de la dinámica: Comunicando sin hablar</p> <ul style="list-style-type: none"> » El/la facilitador/a anotará los números del 1 al número total de participantes en unas hojas pequeñas de papel. » A cada participante se le asignará un número que solo él/ella podrá ver. » El grupo tendrá que organizarse sin hablar en orden numérico, deberán utilizar un lenguaje no verbal para entenderse. » Se podrá hacer una segunda ronda, pidiéndoles que, esta vez, creen una fila según su mes de nacimiento. <p>Descripción de la dinámica: Coleccionista de arte</p> <ul style="list-style-type: none"> » El/la facilitador/a proporcionará a cada participante una hoja de papel y un bolígrafo. » En 5 minutos, cada participante tendrá que hacer un dibujo que lo/la describa o diga algo de él/ella sin usar palabras ni números. » Cuando se acabe el tiempo, el/la facilitador/a recogerá los dibujos. » Luego, los mostrará al grupo uno por uno y les pedirá que intenten adivinar quién lo dibujó. » La persona que adivine más dibujo, ganará el título de „Maestro Coleccionista de arte“. <p>Duración: 20 minutos</p>

1.2	<p>Introducción al tema</p> <p>Es la hora de presentar el tema de quinto laboratorio REC: La indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento</p> <p>Antes de profundizar estos temas en la actividad siguiente, será necesario definir los conceptos y las diferencias entre ellos.</p> <p>El/la facilitador/a tendrá que presentar el tema; para hacerlo encontrará en esta guía información relevante que podrá compartir con el grupo para animar un intercambio de opiniones y experiencias sobre el tema.</p> <p>Duración: 50 minutos</p>
1.3	<p>Ideas, emociones y experiencias sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento</p> <p>Esta sesión proporcionará a los/las participantes la oportunidad de reflexionar sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento. El/la facilitador/a dividirá a los/las participantes en grupos. Si fuera necesario, esta actividad se podría implementar también de manera virtual creando grupos diferentes en una aplicación de mensajería instantánea. El/la facilitador/a se tendría que estar presente en todos los grupos, para orientar la discusión e intervenir/moderar si es necesario.</p> <p>Cada grupo tendrá que enfocar sus discusiones sobre el tema de la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento, además identificará claramente unos casos prácticos para cada concepto, los efectos en las víctimas y cómo se pueden prevenir o minimizar los riesgos.</p> <p>El/la facilitador/a puede utilizar las siguientes preguntas para guiar la discusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Podéis identificar los grupos de personas que en nuestra sociedad corren un mayor riesgo de experimentar la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento?</i> » <i>¿Habéis experimentado alguna vez, de manera directa o indirecta (que le haya pasado a una persona cercana/ a un conocido) la indiferencia, la invisibilidad o el aislamiento?</i> » <i>¿Si pasó, cómo fue esta experiencia?</i> » <i>¿Cómo identificáis a una persona que se enfrenta a la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento?</i> » <i>¿Cómo podemos convencer a una víctima de indiferencia, invisibilidad y aislamiento para que busque apoyo?</i> » <i>¿Qué podemos hacer para crear un entorno inclusivo y evitar la ocurrencia de casos de aislamiento?</i> » <i>¿Qué papel juega Internet en la promoción y/o en la prevención de casos de indiferencia y aislamiento?</i> » <i>¿Cuál es el papel de los/las jóvenes en la prevención de casos de indiferencia y aislamiento?</i> » <i>¿Cómo os afectó el aislamiento que todos hemos experimentado durante el confinamiento mundial debido al brote de la Covid-19?</i>



	<p>Como para los laboratorios anteriores, el/la facilitador/a tendrá que tener cuidado cuando salgan experiencias personales, invitando al grupo a ser respetuoso y escuchando activamente a las personas que querrán compartir algo personal.</p> <p>A esta altura de la aventura REC, el grupo estará bastante consolidado y será mucho más simple que al principio que las personas se abran y muestren ganas de compartir sus experiencias de vida con los demás.</p>
	Duración: 50 minutos
1.4	Conclusión
	<p>El cierre de esta sesión es un momento importante ya que se habrán abordado cuestiones delicadas y puede que los/las participantes hayan sacado emociones difíciles de gestionar. Por esta razón, al menos durante esta primera sesión, el/la facilitador/a tendrá que asegurarse de que al final del taller, los/las participantes sean capaces de desconectar y no queden atrapados en recuerdos dolorosos del pasado o en pensamientos negativos. Por eso, se recomienda cerrar la sesión con una actividad divertida.</p>
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 2	
Duración	2 horas
Objetivos	» Introducir la técnica artística: el teatro de sombras.
Recursos	» Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Rotafolio » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
2.1	Introducción
	<p>La técnica del teatro de sombras es amplia e involucra muchos elementos interesantes para explorar. Toda la sesión tiene el objetivo de introducir los diferentes tipos y elementos necesarios para utilizar esta técnica.</p> <p>El/la facilitador/a presentará a los/las participantes cómo utilizar esta técnica. Antes de comenzar la sesión, propondrá una dinámica divertida para motivar a los/las participantes y crear un buen ambiente.</p>
	Duración: 10 minutos
2.2	Presentación de la técnica artística: el teatro de sombras
	<p>El/la facilitador/a presentará la técnica artística al grupo. En esta guía, se proporciona información relevante y referencias visuales que se podrán enseñar para facilitar la comprensión.</p> <p>El/la facilitador/a dividirá el grupo en grupos más pequeños y seleccionará un tipo diferente de técnica de teatro de sombras para cada uno. Se les concederá tiempo para utilizar los recursos disponibles (tabletas o <i>smartphone</i>) para buscar información autónomamente más información sobre la técnica asignada.</p> <p>Posteriormente, el/la facilitador/a les pedirá que empiecen a crear una historia sobre la indiferencia, la invisibilidad o el aislamiento. El/la facilitador/a sugerirá a los/las participantes que introduzcan temas actuales en sus historias (por ejemplo, el brote de la Covid-19, la protesta <i>Black Lives Matter</i>, etc.).</p> <p>Una vez que las historias estén listas, cada equipo las presentará al resto del grupo. El grupo hablará y elegirá la historia que más resalte el tema del laboratorio. Una vez que se tome la decisión, esta historia se utilizará como modelo para recapitular cómo escribir una sinopsis, cómo delinear los personajes y el escenario, etc. También se les pedirán a los/las participantes que reflexionen sobre cómo se puede utilizar la técnica del teatro de sombras para representar esta historia.</p>
	Duración: 1 hora 40 minutos

2.3	Conclusión
	El/la facilitador/a cerrará la sesión con un breve resumen y adelantará algo sobre la próxima sesión. De esta manera, podrá mantener a los/las participantes interesados y cultivar su curiosidad. Sentados/as en círculo, los/las participantes serán invitados a compartir con el grupo lo que le gustó y lo que no le gustó de la sesión.
	Duración: 10 minutos

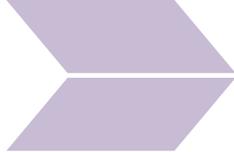
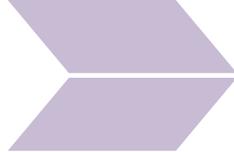
SESIÓN 3	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Seguir la discusión sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento. » Seguir conectando el tema con la técnica artística propuesta para este laboratorio.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Cartulina/cartón grueso » Cartulina/cartón fino » Cinta » Tijeras » Otros materiales adecuados para crear siluetas
RUTA DE TRABAJO	
3.1	Introducción
	La sesión se abrirá con una breve recapitulación de las anteriores.
	Duración: 5 minutos
3.2	Profundización del tema
	<p>Los/las participantes formarán grupos para intercambiar ideas sobre la invisibilidad y el aislamiento. Se le invitará a poner por escrito algunos conceptos clave.</p> <p>Para facilitar este proceso el/la facilitador/a hará a los grupos algunas preguntas, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> » <i>¿Habéis reflexionado sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento durante la semana?</i> » <i>¿Los habéis experimentado directa o indirectamente durante la semana?</i> » <i>¿Cuáles son vuestros pensamientos y emociones acerca de este tema? ¿Cómo os hace sentir el hecho de haber experimentado o, sin embargo, saber que otras personas han experimentado este tipo de situaciones?</i>
	Duración: 50 minutos

<p>3.3</p>	<p>Transformación de la lluvia de ideas</p> <p>Después de las profundas reflexiones llevadas a cabo, será hora de poner en marcha el proceso creativo.</p> <p>Para iniciar el proceso creativo que llevará a la producción de los contenidos del vídeo experimental, se invitará a los/las participantes a reflexionar sobre cómo se puede utilizar el teatro de sombras para representar sus ideas y reflexiones sobre la invisibilidad, la indiferencia y el aislamiento. Se les animará a utilizar las tabletas u otros dispositivos buscar inspiración sobre el tema y la técnica.</p> <p>Cuando los/las participantes tengan algunas ideas, el/la facilitador/a los/las invitará a compartirlas con los demás.</p> <p>Duración: 30 minutos</p>
<p>3.4</p>	<p>Practicando el teatro de sombras</p> <p>Para comenzar a utilizar la técnica artística, se podrán crear unas máscaras de sombras. Se trata de crear una estructura de cartón formada por dos caras que se colocan en un ángulo de 45 grados y se posicionan sobre la cabeza del/la actor/actriz.</p> <p>El/la facilitador/a tendrán que familiarizarse con el proceso de construcción de máscaras de sombras antes de la sesión, para poder guiar a los/las participantes.</p> <p>Descripción de la dinámica: Crear nuestra máscara de sombras</p> <ul style="list-style-type: none"> » Se tendrá que decidir cuántas máscaras se quieren crear. » Primero, se creará una diadema cortando una tira de cartón. La tira tendrá que ser un poco más larga que el ancho de la cabeza del/de la participante que llevará la máscara. » Para cerrar la tira y crear una diadema, se pondrá utilizar un trozo de velcro. » Cuando se haya decidido que tipo de personaje se quiere representar a través de la máscara de sombras, se dibujará su perfil que tengas unos rasgos característicos y que haga el personaje reconocible. Se dibujarán los ojos, la boca, la nariz y también arrugas, marcas, etc. en una hoja de cartón. Esta silueta tendrá que ser un poco más grande que la cara del/la actor/actriz, para poder cubrirla enteramente. » Después de dibujar el perfil del personaje se tendrá que recortar. » Este es solo un lado de la máscara. Necesitaremos crear otro, entonces, será necesario dibujar y recortar una copia para el otro lado. » Cuando las dos caras de la máscara estén listas, habrá que pegarla a la diadema, creando un ángulo de 45 grados. <p>En el Anexo II, "<i>Referencias visuales</i>", el/la facilitador/a podrán encontrar una ilustración del proceso de creación de estas máscaras.</p> <p>Duración: 40 minutos</p>

3.5	Conclusión
	Al final de la sesión, los/las participantes ahora podrán probar las máscaras creadas y ver cómo se proyecta su sombra en la pantalla. El/la facilitador/a aprovechará este momento para reconocer los logros y resolver dudas que hayan surgido a lo largo del proceso.
	Duración: 10 minutos

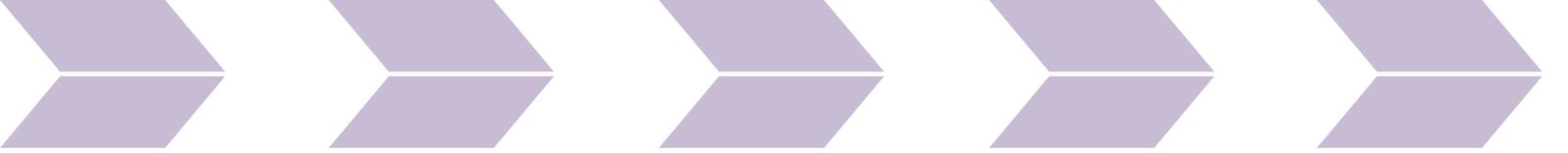
SESIÓN 4	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Crear el esquema de la historia. » Explorar y definir la forma narrativa que se utilizará.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores » Las historias creadas en la sesión anterior » Máscaras creadas en las sesiones anteriores » Conjunto de plantillas para delinear la historia y crear un producto audiovisual (en anexo)
RUTA DE TRABAJO	
4.1	Introducción
	La sesión será introducida por un breve resumen de lo que se ha hecho hasta ahora y de las historias creadas. Estas podrán ser retomadas o simplemente podrán servir de inspiración para delinear la historia final que el grupo querrá presentar a través de su próximo vídeo experimental. Duración: 15 minutos
4.2	Creación narrativa
	<p>Se mostrarán algunos vídeoclips a los/las participantes para que puedan encontrar más inspiración sobre la indiferencia, la invisibilidad y el aislamiento. Luego, el/la facilitador/a pedirá a los/las participantes que tomen un tiempo para analizar los elementos más relevantes de estas historias, para ver si hay algún elemento que no han tenido en consideración y que consideran relevante.</p> <p>Posteriormente, los/las participantes tendrán que crear un primer borrador de la historia y consideran las sugerencias de la actividad anterior, así como las conversaciones y las historias creadas en las sesiones anteriores.</p> <p>En esta etapa, el/la facilitador/a puede pedirles a los/las participantes que trabajen en grupos pequeños para crear una historia diferente o si prefieren que creen una historia todos juntos. En este segundo caso, el/la facilitador/a se asegurará de que todos estén incluidos en el proceso.</p>

	<p>El/la facilitador/a los apoyará por consultar al anexo “Proceso de producción audiovisual”. En esta guía, el/la facilitador/a encontrará una sección que detalla la estructura básica de una creación narrativa, juntos con algunas plantillas que pueden ser útiles para concretar los detalles de la historia.</p> <p>A lo largo de la creación de la historia, los/las participantes pueden comenzar a pensar en cómo les gustaría representarla a través de su próximo vídeo experimental.</p>
	Duración: 1 hora y 40 minutos
4.3	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión
	Duración: 10 minutos



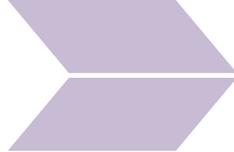
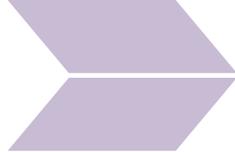
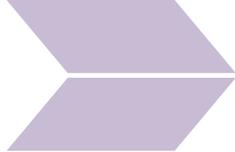
SESIÓN 5	
Duración	2 horas
Los objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Poner en práctica la técnica del teatro de sombras. » Definir cómo utilizar la técnica para producir los contenidos audiovisuales.
Las Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Ordenador o portátil » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos » Equipo de grabación de vídeo » Materiales para crear más mascarar y siluetas » Tela blanca sobre la cual proyectaremos la luz » Plantillas para concretar los detalles de la historia
RUTA DE TRABAJO	
5.1	Introducción
	Para comenzar la sesión, el/la facilitador/a hará un breve resumen de lo que se ha hecho hasta ahora.
	Duración: 10 minutos
5.2	Representación de la historia con la técnica artística propuesta
	Durante el taller anterior, los/las participantes habrán creado una o dos historias. Si fueran dos, ahora será necesario decidir si se quieren llevar a cabo dos proyectos de producción audiovisual, si se quieren combinar elementos de las dos historias para poder trabajar a un único proyecto audiovisual o si directamente se prefiere elegir una de las dos historias, la que el grupo mejor cree que se pueda representar a través de un vídeo experimental.
	El grupo entero tomará esta decisión con el apoyo del/de la facilitador/a.
	Cuando hayan tomado su decisión será necesario concretar todos los detalles de la historia, completando las plantillas disponibles en el anexo I.
	Luego será necesario concretar cómo utilizar la técnica del teatro de sombras y las máscaras creadas previamente (si no fuera posible, se pueden crear nuevas máscaras) para representar la historia.
	Este será el momento de la experimentación y la exploración. Los/las participantes deberán crear y utilizar las siluetas o sus cuerpos para crear sombras sobre una pantalla iluminada con el objetivo de representar la historia. Hacer algunos vídeos de estas sesiones ayudará a los/las participantes a entender cómo esta técnica se podrá combinar con la creación de vídeo.
	Duración: 1 hora y 40 minutos
5.3	Conclusión
	Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión
	Duración: 10 minutos

SESIÓN 6	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar la fase de preproducción. » Iniciar la producción del contenido de la historia a través del teatro de sombra. » Prepararse para la fase de producción audiovisual.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Plantillas completadas en la sesión anterior para concretar los detalles de la historia » Nuevas plantillas para facilitar el proceso de producción audiovisual » Hojas de papel » Bolígrafos y rotuladores de colores
RUTA DE TRABAJO	
6.1	Introducción
	<p>En esta etapa, se recomienda recapitular colectivamente la historia para que sea clara para todos. En la sesión anterior, los/las participantes hicieron sus experimentaciones con la técnica de teatro de sombra, así que es probable que ya se haya ido definiendo cómo representar cada escena de la historia. Ahora será necesario ponerlo por escrito utilizando las plantillas en anexo para facilitar el proceso de producción.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
6.2	Creación de la hoja de ruta del rodaje
	<p>El grupo se pondrá a concretar todos los detalles necesarios para facilitar la fase de producción, utilizando las plantillas disponibles en el anexo I.</p> <p>Después tendrán que gestionar la distribución de las tareas de forma autónoma, considerando también su experiencia en los laboratorios anteriores. Es posible que quieran probar a llevar a cabo tareas diferentes o que le apetezca seguir desempeñando el mismo rol, porque se sienten cómodos y/o porque se trata de una tarea que le gusta particularmente. Entre todos/as tendrán que buscar un compromiso. El/la facilitador/a se asegurará de que todo el mundo se sienta involucrado tanto en la toma de decisiones como en el propio proceso de producción.</p> <p>Duración: 1 hora y 40 minutos</p>
6.3	Conclusión
	<p>El/la facilitador/a puede terminar esta sesión con una dinámica divertida que promueva el espíritu de equipo. No es simple auto-gestionarse, buscar compromisos y tomar decisiones; si la tarea ha sido un éxito se tendrá que subrayar lo bien que lo han hecho, mientras que en caso de que haya sido más complicado, podría ser beneficioso hablar de los problemas que hayan surgido.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>



SESIÓN 7	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Realizar la producción audiovisual. » Iniciar la fase de edición.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Equipo de grabación de vídeo » Plantillas rellenas en sesiones anteriores » Tela blanca sobre la cual proyectar la luz » Siluetas/máscaras de sombras creadas en las sesiones anteriores » Tableta (u otros dispositivos) con el software de edición de vídeo ya instalado. Estaría bien tener una versión premium para contar con muchas opciones de edición
RUTA DE TRABAJO	
7.1	Introducción
	<p>Es el momento de producir el vídeo como se planeó durante las sesiones anteriores. Los/las participantes estarán familiarizados con el guion y la secuencia de escenas. Esta sesión podría abrirse con un juego para crear un buen ambiente para realizar la última fase del taller.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
7.2	Producción audiovisual: el rodaje
	<p>En esta sesión, los/las participantes grabarán todas las escenas de la historia siguiendo el guion gráfico. Es importante que todos los/las participantes del equipo participen en todo el proceso, desde el manejo de las tabletas hasta la disposición de los elementos en el espacio escénico. Los/las facilitadores/as pueden promover el intercambio de roles para asegurarse de que diferentes participantes utilicen el equipo técnico.</p> <p>El anexo "El Proceso de Producción Audiovisual" será de gran utilidad para esta práctica. Los/las participantes podrán encontrar allí ideas y recomendaciones sobre cómo realizar las tomas y cómo mover la cámara.</p> <p>Aunque algunos/as participantes ya tendrán experiencia en la grabación de vídeo, es fundamental que cada miembro del equipo tenga la oportunidad de participar en este proceso.</p> <p>Duración: 1 hora y 20 minutos</p>

<p>7.3</p>	<p>Fase de edición de vídeo</p> <p>Al final de la grabación, los/las participantes pasarán a la etapa de edición. Aquí, es necesario contar con un lugar cómodo para que todos/as puedan ver las imágenes y tener acceso a la tableta. Aunque es posible que algunos/as participantes ya tengan experiencia en la edición, es importante que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de participar en este proceso. El/la facilitador/a debe estar atento a las necesidades de los/las participantes. Algunos de los/las participantes con conocimientos sobre la edición de vídeo podrán ayudar a sus compañeros/as, ya que la metodología de aprendizaje entre pares resulta ser muy beneficiosa.</p> <p>En esta etapa, el/la facilitador/a no debe esperar obtener la versión final del vídeo. Durante esta fase, los/las participantes pueden experimentar y explorar todas las opciones de edición que el software ofrece. Esta exploración dará nuevas ideas e inspiración para crear la versión final del vídeo. El/la facilitador/a fomentará una discusión grupal y al intercambio sobre todas las posibilidades que tienen para crear un gran vídeo.</p> <p>En esta etapa, se puede trabajar en grupos para que todos puedan explorar todas las opciones de edición proporcionadas por el software de edición de vídeo.</p> <p>Duración: 20 minutos</p>
<p>7.4</p>	<p>Conclusión</p> <p>Al finalizar la sesión, el/la facilitador/a reconocerá los logros y resolverá las dudas que hayan surgido, además pedirá a los/las participantes que compartan sus impresiones sobre la sesión. Se animará a os/las participantes a reflexionar sobre su contribución personal y su trabajo en equipo.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>



SESIÓN 8	
Duración	2 horas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> » Finalizar el proceso de edición. » Ver el vídeo experimental final y abrir un foro de discusión sobre los resultados conseguidos. » Finalizar el laboratorio REC 5 y el entero programa REC.
Las Recursos	<ul style="list-style-type: none"> » Tableta (u otros dispositivos) con software de edición de vídeo instalado » Proyector y cables necesarios para conectar los dispositivos
RUTA DE TRABAJO	
8.1	Introducción
	<p>La última sesión del laboratorio estará íntegramente dedicada a la edición del vídeo. Dado que los/las participantes trabajarán principalmente utilizando los dispositivos, se recomienda comenzar la sesión con un juego para que tengan la oportunidad de pasar un rato divertido.</p> <p>Duración: 10 minutos</p>
8.2	Edición de vídeo y finalización
	<p>Los/las participantes seguirán trabajando en grupo, cada uno de ellos/as con uno de los dispositivos disponibles con el software de edición de vídeo instalado. A cada grupo se le asignará la tarea de editar una secuencia de escenas. Previamente, se habrán tomado unas decisiones comunes que asegurarán la coherencia visual del vídeo. Luego, se juntarán en un único dispositivo y se harán los ajustes necesarios para que el vídeo experimental final se vea cómo un producto visualmente y conceptualmente coherente.</p> <p>Para asegurar que todos/as puedan ver el proceso completo, el proceso de edición final llevará a cabo en un único dispositivo, compartiendo la pantalla utilizando un proyector. Los/las participantes podrán ejecutar la edición final de forma colectiva trabajando en este dispositivo, mientras sus compañeros/as siguen el proceso en la pantalla.</p> <p>Una vez que todos/as los/las participantes estén de acuerdo con el resultado final de la edición, el vídeo será finalizado y guardado. Los/las participantes elegirán un título y escribirán un breve texto para identificar el mensaje que quieren transmitir a través del vídeo.</p>
	Duración: 70 minutos

8.3

Conclusión de laboratorios REC

Esta será la última sesión del laboratorio del REC, por tanto, será necesario planear un cierre que abarque toda la experiencia REC.

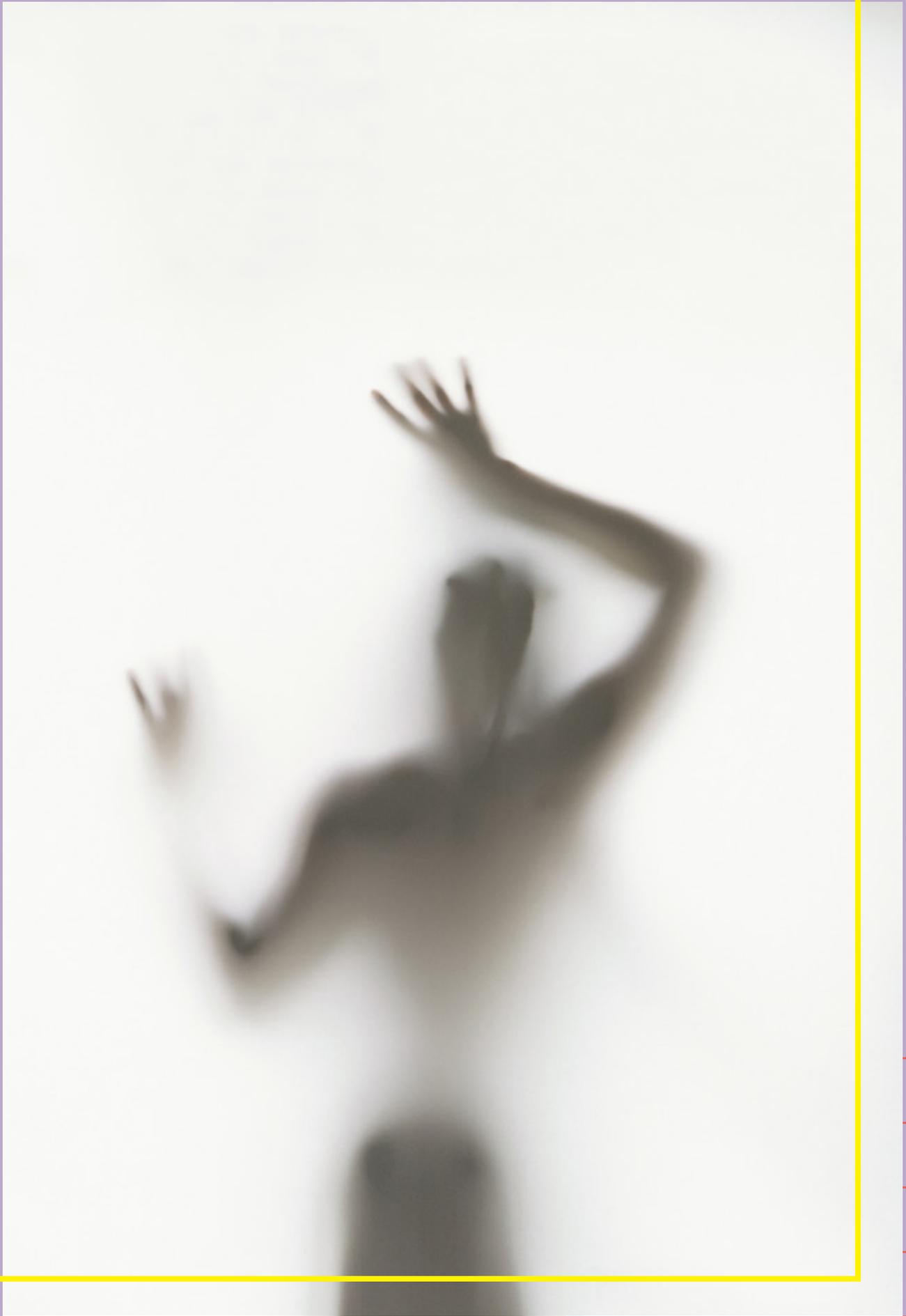
Se tendrá que promover la participación de todos/as, animándolos/las a hablar de cómo se sintieron a lo largo de la implementación del programa, lo que más disfrutaron, los momentos más divertidos y los más desafiantes.

La sesión se cerrará con una dinámica que utiliza la metáfora de la conexión para concienciar a los/las participantes sobre la importancia de su contribución y del trabajo en equipo. Esta actividad reforzará su sentido de pertenencia, lo que podría animarlos/las a apoyarse mutuamente en el futuro.

Descripción de la dinámica: La conexión

- » El/la facilitador/a reunirá a todos/as en un círculo.
- » Entregará un ovillo a alguien en el círculo, pidiéndole que sostenga un extremo del hilo.
- » Luego, esta persona tendrá que elegir a otra y decir algo positivo que haya aprendido sobre ella, podría ser una habilidad o una característica que destacó durante los laboratorios.
- » Cuando haya acabado el comentario, lanzará el ovillo a esta persona, sin dejar el hilo.
- » Esta persona hará lo mismo con otro/a participante, hasta que todos hayan sido mencionados.
- » Cuando todos/as sostengan un trozo de hilo, el/la facilitador/a podrá hablar de la conexión que se ha creado entre ellos/as gracias a su participación en el programa REC. Luego, podrá cortar el hilo desde el centro del círculo, para que cada uno se quede con un trozo como recuerdo de la experiencia.

Duración: 40 minutos





ANEXO I

El proceso de producción audiovisual (con plantillas)





Este primer anexo de la guía metodológica REC ha sido desarrollado para **apoyar a los trabajadores juveniles** — especialmente a aquellos que tienen poca experiencia en la producción audiovisual— en la implementación del programa REC y para orientar a los/las jóvenes en la creación de vídeos experimentales significativos.

En primer lugar, el vídeo experimental construye su propio lenguaje **deconstruyendo** los elementos básicos del **lenguaje audiovisual tradicional**. Entonces, para romper estas normas, es fundamental comprender cómo se construyen generalmente los mensajes audiovisuales. Por tanto, el objetivo de esta guía es **identificar los elementos básicos de una producción audiovisual** y conocer el proceso que lleva a la creación de una pieza audiovisual. Una vez que comprendan el concepto, los/las facilitadores/as tendrán más claro como guiar a los/las participantes del REC en la creación de productos audiovisuales innovadores.

Los productos audiovisuales pueden ser elementos claves en la difusión de los mensajes de los/las jóvenes. En el caso del REC se animarán a **difundir mensajes** que difundan **la cultura de la no violencia**. A través de esta guía, se propondrán algunas instrucciones para apoyar el proceso de producción audiovisual, incluyendo las **fases de preproducción, producción y postproducción**. Antes de explorar estas fases, sería relevante tener una breve descripción del proceso de producción audiovisual y los roles clave que están involucrados en ello.

Panorama general del proceso de producción audiovisual

La función principal de una producción audiovisual es **comunicar**. El lenguaje audiovisual ofrece una forma de comunicación a través de **sonidos e imágenes**; se trata, entonces, de un sistema de comunicación **multisensorial**. Una producción audiovisual está formada por una combinación de varios elementos que, en conjunto, adquieren nuevos significados.

Los elementos principales del lenguaje audiovisual se han ido construyendo a lo largo de la historia del cine. En nuestros días, estas normas se consideran un **lenguaje universal** que hace posible la construcción de productos



audiovisuales. Por lo tanto, comprenderlas es fundamental para lograr los objetivos de nuestro proyecto.

El proceso audiovisual cuenta con **diferentes fases** de creación que se conocen como **preproducción, producción** y **postproducción** (MasterClass, 2020).

La fase de preproducción generalmente sigue la **etapa de desarrollo**, que es donde se delinean todos los detalles iniciales de la película. **La preproducción** de un proyecto cinematográfico es una **etapa de planificación** que establece la visión general del proyecto. Varios actores están involucrados en esta fase, especialmente el/la productor/a y el/la directora/a. Se toman decisiones sobre el mensaje a transmitir, los objetivos y la realización del proyecto audiovisual. En esta fase, el equipo ya está formado y los roles están asignados. La preproducción también implica finalizar el **guion de rodaje**, encontrar los **lugares de rodaje**, calcular el **presupuesto de producción**, establecer el **calendario de rodaje**, definir el **equipo necesario** y el **reparto**.

La **fase de producción** es el momento en que la idea de la película se hace real. En otras palabras, en esta fase **comienza el rodaje**. El programa de rodaje ayuda a organizar y tener una mejor visión general del proceso de producción. La duración de esta fase depende del tipo de película que se vaya a producir.

La **fase de postproducción** es el parte final del proceso, en que se editan, cortan y ensamblan los materiales de audio y visuales para crear la película. El **proceso de edición** puede implicar la **corrección**, la **condensación**, la **organización** y otras modificaciones. Esta etapa se ejecuta con la intención de producir un trabajo consistente, coherente y completo. Al finalizar esta etapa, el vídeo estará listo para que se pueda distribuir para que llegue a la audiencia.

Estas tres fases se explorarán en el marco del programa REC. Los/las participantes de los laboratorios del REC estarán involucrados en las etapas de desarrollo, preproducción, producción y postproducción. Durante la primera fase, se les invitará a **reflexionar sobre los temas** que propone el proyecto y **crear la historia** que deseen representar en la pantalla. Después, tendrán que **crear los contenidos** y **ejecutar la fase de rodaje**. Por último, **editarán el material audiovisual** hasta finalizar la película. La **experimentación** será el elemento fundamental de todas las fases.

ROLES EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Los actores que participan en un proceso de producción audiovisual varían, dependiendo del tamaño del proyecto. Por ejemplo, en una producción profesional de vídeo a pequeña escala, están involucrados **directores/as, productores/as, guionistas, documentalistas, especialistas en iluminación, artistas gráficos, actores/actrices, grabadores/as de sonido, maquilladores/as, operadores/as de cámara, directores/as de arte, directores/as de fotografía y editores/as.**

Los/las directores/as toman las **decisiones artísticas** finales sobre una película, pero lo más probable es que los/las productores/as hayan estado involucrados en el proyecto durante más tiempo. Los productores organizan todos los aspectos del proyecto, gestionan el **presupuesto** y forman el **equipo de producción**, entre otras cosas. Por otro lado, los directores se ocupan del **reparto** y gestionan los **detalles técnicos**. Los directores son la **mente creativa** detrás de todo el rodaje de la película.

Por otro lado, otro papel clave es aquello de **los/las editores/as**. Hace algunos años, su trabajo era mucho más simple porque simplemente cortaban y juntaban las tomas filmadas para obtener el flujo narrativo deseado. A medida que la tecnología ha ido avanzando, este proceso se ha vuelto muy **complejo** y **los/las editores/as**, hoy en día, deben ser **muy especializados** para responder a las expectativas de los clientes (Vossen, 2018).

Muchos otros actores están involucrados en la producción de contenidos audiovisuales, aunque consideramos que esta breve explicación es suficiente para dar una **visión general del proceso** a los/las participantes del programa REC y hacerles comprender que, debido a la complejidad del proceso, su **participación activa** es fundamental para lograr los mejores resultados.

En el marco del programa REC, en la medida de lo posible, se explorarán y valorarán **los talentos** de cada uno de los/las jóvenes participantes. Si algunos de ellos/as muestran una actitud particular para cubrir algunos **roles específicos**, esto se tendrá en cuenta y se fomentará. Puede que algunos/as participantes estén más interesados en la fase de edición que en la creación de la historia, y que otros prefieran preparar el escenario en lugar de actuar, por ejemplo.

Se recomienda tener en cuenta las **actitudes e intereses individuales**, aunque todos los/las participantes del programa REC tendrán que prestar atención al proceso de producción audiovisual en su totalidad. Los/las participantes trabajarán en equipo con un objetivo común: **difundir mensajes** que ayuden a **erradicar la violencia**. Para lograr este propósito, los/las facilitadores/as les guiarán por las etapas de preproducción, producción y postproducción, garantizando la **reflexión sobre el tema, la elaboración del mensaje** y la **finalización de las películas experimentales**.

LA FASE DE PREPRODUCCIÓN

Se trata de la fase inicial de la producción audiovisual. Consta de diferentes etapas, cuyo principal objetivo es la creación de la historia y la preparación para la fase de producción.

PASO 1: conseguir inspiración

Antes de crear una historia es necesario **definir el mensaje** que difundiremos a través de ella. Para hacerlo es necesario **profundizar el tema** elegido y **buscar inspiración**. En el marco del programa REC, el tema central será la violencia, aunque, como se indica en otra parte de esta guía, la metodología también podría adaptarse para tratar otros temas de interés para los/las jóvenes.

Las primeras sesiones de los cinco laboratorios REC que se han desarrollado están dedicadas a **estimular la reflexión** de los/las jóvenes sobre varios temas relacionados con la violencia. A través de dinámicas de **discusión en grupo**, los/las participantes encontrarán la inspiración para definir el mensaje que quieren difundir. Junto a los/las facilitadores/as, comenzarán a dar respuesta a tres preguntas fundamentales para empezar la producción audiovisual:

¿Cuál es el mensaje que queremos transmitir a la audiencia?

¿Cuál es el objetivo de nuestro producto audiovisual?

¿Qué tipo de emociones y sentimientos queremos provocar?

¿Qué forma tendrá nuestra historia?

Cuando tenga las respuestas a esas preguntas, el grupo tendrá una **visión más clara de su proyecto audiovisual**. Esta etapa se puede desarrollar a través de lluvias de ideas y mapas mentales. Es necesario que los/las jóvenes participen activamente en estas actividades para **intercambiar experiencias, sentimientos, emociones y perspectivas**. Al final de este proceso, el grupo habrá definido los mensajes que quiera transmitir.

PASO 2: redactar un borrador de la historia

Después de profundizar el tema, a los/las jóvenes se les ocurrirá **un mensaje** que les gustaría difundir a través de contenidos audiovisuales. Los/las participantes comenzarán a redactar la historia que quieren contar. La historia comenzará con una **situación inicial**, en la que empezarán a ocurrir una **serie de eventos**. La secuencia de eventos llegará al **clímax** cuando un hecho inesperado dé un giro a la historia y cree cierto conflicto que será necesario resolver. La secuencia también puede tener la forma de una serie de desafíos que los protagonistas experimenten al tratar de obtener lo que quieren, con varios clímax que los vean triunfar o fracasar en el intento.





La **duración recomendada** para cada vídeo experimental producido en el marco de REC labs es de entre 2 y 8 minutos, por lo tanto, la secuencia de eventos tendrá que ser bastante sencilla.

PASO 3: delinear los personajes

Aunque en el marco de los laboratorios REC, el objetivo es la producción de piezas audiovisuales cortas, será muy relevante poner algunos esfuerzos en **definir los personajes** de la historia. Su diseño debe incluir un **perfil psicológico** en el que se definan en detalle **las actitudes, las habilidades, los valores y los defectos de los personajes**, así como sus **gustos y estilo de vida**.

Al crear un personaje, hay muchos elementos que deben tenerse en cuenta: las **estadísticas básicas** (el nombre, la edad, la nacionalidad, el nivel socioeconómico, etc.); las **características físicas** (también incluyen las características distintivas, su salud, etc.); las **características** y las **actitudes intelectuales/mentales/de personalidad** (la formación académica, etc.); las **características emocionales** (si son introvertidos o extrovertidos, racionales o irracionales, etc.). Finalmente, también es esencial definir cómo cada personaje está involucrado en la historia (Writerswrite, s.f.).

El/la facilitador/a pedirá a los/las participantes que utilicen su creatividad para crear los personajes de la historia. Dado que la historia se redactó en la fase anterior, es posible que los/las participantes ya hayan creado **una visión de sus personajes**. De todos modos, para estimular este proceso, los/las facilitadores/as pueden proponer algunas preguntas para reflexionar y utilizar una plantilla que incluya los elementos presentados anteriormente.

Los/las participantes también podrán inspirarse en la **literatura existente** porque proporciona una inmensa **fuentes de inspiración** para la creación de los personajes. Sin embargo, se recomienda evitar los estereotipos porque a menudo refuerzan valores negativos. Por otro lado, una práctica interesante para crear personajes interesantes es **subvertir los estereotipos**. Para hacerlo,



los/las facilitadores/as pueden pedir a los/las participantes que sean más creativos y piensen en **combinaciones de rasgos poco convencionales** (por ejemplo, un boxeador apasionado por la jardinería).

PASO 4: definir el escenario

El escenario de una historia es el **contexto** en que se desarrolla la historia; incluye elementos como **el tiempo, el lugar y el entorno**. Cada componente en el escenario de una historia ayuda a construir el **ambiente narrativo**, la trama y el desarrollo de los personajes. El escenario de la historia es importante para conectar todos los elementos y mejorar el flujo de la historia.

Para ayudar a los/las participantes a describir la ambientación, se pueden hacer estas preguntas:

¿Cuándo ocurre la historia?

¿Dónde ocurre la historia?

¿Cuál es el clima social?

En esta etapa, no es necesario centrarse en la técnica para representar el escenario. Elementos como **la perspectiva, el ángulo de la cámara, la iluminación**, etc., se considerarán más adelante. No obstante, se les podría animar a pensar en cómo **decorar o modificar los espacios** disponibles para lograr los resultados deseados.

PASO 5: resumir la historia

Una vez que se han determinado los elementos principales de la historia, ahora es el momento de **desarrollar la trama** en todo detalle.

Las tramas pueden variar desde estructuras simples hasta estructuras muy complejas. Hoy en día, los guionistas suelen crear estructuras de **tres actos** (inicio, conflicto y resolución). Los actos están conectados en dos puntos, el

primero conecta el Acto I con el Acto II, mientras que el segundo conecta el Acto II con el Acto III.

Para desarrollar el siguiente proceso de producción, el grupo debe elaborar una **buena sinopsis** de la película y tener en cuenta los siguientes puntos (Sánchez, s.f.):

1. Aunque la extensión de la sinopsis puede variar, no debe extenderse más de **una o dos páginas** (aproximadamente 500 o 1000 palabras).
2. La sinopsis tiene una **función informativa**: es preferible escribir en tercera persona, utilizar el presente y exponer los hechos en el **orden cronológico** tanto como sea posible.
3. Se trata de un **simple resumen** de la historia. No debe incluir descripciones o diálogos y no debe hacer referencia a las técnicas o los conceptos narrativos (el narrador, el punto de vista, el enfoque, el conflicto, el clímax, el resultado, etc.).
4. En una sinopsis, solo se describen los eventos y las **acciones relevantes** para el progreso de la trama.
5. En el caso de que la historia se componga **varias líneas de acción**, se debe indicar cómo avanza la acción en cada una de ellas.
6. La **forma en que se habla de los personajes**, en general, debe ser siempre la misma; su nombre, apellido, apodo, ocupación u otros. Por ejemplo, si ya nos referimos a un personaje con el nombre de pila, debería ser mencionado de esta forma en toda la sinopsis.
7. En una sinopsis, se debe contar toda la historia, **incluso la conclusión**.



Después de producir la sinopsis de la película, se le pedirá al grupo que cree una **escaleta**, definiendo los acontecimientos, **escena por escena** (una escena es una acción dramática que tiene unidad de tiempo y de espacio). Se trata de un informe completo de la historia que describe cada evento (Beemgee, s.f.). Este proceso **facilita la comprensión** de cómo los eventos individuales se relacionan entre ellos en una **cadena de causa y efecto**.

En resumen, la escaleta permite dividir la historia en escenas y recopilar todos los **detalles de cada escena** que se va a grabar. Esto ayudará a mejorar la organización de las sesiones de rodaje y a tener más claridad del tiempo que se necesitará para producir la película.

Algunos aspectos que se deben incluir en la escaleta son: el **número de escenas, la línea de encabezamiento, el punto final de la escena, los personajes de la escena, el punto de la escena, el conflicto, la pregunta central y la descripción de la escena**.

Una vez que la escaleta esté lista, en general se crea un **guion técnico** en que se especifican las técnicas a utilizar, como **el movimiento de cámara, el sonido ambiental, la iluminación**, etc. En el marco de los laboratorios REC, será posible **improvisar y experimentar**, por lo tanto, la creación de un guion técnico no será necesaria. De esta forma, los/las participantes serán libres de probar diferentes técnicas durante el proceso de rodaje.

Por otro lado, en la escaleta será conveniente mencionar las **técnicas artísticas** que se utilizarán para representar los contenidos de cada escena.



PASO 6: desglosar las escenas

Durante la creación de la historia, puede que los/las participantes hayan ido pensando en cómo convertirla en un producto audiovisual. Sin dudas, habrán tenido la oportunidad de mejorar su expresión artística y pensar en nuevas formas de representar sus mensajes.

El **desglose de las escenas** consiste en analizar y crear un listado detallado y organizado de todos los **elementos necesarios** para poder producir una escena a partir del guion literario (StudioBinder, 2019), como, por ejemplo:

1. **Actores** (hablantes o no hablantes)
2. **Extras** (decoración del escenario)
3. **Utilería** (los objetos con los que interactúan los personajes)
4. **Vestuario** de los personajes
5. **Maquillaje**
6. **Vehículos** (coches, barcos, trenes, etc.)
7. **Escenas peligrosas** (acciones que requieren cierta experiencia)
8. **Efectos especiales** (explosiones, lluvia, viento, etc.)
9. **Animales**
10. **Wrangler** (profesional del manejo de animales)

PASO 7: establecer el calendario de rodaje

El calendario de rodaje es el **plan de rodaje** de cada día para una producción cinematográfica. Representa una **línea de tiempo** que indica dónde y cuándo se utilizan los recursos de producción.

Un programa de rodaje incluye **las fechas, las ubicaciones, la sinopsis de la escena, los personajes, los accesorios, los requisitos especiales y los detalles técnicos** sobre el equipo de grabación de vídeo (StudioBinder, 2018).

En este punto, la preproducción se puede considerar completa. La historia se ha perfilado de forma detallada, así como la forma en que se representará cada escena.

LA FASE DE PRODUCCIÓN

La producción es el momento en el que se graban todos los elementos visuales y sonoros necesarios para representar el guion; es **el rodaje propiamente dicho**. La duración varía según el tamaño del proyecto. A continuación, se presentan algunos elementos básicos de la **composición de fotografía**.

El **guion gráfico** o *storyboard* se produce para tener una idea más clara de las **tomas** (*shots*) que queremos producir, ya que nos ofrece una representación gráfica o visual de la escaleta.

Para producir contenidos audiovisuales es necesario conocer los **tipos de tomas** en función de características como el **tamaño de campo, el movimiento de la cámara**, etc. Se trata de conocimientos indispensables, ya que cada toma puede enfatizar emociones específicas.

Primero, es necesario **definir el encuadre de la toma**, es decir qué entra y qué no entra en la imagen que estamos filmando. Para definir los encuadres se usan los tamaños de planos. También es importante **la composición**, o sea la colocación de los elementos en cada toma. No se trata simplemente de apuntar la cámara al sujeto, sino de componer una imagen (o, en otras palabras, una representación visual) mientras grabamos. La disposición de los elementos en el marco se puede utilizar para atraer la atención de la audiencia y crear **equilibrio o movimiento** en una escena (StudioBinder, 2020).

El primer impulso puede ser poner al sujeto en el medio del **encuadre**, pero la recomendación es utilizar la "**regla de los tercios**". Esta es una forma de organizar una imagen dividiendo el marco en tres secciones horizontales y tres verticales. Los sujetos se colocan a lo largo de estas líneas o sus intersecciones, para atraer de manera natural la atención de la audiencia (Dunham, 2020). En el marco del proyecto REC, al tratarse de **experimentar**, no está dicho que esta norma se tenga que seguir al pie de la letra.

Al componer la imagen, también es importante dar a las personas la cantidad correcta de **espacio para la cabeza en la toma**. Esto les permitirá parecer cómodos en el marco. Demasiado espacio para la cabeza, de hecho, da la impresión de que el sujeto se hunde por debajo del marco. Por otro lado, muy poco espacio para la cabeza hace que los sujetos parezcan atascados en el techo (Prandini, 2008).

Hay muchos tipos diferentes de **tomas**. Por ejemplo, según el **número de sujetos** capturados en el cuadro (toma única, 2 tomas, 3 tomas), la **perspectiva** desde la cual que se captura el sujeto (la toma por encima del hombro, la toma por encima de la cadera), si se muestra algo desde la perspectiva de un personaje específico. Una toma que muestra al espectador exactamente lo que ve un personaje se conoce como la toma en primera persona (StudioBinder, 2020).





Según el **tamaño de la toma** puede que los personajes parezcan pequeños o grandes en su ubicación. Hay diferentes tamaños de toma, como la toma amplia, la toma larga, la toma completa, la toma media-larga, la toma de cowboy, la toma media, el primer plano medio, el primer plano, el primer plano extremo y la toma de establecimiento. Puede parecer muy técnico, utilizar diferentes tamaños de toma puede **alterar sensiblemente las percepciones del público**.

Por ejemplo, una **toma muy larga** puede hacer que el sujeto se perciba como **distante y desconocido**. También puede enfatizar el aislamiento. Un **plano medio** pone el **énfasis en el personaje**, pero deja el fondo aún visible y relevante. Por otro lado, un **primer plano** es perfecto para un momento particularmente importante porque, gracias a la cercanía con el sujeto, permite **capturar las emociones** más pequeñas (SC Lannom, 2020).

El **movimiento de la cámara** es una herramienta poderosa para modificar la relación entre el sujeto y el entorno. Tiene el objetivo de alterar la perspectiva del espacio y el tiempo de la audiencia para lograr diferentes efectos.

El **movimiento del zoom**, por ejemplo, da la impresión de acercarse o alejarse del sujeto. Se utiliza para **enfocarse en un punto específico** del encuadre. Un zoom rápido puede parecer un poco antinatural, mientras que uno lento puede aumentar el efecto dramático de una escena.

La **panoramización** o *panning* indica un movimiento en el que la cámara se mueve horizontalmente de un lado a otro sobre un eje central. A través de este movimiento, podemos **seguir los personajes** en movimiento. Cuando este movimiento ocurre verticalmente, se llama la **inclinación** o *tilt*. Los movimientos hacia arriba hacen que los sujetos parezcan más grandes y más importantes, mientras que los movimientos opuestos se utilizan para obtener el efecto contrario. Cuando estos movimientos verticales ocurren sin modificar el ángulo de la cámara, el efecto se llama **pedestal** (Mc Guinness, s.f.).

Esta lista no es exhaustiva, de hecho, para crear un producto audiovisual profesional se tiene en cuenta muchos más elementos como **el ángulo de cámara, el enfoque de la toma** o **el mecanismo de cámara**. No obstante, debido a la finalidad del programa REC, los contenidos propuestos se consideran suficientes para permitir que los/las participantes realicen sus primeros contenidos audiovisuales de buena calidad. Dependiendo de las competencias del grupo, los/las facilitadores/as podrán decidir si quieren profundizar las técnicas a través de la gran cantidad de recursos gratuitos disponibles online.

LA FASE DE POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última fase de una producción audiovisual, aunque a lo largo de las anteriores, también se toman algunas decisiones en cuanto a este momento del proceso. Durante esta etapa, se cierra el rodaje y **comienza la edición** de los materiales grabados. Es un **proceso altamente colaborativo**: la etapa de postproducción profesional implica la colaboración de muchos profesionales diferentes como los/las editores/as, los/las ingenieros/as de sonido, los/las artistas, los/las coloristas, etc. (Maio, 2019).

Dependiendo del tamaño del proyecto, esta fase puede variar significativamente. En el caso del programa REC, esta fase es extremadamente importante porque los/las jóvenes cineastas podrán ser lo más creativos posible, experimentando todas las **opciones de edición** disponibles hasta obtener un producto final que deje un impacto.

En la producción audiovisual profesional, al llegar a esta última etapa, los creadores tienen una idea muy clara de cómo quieren que sea el producto final. En los laboratorios del REC, los/las jóvenes cineastas necesitarán mantener el **enfoque sobre el mensaje** que quieren transmitir, pero tendrán la **libertad de experimentar** con el software de edición hasta llegar a resultados originales.

Antes de proceder al montaje del producto audiovisual, es necesario **revisar todos los materiales** grabados y hacer una selección. Cuando esta tarea esté finalizada, se podrán **agregar la música y/o los efectos de sonido**. Esta última etapa se llevará a cabo a través de un software de edición de vídeo.





La postproducción consta de varias actividades (Maio, 2019):

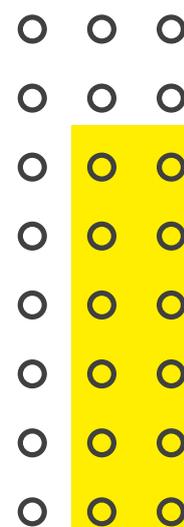
- » **ALMACENAMIENTO SEGURO:** antes de comenzar a editar, el grupo debe crear algunas **copias de seguridad** de los materiales grabados en la fase anterior. Es extremadamente importante conservar algunas versiones si algo sale mal durante la fase de edición.
- » **EDICIÓN DE VÍDEO:** el metraje se cortará de la manera que los cineastas crean que es más ventajosa para la historia. Este proceso de montaje lleva tiempo y los creadores pueden producir un primer borrador de la película (se llama **corte preliminar**) antes de obtener la **versión final** (se define impresión de respuesta), con la que todo el grupo tendrá que estar satisfecho.
- » **EDICIÓN DE SONIDO:** en esta etapa, es importante **eliminar los ruidos** no deseados y mejorar el vídeo con los **efectos de sonido**. El sonido es tan importante como la imagen a la hora de crear una determinada experiencia para la audiencia.
- » **BANDA SONORA:** Siempre es mejor trabajar con un compositor y tener una banda sonora original para una producción audiovisual. De todos modos, es posible encontrar algunas bibliotecas online donde podemos descargar la **música** y los **efectos sonoros** gratuitos para la película.
- » **MEZCLA DE SONIDO:** cuando la música, los efectos de sonido y los diálogos estén listos, el equipo hará algunos esfuerzos para **mezclarlos de manera armoniosa**, creando capas con cada pista.
- » **EFFECTOS VISUALES:** son imágenes generadas digitalmente que se pueden añadir o no según el efecto final que los creadores quieran obtener.
- » **CORRECCIÓN DE COLOR:** cada toma debe ajustarse y refinarse digitalmente para crear cierta continuidad y un ambiente definido.

Una vez que termine el proceso audiovisual, la película está lista para ser **distribuida**. Es necesario hacer **marketing promocional** para promover la película. Además, dependiendo del acuerdo de distribución, la película podría distribuirse en los cines, en DVD o en cualquier plataforma.

A continuación, se presentan algunas **técnicas de edición audiovisual** (Trinh, 2016):

- » **CORTE ESTÁNDAR:** se conoce también como corte duro y pone dos clips juntos conectando el último marco de uno con el inicial del siguiente.
- » **EDICIÓN DE CONTINUIDAD:** es el proceso de combinar tomas más o menos relacionadas en una secuencia para crear un flujo de acción ininterrumpida y mantener un sentido continuo del tiempo y del espacio.
- » **ERROR DE CONTINUIDAD:** pasa cuando la acción o los elementos de una escena no coinciden en las tomas, afectando la sensación de realismo. Por ejemplo, cuando un personaje rompe una ventana de cristal, pero en una toma posterior, la ventana se muestra intacta.

- » **EDICIÓN PARALELA:** se utiliza para dar la ilusión de que dos líneas de acción están sucediendo al mismo tiempo por pasar rápidamente de una a otra.
- » **PLANOS RECURSO:** tomas extras de una escena que se insertan en la grabación continua principal, interrumpiéndola, y dando contexto adicional a la escena.
- » **DISOLVENCIA:** Cuando el final de una toma se superpone al inicio de la siguiente para crear una transición gradual de la escena.
- » **EDICIÓN:** proceso por el cual un editor coloca fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático.
- » **ALINEACIÓN DE LINEA DE VISIÓN:** Una técnica que se basa en la idea de que los espectadores quieren ver en la pantalla lo que ven los personajes. Por ejemplo, si un personaje está mirando fijamente un objeto fuera de la pantalla, la siguiente toma será sobre ese objeto.
- » **FADE:** Un efecto visual que se utiliza para indicar un cambio de lugar y tiempo. Implica un brillo gradual cuando se abre una toma o un oscurecimiento gradual cuando la toma se cierra. El sonido también aparece y desaparece para transmitir el cambio.
- » **IRIS SHOT:** indica una técnica con la cual se pasa de una escena a otra a través de un círculo que se cierra o se abre, depende de si la escena está empezando o terminando. Se utiliza poco hoy en día, pero era muy común durante la era del cine mudo.
- » **CORTE J:** Una técnica de edición que permite a la audiencia escuchar primero el audio de una toma y luego verla.
- » **CORTE DE SALTO:** Un corte abrupto que crea una falta de continuidad entre tomas por omitir parte de la acción.
- » **CORTE L:** el audio de una escena precedente se solapa con la imagen de la siguiente.
- » **CONTINUIDAD CINEMATográfica o MATCH CUT:** consiste en unir dos escenas aparentemente distintas por medio de un elemento.
- » **MONTAJE:** Una secuencia de planos que se ensamblan en yuxtaposición con cada uno para crear un impacto emocional, condensar una historia o transmitir una idea. Un ejemplo famoso es la escena de la ducha de la película „Psycho“ (1960).
- » **ROLL:** Los gráficos o el texto que se mueve hacia arriba o hacia abajo en la pantalla. Esta técnica se utiliza normalmente para los créditos.
- » **CORTE PRELIMINAR:** El primer pase de edición que se realiza para una película. Un montaje recibe más pulido y edición antes de estrenar a la audiencia.
- » **PLANO SECUENCIA:** La toma larga que se compone por una toma que se extiende por una escena o secuencia completa. Por lo general, requiere los movimientos y las acciones de cámara complejos.
- » **PLANO CONTRA PLANO:** La alternancia de dos planos que van seguidos en el montaje, generalmente se usa durante una conversación entre dos personajes.



- » **ENDULZAMIENTO:** El proceso de agregar los efectos de sonido y música y/o mejorar el audio existente con los efectos.
- » **CORTINILLA o BARRIDO:** La transición de una toma a otra a través de una animación. Hoy en día, ya no se usa mucho en las películas, pero hace tiempo era muy común.

Una vez se finaliza la película, es importante conocer la **forma correcta de exportarla**. El objetivo al exportar un vídeo es obtener la **mejor calidad** posible sin terminar con un archivo demasiado pesado. Hay tres factores principales que determinan el tamaño del vídeo terminado (Ward, 2016):

- » **CÓDEC:** es el tipo de **formato de archivo** en el que se guardará el vídeo exportado. Cuanto más comprimido sea el códec, menor será el tamaño del. Sin embargo, los tamaños de archivo más pequeños tienden a ser de menor calidad.
- » **RESOLUCIÓN:** La resolución es la **cantidad de píxeles** que tiene el vídeo. Por ejemplo, un vídeo 4K tiene 4 veces la resolución de un vídeo HD.
- » **VELOCIDAD DE TRANSMICIÓN:** Se define también como **frecuencia de fotogramas** o *bit rate* e indica la cantidad de datos transmitidos en un segundo de vídeo. Cuando mayor sea esta velocidad, mejor será la calidad del vídeo y más grande será el archivo. Algunos programas permiten establecer una velocidad mínima y máxima. La velocidad de fotogramas estándar para las películas es de **24 fps** (fotogramas por segundo). Si el vídeo se exporta a 48 o 60 fps, es probable que el tamaño del archivo se duplique.

De todos modos, los distribuidores en línea recomiendan algunas configuraciones de exportación para asegurar que los vídeos tengan la mejor calidad posible. Después de exportarlo, el vídeo estará listo para distribuirse. El marketing promocional servirá para promocionarlo. Por último, dependiendo del **acuerdo de distribución**, se podrá estrenar en los cines, en DVD o en cualquier otra plataforma.

RECURSOS ÚTILES

Para facilitar el proceso de producción audiovisual, a continuación, se presentarán algunas **plantillas**:

- » Descripción de los personajes
- » Descripción del escenario
- » Sinopsis de la película
- » Desglose de la escena
- » Escaleta
- » Guion gráfico
- » Lista de tomas
- » Calendario de rodaje

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

TIPO DE PERSONAJE	PERSONALIDAD	
<input type="checkbox"/> PROTAGONISTA <input type="checkbox"/> ANTAGONISTA <input type="checkbox"/> PERSONAJE TIPO <input type="checkbox"/> PERSONAJE SECUNDARIO <input type="checkbox"/> OTROS _____	RASGO/S DE PERSONALIDAD	OBJETIVO/S DEL PERSONAJE
	INTERÉS/ES	MOTIVACIÓN/ES DEL PERSONAJE
	AFICIÓN/ES	EXPECTATIVA/S DEL PERSONAJE
	BUEN/OS HÁBITO/S	MIEDO/S DEL PERSONAJE
	MAL/OS HÁBITO/S	OBSTÁCULO/S PARA EL PERSONAJE
INFORMACIÓN BÁSICA	RELACIONES	EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN
NOMBRE	ESTADO CIVIL	FORMA DE HABLAR
FECHA DE NACIMIENTO Y EDAD	FAMILIA	ESTILO DE DISCURSO
NACIONALIDAD	HERMANO/A	ACENTO
EMPLEO	AMIGO/S	POSTURA
SITUACIÓN FINANCIERA	ENEMIGO/S	GESTOS
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	CRECIMIENTO DE PERSONAJE	OTRA INFORMACIÓN
OJOS	INICIO	
COLOR Y ESTILO DE PELO	MEDIO	
ALTURA Y PESO	FINAL	
CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS		
ESTILO DE VESTIR		
CARACTERÍSTICAS DE SALUD	ANTECEDENTES ADICIONALES	
ENFERMEDADES FÍSICAS	FORMACIÓN ACADÉMICA	
PROBLEMA DE SALUD MENTAL	EXPERIENCIA EDUCATIVA	
TIPO DE DIETA	EXPERIENCIAS PASADAS	



DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

TÍTULO DE LA PELÍCULA		PÁGINA #
UBICACIÓN EN EL GUION	DIRECCIÓN	<input type="checkbox"/> INTERIOR <input type="checkbox"/> EXTERIOR
UBICACIÓN REAL		
ESCENA #		<input type="checkbox"/> NOCHE <input type="checkbox"/> DÍA
TOMA #		
INTERIORES	EXTERIORES	NOTA
FUENTES DE LUZ	FUENTE DE LUZ	
AMBIENTE	AMBIENTE	
CARACTERÍSTICAS	CARACTERÍSTICAS	
PROBLEMAS/LIMITACIONES	ACCESO	SE REQUIERE PERMISO
ESCENOGRAFÍA		<input type="checkbox"/> SÍ <input type="checkbox"/> NO
FECHA/HORARIO PARA GRABAR		



DESGLOSE DE LA ESCENA

TÍTULO DE LA PELÍCULA	HOJA DE DESGLOSE #	
ESCENA #	INT/EXT	DÍA/NOCHE
UBICACIÓN		
DESCRIPCIÓN		
REPARTO	EXTRAS	
ESCENA DE RIESGO	EFECTO ESPECIALES	
DISFRACES	MAQUILLAJE	
UTILERÍA	NOTAS	



ESCALETA

TÍTULO DE LA PELÍCULA

ESCENA #	PÁGINA #
LINEA DE ENCABEZADO	
PUNTO FINAL DE LA ÚLTIMA ESCENA	
PERSONAJE EN LA ESCENA	
PUNTO DE LA ESCENA	
CONFLICTO	
PREGUNTAS FINALES/ CENTRALES	

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA (SIN DIÁLOGO)

ENFOCARSE EN ASPECTOS COMO MISE-EN-SCÈNE, CÁMARA, SONIDO, EDICIÓN, ACTUACIÓN



GUIÓN GRÁFICO

TÍTULO DE LA PELÍCULA	PÁGINA #
-----------------------	----------

ESCENA:	TOMA:	ESCENA:	TOMA:

TOMA:	TOMA:	ESCENA:	TOMA:

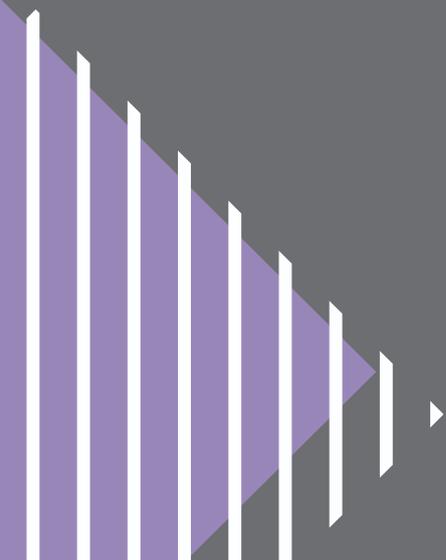
ESCENA:	TOMA:	ESCENA:	TOMA:

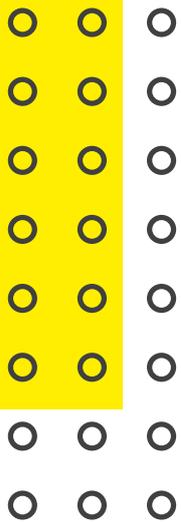
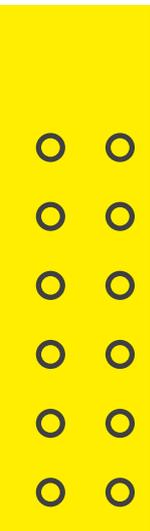




ANEXO II

Referencias visuales





El objetivo de este anexo es proporcionar referencias visuales sobre los elementos del modelo REC, para apoyar tanto a los/las facilitadores/as como a los/las jóvenes participantes en la comprensión de los conceptos empleados.

Recopilación de vídeos o cortometrajes experimentales:

- » [Train Landscape](#) – Jules Engel, 1974
- » [L'Art et l'Abstait](#) - Nicolas Schöffer, 1959
- » [Comunicazione sintetica](#) – Christian Brogi, 2008
- » [Soliloquio](#) – Niebla Producciones, 2009
- » [Crunch](#) – EKISDE, 2015
- » [Chatarsis](#) – Robert Machado, 2018
- » [Angst](#) – Dennis D, 2013
- » [Deadline](#) – Dhenty Febrina S., 2016
- » [Overthinking](#) – Lugo, 2018
- » [Isolation](#) – Brook Minich, 2020

La experimentación fotográfica:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

El Land Art:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

La elaboración de máscaras:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

El collage textil:

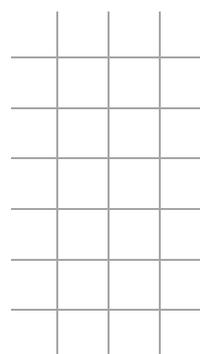
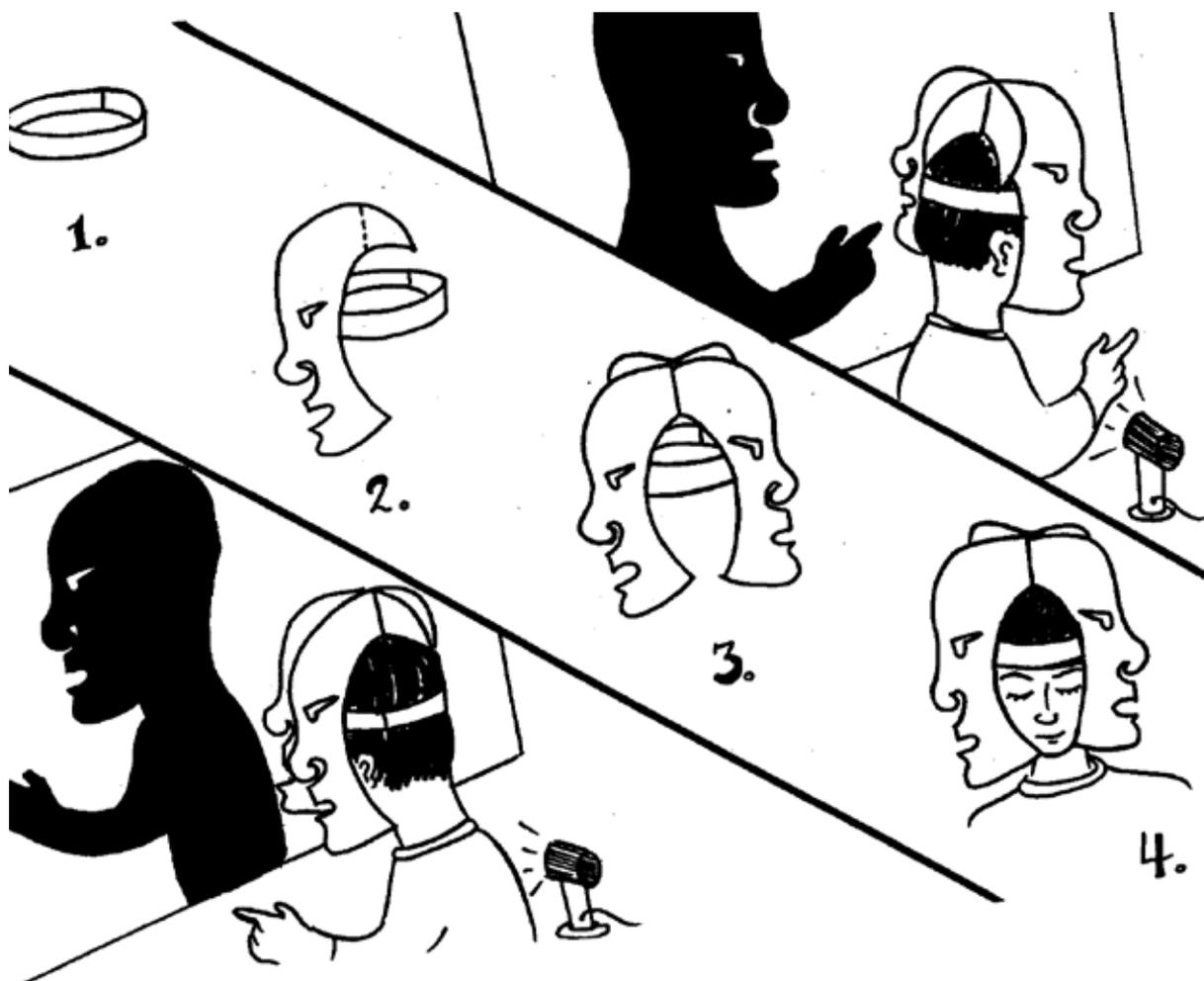
- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

El teatro de sombras:

- » [Video 1](#)
- » [Video 2](#)
- » [Video 3](#)
- » [Video 4](#)
- » [Video 5](#)

Imagen:
Crear máscaras de sombras

[\(Fuente\)](#)



BIBLIOGRAFÍA

- Beemgee. (s.f.). *Step Outline*. Recuperado de <https://www.beemgee.com/blog/step-outline/>
- Berry, E. (2020). *The long-term negative effects of bullying*. Recuperado de <https://newsroom.unsw.edu.au/news/social-affairs/long-term-negative-effects-bullying>
- Blum, A. (2016). *Si fuera otra*. Rituales.
- Burstin, L., Cunningham, P., Jordan, H. & Spring, K. (2005). *Making Movies: A guide for young people*. Directors guild of America, EEUU.
- Cabrero, J., Rosalía, R. (2001). *Violencia, Juventud y Medios de Comunicación*. Revista Científica de comunicación y Educación, Vol. 17. 126-132.
- Candelo, C., Gracia, A. & Unger, B. (2003). *Hacer talleres, una guía práctica para capacitadores*. Recuperado de <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/materiales/hacer-talleres-guiapractica.aspx>
- Careaga, A., Sica, R. & Cirillo, A. (2006). Aportes para diseñar e implementar un taller. Recuperado de <https://www.scribd.com/document/62495866/APORTES-PARADISENAR-E-IMPLEMENTAR-UN-TALLER>
- Chacón, I. (2020) *Mi nombre*. Videopoema recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=PmtDYLfbq8Y&feature=emb_logo
- Díez, F. F., Abadía, M. J. (2012). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. México.
- Diller, S. (1997). *Peoria Babylon*. Montrose Pictures.
- Dunham, B. (2020). *What is the Rule of Thirds? Definition and Examples in Film*. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-the-rule-of-thirds/>
- Echazarreta, C. (1996). *La Educación audiovisual, una didáctica interdisciplinar*. Revista Comunicar. Vol. 7. 114-119.
- European Institute for Gender Equality. (s.f.). *What is gender-based violence?* Recuperado de <https://eige.europa.eu/gender-based-violence/what-is-gender-based-violence>
- Film Reference. (s.f.). *Experimental Film*. Recuperado de <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Experimental-Film-THE-1960s.html#ixzz6QhNagWkF>
- Forman, J. (2019). *The Real-Life Effects of Cyberbullying on Children*. Recuperado de <https://www.verywellfamily.com/what-are-the-effects-of-cyberbullying-460558>

- Franco, H. D. (2013). *Manual básico para la producción de audiovisuales de bajo presupuesto*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/reynaldoperu/manual-bsico-para-producciones-audiovisuales-de-bajo-presupuesto>
- Hardy, R. (2013). *Experimental Filmmaking for Dummies (Part 1): Why You Should Be Making Experimental Films*. Recuperado de: <https://nofilmschool.com/2013/11/experimental-filmmaking-for-dummies-part-1>
- Hurely, K. (2018). *Short Term and Long-Term Effects of Bullying*. Recuperado de <https://www.psycom.net/effects-of-bullying/>
- Kazdin, A.E. (2000). *Encyclopedia of Psychology*. Citado en <https://www.apa.org/topics/violence/>
- Lannom, SC. (2020). *Guide to Camera Shots: Every Shot Size Explained*. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shots-sizes-in-film/>
- Maio, A. (2019). *What is Post-Production? A Quick Rundown & Why Trust Matters*. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-post-production/>
- Hirigoyen, M. (2006). *Battered Women*. Francia.
- MasterClass. (2020). *Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production*. Recuperado de <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#what-is-film-production>
- Mc Guinness, K. (s.f.). *Understanding 16 types of camera shots and angles (with GIFs!)*. Recuperado de <https://boords.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs>
- Menor, J & Cruz, M. (2017). *Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas*. Revista de Estudios de Juventud. Vol. 120, 12-33.
- Millerson, G., Owens, J. (2008). *Vídeo production handbook*. Elsevier, EEUU.
- MoMa Learning. (s.f.). *Experimentation in film. The avant-garde*. Recuperado de https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/film/experimentation-in-film-the-avant-garde/
- Moreno, C. (2012). *MeTaEducArte (Method of Education Workshops in Art). Application in Infant and Primary Education using ICT*. Educación artística: revista de Investigación, 4. 265-276.

- Moreno, C. (2014). *Nuevos métodos en la educación artística. Experiencias docentes con metaeducarte (método para talleres de educación desde el arte)*. Revista de Historia y Comunicación Social. Vol.19, 48-67.
- Morin, A. (2019). The Different Types of Bullies Parents Should Watch For. Recuperado de <https://www.verywellfamily.com/types-of-bullying-parents-should-know-about-4153882>
- Morrow, J. (2013). *A (Very Brief) History of Experimental Cinema*. Recuperado de <https://nofilmschool.com/2013/09/brief-history-experimental-cinema>
- MuPAI - Museo Pedagógico de Arte Infantil (2016). Talleres. Recuperado de <https://mupai.wordpress.com/talleres-de-artes-plasticas/>
- National Centre against Bullying. (s.f.). *Definition of bullying*. Recuperado de <https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/definition-of-bullying/>
- National Centre against Bullying. (s.f.). *Types of bullying*. Recuperado de <https://www.ncab.org.au/bullying-advice/bullying-for-parents/types-of-bullying/>
- NSPCC. (s.f.) *Physical abuse*. Recuperado de <https://www.nspcc.org.uk/what-is-child-abuse/types-of-abuse/physical-abuse/>
- Obra Social La Caixa. (2014). *Violencia Tolerancia Cero: Guía práctica para la prevención de la violencia en secundaria*. Recuperado de: <https://obrasociallacaixa.org/es/pobreza-accion-social/violencia-toleranciaceropublicaciones>
- Ott, M. (2017). *Series: What Does That Mean? Gender-based Violence*. Recuperado de <https://www.womenforwomen.org/blogs/series-what-does-mean-gender-based-violence>
- Paul, J. (2015). *Eight essential cuts every editor should know*. Recuperado de <https://www.premiumbeat.com/blog/8-essential-cuts-every-editor-should-know/>
- Prandini, K. (2008). *Five tips for video composition*. Recuperado de: <http://online.sfsu.edu/rtknow/pdf/Five%20Tips%20For%20V%C3%ADdeo%20Composition.pdf>
- Quesada, L., Grundman, G. & Verdejo, M. (2001). *Preparación y ejecución de talleres de capacitación*. Recuperado de http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Republica_Dominicana/ccp/20120731051903/prepara.pdf
- Sánchez. (s.f.). *La sinopsis argumental: qué es, para qué sirve y cómo se escribe y un ejemplo*. Recuperado de <https://www.tallerdeescritores.com/la-sinopsis-argumental>

- Schirmer Encyclopedia of Film. (2020). *Experimental Film*. Recuperado de <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/experimental-film>
- Selah-Shayovits, R. (2006). *Adolescent Preferences for Violence in Television Shows and Music Video Clips*. *International Journal of Adolescence and Youth*. 13:1-2, 99-112.
- Sontang, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. EEUU.
- StudioBinder. (2018). *What is a shooting schedule?* Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shooting-schedule/>
- StudioBinder. (2019). *How to Break Down a Script (with FREE Script Breakdown Sheet)*. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/free-script-breakdown-sheet/>
- StudioBinder. (2020). *The Ultimate Guide to Camera Shots (50+ Types of Shots and Angles in Film)*. Recuperado de <https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/>
- Thrin, D. (2016). *Video Editing: An Overview of Essential Techniques*. Recuperado de <http://magazine.magix.com/en/video-editing-techniques/>
- Torres, C. (2005). *Jóvenes y violencia*. *Revista Iberoamericana de Educación*. Vol. 37, 55-92.
- UNICEF. (2014). *Hidden in plain sight. A statistical analysis of violence against children*. Nueva York,
- UNICEF. (2017). *Preventing and responding to violence against children and adolescents. Theory of Change*. Nueva York.
- Vossen, A. (2018). *The Roles and Hierarchy of a Video Production Team*. Recuperado de <https://www.522productions.com/the-roles-and-hierarchy-of-a-video-production-team>
- Ward, C. (2016). *Professional Video Editing Tips and Techniques*. Recuperado de <https://www.premiumbeat.com/blog/professional-video-editing-tips-and-techniques/>
- Westlund, R. (s.f.). *Loneliness, Rejection, Bullying and Violence*. Recuperado de <https://sites.education.miami.edu/loneliness-rejection-bullying-and-violence/>
- WHO. (2002). *World report on violence and health: summary*. Ginebra.



Writers Write. (2014). *How to outline a short story for beginners*. Recuperado de <https://writerswrite.co.za/how-to-outline-a-short-story-for-beginners/>

Writerswrite. (s.f.). *How to Create a Character Profile*. Recuperado de <https://www.writerswrite.com/characters/character-profile/>

Zuñiga, R. (2010). *Guía de vídeo producción: Contar historias para medios audiovisuales*. Recuperado de <http://www.maestrosdelweb.com/guia-de-video-produccion-contar-historias-para-medios-audiovisuales/>

FUENTES DE LAS FOTOS

<http://pexels.com>

<http://unsplash.com>

<https://static1.squarespace.com/static/577ec80b3e00bed0c80a8abe/t/5803e6e4d2b857996cabca49/>

