



# BIDEO PARTE- HARTZAILEEN INGURUKO TAILERRAK DISKRI- MINAZIOAREN AURKAKO BEGIRADATIK



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

Honako proiektua Europar Batzordearen laguntzarekin finantziatu da. Argitalpen honek, egileen iritziak baino ez ditu jasotzen, Batzordea ez da hemen jasotako informazioarekin egin daitekeen erabileraren erantzule egiten.

# EDUKIA

## SARRERA 3

### 01

#### PARTAIDETZAZKO BIDEORAKO SARRERA (BP)

	4
1.2. Kontzeptu klabeak	5
1.3.1. Kameraren eta taldearen aurkezpena eta taldea osatzeko prozesua	6
1.3.2. Eduki espezifikoko lanak	6
1.3.3. Filmatzea eta muntaketa	6
1.3.4. Aurkezpena eta ospakizuna	6
1.4. Aldaketak eta egokitzapena	7

### 02

#### BIDEO PARTE HARTZAILEA DISKRIMINAZIOAREN MTESTUINGURUAN

	8
2.1. Zer da diskriminazioa?	8
2.2.1. Arrazismoa, "Alteritatearen" adibide	9
2.2.2. Egitura diskriminatzaileak	10
2.3. Diskriminazioaren aurkako lanean BP erabiltzea	10
2.3.1. 1. ariketa	10
2.3.2. 2. ariketa	11
2.3.3. 3. ariketa	11

### 03

#### BIDEO-PROIEKTU PARTE- HARTZAILEAK PRES- TATZEA

	12
3.1. Material teknikoa	12
3.1.1. Kasurik onenean	12
3.1.2. minimoa	12
3.1.3. aukerakoa/aldakuntzak	13
3.1.4. Parte-hartzaileen ekipoa erabiliz (mugikorrek)	13
3.2. Beste baliabide batzuk	14
3.2.1. Denbora	14
3.2.2. Espazioa	14

3.2.3. Material gehigarria	14
3.3. Filmaketarako aholku praktikoak	15

### 04

#### TAILERRAREN ESKEMA ADIBIDEA

	16
4.1. Gaia	16
4.2. Egitura	16
4.2.1. 1. proposamena	16
4.2.2. 2. proposamena	17
4.2.3. 3. proposamena	17
4.3. Egokitzapenak egiteko aholkuak	17

### 05

#### JOKOAK ETA ARIKETAK

	18
5.1. Sarrera ariketak	18
5.1.1. Izenaren jokia	18
5.1.2. Norberaren aurkezpena objektu baten bitartez	19
5.1.3. Soinua edo irudia? Horietako Zein da esanguratsuen?	20
5.2. Eduki espezifikoko lan-ariketak	21
5.2.1. Gaietan oinarritutako ideia-ekaitza	21
5.2.2. Elkarriketak	21
5.2.3. Mannequin Challenge:	22
5.2.4. Deabruaren abokatua	22
5.3. Bideoak planifikatzeko eta filmatzeko ariketak	23
5.3.1. Audientziaren bidea	23
5.3.2. 6 eszenako film labur bat sortzea	24
Ohar orokorrak	24
5.3.3. Storyboarding eta filmaketa	25
5.4.1. Paperaren edizioa	25
Bidetzailearentzako ohar orokor batzuk	26

#### ERANSKINA / IRAKURKETA GEHIGARRIAK/ BALIABIDEAK

27

#### BAZKIDEEI BURUZ

28

# SARRERA

Erraminta-kaxa honek gida bat eskaini eta inspirazio iturri izan nahi du bideo parte-hartzailearekin eta/edo diskriminazioaren aurkako borrokaren esparruan lan egin nahi dutenentzat. Bideo-programa parte-hartzailerik egin al duzu? Oso ondo. Erabat berria zara? Ez dago arazorik. Diskriminazioaren aurkako borrokan lan egiten duzu? Primeran! Gai hau berria da zuretzat? Are hobeto! Maila guztietarako da egokia.

Gida honetan, bideo-proiektu parte-hartzaileen eskemari eta gauzatzeari buruzko aholku praktikoak eta joko eta ariketa zehatzak txertatu ditugu. Arlo honetan esperientzia gehiago baduzu, baliteke gida hau irakurri ondoren, zure proiektuak perspektiba berri batekin ikustea. Gaian berria bazara, ez beldurrik izan galderak egiteko eta esploratzeko.

Erraminta-kutxa honen lehen kapituluan, bideo parte-hartzailearen praktika modu orokorragoan aurkezten dugu; bigarrenean diskriminazioaren aurkako bideo parte-hartzailea nola erabili azaltzen dugu eta hirugarrenean, diskriminazioaren aurkako bideo-proiektu parte-hartzailea abian jartzeko informazioa eman eta tailerretan burutzeko adibide, jolas eta ariketa batzuk proposatzen dizkizugu.

Jokoetako batzuk bideo parte-hartzaileko tailerretarako diseinatu dira apropos, eta beste batzuk, beste testuinguru batzuetatik egokitu dira. Horiek guztiak, irakurketa gehiago eta ariketa gehiago dituzten beste tresna-joko batzuk egiteko inspirazio iturri izan dira. Jakin, ariketa bakoitzari erreferentzia batzuk erantsi dizkiegula lagungarriak izan daitezten.

CAaD proiektuari eta beste tresna-kit batzuei buruzko informazio gehiago aurki dezakezu gure webgunean <https://www.caad-project.eu>

## 01

## PARTAIDETZAZKO

## BIDEORAKO SARRERA (BP)

**Bideo parte-hartzailea (BP bezala izendatuko dugu hemendik aurrera) taldeak edo komunitateak beren bideo-proiektuen errealizatzeko metodo bat da. Bideoen ekoizpenean oinarritutako teknika honi esker, parte-hartzaileak eroso sentitzen dira gai komunak eztabaidatzeko, zalantzak adierazteko edo istorioak partekatzeko. BP-rekin lan egiten duten erakunde askoren helburua taldeek ekintzak egin dezaten trebatzea da, honela beren arazoei irtenbideak aurkitu, erabakiak hartzeko arduradunak izan eta beren pentsamenduak partekatzera animatuz.**

BP-ak baztertutako taldeei beren ideiak gauzatzeko laguntzeko metodo bat ere bada; mundu osoko GKE askok erabiltzen dute teknika hau ingurumen-ekintzatik hasi eta bakeari eusteko prozesuetara arteko esparruetan. Metodologia hau hainbat arlotan erabiltzen da, hala nola defentsa edo ikerketa komunitarioan, gaitasunen garapenean edo proiektuen ebaluazioan. Metodo ezbedinak erabiltzen dira, gaiaren eta lortu nahi den emaitzaren arabera.

BP proiektuetan sortzen diren bideoetako asko, dokumentak itxura izaten dute elkarrizketak eta filmaketak erabiltzen baitituzte. Hala ere, helburua oso ezberdina da, honen xedea ez baita soilik bideo bat ekoiztea, ekoizpen horren prozesua bizitzea baizik. BP-ko proiektu baten emaitza ez da zerbaiti edo norbaiti buruzko bideo bat, komunitatea eta honen ingurunea irudikatzen duen produktu bat baizik.

Esan bezala, BP-aren helburua, parte-hartzaileek prozesu guztia bizitzeko lortu dezaketean eraldakuntza gauzatzea da; horretarako, ideiak, pentsamenduak eta esperientziak trukatzeko ezinbestekoa izaten da. Askotan, prozesuan hartutako erabakiak eta ikasketak, bukaerako emaitza estetiko baina garrantzitsuagoak izaten dira.

Don Snowden kanadarrak Fogo uharteretan 1967an egindako ekintzailtza BPko proiektu baten lehen adibideetako bat bezala har daiteke. Gizon honek, zenbait bideoak filmatu zituen arrantzale talde ezberdinekin eta beste uharte

batzuetako arrantzaleei batzuei erakutsi zizkien. Elkarrizketa hauen bitartez ikusi zuen, hainbat eremutako arrantzaleen arazoetako asko oso antzekoak zirela eta hauek elkarren artean konpartituz gero, konponbide multzo desberdinez baliatu zitezkeela.

Harrezkero, hainbat erakunde eta pertsonak, bideo parte-hartzaileak egiten dituzte era batera edo bestera. Ez dago bideo parte-hartzailea egiteko modu bakar bat, parte-hartzaileen beharretara eta egoeretara egokitzen baitira.

Lehenago esan bezala, BPren baliorik garrantzitsuena prozesua da, eta hau hasieratik bukaeraraino gauzatzea komeni da. Garrantzitsua da urrats guzti-guztiak talde osoak gauzatzea eta ahal den guztietan, emaitzak komunitate zabalago batekin partekatzeko. Hala ere, litekeena da, arrazoi praktikoak eta antolakuntzakoak direla medio, proiektu batzuk murriztu edo kondentsatu behar izatea. Kasu horietan, urrats batzuk egin gabe utzi daitezke. Edonola ere, funtsezkoa da gardentasunari eustea eta erabaki horiek parte-hartzaileei ulertaraztea eta hauek aldatzeko aukerak ematea <sup>1</sup>

**Adibidez:** BP proiektu integral batean, bideratzaileek gaiak bilatzeko prozesua zuzenduko dute eta bideoaren edukia taldeak garatuko du. Hala ere, tailer zehatz honetarako, guk gai bat

1 Ikusi Lunch Nick eta Chris Lunch: Insights into Participatory Video. A handbook for the field, Oxford 2006, 11. orrialdea

proposatzen dugu: “Komunitatea”. Parte-hartzaileek gai hau oinarri gisa erabiliko dute diskriminazioaren aurkako borrokatzeko bideo bat sortzeko. Aldez aurretik esan dugun bezala, parte-hartzaile bakoitzak bere zeregina izango du, baina parte-hartzaileek gai edo zeregin berriak proposatzen badituzte, bideratzaileak denbora bat eskainiko beharko du taldeak hartutako erabakiak eztabaidatzeko, eta irekita egon beharko da tailerra taldearen ekarpenen arabera egokitzeko.

Kontutan izan, batzuetan muntaia zati bat bideratzaileek egin beharko dutela, batez ere denbora kontuengatik. Muntai funtsezkoa da edozein bideo-produkzioarako, eta asko alda dezake mezuaren esanahia eta honek transmititzen duena. Horregatik, garrantzitsua da kontu handiz tratatzea. Gure kasuan, talde-edizioa erronka berezia izan zen tailer hibridoetan, horregatik, tarte handiagoa eskainiko diogu dagokion kapituluan.

Garrantzitsua da, halaber, bideratzaileak egin gabe utzitako urrats bakoitza parte-hartzaileei jakinaraztea eta iradokizunak jasotzeko prest egotea.

### Teknologiaren mgarrantzia

Smartphone-ak erabiltzearen ondorioz, argazkia eta bideoa lortzea oso eskuragarriak bilakatu da edonorentzat. Mugikorretan txertatutako kameraren kalitatea geroz eta hobetua da, eta bideoa editatzeko programak gero eta sinpleagoak. Gainera, askotan, aurretik instalatuta edo aplikazio gisa eskuragarri egoten dira. Ekipoaren erabilera intuitibo horrek askoz erraztu du bideo-ekoizpena, batez ere natibo digitalen artean, baina hobekuntza asko egon arren, kontuan izan behar da tailerrean ekipo profesionalak erabiltzeak prozesuari balio erantsi eman eta parte-hartzaileen artean interes berezia piztu dezakeela; horregatik, erraminta-kutxa hau ekipo profesionalak erabiltzera zuzendu dugu. Halere, kasu guztietan material hauek lortzea ezinezkoa denez, tablet edo mugikorrek erabiliz tailerra burutzeko aholkuak ere eskainiko ditugu.

## 1.2 Kontzeptu klabeak

BP proiektuak ikaskuntza praktikokoak burutzeko esperientzia dira. Partaidetzako bideo-proiektu

bat lehen aldiz gauzatzean, parte-hartzaileek funtsezko kontzeptu hauek barneratzen dituztela ziurtatu beharko duzu:

**Akatsak egitea** : ikaskuntza praktikoa ikaskuntza jasangarria da. Dena azaldu beharrean, saiatu parte-hartzaileei beren kabuz probatzen eta ikasten uztea, akatsak egin behar dira ikasteko.

**Erroreak partekatzea ikaskuntza komuna izan dadin**: ziurtatu parte-hartzaileek egindako akats bakoitza denontzako ikaskuntza-iturri bat dela. Ez du axola nor egin duen gaizki zer, akatsak izan duen eragina eta hurrengoan hobeto nola egin dezakegun ikastea da garrantzitsuena. Errore bat ez da inoiz ezkutatu behar, ikasteko datu-base komun batean sartu behar da. Galdetu maiz zer gustatu zaien eta zer eta nola hobetu daitekeen emaitza hori.

**Ikusi eta ikasi**: material guztia filmatu eta berehala erakusteak elementu guztien ulermena eta konexioa areagotuko du eta parte-hartzaileei kamerarekin/ mikrofonoarekin/ tripodearekin... egindakoa eta pantailan ikusten dutenaren arteko lotura ulertzen laguntzen die. Horregatik, garrantzitsua da materiala grabatu eta berehala ikustea. Berdin dio ariketa ludikoetarako materiala edo elkarrizketa bat den, produkzioan egindako hartualdiak berrikustea oso garrantzitsua da. Hauek ikuskatzeak beste zenbait onura ekar ditzake; adibidez, talde bat filmatutakoarekin ziur ez dagoenean edo taldea motibatuta ez badago, nola jarraitu, ideia berriak inspiratzeko edota orain arte grabatutako materialetik zein zati ordezkatu edo zeintzuk kontserbatu jakiteko balio izan dezake.

**Ikaskuntzak elkarri transmititu**: parte-hartzaile bakoitzak beste taldeari nola erabili erakusten dio, eta honek hurrengoari. Ikasi den zerbait azaltzeak egindako prozesua hobeto gogoratzen laguntzen du.

**Kontrola galdu**: norbait prozesuaren alderdi bakar batean aditua izan ez dadin, parte-hartzaileen artean paperak maiz aldatu behar dira. Bideratzaileak, urrats txiki guztiak kontrolpean izan behar ditu, parte-hartzaile guztiek ikaskuntzak guztiak lor ditzaten. Eraiki ezazu elkarrekin lan egiteko esparrua, baina izan malgua eta sortzailea.

**Hartu serio jabetza**: taldeak erabakitzen du azken emaitzaren forma eta funtzioa. Utzi erabakiak beraiei hartzen: bideoa zabaldu edo ez, online igokiko duten edo ez, parte-hartzaileen izena aipatu

edo ez (adibidez, kredituetako izenak) edo lortutako material guztiarekin zer egin.

**Sentibera izan zaitez:** eraiki lanerako eta denak eroso senti daitezten giro aprosa eta bilaka zaitez beste parte-hartzaile batean (adibidez, jolas batzuetan parte hartu eta ez ezkutatu zure karguaren atzean).

**Ondo pasa:** jolas-metodoak erabiltzen badituzu erabili hauek pertsona serioekin ere bai. Jokoei esker, jendeak bere estatusa alde batera uzten du barreak sentibertasuna errazten baitu.

**Bildu:** gonbidatu beste pertsona batzuk eta zabaldu zirkulua (adibidez, elkarrizketak ahalbidetu eta besteen iritziak entzunez). Partekatu emaitzak eta ospatu prozesua.

## 1.3 Bideo parte-hartzaile baten etapak

Proiektu bakoitza aldatu egiten da forma eta funtzioan, baina etapa batzuk garrantzitsuak dira guztientzat. Jarraian, etapa bakoitza labur-labur aurkeztuko eta hauetako bakoitza ariketa eta jokoekin lotuko dugu.

### 1.3.1 Kameraren eta taldearen aurkezpena eta taldea osatzeko prozesua

Bereziki hasieran, jolas-ariketak erabiltzen dira, talde teknikoa eta taldekideak aurkezteko eta taldeak osatzeko funtzio bikoitza baitute. Ekipoak osatzeko ariketak kamerarekin ohitzeko ariketekin konbinatzean, ekipoa/materiala erabiltzeko prozesu natural bat gertatzen da. Horrelako proiektuetarako, funtsezkoa da taldea proiektuaren hasieran aurkeztea eta prozesua behar den guztietan errepikatzea; batez ere, taldeak oso profesionalak direnean eta parte-hartzaileek zerbait gaizki egiteko beldurra dutenean.

**IKUS EZAZU: 5.1.**

### 1.3.2 Eduki espezifikoko lanak

Bideo parteartzailearen helburua gai edo kezka jakin bat lankidetzaren prozesu baten bidez lantzea da. Bideoaren metodologia, eztabaidatzeko,

norberaren, pentsamenduak adierazteko eta taldean sortutako ideiak zabaltzeko erabiltzen da. Gaia arreta-gunea da beti eta bideoa berriz, sortzeko eta eztabaidatzeko bidea. Hori da proiektu hau beste tailer batzuetatik bereizten duena.

Edukiari buruzko lana, zuzenean egiten da kameraren erabilerarekin. Beste ariketa batzuk filmaziorako argumentu bat prestatzera bideratuta daude eta beste batzuk berriz, modu orokorragoan hasten dira ideiak trukatzeko, kezkek adierazten eta arazoak aztertzen. Beraz, esan daiteke proiektuaren etapa nagusi hau gaien eztabaidan, arazoak antzematen, iritzien adierazpenean eta konponbideen bilaketan zentratzen dela.

**IKUS EZAZU: 5.2.**

### 1.3.3 Filmatzea eta muntaketa

Hurrengo etapa bideoa filmatzea da. BP proiektu askok elkarrizketetan jartzen dute arreta, ahots eta iritzi gehiago sartzeko aukera ematen dutelako. Elkarrizketei esker, parte-hartzaileen taldea zabaltzen da eta pertsona gehiagori ematen zaie beren istorioak kontatzeko edo gai jakin bati buruzko iritzia emateko aukera. Teknika hau oso eraginkorra den arren, mota guztietako adierazpideak sartzera eta beste ahots batzuk sartzeko alternatiba sortzaileetan pentsatzera animatu nahi zaitugu. Gogoratu soinuari irudiei adinako garrantzia eman behar zaiola. Funtsezkoa da parte-hartzaileek paperak sarritan aldatzea eta partaide guztiak kameraren aurrean zein atzean egotea soinua grabatzen, elkarrizketak egiten, eszenak zuzentzen, etab.

Material guztia bildu ondoren, edizio-prozesua hasten da. Hau ere talde-prozesua izan dadin, edizio-etapak bereiztea eta zati batzuk ordenagailuz zein beste teknika batzuekin konbinatuz burutzea komeni da.

**IKUS ITZAZU 5.3 eta 5.4 ARIKETAK 5.3. y 5.4.**

### 1.3.4 Aurkezpena eta ospakizuna

Proiektzioak eta aurkezpenak BP proiektu baten arrakastaren zati erabakigarri bat dira. Proiektzioak ez dira tailerra amaitzean soilik egin behar, proiektuaren etapa desberdinetan baizik. Hau bereziki da garrantzitsua komunitate-lan zabalago

baten kasuan, prozesua partekatzeak, ulermena eta jabetzea areagotzen baititu. Ez da lotsatia izan behar material gordina partekatu eta iruzkinak jasotzeko orduan. Gonbidatu “kritikoak” diren lagunak, prozesuari buruzko iritzia eman eta parte-hartzaileek luzatu nahi duten mezua fintzen lagun diezaieten.

Honez gain, saiatu parte-hartzaileen bideoa gertuko lagun zirkulu baten barruan partekatzeko aukera ematen; bideoan agertzen diren moduarekin eta bideoaren bidez transmititzen duten mezuekin eroso sentitzen diren ikusteko lagunduko die. Gainera, ikuskapena proiektua amaitu aurreko fase batean egiteak proiektua egokitzea ahalbidetzen du, baita eszena batzuk berriro filmatzea ere.

Proiektu bakoitzaren amaieran, amaierako aurkezpen bat egiten da eta emaitza nola hedatu erabakitzen da. Ez ahaztu parte-hartzaile guztiei bideoa non eta nola zabal daitekeen adosteko denbora nahikoa uztea. Hau tailerraren amaiera egin dezakezu horretarako agertoki aproposa aurkituz. Bertan zaudetela, egin bideo bakoitzaren aurkezpena, partekatu janaria eta edaria eta utzi tarte bat gaiari buruzko hitz egin eta iritzia trukatzeko.

## 1.4 Aldaketak eta egokitzapena

Bideo-proiektu bati ekin aurretik, pentsatu beti taldearen helburu eta beharretan eta egokitu zure plana horren arabera. Azken emaitzak bikainak izan daitezke, baina gogoratu batzuetan ideiak eta esperientziak trukatzeko bideoa bera baino garrantzitsuagoa dela.

Saiatu zure lanean jada aplikatu dituzun

jardueretan pentsatzen: kamera edo soinu-grabazio lantzeko jardueraren bat sartzeko moduren bat otu zaizu? Baliteke funtzionatzea! Gogoratu jarduera guztiek ez dutela zertan ekipo teknikoarekin lotuta egon behar, ariketa hauek beste batzuekin konbinatzeko aukera duzu. BP-an oso interesgarria izan daiteke bestelako ariketa, teknika eta ikuspegi sortzaile batzuk barneratzea, esaterako: marrazkia, collageak, narrazioa (bisuala) edo bulkada fotografikoak, paisaien baten sorkuntza, soinu eta musika grabazioak, etab. Izan kontutan teknika eta ikuspegi berriak funtziona dezaten, beti egon beharko direla gaiarekin lotuta. Parte-hartzaileek beren ahotsak grabatu eta istorioak kontatu ditzakete esaterako. Soinu-grabazio horiek oinarri ona izan daitezke etorkizuneko lanetarako, soinu horiek laguntzeko zer irudik lagundu dezaketen planteatzeko adibidez. Horiekin lotutako inprobisazioak eta marrazkiak ere sar daitezke. Enfasia edukian dagoenez, edukiak definituko du forma.

Teknika horien emaitzak lantegiko saioak ez ezik, bideoa ere aberastu dezake (adibidez, ideia-jasaren marrazki edo hitz gako batzuei buruzko jarraipen-plano bat egitea, talde-eztabaidak filmatzea, bideoan sorkuntza arrunteko musika erabiltzea, etab.). Elementu gehigarri horiek oso erabilgarriak izango dira edizio-prozesuan.



## 02

## BIDEO PARTE-HARTZAILEA

**DISKRIMINAZIOAREN TESTUINGURUAN**

**Atal honetan, diskriminazioaren inguruko hausnarketa orokorra eskaintzen dugu: zer den diskriminazioa, zer lan egin behar den horren aurka borrokatzeko eta tailerlean zehar egin daitezkeen zenbait ariketa.**

Bideo parte-hartzaileak ikaskuntza formala eta informala sustatzen du; alde batetik, maila pertsonalean gai delikatuekin lan egiteko aukera ematen duelako eta bestetik, taldearen koherentzia sustatzen duelako. Horregatik uste dugu metodo hau bereziki emankorra izan daitekeela diskriminazioaren aurkako lanketa egiteko.

Bideo parte-hartzaileak epe luzerako helburu bat eduki behar du. Tresna baliotsua da hainbat helburutarako: elkarrizketan sustatzeko, portaera-aldaketa eragiteko, elkar hobeto ulertzeko, pertsona-talde baten posizioa neurtzeko, taldekoen sinesmenei buruz jakiteko edota (auto) hausnarketa eta elkarrizketa hasteko.

## 2.1. Zer da diskriminazioa?

Diskriminazioaren aurkako BP-ren alderdi praktikoez hitz egin aurretik, diskriminazioaz eta honek gure lanerako duen balioaz hitz egingo dugu.

Definizioz, "Diskriminazioak" tratu desberdina eta/edo bidegabea ematen dio norbaiti, bere generoagatik, sexualitateagatik, arrazagatik, etniagatik, nazionalitateagatik, erlijioagatik, sinesmenengatik eta abarregatik. Desberdintasun hori egiteak esanahi handia du, horrek egituratzen baitu elkar sentitzen, pentsatzen edo jokatzeko dugun modua. Kategoriatan horietan oinarrituta eraikitzen diren taldeak beraien artean ezberdinak izateaz gain, askotan elkarren artean bateraezinak ere badira. Taldeetako afiliazioa eta taldeen arteko ustezko desberdintasunak tratu desorekatua

arrazoitzeko eta legitimatzeko erabiltzen dira. Beraz, nahiz eta talde sozial horiek eraikiak direla pentsatu, gure bizitza sozialetan duten garrantzia eta eragina oso errealak dira.

Diskriminazioa ez da soilik "tratu txarra" edo egoeraren araberako tratu desberdina; aitzitik, oso adarkatze-material errealak ditu. Diskriminazioaren ondorioz, pertsonak gizarte-baliabideetatik baztertzen dira, gizarteari forma emateko aukerak, diskurtso politikoan parte-hartzea eta gizatasuna ukatzen da eta ustezko gizarte-taldeein nortasuna murrizten zaie.

Pertsona bat ez da talde bakar baten parte. Guztiok gaude gizarte-talde ugariaren barruan, pentsatutakoetan baino gehiagotan. Pertsona bat hainbat modutan diskriminatu daiteke, gizarte-taldeta ezberdinen kide izateagatik. Pentsatu emakumea, musulmana eta lesbiana den norbaitengan.

Hala ere, talde pribilegiatuko kide den norbait, gizarte-talde batek diskriminatu dezake gizarte-kategorizazioaren beste alderdi batean. Esperientzia multidimentsional hau "interseksionalitate" gisa ezagutzen da; honek, diskriminazio-modu desberdinak ez direla soilik bata besteari gehitzen, baizik eta forma bakar batean elkartzen direla esan nahi du.

Beraz, diskriminazio guztiak ez dira berdinak; talde bereko pertsona guztiak ez dute diskriminazio mota bera jasaten. Talde diskriminatuen barruan ere, beste gizarte-kategoria batzuek ematen dituzten pribilegioek, zeregin garrantzitsuak dute pertsona desberdinentzako diskriminazioaren eta desberdintasunaren adierazpenean. Horrek beste errealitate garrantzitsu batera garamatza: aipatu bezala, diskriminazioak oso ondorio material



errealak ditu. Baina pertsona baten bizitzaren errealitate materiala ez da soilik gizarte-kategorizazio batean oinarritzen, askotan (interseksionalitatea) baizik. Horrek esan nahi du, talde beraren barruan, pertsona batzuek besteek baino zirkunstantzia material hobekak dituztela. Feminismoan, adibidez, nahiz eta gizarte berean bizi, emakume zuriak beti izango dute beste askapen-modu handiago bat, beltza, musulmana, trans-a edo desgaitasuna duen emakume batek baino. Horrek erakusten du norberaren pribilegioak aztertzea funtsezko urratsa dela diskriminazioaren aurkako lanean.

Natasha Kelly soziologo, komunikazioaren zientzialari, artista eta aktibista alemaniarrek esan duenez, "Arrazakeriatik kanpo ez dago ezer neutralik: pertsona eta erakunde guztiak daude horren eraginpean". Pertsona pribilegiatuak inplikaturik daude eta diskriminazioarekin betiko amaitzeko parte hartzera gonbidaturik daude.

### 2.2.1. Arrazismoa, "Alteritatearen" adibide

Arrazakeriaren adibidearekin lan eginez (neurri batean gizarte guztietan nagusitzen den gaia delako eta neurri batean proiektu honetako erakundeek gehienbat arrazakeriaren inguruko gaietan lan egiten dutelako) funtsezko kontzeptu batzuk erakutsi nahi ditugu.

Giza arrazarik existitzen ez den arren, arrazakeria-prozesu bat dago: talde ezberdinak eraikitzen eta ezaugarri zehatzekin markatu eta elkarren artean guztiz desberdinak direla baieztatzen duen prozesu bat da. Esleitutako ezaugarriak agerikoak (azalaren kolorea, ilearen ehundura, aurpegi-ezaugarriak, etab.) edo inplizituak (izaeraren ezaugarriak, balioak, adimena, etab.) izan daitezke. Arrazakeriaren bidez talde etniko edo kulturalak sortzen dira.

Hala ere, prozesu hori ez dagokio arrazakeriari bakarrik, talde baztertu guztiei aplikatzen zaie, hala nola desgaitasuna duten pertsonen edo LGBTQ+ komunitateko kideei, besteak beste. Horrek guztiak "gu" eta "besteak" pentsamolde batera garamatza. Horregatik, prozesu horri "othering" ere esaten zaio.

Esleitutako ezaugarriak ez dira nahitaez txarrak izan behar. Aldaketa "positiboa", adibidez, gizarteako pertsona gutxi batzuk, konnotazio

positiboko ezaugarriekin markatzen datza. Adibide klasiko bat ekialdeko asiarrak, gizartearen batez bestekoa baino adimenduagoak izatearen ideiarekin lotzea da. Giza-talde horiek ezaugarri positibo batekin lotu arren, gizatasuna galtzen dute eta egin duten ahalegin eta lan gogorra gutxiesten zaie lortutako arrakastak aurredeterminazio biologikorekin lotzen baitira.

Kasu guztietan, negatiboetan eta positiboetan, talde horiek gizartearen marjinetatik kanpo geratzen dira. Talde pribilegiatuaren barruan, "Bestearen" alterazioak eta marjinazioak bere "gu" aren kontzientzia handiagoa izatera eramanten ditu. Talde pribilegiatu batek "besteak" behar du haiek "hobeak" direla baieztatzeke eta talde sentimendua indartzeko, horrela, talde pribilegiatuaren mesedetan, bi taldeen arteko botere-desoreka sortzen da.

Diskriminazio-egintza ekintzan dagoen alteritatea baino ez da.

Aldaketa edo arrazakeria-prozesuak egunero gertatzen dira. Prozesu horiek gure gizarte-bizitzan errotuta daude, "normalak" direla ikasten dugu eta egoera hauei ohitzen amaitzen dugu. Gure mundu sozialean errotuta daudenez, onartu egiten ditugu eta ez dugu hauetan gehiegi pentsatzen. Hortik dator diskriminazioaren, arrazakeriaren eta abarren aurkako borrokaren garrantzia: diskriminazioaren aurka egotea normalizat jotzen dugunetik haratago begiratzea da, ez soilik besteen portaeran, baita gurean ere. Batzuetan jabetzeke, beste pertsona batzuk diskriminatzen ditugu. Gure eguneroko bizitzan, jasotako informazioa irakurtzeko naiz beste pertsona batzuekin harremanetarako, gure aurreiritzi, estereotipo, joera kognitibo, pentsamendu eta efektu psikologikoetan oinarritzen gara, horrela "nahi gabeko" ekintza diskriminatzaileak bultzatuz.

Diskriminazioa normalizatzen duen mundu batean hazi garenez, egoera horiek guztiak barneratuta izaten ditugu eta ez gara arazoa berehala ikusteko gai. Diskriminazioaren aurkako mundu batean, oso garrantzitsua da jabetu gabe diskriminazioz joka dezakegula kontutan izatea. Ziur aski portaera diskriminatzailea izan duten pertsonen, jokaera horri buruz atentzioa ematean, "ez zen nire intentzioa" aitzakiarekin erreakzionatuko zuten. Egia izan daiteke, agian ez zuten horreko intentziorik, baina asmoak ez du ukatzen

diskriminazio-egoeretan izandako jokabidearen emaitza. Diskriminazioaren kontzientzia lantzen hasten garenean, ikuspuntu eta jokabide diskriminatzaileak ditugula onartu beharko ditugu eta poliki-poliki, ikasitako jokabide horiek desikasteko erantzukizuna hartu.

### 2.2.2. Egitura diskriminatzaileak

Diskriminazioa gure bizitzako une bakoitza (gure pentsamenduak, portaerak, jarrerak, elkarrekintzak eta erabakiak) inplikatzeko duen egitura multidimentsionaleko entitate baten barne dago. Diskriminazio-arrazoi guztiak: mikro eta makroeraso guztiak, baita oharkabeen pasatzen direnak ere, egitura horietan daude.

Egitura horiek ez dira egonkorak. Horiek eraikitzen dituzten gizarteekin batera aldatzen eta garatzen dira. Oro har desberdinak dira eskualdeen artean, eta denborarekin aldatu egiten dira baina orden hierarkiko bat jarraitzen dute. Adibidez, arraza egitura ia guztietan, zuriak gailurrean daude eta beltzak oinarrian. Horregatik da alderantzizko arrazakeria mito bat. Mundu guztiak ezin du arrazismoa jasan, eta tratu desberdin oro ez da arrazakeria. Hierarkia horretan gorantz jotzea ezinezkoa da egiturari dagokionez.

Diskriminatuak talde pribilegiatu eta nagusikoak direnean alderantzizko diskriminazioari buruz hitz egiten da. Baina hori akats bat da, diskriminazioa ezin baita zapaltzailearen norabidearen aurka joan. Pertsona bakoitzak bere aurreiritziak ditu eta modu indibidualean jarduten du, baina sistema baten parte da eta ekintzak sistemaren testuinguruan aztertu behar dira. Gorrotozko diskurtsoak narratiba hori erabili ohi du, baina ez dago alderantzizko diskriminazio hori legitimatzen duen sistemarik. Ez da nahastu behar egungo desberdintasunak konpontzeko neurriak hartzeko erabiltzen den diskriminazio positiboarekin.

Benetako eta epe luzeko aldaketa sistemikoa lortzeko, ez ditugu egitura horiek bere horretan utzi behar. Gogoeta bat egin beharra dugu posizionamenduari eta sistemari dugun posizionamendutik eratorritako abantailari eta pribilegioei buruz. "Alterazioaren" ekintza subkontzienteez jabetu behar dugu. Norbait diskriminatu nahi ez badugu ere, egunero gerta dakigukeelako. Zoritxarrez, arrazakeriatik eta beste "alterazio" mota batzuetatik inor ez dago libre.

## 2.3. Diskriminazioaren aurkako lanean BP erabiltzea

BP tailerra tresna baliotsua da diskriminazioaren aurka lan egiteko, tailerrean kontzientzia, ulermena eta autorreflexioa areagotu ditzakegulako eta estereotipoei, aurreiritziari, gorrotoaren diskurtsoei eta beste gai askori buruz eztabaidatu dezakegulako.

Tailer hau (batez ere) baztertutako pertsonen ahotsak indartzeko eta anplifikatzeko erabiltzen da. Hala ere, gizartean posizio pribilegiatuak dituzten pertsonengana iristeko eta haien pribilegioei eta barneratutako jokabide diskriminatzaileari buruz gogoeta eginarazteko ere erabil dezakegu.

Diskriminazioari buruzko BP tailer bat egiteko, garrantzitsua da norberarengandik abiatzea eta dibertsitatea sustatzen duten ariketak erabiliz, parte-hartzaileek baztertutako pertsonen ahotsak kontuan hartzea. Nola erretratatu nahiko zenituzke pertsona hauek? Diskriminazioaren aurkako zer estrategia eraiki ditzakegu? Eta zer aliantza sor ditzakegu pertsona hauekin gure pribilegioak baliatuz diskriminazioaren aurka borrokatzeko?

Erraminta-kutxa honetan gaiak hitz egin eta hainbat jardura egingo ditugu egoera diskriminatzaileak identifikatzen ikasteko. Honez gain, parte-hartzaileak sensibiltzatzen saiatuko gara eta etorkizunean egoera horiek gainditzeko gai izan daitezen tresna batzuk emango dizkiegu. Tailerraren amaieran, gure diskriminazioaren aurkako mezua sortuko dugu, eta modu artistikoan tratatuko dugu, ahalik eta pertsona gehien erakarri eta gure ingurunea sensibiltzatzeko.

### Bideratzaileentzako iradokizuna:

Kontzientzia hartzeko prozesu horri ekiteko, autoanalisi bat egiten lagunduko diguten ariketa horiekin hasiko gara.

#### 2.3.1. 1. ariketa

**Helburua:** gure estereotipoen eta aurreiritziez jabetzea

**Ikaskuntza:** tikoia izatea eta autoanalisi bat egiteko gai izatea, beste pertsona batzuk diskriminatzeraz

**Ariketa 2.3.1.:**

Zer uste dut:

Lapur bat dela  
Zikin dagoela

Zer sentitzen dut:

Beldurra  
Nazka

Nola jokutzen du:

Ez nintzen bere alboan  
eseriko  
Maleta gordeko nuke

garamatzaten aurreiritziekin konektatzeko.

Urratsak: honako egoera hau proposatzen da: "Pertsona migratzaile bat trenean ikusten dudanean...". Animatezaileak honako galdera hauek egingo dizkie parte-hartzaileei:

- Zer iruditzen zaizu?
- Zer sentitzen duzu?
- Zer egingo zenuke zuk?

**2.3.2. 2. ariketa**

Ikaskuntzaka: autokritikoa izatea eta autoanalisi bat egin ahal izatea, beste pertsona batzuk diskriminatzen garamatzaten aurreiritziekin konektatzeko.

Urratsak: adierazi taldeari talde-kategoriak eta eskatu paper batean idazteko bururatzeko zaien lehen gauza (saia zaitez zeure buruarekin zintzoa izaten).

Adibide batzuk: homosexuala, alemana, musulmana, sexu bereko bikoteek adoptatzea, hiyab-a duen emakumea, italiarra, ijitoa, etab.

Bideratzailearentzako jarraibidea: animatezaileak estereotipoen buruzko gogoeta eginarazi behar die parte-hartzaileei, estereotipoen garrantzia azpimarratuz, estereotipoak gainditzeko lehen urrats gisa.

**2.3.3. 3. ariketa**

Helburua: diskriminazioak, nola funtzionatzen duen, bere ondorioez eta gizartean dugun egitekoaz hausnartzea

Ikaskuntzak: diskriminatutako pertsonen esperientziak ulertzea eta gizarte aske bat lortzeko bete dezakegun zereginari buruzko hausnarketa  
Urratsak: egoera diskriminatzaileak proposatzea eta eztabaida bideratzea galdera hauei jarraituz:

- Nola sentitu beharko lukete pertsonak diskriminatuak direnean? (Proposatuta egoera diskriminatzaile bat)
- Niri gertatuko balitzait, nola sentituko

nintzateke?

- Zer gizarte motatan bizi nahi dut?
- Zer "irabazten" dut diskriminatzen duen gizarte batean bizi den herritar gisa? Zer "irabaz" lezake kulturarteko gizarte batean?
- Zer egin dezaket eguneroko bizitzan diskriminazioari aurre egiteko? (Eguneroko egoerak, desinformazioari aurre egitea...)
- Tailerreko helburu orokor gisa, parte-hartzaileak "nola izan naiteke baztertutako pertsonen aliatua?"
- Parte-hartzaileei "trikimailu orri" hau eskaini diezaitez, aliatu gisa jarduten laguntzeko eta aldaketa prozesuan erabiltzeko:

1. Lehenengo urratsa estereotipoaren/ aurreiritziaren/diskriminazioaren definizioa ezagutzea da. Bigarrena: nola jardun diskriminazioaren aurka? Zer egin dezakegu (eta zer ez)?
2. Egiatatu zure pribilegioak: ezagutu egoera jakin batzuetan pertsona talde jakin batzuekiko dituzun pribilegioak
3. Zure buruarentzako gida gisa, komunikazioa 3 urratsetan erabil dezakezu: 1. gertatzen dena izendatzea, 2. artikulatzea egiten dizuna. 3. nola jokatu jarraibide zehatz bat ematen jakiteko
4. Diskriminazioarekin egiten diren topaketak aztertzeke tresna:
  - 4.1. Azaldu arazoa/egoera
  - 4.2. Zein izango litzateke emaitza ideala (konponbidea, helburua, ikuspegia)?
  - 4.3. Nor da arazoaren/egoeraren parte?
  - 4.4. Zer da kanpotik bakarrik konpon daitekeena?
  - 4.5. Zer egin dezaket?
  - 4.6. Nire hurrengo urratsak?

## 03

**BIDEO-PROIEKTU****PARTE-HARTZAILEAK PRESTATZEA**

**Kapitulu honen helburua orientabide batzuk eskaini eta batez ere aurretik bideo parte-hartzaileak landu ez dituztenei, honelako proiektu bat nola muntatu, zer ekipo erosi eta kontuan hartu beharreko beste oinarrizko baldintza batzuk erabakitzen laguntzea da. Tailerra ahalik eta baliabide gutxienekin egin daitekeen arren, kontuan izan material profesionalago bat edukitzeak parte-hartzaileen arreta erakar dezakeela.**

**3.1 Material teknikoa**

Zure proiekturako talde egokia erabakitzea izan daiteke kontu garrantzitsuena aurrekontuaren ikuspegitik. Edozein ekipo erosi aurretik, ziurtatu honako alderdi hauek egiaztatzen:

- Proiektu bakarra da edo tailer hau erregularitasunez egitea aurreikusita dago?
- Zein da publiko objektiboa eta zer behar ditu? (Adibidez, maneiatzeko erraztasuna duen taldea da, pixua jaso dezakete edo beste behar espezifiko batzuk dituzte? Esaterako, adineko pertsonekin lan egitean litekeena da kamera astunena erosi nahi ez izatea).
- Ekipoa bateragarria al da beste ekipo batzuekin? (Adibidez, sistema informatikoarekiko bateragarritasuna...)
- Zein ingurunetan filmatuko da? Adibidez, kanpoan filmaketa luzeak egiteko asmoa baduzu, bateria gehiagotan edota beste gehigarrietan inbertitu dezakezu. Zenbat eta bateria kopuru gehiago izan, orduan eta entxufe gehiago beharko dituzu kargatzeko, etab. Ingurune eguzkitsuetan filmak egiten badituzu, adibidez, eguzki-iragazkietan pentsa dezakezu; gauetz edo gela ilunetan ere filmatu behar baduzu, berriz, objektibo azkar bat beharko duzu, etab.)
- Non gordeko dut material guztia hau erabili ondoren?

Goian aipatutako alderdi guztiez gain, ekipamendua mailegatzeko edo alokatzeko aukera eskaintzen duten tokiko erakundeak bilatzea gomendatzen dizugu. Horrela,

gainerako aurrekontua gorde ahal izango duzu beste material batzuk erosteko, hala nola mikrofono bat edo pertika bat.

Jarraian, ekipamenduko bi egoera desberdin eta aldaketa posible batzuk aurkeztuko ditugu:

**3.1.1 Kasurik onenean**

- 2 kamera kit, eta horietako bakoitzak honako hauek barne hartzen ditu:
- Kameran muntatutako mikrofonoa
- Eskuko mikrofonoa
- Tripode mailaduna (zure kamerarako behar bezain sendoa, eta ez kolpatu pixka bat)
- Bigarren bateria bat
- Kargagailua
- Kameraren poltsa
- Deadcat bat inguru haizetsuarentzat (aukerakoa)
- Proiektorea, telebista, monitorea edo saioetan bideoak proiektatzeko beste tresna egoki batzuk
- Saioetan bideoak proiektatzeko bozgorailuak
- Elikatze-iturria: bateriak kargatzeko nahikoa entxufe
- Ordenagailu bidezko edizio-sistema (Final Cut X, Adobe Premiere Elements, Imovie, etab.)
- Aukerakoa: prozesua dokumentatzeko argazki-kamera

**3.1.2 minimoa**

- Nahikoa kalitate duten 2 tableta\*
- Kanpoko audio-grabagailua\*\*
- Beharrezkoak diren kargagailuak

- SD txartel gehigarria (bateragarria bada)
- Proiektorea, telebista, monitorea edo saioetan bideoak proiektatzeko beste tresna egoki batzuk
- Saioetan bideoak proiektatzeko bozgoragailuak
- Ordenagailu bidezko edizio-sistema\*\*\*
- Prozesua dokumentatzeko smartphone pertsonalak

\* Txertatutako helburu motari arreta berezia eskaini.

\*\* Batzuetan, tabletek ez dute entzungailu eta/edo kanpoko mikrofonoetarako entxufe bat baino gehiago. Kasu hauetan, audio-grabagailu baten erabilerak mikrofonoak baino hobeto funtziona lezake.

\*\*\* Tabletan editatu badaiteke ere, ordenagailuan editatzea gomendatzen dugu, pantaila handiagoa eta taldeentzako aukera onena delako.

Garrantzitsua: proiektuak taldea partekatzeko premian oinarritzen dira. Beraz, ez utzi mundu guztiari bere kamera edo smartphone-arekin filmatzen, saiatu filmatzeko ekipo bat izaten. Horrek bideoen biltegitratzea eta bateriaren iraupena erraztuko ditu.

Gogoratu soinuak eragin handia duela bideo baten kalitatean. Gaur egungo tabletak eta mugikorrek nahiko onak diren arren, soinua ez da oso ona izaten. Honakoak erabili behar badituzue, mikrofono/audio-grabagailu on batean inbertitzea gomendatzen dizugu. Horrez gain, kontuan izan grabazioa planifikatzeko prozesua eta saiatu emaitza hobetuz lortzen lagunduko dizuten materialak lortzen. Adibidez, aukera ona da barrualdean grabatzen dugunean oihartzuna murrizteko, oihalak edo panelak erabiltzea.

Iradokizuna: tableta batek asko egin dezake, baina ez dena! Zooma, adibidez, ezin da bideokamerekin bezala erabili. Zoom digitalak irudiaren kalitatea murriztu dezake, beraz, ahal denean, kameralaria bera mugitzen gomendatzen da. Horrek emaitza dinamikoagoa eta estetikoki koherenteagoa lortzea ahalbidetuko du.

Tableta bidezko filmaketak emaitza desberdinak izango ditu, baina muga hori estetika bati jarraituz erabil daiteke.

### 3.1.3 aukerakoa/aldakuntzak

- Islatzaileak: oso erabilgarriak izan daitezke

argiztapena hobetzeko ahalegin handirik egin gabe, bereziki garrantzitsuak dira aurpegiarako edo objektu indibidualak argiztatzeko. Era berean, eta bereziki talde handietan, erantzukizunak aldatzen lagun dezake, guztiak lanpetuta egon daitezen. 15-20 eurotik gorako islatzaile tolesgarrien sorta lor dezakezu.

- Telebista-kamera: bideokamerek BP proiektuetarako ondo funtzionatzen duten arren, gure esperientziaren arabera, telebista-kamera handi bat maileguan hartzeak balio gehigarria ematen diezaioke proiektuari. Kamera handiak arreta bereganatu ohi dute eta elkarrizketaren solaskide posibleek edo kaleko jendeak serioago hartuko dute filmazioa. Kamera handi bat maneiatzea bereziki zirrargarria da parte-hartzaileentzat, taldeko kide guztientzat gauza berria izaten delako. Botoi eta doikuntza gehiago dituen arren, telebista-kamera baten oinarritzko erabilera ez da bideokamera batena baino zailagoa. Beraz, adin eta aurretiazko ezagutza guztietarako balio du. Eragozpen bakarra pisua da. Kontuan hartu behar da, halaber, tripode egoki bat aukeratzeko.
- Audio-grabatzailea: eskuzko audio-grabagailu bat erabiltzen duzunean, kontuan izan, zooma duen grabatzaile batek hobeto funtzionatzen duela audio/ahotsa grabatzeko (norabidekoa delako), eta lau pistako audio-grabatzaile bat hobea dela soinu inguratzailerako (eskuko mikrofono baten eta kamerako mikrofono baten lerroan).
- Iradokizuna: ziurtatu zure grabazioak sinkronizatzen dituzula (horretarako nabarmena den zarata bat erabil dezakezu esaterako, txalo bat edo klaketa bat)

### 3.1.4. Parte-hartzaileen ekipoa erabiliz (mugikorrek)

- Parte-hartzaileen mugikorrek\*.
- Mikrofonoa duten entzungailuak\*\*
- Selfie makilak, gorilapodoak, kardanak, etab.\*\*\*
- Zure inguruan aurkitzen duzun edozer\*\*\*\*

Ekipamendua erosteko edo alokatzeko aurrekonturik ez badago, bideratzaileek parte-hartzaileen smartphone-etara jo dezakete. BP

proiektu baten helburu espezifikoetako batzuk ekipoak partekatzean eta talde profesionalak erakartzean oinarritzen badira ere, beste helburu batzuk orokorragoak dira: parte-hartzaileen ikusizko sentsibilitatea lantzea, irudiekiko adierazpenaz eta soinuaren eta irudiaren arteko loturaz kontzientziatzea esaterako. Gailu komunak erabiliz, parte-hartzaileek tailerrean ikasitako teknikak, beren eguneroko bizitzan aplikatu ditzakete prestakuntza amaitu ondoren

\* Begira ezazu gailuek izan ohi duten "Pro" aukera: aukera honek aukera ezberdinak ematen ditu kameraren nodo batzuk aldatzeko, hala nola: ISOa, objektiboaren irekiera, lente mota edota harrapatzeko denbora. Aukera horiek guztiak konfiguratu ahal izateak lagundu egiten du bideoari alderdi profesionalagoa ematen, eta ikaskuntza-esperientzia hobetzen du.

\*\* Soinuaren kalitatea hobetzeko, ahotsak, soinu-efektuak edo berariazko soinuak grabatzeko aholkuak ikusteko jo 3.1.2. puntura.

\*\*\* Bideoak grabatzeko tresna asko izan ohi dituz jendeak etxean. Galdetu zure partaideei zer tramankulu dituzten eta erabil itzazu kolektiboki esperimentatzeko. Hartualdi estatikoen kasuan, elkarriketa edo elkarriketa baten kasuan adibidez, gailu horiek alde handia ekar dezakete bideoari kalitatea emanez. Gailu ludikoagoetan, kardanetan adibidez, dibertigarria izan daiteke jarraipena egiteko hartune motekin esperimentatzea.

\*\*\*\* Baliabide gutxi izateak sormena sustatzen du. Saiatu zure grabazioak hobetzeko alternatibak aurkitzen, hala nola: kaxak, edalontziak, loreontziak, ilarako zintak edo gailua gainazal lau eta geldian jartzeko balio dezakeen edozer.

## 3.2 Beste baliabide batzuk

### 3.2.1 Denbora

BP-ko proiektu baten prozesu garrantzitsuenak eztabaidan sortzen dira, beraz, denbora oso elementu baliotsua da proiektu baten arrakastarako. BP proiektu batek 10-15 lanegun behar izan ditzake sakonki lantzeko. Proiektu askotan, litekeena da egun osoak ez erabiltzea. Kasu horretan, onena prozesua denbora luzeagora zabaltzea, eta, adibidez, astean behin biltzea da.

Denbora gutxi baduzu, kontuan hartu zati teknikoak laburtu, ariketa gutxiago egin edo filmatzeko tarte laburragoak eskaintzeko aukera duzula.

Ariketak lehenetsi, baina ez ezazu denbora hori filmazioak elkarrekin ikusteko denboratik kendu, hau beti izaten baita gaiak eztabaidatzeko momentua. Proiektua gauzatzeko denbora gutxi baduzue, etxean burutzeko zeregin laburrak bidal diezazkiekezu, esaterako: gidoi grafikoak egitea edo gidoiaren pentsatzea. Ez dute zertan lan indibidualak izan behar, batzutan bikoteka ere egin daitezke ariketa hauek (adibidez, norbait elkarriketatzea). Hala ere, kontuan izan horrek taldearen dinamikari, bultzadari eta konfiantzari eragiten diola neurri handi batean.

Laugarren kapituluan, diskriminazioaren aurkako 20 orduko BP-aren tailer-eskema bat aurkeztuko dugu. Proposamenak ondo funtzionatzen dezakeen arren, tailerra burutzeko denbora gehiago hartzea gomendatzen dugu.

### 3.2.2 Espazioa

Leku lasai eta segurua beharko duzu taldea biltzeko. Hau zuen jardunaldiari hasiera eman ohi diezuen lekua izan beharko da. Toki hau, tailerrekin hasiera emateko izateaz gain, ariketa edo filmaketa bakoitzaren ondoren grabazioak ikusteko tokia ere izango da. Proiektzioak publiko zabalago batentzat antolatzen diren leku bera izan daiteke, baina ez da beharrezkoa.

Eskuragarria bada, filmatzeko ingurune ezberdinak erabiltzea gomendatzen dugu prozesua emaitza aberastuko baitute.

Irakokizuna: lantegi-gela propioa baduzu, erabili hormak proiektuan zehar taldeak biltzen dituen aurrerapenak eta aholku teknikoak ikusteko.

### 3.2.3 Material gehigarria

Zure tailerretan, hauek ere beharko dituzu:

- Arbel eta mahai handiak taldeak zerrendak eta irudiak sor ditzan
- Markatzaileak edo boligrafoak
- Kolore desberdinetako txartel-jokoak ikaskuntza dokumentatzeko eta zintzilikatzeko (ahal bada, utzi guztiak hormetan ikusgai)
- **Irakokizuna:** : ez da beharrezkoa txarteletan

dirutza bat gastatzea. Daukazuna erabili, baina saiatuko koloreak edo formak erabiltzen ikaskuntza errazteko.

- Ohar itsaskorrek/post its baterako ediziorako
- Atsedendietarako janari eta edari pixka bat. Horrek kontzentrazioa hobetuko du eta saioen arteko truke informala sustatuko du.

### 3.3 Filmaketarako aholku praktikoak

Orain arte adierazi dugun bezala, tailer honek, bideo artistikoko produktu bat sortzeko baino gehiago, taldearen kohesiorako, eztabaidarako eta gai bat tratatzeko balio du. Hala ere, denok kalitate handiko bideoak eta filmak egunero ikustera ohituta gaudenez -ez filmetan bakarrik, baita iragarkietan edo musika-bideoetan ere-, litekeena da kalitate estetiko jakin batek parte-hartzaileek emaitzarekin sentitzen duten gogobetetasuna hobetzea eta, beraz, beraiena izateaz harro sentitzea.

Kontuan izan zure ingurunea.

Hirian filmatzen baduzue beti egongo da zarataren bat. Izan ezazu kontuan soinu originalak eta kale-elkarrizketak filmatzerako garaian, hauek ondo entzutean eragin baitezake. Halere, kalean soinu eta diskurtso espezifikoak grabatu behar badituzu, saia zaitez ingurune lasai bat aukeratzen (parke bat edo leku itxi bat adibidez).

Soinua zaintzea ezinbestekoa da, baina baita irudia ere; argiztapena beti izango da faktore garrantzitsu bat grabatzerako orduan, bai barrualdean naiz kanpoaldean. Aprobetxatu argi naturala ahal duzun neurrian, eta ohitu zure hiriko argi-aldaketekin grabazio oso dibergenteak saihesteko. Parte-hartzaileentzat prozesua errazagoa izan dadin, saia zaitez jolasetan eta ariketetan ingurunearekin lotutako alderdiak sartzen; egin itzazu leku aztertzea eta erabili espazio horietan dauden objektuak parte-hartzaileak inspiratzeko.

Egokitu estiloa taldera.

Errailik eta gurdirik gabe filmatzen denean, kamera geldirik eduki arren, beti egongo da irudian nolabaiteko mugimendua. Ez grabatu oinez zoazela erabaki estetiko kontziente bat ez bada. Erronka horiek kontutan izanik ekipoa egokitu

dezakezu; ekipo zaharkituek, super8 kamerek adibidez, vintage ukitu polita ematen diote bideoari. Honek, eskuen dardara eta zakartasun estiloa erabiltzea ahalbidetuko du.

Beste aukera bat one-shot-movie bat egitea da. OneShot bat ezin hobea da tableta edo smartphone-ak erabiltzen diren kasuetarako. Bi planoen artean geldialdirik ez egiteak benetako hurbiltasun efektua sortzen du, ikuslea eszenatik hurbilago sentitu eta esperientzia sakonagoa lortzen baitu. Kontuan eduki, OneShot batek denbora askoz gehiago behar duela prestatzeko, baina gutxiago filmatzeko eta muntatzeko. Egin ahal izateko, ezinbestekoa da storyboard zehatza eta errodaje-egutegi argia prestatzea.

BPren prozesua arrakastatsua eta askotarikoa izan dadin, ziurtatu kamera tailerreko lehen faseetan txertatzen duzula.



# 04 TAILERRAREN ESKEMA ADIBIDEA

**Jarraian, diskriminazioa lantzeko balioko duen 10 parte-hartzaileentzat pentsatutako 20 orduko tailer pilotu bat eskaintzen dugu. Hasi aurretik, kontuan izan proiektu mota honetako proiektuentzat 20h denbora-tarte nahiko laburra dela.**

Tailerraren eskema hau orientabide gisa eskaintzen dugu, diskriminazioaren aurkako tailerra planifikatu eta praktikan jartzeko. Kapitulu honek hainbat joko eta ariketa zehatz biltzen ditu kontzeptuak eta eta antolakuntza lantzeko. Ikusi 5. kapitulua. Kontuan izan eskema hau zure beharren eta helburuen arabera egokitu dezakezula.

## 4.1 Gaia

Iraupen laburreko diskriminazioaren aurkako BP proiektu bat egin ahal izateko, galdera-eremu bat irekitzeko gai den eta aldi berean, parte-hartzaileak guztiz bestelako norabide batera ez eramateko bezain espezifikoa den gai bat aurkitzea proposatzen dugu. Proiektua hasi aurretik gai bat aukeratzeak bi alde on ditu; alde batetik, parte-hartzaileak proiektu jakin eta konkretu batera gonbidatu ahal izatea eta bestetik, parte-hartzaileak gai baten sakontasunean errazago eta azkarrago murgildu ahal izatea.

Tailer zehatz honetarako guk, "Komunitatea" gaia aukeratu dugu, gai arrunta eta ulerterraza delako, baina, aldi berean, planteatu beharreko gai posibleen eremu bat biltzen duelako. Komunitate bateko kide izateak, kidetasuna eta identitatearen kontzeptuei buruz hitz egin eta hauen mugak eta horiek definitzeko eta motibatuzeko beharra negoziatu beharko dutela esan nahi du. Honez gain, kide izatea, identitatea, afiliazioa eta alteritatea planteatzen ditu. Berdin dio jokalarikomunitateez, azpikulturez (hirikoak) edo etnien, erlijioan edo esperientzia bateratuan oinarritutako komunitateez (errefuxiatuak barne) ari bagara ere, edozein pertsona egongo da taldeetako baten barne. Gaur egun, bizi garen komunitateak gero eta askotarikoagoak dira kulturaren, belaunaldien,

sexuaren eta abarren ikuspegitik, eta, horregatik, oso garrantzitsua da gure tokiko eta inguruko komunitateetan aniztasuna kudeatzeko tresna eta espazio berriak sortzea.

Partaideak gaiarekin zerikusia duten istoriak eta esperientziak hasiera batetik koonpartitzera gonbidatu ditzazun iradokitzen dizugu. Hori egitea lagungarria izan daiteke talde-giro irekia eta konfiantzazkoa eraikitzeko, eta horrela, seguruago sentituko dira gai delikatuari buruz hitz egitean. Zein erkidegotakoa naiz? Talde hauen mugan edo erdian nago? Komunitate hauetako zein aukeratzen dira? Zeinetan dute eragina? Eta horrela hurrenez hurren. Gogoeta eta auto-ohar horiek trapolin bat dira diskriminazioaren aurkako lan sakonago baterako.

## 4.2 Egitura

1.3. atalean proposatutako BParen etapen arabera, bi epe desberdin proposatzen ditugu zure proiekturako. Gutxienez 3 orduko saioak gomendatzen ditugu.

Lehenak pixka bat motelagoa da hasieran eta denbora gehiago eskaintzen du ekipoarekin ohitzeko eta filmazioan arreta jartzeko. Bigarrenak, lehen fasea azkarrago burutzen du, baina denbora gehiago ematen du editatzeko, hortaz, bukaeran, (beharrezkoa bada) material gehigarria aldatu eta filmatzeko aukera eskaintzen du. Hirugarrenak aukerak, denbora gehiagorekin lortu daitekeena daitekeena erakusten du (33 ordu 20 baino).

### 4.2.1. 1 proposamena

3h Besteak eta taldea ezagutzea

3h Gaiaren sarrera

4h Eztabaida, bideoaren plangintza eta beste

kamera-zeregin batzuk  
6h Errodajea  
4h Edizioa  
Amaierako ekitaldia

---

#### 4.2.2 2. proposamena

3h Besteak eta taldea ezagutzea  
3h Gaiaren sarrera  
3h Bideoaren eskema eta lehen filmazioa  
(taldearen barruan, ingurune zuzenean)  
5h Iragazketa  
3h gutxi gorabeherako edizioa, eztabaida +  
ondorengo filmazioa  
3. Edizioa  
Amaierako ekitaldia

---

aipatzekoa da, ahal den heinean, hobe dela egun osoan zehar jardutea ahalbidetzen duten tailer trinkoak egitea, hauek, gaiari buruzko lana gaitzetsi eta areagotu egiten baitute. Hala ere, ordutegiak talde bakoitzaren beharretara egokitzea gomendatzen dizugu (bilerak goizez edo arratsaldean egin behar dira? Posible al dira filmaketa luzeenak asteburuetan?) Ahal izanezkerok eta lanak ala eskatzen badu, ez izan zalantzarik eta gehitu egun eta ariketa gehiago baina ez saiatu gehiegi luzatzen, bulkada galduko du eta.

#### 4.2.3 3 proposamena

3h Besteak eta taldea ezagutzea  
3h filmazio eta kamera lanak  
6h Filmaketa eta kamera lanak/gaiaren sarrera  
3h Gaiari buruzko lana eta plangintza  
3h Bideoa planifikatzea eta sortzea  
6h Filmazioa  
3h Aurre-edizioa  
3h Edizioa +Ondorengo filmazioa  
3h Edizioa+Azken gertaera

Aukera hau bi hilabeteetan zehar eta asteroko bilakerak eginez diskriminazioaren gaia landuko duen BP-ko proiektu bat burutzeko pentsatuta dago. Tailerra burutu ahala, publiko zabalago batekin elkarbanatzeko ekitaldi osagarriak planifikatu daitezke hala nola: filmatu diren pertsonekin proiektzioak, gaiari buruz eztabaidatzeko ekitaldi ireki bat, alde aurreko proiektzio bat edota tailerra amaitzeko lortutako produktuen azken proiektzio bat.

---

### 4.3. Egokitzapenak egiteko aholkuak

Aipatutako proposamenak, gaiaren lanketa edo edizioa bezalako alderdietan nola landu erabakitzen laguntzeko iradokizunak dira. Hauek guztiak, bilera laburragoetarako pentsatuta daude, astean behin elkartzeko esaterako. Halere,

# 05 JOKOAK ETA ARIKETAK

**1.3 atalean azaldu bezala, jokoak eta ariketak parte-hartzaileak elkarren artean aurkezteko eta ohitzeko eta talde osoaren koherentzia sustatzeko erabiltzen dira. Saiatu paperak etengabe aldatzen eta animatu parte-hartzaileak elkarrengandik ikastera. Garrantzitsua da tailerra amaitzean denek urrats bakoitza gutxienez behin probatu izana**

BP alfabetatze mediatiko gutxiko taldeetan erabili ohi da, baina mota guztietako taldeekin egin daiteke. Alfabetatze mediatikoaren maila kontutan hartzeak tailerra diseinatzen laguntzen du. Aldez aurreko ezagutzak talde mistoetan erabil daitezke, eta elkarrengandik ikasteko bereziki baliagarriak dira. Ziurtatu beti azken emaitzaz espero den kalitatea ez izatea ideia desproporzionatu bat. Ez dugu Hollywoodeko film bat egiteko aurrekonturik, eta ez da gure helburua ere. Bideoa tresna da, ez emaitza. Kalitateak bideoa zabaltzeko erabiltzen diren bitartekoekin ere badu zerikusia: sare sozialetarako bideoek eskala handiko proiektioetarako ez bezalako konfigurazioa behar baitute.

Jarraian, diskriminazioaren gaira egokitutako joko eta ariketa espezifikoen adibideak eskaintzen ditugu. Horrelako tailerrik inoiz egin ez duten irakurlek jakin dezaten, adibide hauek ideia osoagoa eman nahi dute diskriminazioaren aurkako ikuspegiari buruz. Honetaz guztiaz aparte, informazio gehiago nahi izanez gero, gure erreferentzia-zerrendara ere joko dezakezu.

## 5.1 Sarrera ariketak

### 5.1.1. Izenaren jokia

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Eseri biribilean eta jarri bideokamera lurrean zirkuluaren erdian (poltsan).
2. Joan zaitez zure ondoan eserita dagoen pertsonarengana eta eskatuiozu poltsan zer dagoen begiratzeko. Pertsonak kamera atera ondoren, azaldu:
  - Nola eutsi (jarri kamera esku batean eta eduki besoa bularraren ondo-ondoan tinko mantentzeko eta erabili botoiak beste

eskuarekin)

- -Nondik piztu
  - -Nola kendu objektiboaren estalkia (kontu handiz ibili behar da, helburua kameraren zatirik delikatuena baita)
3. Esaiozu zirkuluaren beste aldean eserita dagoen pertsona bati poltsa barruan berriro begiratzeko eta dagoena ateratzeko (mikrofonoa + kablea). Erakutsi nola eutsi eta nola konektatu kamerari.
  4. Pertsona hori bere eserlekuan dagoenean, esaiozu bere ondoan eserita dagoen pertsonari entzungailuak ateratzeko eta kamerara konektatzeko. Taldea oso txiki bada, zuk egin dezakezu)
  5. Eska iezaiozu kamera duen pertsona horri mikrofonoarekin apuntatzeko, eta erakutsi iezaiozu nondik grabatu behar duen.
  6. Orain esan mikrofonoa duen pertsonari bere izena, adina eta zein animalia izatea gustatuko litzaiokeena azaltzeko. Kamera duenak grabatu egingo du.
  7. Lehen grabazio honen ondoren, egin kamera duen pertsonak kableak atera, kamera itzali, objektuaren estalkia itxi eta dena poltsan sartzea hasiera zegoen bezala. Amaitzen duenean, eskatu beste kideei prozesua azaltzeko.
  8. Mikrofonoa eta entzungailua dituzten pertsonak ondoan dituzten pertsonari emango dizkiete, eta nola erabili azalduko diete.
  9. Errepikatu eragiketa prozesu osoa guztiak probatu arte. Zuk ere parte har dezakezu (kamera lortzeko ilaran azkena izan behar duzu, zirkulua amaitu ondoren)
  10. Erronda amaitutakoan, norbaitek beste bati erakutsiko dio nola konektatu kamera (edo SD txartela) telebistara/ordenagailura/

monitorera

11. Ikusi taldearekin grabatutako bideo guztiak.
12. Eskatu taldeari partekatzeke:
  - Nola sentitu ziren filmatuak izan zirenean
  - Nola sentitu ziren kamera erabiltzean
  - Edukitik gehien gustatu zaiena
  - Argiztapenetik gustatu zitzaiena
  - Soinutik gustatu zitzaiena
  - Beste edozein iruzkin edo galdera

### Bideratzailarentzat aholkuak:

Bideratzaileak ere parte hartu behar dute ariketan. Ziurtatu ekipoa ukitzen duen azken pertsona zarela. Kameraren funtzionamendua erakusten duzunean, seinalatu botoiak eta azaldu nola eutsi. Ez hartu kamera zuk zeuk erakusteko; parte-hartzaileek beren kabuz proba dezakete. Ez azaldu jolasaren helburua, eginez ikastea da helburua. Egizu modu esperimentalean ikas dezaten.

Grabazioa ikustean, arazo asko sortzen dira modu naturalean: argiztapena (adibidez, irudia distiratsuegia edo ilunegia da kamera leiho batera begira dagoelako, etab.), enkoadraketa (gertuegi, urrunegi, beste pertsona batzuk daude enkoadorean, hondoan...), soinua (zarata, mikrofonoaren kableko atzaparkadak...), agian hartualdiren bat falta da norbaiti grabazioa gelditzea ahaztu zitzaielako, etab.

Pertsonak taldea oso ondo maneiatzen badute, akatsak egitera bultzatuitzazu. Horrela, errore komunak hasieratik ikusteko aukera izango dute eta presiopean daudenean errorerik gertatuz gero, hauek konpontzen jakingo dituzte. Errore arrunten adibide batzuk jartzearen: norbait hitz egiten ari den bitartean zooma egitean, pasa edo motz gera gaitzke, enkoadraketa arraroak izan daiteke, mikrofonoa ahotik hurbilegi edo urrunegi jarri, soinua distorsionatuta graba liteke mikrofonoaren kablearekin jolasteagatik edo hitz egiten den bitartean eraztun batekin haren aurka kolpeak emateagatik, etab.

Kameraren aurrean hitz egin nahi ez duten pertsonak badaude, saiatu konbentzitzen. Azaldu grabazioa ez dela taldetik aterako eta garrantzitsua dela elkarrekin entseatzeko mundu guztia grabatzea. Ezin badituzu konbentzitu, elkarrekin filmazioak ikusi ondoren hauek ezabatzea proposa dezakezu. (Hala ere, grabazioak prozesuaren amaierara arte gordetzea gomendatzen dizugu,

grabazio batzuk amaierako bideoan ager daitezkeelako).

Ariketa honetarako egokiena 6-8 pertsona egotea da; bestela, luzeegia izango da. Hartu zure denbora pauso txiki bakoitzerako.

### Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharrak:

Joko hau oso eskuragarria eta egokia da ezagutza tekniko desberdinak dituzten talde mistoentzat ere. Beroketa gisa funtzionatzen du (izenak aurkeztea, elkar ezagutzea) eta norbera ekipoarekin ohitzeko ere balio du. Gogoratu abiadura egokitu dezakezula zure taldearen beharren arabera.

Oso garrantzitsua da irudiak grabatu bezain pronto ikustea parte-hartzaileek biziakoaren eta pantailan agertzen denaren arteko lotura egiteko. Modu honetan, ikaskuntza teknikoko prozesua errazten da (eta taldearekiko jakin-mina). Denek kameraren aurrean hitz egin eta urrats bakoitza probatzeko aukera (kamera, soinua, kameraren aurrean egotea) izan beharko dute.

## Ohar orokorra

Aurrerago eta produkzio osoan zehar hartuneak berrikustea ere baliagarria da. Talde batek bere filmarekin nola jokatu ez dakienean edo filmatzeko motibatuta ez dagoenean, baliagarria izan daiteke orain arte filmatutako guztia ikustea, ideia berriak ekar baititzaieke

### 5.1.2. Norberaren aurkezpena objektu baten bitartez

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Tailerraren aurretik, eskatu taldekide bakoitzari komunitate bateko kide izatea (edo baztertea) errepresentatzen duen objektu bat ekartzeko.
2. Lehenengo saioan bakoitzak bere objektua aurkeztuko du atzean dagoen istorioa azalduz. Ariketa honen helburua besteak ezagutzea eta taldearengan konfiantza sortzea da.
3. Hurrengo jardueran 3-4 pertsonako talde txikietan banatu eta bideo laburrak egingo dituzte objektuekin.
4. Bukatzean, bideoak ikusi eta eztabaidatu egingo dituzte.

**Erraztasunak emateko aholkuak:**

“Izenen jokoa”-n bezala, jarduera honek objektuen aurkezpena filmatzea suposatzen dezake..

**Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharra:**

Ariketa honen helburua esperientzia pertsonalak partekatuz elkar ezagutzeko eta taldean konfiantza sortzea da.

Ariketa honek gaia tailerraren hasieran barneratzeko modu erraz bat erakusten du. Horretarako, parte-hartzaileei lehen saioa baino lehen, eraman nahi duten objektua aukeratzeko laguntzeko, landuko beharreko gaia komentatu eta honetan pentsatzeko gonbita egiten zaie.

Parte-hartzaileak talde txikitik banatzeak elkartruke intimoagoa ahalbidetzen du. Eszena bat objektuekin (ausazkoak baina espezifikoak) filmatzeko lanak trukeko tartea ematen du, eta parte-hartzaileak beren istorio indibidualak, narratiba kolektibo berri batean konektatzera eramaten ditu.

**5.1.3. Soinua edo irudia? Horietako zein da esanguratsuena?****Urratsez urratseko ariketa:**

1. Parte-hartzaileak bi taldetan banatzen dira. Lehenengo taldeak bideo bat ikusiko du, bigarrenak audioa baino ez du entzungo. Ariketa honetarako honako eszena hauek aukeratu ditugu:

- Entzuteko: “American History X” taldearen eszena oso bortitza.

<https://youtu.be/dlWcKXwLZGs>



- Ikusteko: “Precious” filmean amak eta alabak eztabaidatzen duten eszena.

<https://eqrcode.co/a/JfZAGV>



2. Amaitzean, esan talde bakoitzari beste taldeari ikusi/entzun dutena kontatzeko eta eszenetan gertatzen dena deskribatzeko.

3. Baliteke parte-hartzaileek hitz egiteko zailtasunak izatea, kasu horretan, honako galdera hauek egin ditzazkezu:

- Zer gertatzen da eszenan?
- Eszena alai, triste, bortitza, artistikoa da?
- Zer transmititzen du?
- Nola transmititzen da? Zer elementu erabiltzen ditu?
- Zerbaiten falta sumatzen duzu? Soinurik/irudirik gabe uler daitekeela uste duzu?

4. Galderei erantzun ondoren, ikusi elkarrekin bi bideoak (soinuarekin eta irudiarekin).

5. Eztabaidatu eta erabaki zein elementu den esanguratsuena eta zergatik eta nola transmititzen dion zuzendariak ikusleari adierazi nahi duena.

6. Bi eszenak ikusi ondoren, parte-hartzaileak diskriminazioaren gaiaz hitz egitera animatzen saiatu. Taldea isilik badago edo eztabaidarik sortzen ez bada, animatzaileak honako galdera hauek egin ditzake:

- Bi eszenetatik zein da indartsuena?
- Zergatik?
- Diskriminazioa dagoela uste duzu?
- Nortzuk dira diskriminatutako pertsonak?
- Zergatik daude bereizketa horiek gaur egun ere?

**Bideratzaileentzako aholkuak:**

Parte-hartzaileek ikusi edo entzungo dutena aldeztatik ikus ez dezaten, bi QR presta ditzazkezu bideo bakoitzerako estekekin.

Bideo esanguratsuak aukeratzeko funtsezkoa da ariketa honek arrakasta izan dezan. Adibide honetan, bi eszena hauek bi arrazoiengatik aukeratu ditugu. Lehen, bi eszenen diskurtsoengatik. Bi filmetan modu diskriminatzaile eta oso bortitzean tratatzen dituzte bi protagonistak, eta horrek, parte-hartzaileek pertsonaiekin enpatizatzen eramaten ditu. Bigarren arrazoiak eszenetan erabilitako ikus-entzunezko baliabideen aniztasuna da. Bi eszenetan, diskurtsoaz gain, irudiak, sinboloak, argiak eta angeluak oso nabarmenak dira, eta ikusleari zuzendariak zabaldu nahi duen mezua, berak nahi duen moduan identifikatzen laguntzen diote.

**Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharra:**

Ariketa honek, soinua eta irudiak uztartzearen garrantzia erakusteko gain, beste elementu

artistiko asko ere kontuan hartzen laguntzen die parte-hartzaileei: argiak, kamera-mugimenduak, angeluak, koloreak, efektuak, etab. Elkarlaneko analisi baten bidez, elementu horiek balioesten eta erabiltzen ikasten dute. Soinua eta irudia bereizita tratatzea lagungarria da parte-hartzaileek elementu horiek kontuan har ditzaten, ondoren beren filmazioetan erabiltzeko.

Gaiarekin lotutako bideoak aukeratzeak filmazioaren alderdi praktikoa eta edukia ulertzen laguntzen du, eta batak bestearentzat duen garrantzia erakusten du. Soinuari eta argiztapenari buruzko eztabaidaren bidez, taldeak gaiari buruzko hausnarketa ere egiten du. Diskriminazioa jasaten duten pertsonak nola sentitzen diren eta beste gai asko, modu naturalean sortuko dira eztabaidan zehar. Gainera, hau ez bada gertatzen, animatzaileek galderek ere egin ditzakete.

## 5.2. Eduki espezifikoko lan-ariketak

### 5.2.1. Gaietan oinarritutako ideia-ekaitza

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Gaia lantzeko hiru kontzeptu interesgarri bilatu eta idatzi errotafolio-orri batean idatzi beharko dituzu
2. Gaiarekin lotutako galderak egin eta parte-hartzaileek emandako erantzunak errotafolioan idatzi beharko dituzu.
3. Hiru gaien adibidea eta lotutako galderak:
4. Galdera guztiak egin ondoren, parte-hartzaile guztiak hiru kontzeptuen arteko erlazioa aurkitzeko eskatuko diezu.

#### Bideratzailearentzako iradokizuna:

Zure gairako hitz egokiak aurkitzea funtsezkoa da

ariketa honek arrakasta izan dezan.

#### Ikasketa-prozesuari buruzko oharrak:

Dinamika horrek lagundu egiten du landu beharreko gaia ikuspuntu objektiboago batetik ikusten, eta gaia lantzen lagun dezaketen kontzeptu zehatzagoak eta globalagoak sortzen.

Elkarlanean sortutako ideia-ekaitz bat sortzeak, bideoan hitz egin beharreko kontzeptuak hobeto ulertzen laguntzen die parte-hartzaileei. Brainstorming saio egituratu bat burutzea oso garrantzitsua da, bereziki brainstorming saioetara ohituta ez dauden parte-hartzaileekin edo termino abstraktuetan pentsatzea kostatzen zaien taldeetan. Funtsezkoa da etapa honetan denek hitz egiteko denbora izatea.

### 5.2.2 Elkarrizketak

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Parte-hartzaileak 4ko taldeetan banatuko dira.
2. Talde bakoitzak elkarrizketa bat grabatuko du diskriminazioarekin lotutako esperientzia pertsonalei buruz. Kide bakoitzak paperetako bat bete beharko dute: kamera, soinua, elkarrizketatzailea, elkarrizketatua etab.
3. Elkarrizketak grabatuko dira, paperak aldiro aldatuz, kide bakoitzak paper bakoitza proba dezan.
4. Amaitutakoan, bideoak ikusi eta eztabaidatu egingo da

#### Bideratzailearentzako iradokizuna:

Baliagarria da parte-hartzaileek, galdera/arazo teknikoak dituztenean, bertara jotzeko aukera izango duten teknikari bat izatea.

Elkarrizketa guztiak egin dituen lehen taldea bideoak igotzen eta proiektzioa prestatzen hasi ahal izango da.

### 5.2.1.

Komunitatea	Diskriminazioa	Arrazakeria
Nork osatzen du? Zer egin behar dut bertan egoteko? Zein adibide etortzen zaizkizu burura?	Nork diskriminatzen du?Nori eragiten dio?Ekintza hauek murriztu daitezke?Diskriminatzaileak diren adibiren etorri zaizkizu burura?	Nork eragiten du? Nori eragiten dio? Gelditu egin ahal daiteke? Adibiderik otu zaizu?

Ez ahaztu bideoen edukia eta alderdi teknikoak taldearekin komentatzea hauek partekatzen dituzunean. Galdetu zeintzuk gustatu zaizkien gehien eta zergatik. Paperetan nola sentitu diren ere galdetu.

#### **Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharrak:**

Rolak aldatzeak bideo bat osatzen duten elementuak kontrolatzeko aukera ematen die guztiei: irudia (kameraren atzean), soinua, edukia (elkarrizketatzailea eta elkarrizketatua).

Beti bezala, saiatu bideoak berehala ikusten, elkarrekin ikasteko aukera ematen baitu.

### **5.2.3. Mannequin Challenge:**

#### **Urratsez urratseko ariketa:**

1. Taldekideei egoera diskriminatzaile batean pentsatzeko eta hiru zatitan banatzeko eskatuko zaie: diskriminatzaileak, diskriminatuak eta kameralariak.
2. Parte-hartzaileak batzuek aktore papera egingo dute eta beste batzuek kamerarena. Aktoreen taldea bitan banatu beharko da bi paper ezberdin errepresentatzeko: diskriminatzaile eta diskriminatuena.
3. Errepresentazioa egiten duten bitartean (izoztuta gelditu beharko dira zerbait errepresentatzen), kamarek eszenatokitik mugitzen direla, bideo bat grabatuko dute.
4. Amaitzean, bideoak ikusi bideoak eta hauen inguruan eztabaidatuko da

#### **Bideratzailearentzako iradokizuna:**

Interesgarria izan daiteke bideoaren sorkuntzan parte hartu ez duen norbaiti bideoa erakutsi eta horrek gaia edo egoera asma dezakeen ikustea.

Denbora gehiago baduzu, aldatu paperak eta eztabaidatu nola sentitzen diren parte-hartzaileak eszenan diskriminatzaile/diskriminatu/behatazailerik izaten. Galdetu zer eta nola aldatzea gustatuko litzaiekeen.

Eztabaidatu "izoztutako" pertsonen artean mugitzen den kameraren efektuari buruz. Nola ikusten dituzte parte-hartzaileek irudi horiek?

#### **Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharrak:**

Ariketa honek "zapalduaren antzerkia" ren elementuak hartzen ditu.

Zuzeneko bat aktore "izoztuekin" filmatzeak ideia

sortzaileak eman diezazkieke parte-hartzaileei filmaziorako eta azken bideoarako ere.

### **5.2.4. Deabruaren abokatua**

#### **Urratsez urratseko ariketa:**

1. Parte-hartzaileak 2 taldetan banatuko dira
2. Talde batek, estereotipoak txarrak direla argudiatu beharko dute eta beste taldeak onak direla.
3. Talde bakoitzean rol ugari egongo dira, hala nola: kamera, soinua, elkarrizketatzailea, elkarrizketatua. Kide guztiak papera aldatzen joan beharko dira, kide bakoitzarekin bideo-elkarrizketa bat egon dadin
4. Amaitzean, bideoak ikusi eta eztabaidatu egingo da

#### **Bideratzailearentzako iradokizuna:**

Eska iezaziezu partaideei, benetan, dauden bandoaren aldeko argudioak aurkitzeko eta ados baleude bezala jokatzera ez mugatzeko.



## 5.3. Bideoak planifikatzeko eta filmatzeko ariketak

### 5.3.1 Audientziaren bidea

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Erabili errepide edo bide baten irudia bideoa ikusi bitartean jendeak izango duen "bidaia" planifikatzeko.
2. Identifikatu zein publikori zuzentzen zaion eta jarri pertsona horiek bidearen goiko aldean. Izan zintzoa norengana irits zaitezkeen jakiteko. Pentsatu: zer dakite jada gaiari buruz? Zer iritzi edo jarrera dute horri buruz? (Adibidez: diskriminazioaren gaiarekiko sensibilizatutako pertsonak, baina sisteman duten posizioari buruz inoiz hausnartu ez dutenak)
3. Ibilbidearen amaieran, paperaren behealdean, marraztu bideoa ikusi ondoren jendeak jakin eta ulertzea nahi duzuna. Filmaren amaieran ikusleek zer sentitzea nahiko zenuke? Zer ikasi beharko lukete? (Adibidez: diskriminazio

mota desberdinak eta aliatu izateak zer esan nahi duen argiago ulertzea. Gairen inguruan jarduteko gai sentitzea).

4. Orain bete erdiko espazioa. Bide honetatik gidatuko dituzu ikusleak. Pentsatu nola eraman ditzakezun azken errealizazio/sentimendu edo ezagutza horretara. Zure audientziak amaieran jakin eta sentitu behar duenak baldintzatuko du zer kontatuko duzun. Ariketa honek istorioa kontatzeko moduetan pentsatzen laguntzen du.

#### Erraztasunak emateko aholkuak:

Talde handienetan, banatu taldeetan eztabaida errazteko.

Ziurtatu denbora nahikoa eskaintzen duzula. Parte-hartzaile batzuek laguntza behar izan dezakete hasteko. Lagun iezaiezu galderak egiten eta aurreko saioetan landu dituzun gaiak berrikusten.

Utzi denbora galderak eta zalantzak partekatzeko denbora.

Prozesuaren etapa hau lan gogorra suposatzen duenez, bestelako ariketekin konbinatu dezakezu.

#### Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharrak:

<p><b>MAITASUNA</b> Plano orokorra Lehen plano Plano extra bat</p> <p>Pikatua Panoramika horizontal Travelling zirkularra</p> <p>Zoom in</p>	<p><b>BELDURRA</b> Tiro ertaina Muturreko lehen plano Plano extra bat</p> <p>Kontrapikatua</p> <p>Panoramika bertikala Jarraipen travelling-a</p>	<p><b>FIKZIOA</b> Plano orokorra Plano ertaina Plano extra bat</p> <p>Nadirra</p> <p>Panoramika horizontala Aireko travelling-a</p>
<p><b>TRAGEDIA</b> Plano ertain laburra Lehen plano (close up) Plano extra bat</p> <p>Zenital Panoramika horizontala Alboko travelling-a</p> <p>Zoom in</p>	<p><b>ABENTURA</b> Plano orokorra Plano ertaina Plano extra bat</p> <p>Nadir Travelling in Aldeko travelling-a</p> <p>Trasfoco</p>	<p><b>UMOREA</b> Plano ertaina Plano zehatza Plano extra bat</p> <p>Kontrapikatua</p> <p>Panoramika bertikala Travelling out</p> <p>Zoom out</p>

Ariketa hau gai bati buruzko eztabaidaren eta filmazioaren beraren arteko zubia egiteko modu egokia da. Bidea denboran egindako bidaia denez, bideorako istorio baten garapenera eraman daiteke.

Bideorako izendatutako entzuleen ibilbidea ikusteak parte-hartzaileei argitzen laguntzen die: nor ikusiko du bideoa? Zer dakite jada gaiari buruz? Zer jakin beharko lukete bideoa ikusi ondoren? Zer informazio eman behar diegu helburu hori lortzeko?

Eta hau garrantzitsua da parte-hartzaileek gai bati buruz hausnartu eta eztabaida dezaten. Ziurta ezazu taldean eztabaida hori izan aurretik nor bere burua esploratzeko eta gaiari buruz hausnartzeko denbora izan duela.

## Ohar orokorrak

Ariketa honen ondoren, gidoi grafiko bat jarri dezakezu. Bertan, parte-hartzaileek beren bideoa modu zehatzagoan nola antolatu, zer irudi filmatu, non filmatu eta atazak esleitzeko balio izan dakieke (ikus 5.3.3 ariketa).

Filmatu aurretik, garrantzitsua da parte-hartzaile guztien baimena lortzea. Gerta daiteke bideo bat elkarrekin grabatu ondoren taldekide batzuek publiko egin nahi izatea eta beste batzuk ez. Horrelako gaiak eztabaidatzeko denbora bat behar izaten dute. Izan kontutan.

### 5.3.2. 6 eszenako film labur bat sortzea

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Banatu taldea sei azpitaldetan (4-5 pertsona talde bakoitzean).
2. Banatu ausaz paper-orri bat talde bakoitzari honako gai hauetako batekin:
3. Azpitalde bakoitzak bere gaiarekin zerikusia duten 6 eszenako istorio bat sortu beharko du gaiari dagozkion planoak, angeluak eta kamera-mugimenduak erabiliz (taulan ikusten den bezala). Bideoak ez du 60-90 segundo baino gehiago iraun behar, eta istorio osoa kontatu behar du 6 eszenaren bidez. Garrantzitsua da bideoek irudiak eta soinuak izatea, istorio bat konta dezan.

4. Eszena guztiak grabatu ondoren, parte-hartzaileek bata bestearen atzetik erakutsiko dituzte (bideo gisa uler daitezten). Denbora izanez gero, parte-hartzaileek muntaia azkar batekin ere batu ditzakete
5. Talde bakoitzaren eszena guztiak ordenatu ondoren, talde guztien bideoak proiektatuko dira, eztabaida bat sortzeko eta egoera bakoitzean zer eszena, mugimendu, angelu eta abarrek funtzionatzen duten ikusteko.

#### Bideratzailearentzako pistak:

Erabili beti aurreko ekitaldietan eztabaidatu edo probatu dituzun plano eta angelu motak. Kontua ez da termino teknikoak ezagutzea, pantailan duten eragina ikustea baizik.

Ariketa hau erabilitako grabazio-gailua edozein dela ere egin daiteke. Mugikor bat erabili ezker, ez dute bestelako gailurik erabili beharko pantaila batean ikusteko. Eszena ezberdinak lotzea smartphone askok eskaintzen duten edizio programarekin ere egin daiteke. Kamera batekin grabatuz gero, behar bezala ikusteko, gomendagarria litzateke beste gailu batera pasatzea, hala nola ordenagailu batera, tableta batera edo telefono mugikor batera.

#### Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharra:

Ariketa honen helburua kamerarekin ohitzea eta dauden plano motak eta hauek zer transmititzen duten ikustea da. Ariketa honek pantailaren bidez istorioak kontatzen ikasteko aukera ematen digu. Kamera, soinuak, argiak, mugimenduak eta abar ezagutzen ditu, eta gure ideiak bideoan adierazten ikasteko funtsezko ikaskuntza lortzen du.

Filmatzen hasteko oinarriak ikasteaz gain, parte-hartzaileek beren historiarako funtsezkoak diren uneak laburbiltzen ikasten dute. Beraz, hasieratik bukaerara 5 edo 6 eszenako istorio bat kontatzeko eskatzen zaie.

Ariketa honek bideo baten beharrezko eszena kontzentratzen laguntzen du. Ondo funtzionatzen du eduki-lanaren eta amaierako bideorako gidoi grafiko bat sortzearen arteko konektore gisa. Ariketa hau egiten den unearen arabera, arreta plano mota desberdinen esperimentazioan edo gidoi grafiko baten prestaketan zentratzen da (6 eszena garrantzitsu erabakiz).

### 5.3.3. Storyboarding eta filmaketa

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Parte-hartzaileei amaierako bideorako gidoi grafikoa marrazteko eskatuko zaie
2. Istorioak oso konplexuak edo luzeak badira, zentratuagoak diren beste batzuk sortzen lagun diezaiekezu, lan egiteko storyboardeko irudi kopuru mugatua emanez (5.3.2 ariketaren antzekoa, 6 eszenen bitartez historio bat kontatzea)
3. Storyboardeko marrazkiek kameraren mugimenduak, plano motak, protagonistak, agertokia eta bestelakoak erakutsi beharko dituzte.
4. Eszena bakoitzerako, taldeak rolak banatu beharko dituzte: kameralaria, soinu teknikaria, elkarrizketatzailea, elkarrizketatua, aktoreak, argia, zuzendaria

#### Bideratzailearentzako pistak:

Gidoi grafiko bat sortzeak gaiaren eztabaida bideoaren errodajera eramaten du. Filmatzeko zenbat eta denbora gutxiago eman, orduan eta denbora gehiago beharko dute gidoi grafiko informatibo bat sortzeko (esleitutako rolak barne). Zenbat eta denbora gutxiago editatzeko, orduan eta arreta handiagoa jarri beharko dute eszena bakoitzaren eskema zehatzean. Storyboard-a sortzeak, eszena bakoitzaren hasiera eta amaiera, enkoadraketa, aktoreen testua, zer soinu grabatu behar den eta abar ulertu eta zehaztera eramaten ditu.

#### Ikaskuntza-prozesuko oharra:

Storyboard baten marrazkiak bideoaren errodajearen zati praktikoari laguntzeaz gain, azken emaitza eta erabaki komunak hartzeko espazioa eta denbora ematen du. Eskema amaitzean, talde guztia grabatu beharreko eszenekin ados daudela ziurtatu beharko duzu bideoa grabatzen hasi aurretik. Denek sentitu behar dute eroso kameraren aurrean eta atzean; beraz, bideratzaileak argi utzi behar die parte-hartzaileek hauek nahi dutena baino ez dutela egingo, eta hartualdiak denak ados eta pozik daudenean baino ez dela amaituko. Horrek mesfidati dauden pertsonen tentsioa arintzen

lagun dezake, eta presiorik gabeko lehen esperientziak konfiantza eman diezaieke.

## 5.4. Taldean editatzeko ariketak

### 5.4.1. Paperaren edizioa

#### Urratsez urratseko ariketa:

1. Materialaren proiektzioa: eszenak bata bestearen atzetik proiektatu beharko dira eta parte-hartzaileek paperezko oharra hartu beharko ditzuzte (post-its/ohar itsaskorrak)
2. Hori eszenaz eszena egin beharko litzateke, metraje osoak paperezko baliokidea izan arte.
3. Grabazioa ikusi gabe, taldeak materialari buruz eztabaidatzeko eta bideoan sartuko diren eszenak aukeratzeko eskatuko zaie (ohar itsaskorren bidez irudikatuta).
4. Paperezko horma batean, nota itsaskor guztiak edizio-programan egingo luketen bezala ordenatzeko eskatuko zaie: irudiarentzako lerro bat, soinuarentzako lerro bat eta azpitoluentzako beste bat.
5. Taldeak bideoaren eskema modu kolektiboan erabaki ondoren, paperezko edizioa ordenagailura transferituko dute.
6. Hautatutako eszenak edizio-programara inportatzen dituzte, eta gutxi gorabeherako muntaia bat egingo dute paperetan oinarrituz.
7. Ondoren, taldeak edizio fin bati ekin beharko du. Parte-hartzaile bakoitzak 20 minutu inguru izango ditu sagua kontrolatzeko. Gainerakoek, iruzkinak egiten eta iradokizunak burutzen diren kontrolatzeko xedea izango dute.
8. Aldi berean, beharren arabera, beste funtzio batzuk esleitu ditzakezu, hala nola: azpitoluak idaztea, titularrak bilatzea, bideo-kredituak prestatzea talde talde txikiagoetan banatzeko.

#### Bideratzailearentzako pistak:

Denbora guztiaren laurden bat ediziorako gordetzea gomendatzen dugu, baita planifikaziorako denbora nahikoa ematea ere. Honek material gehiegi grabatzea ekidingo du. Muntaiak denbora asko darama eta zailagoa da

taldean egitea. Horregatik, "Kameraren edizioa" gomendatzen da: dena prest dagoela hasten da grabatzen Eszena bakoitza behin baino ez da gordeko eta ondo ez dauden ezsenak ezabatu egingo dira kamaratik bertatik.

Paperaren edizioa aukera ona da edizio prozesua talde osoaren esku uzteko.

Denbora oso gutxi dagoenean, bideratzaileek bideoa ordenagailuz editatu dezakete, taldeak erabakitako moduaren arabera. Hala ere, edizioak bideoaren emaitzan eragin handia izan dezakeenez, beti gomendatzen dugu prozesu horren zatirik handiena parte-hartzaileei uztea, kideek edizio-trebetasunak irabaz ditzaten.

#### **Ikaskuntza-prozesuari buruzko oharrak:**

Paperezko edizioak aukera ematen du edizio-prozesuaren bi alderdi bereizteko: edukiari buruzko erabakia (eszenak, ordena eta hartualdiak) eta mozketak egokia aurkitzeko prozesu teknikoa. Horiek bereizteak parte-hartzaileei aukera ematen die lehenik edukian kontzentratzeko eta, gero, bigarren urrats batean, alderdi teknikoekin esperimentatzeko, esaterako kokapenarekin eta erritmoarekin (beste era batera, nahastu egiten dira eta askotan bata edo bestea galtzen da).

## **Bidetzailearentzako ohar orokor batzuk**

Ezinbestekoa da bideratzaileek denok eroso eta parte hartzeko sentiaraziko dituen giro bat sortzea. Horretarako, garrantzitsua da beroketa ariketak erabiltzea eta parte-hartzaile bakoitza ezagutzea. Entzutea eta entzuna izatea ere garrantzitsua da. Horregatik, saioak dinamizatzen saiatuko gara, une horretan tokatzen zaionari ahotsa emanez.

Era berean, garrantzitsua da adimena zabalik izatea eta ideia oso sortzaileak eta konponbideak emateko gai izatea. Gure kasuan, talde bakoitzak komunitatearen gaia lantzeko modu oso ezberdinak proposatu zituen; talde batek esperimentu sozial bat egin nahi izan zuen eta, beste talde batek marrazkien, formen eta koloreen bidez istorio bat kontatu nahi izan zuen, beste batzuk eszena gogor bat errepresentatu...proposamen ugari eta oso ezberdinak jaso genituen. Ideia hauek eta sormena ahalbidetzen duten erremintak eta perspektiba ezberdinak eskaintzea oso inportantea da. Horregatik, saio presentzialetan, talde bakoitzaren ideiak ezagutzeko tartea atera eta ideia guztiak ulertzen eta bideratzen saiatu ginen. Ideia bakoitza ezagutu eta nola exekutatu nahi zuten jakin ondoren, zenbait aholku eta tresna eman genizkien, hala nola: esteka interesgarriak, grabatu nahi zutenarekin erlazionatzen ziren antzeko bideoak (nola grabatzen diren, zer elementu erabiltzen dituzten, nola editatzen diren, etab. ikusteko), gai zehatzak lantzeko artikuluak, irudi- eta soinu-bankuak (pexelak, pixabay, youtube) eta soinu-grabagailuak (audacity).

# ERANSKINA

## IRAKURKETA GEHIGARRIAK/BALIABIDEAK

BPri buruzko irakurketa gehigarriak, lineako baliabideetarako estekak, etab.

### Bideo parte-hartzailearen perspektibak. A handbook for the field.

Lunch Nick, eta Chris Lunch Oxford 2006 (linean ere eskuragarri)

InsightShare/Oxfordeko artikuluak:  
[www.insightshare.org/resources/article/all](http://www.insightshare.org/resources/article/all)

### Bideo parte-hartzailerako eskubideetan oinarritutako ikuspegia: erramienta-kutxa.

Benest, G. 2010. InsightShare: Oxford.  
<http://insightshare.org/resources/right-based-approach-to-pv-toolkit>

### Bideo parte-hartzailea: images that Transform and Empower..

White, S. (ed) 2003. Sage: London.

### Bideo parte-hartzailearen eskuliburua.

Milne, Mitchell, de Lange (eds). Lanham: Alta Mira, 2012.

- Artikulua: Low, Bronwen et al 2012. (Re) framing the Scholarship on Partaidetza eta bideoa: ospakizunetik konpromiso kritikora (p49-64)

- Artikulua Thomas and Britton. Bideo parte-hartzailearen artea. Estetika erlazionala lankidetzat artistikoetan (p.208-222)

### Munduko Zinema Taldea

[www.worldfilmcollective.com](http://www.worldfilmcollective.com)

Saio hibridoetarako.

Komunikatzeko:

[www.slack.com](http://www.slack.com)

Online editatzeko:

<https://invideo.io/?Ref=topesdegama>

Doako grabazio-aplikazioa:

[www.audacity.es](http://www.audacity.es)

Irudi- eta bideo-bankuak:

[www.pexels.com](http://www.pexels.com)

[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

Bideoak:

- Robin DiAngelo doktoreak "hauskortasun zuria" aipatzen du.

<https://www.youtube.com/watch?v=45ey4jgoxeU&fbclid=IwAR3zvxhh47S4IISnCMlr417O68N7IWDd3mhx-HT7wrCXbym2NPkgPcLDNMg> & app = desktop

- Tupoka Ogette: agur Happyland-i:

<https://www.youtube.com/watch?v=amVaXJFFw&list=PLFQLc6qFUzYVRdOXBvqKWjDJ8FZ3jfswr>

Filmak:

- Ez naiz zure beltza (Raoul Peck)

- Zer egingo duzu mundua sutan dagoenean? (Roberto MINERVINI)

Artikuluak:

- Nola izan aliatu zuria

<https://www.imperial.ac.uk/equality/resources/how-to-be-a-white-ally/>

- Hauskortasun zuria eta jokoaren arauak (Robin diAngelo):

<https://goodmenproject.com/featured-content/white-fragility-and-the-rules-of-Konpromiso-twlm/>

- Pribilegio zuria: Unpacking the Invisible Knapsack (Peggy McIntosh):

<https://www.racialequitytools.org/resourcefiles/mcintosh.pdf>

Liburuak:

DiAngelo, Robin (2019): hauskortasun zuria: zergatik da hain zaila zurientzat Arrazakeria. Boston: Beacon Press

Eddo-Lodge, Reni (2018): zergatik ez dut zuriekin arrazari buruz hitz egiten. Londres: Bloomsbury

## BAZKIDEEI BURUZ



SOS Racismo Gipuzkoa/Gipuzkoako SOS Arrazakeria 1993an sortu zen, azalaren kolorean, etnien edo jatorri kulturean oinarritutako diskriminazio eta segregazio ororen aurka borrokatzeko. Diskriminazio hori indibiduala, taldekoa edo instituzionala denean, tolerantzia, errespetua eta ulermena eskatzen ditugu, guztiontzako eskubideberdintasunarekin. Kultura-aniztasuna modu positiboan ikusten dugu, eta tokiko biztanleriaren, etorkinen eta talde minoritarioen arteko harremana sustatzen duten elkartruke eta praktika kultural guztiak babesten ditugu. SOS Arrazakeriak gizartea etorkinen errealtateaz eta egiturazko arrazakeriaz eta diskriminazio mota ugarietzentsibilizatzeko hainbat ekintza gauzatzen ditu: etorkinei beren eskubideei buruzko aholkularitza ematen die, arrazakeria eta diskriminazio mota guztiak salatzen ditu ikuspegi interseksionaletik, kulturen arteko harremanak sustatzen ditu aurreiritziekin amaitzeko eta gizarte inklusiboa eraikitzen laguntzeko, eta gizartea sensibilizatzeko eta hezteko prestakuntza desberdinak egiten ditu.

<http://www.mugak.eu/>



Giolli Cooperativa Socialek proiektu nazionaletan eta nazioartekoetan hartzen du parte, hainbat talderekin (gehienak gazteak edo baztertutako taldeak dira) antzerkia landuz, bere eguneroko esperientzia eta arazo sozialak aztertzeko eta Paulo Freireren pedagogiaren, Garapen Komunitarioaren Ikuspegiaren eta Indarkeria Aktiboaren Ezaren esparruan aldaketa-prozesuak errazteko. Giollik adin eta baldintza guztietako pertsonak inplikatzeko hainbat alorretako (arrazakeriaren aurkakoa, drogazaletasuna, gizarte-gaixotasuna, psikiatria, hezkuntza, prebentzioa, etab.) gizarte-zerbitzuetako operadoreentzako esku-hartzeak eta prestakuntza eskaintzen ditu. Honez gain, hainbat gairi buruzko ikuskizunak sortu (batez ere antzerki-foroaren teknika interaktiboa erabiliz), jaialdi eta hitzaldietara joan eta Italiako eta atzerriko antzeko erakundeekin kolaboratzen du.

Honekin batera, bestelako hainbat proiektu gauzatzen ditu bereziki etorkinek, atzerriarren komunitateek eta LGBTQI+ komunitateek jasaten duten diskriminazioa prebenitzeko.

<https://www.giollicoop.it/>



Artemisszió 1998an sortu zen, Budapestean (Hungaria) ongintzako fundazio gisa. Fundazioak gizarte ireki eta tolerantean sinesten du eta au gauzatzeko pertsona behartsuei aukerak eskaini eta kulturartekotasunaren garrantzia nabarmentzen saiatzen dira bai Hungarian zehar zein atzerrian. Beraien ustez, gaur egungo mundu globalizatu honetan, gizarte hugaritasunean ulertzea beharrezkoa da. Gaur egun, taldeak bi norabide espezializatutan zabaldu du bere lana: Artemisszió Fundazioaren kulturarteko komunitatea; eta Artemisszió Lehia Zentroa. Zentro hauek, norberak bere burua aurkitzeko eta bakoitzaren trebetasunak lortzeko prestakuntza emateko xedea dute. <http://www.artemisszio.hu/>



Kulturhaus Brotfabrik Vienako auzo alai eta koloretsu batean dagoen kultur etxea da. Ikasketen eta galerien artean kokatua, Kulturhaus inguruko auzoko biztanleengana iristen da. Auzo horrek etxebizitza sozialak eta askotariko biztanleria ditu, baina elkartzeko espazio gutxi. Kulturhausek proiektu artistikoen bitartez, auzotarrei harreman berriak sortu eta zerbait berria sortzeko aukerak eskaintzen dizkie. Elkarte honen helburua, artearen eta kulturaren laguntzarekin komunitateen arteko zubiak eraikitzea da. Fabrikaren eraikin zaharraz gain, Kulturhausek beste lokal bat kudeatzen du gertuko merkatu batean: 129. postua. Honakoa, proiektioetarako, erakusketetarako eta bestelako ekitaldietarako erabiltzen da. Kulturhaus Brotfabrik "Caritas der Erzdiözese Wien - Hilfe in Not" irabazi-asmorik gabeko erakundeak zuzentzen du. <http://www.kulturhaus-brotfabrik.at/>



## PROIEKTUARI BURUZ

Arazakeriaren aurkako lanak garrantzi handiagoa hartzen du joera populisten aurrean Europako herrialde askotan. Eztabaida politiko polarizatuan, arrazakeriaren aurkako lanaren espektroa zabaltzea garrantzitsua da, gizarteak gai horrekiko duen sentsibilizazioa areagotzeko. Gure ustez, diskriminazioaren aurkako lana ardatz nagusia izan behar da helduen hezkuntzan sektore guztietan.

Diskriminazioaren aurkako lana gizarte-mailako kontzientziazio, objektio eta diskriminazioaren aurkako borroka gisa ulertzen dugu. Diskriminazioaren aurka lan egiten dugu, ez bakarrik pertsonetikiko tratu desorekatuan oinarrituta, baizik eta ulertuta desparekotasun hori desberdintasunetan oinarritutako taldeetan erakitzen dela, esanguratsua diren kategorietan, hala nola generoan, sexualitatean, arrazan, etnien, erlijioan, adinean eta abarretan, ustez beren artean izatez desberdinak direlako. Desberdintasun horiek hainbat pertsona taldeen tratu desberdina arrazoitzeko eta legitimatzeko erabiltzen dira, eta horrek desparekotasun soziala eragiten du. Boterea eta botere-desberdintasuna ekintza, egitura eta sistema diskriminatzaileen parte dira. Gogoeta sustatzea eta sormenezko bitartekoen bidez ulermena hobetzea da gure ikuspuntua arazo honekiko. Gure tailerren diseinuen metodo artistikoak diskriminazioaren aurkako lanarekin lotzen dituzten formatuak proposatzen dituzte. Europako lau herrialdeetako profesionalen artean sortu dira: Espainia, Italia, Hungaria eta Austria. Bideo parte-hartzailean, antzerkian zein zapalduaren antzerkian eta sare sozialetan adituak garez, geure esperientzia bildu genuen irakasle eta hezitzaileentzako lau eskuliburu praktikotan. Gainera, ebaluazio-tresna berritzaileen bilduma bat eskaintzen dugu, tailer horiek helduentzako hezkuntza ez-formalaren esparruan dituzten beharretara egokitzen direnak. Horrela, hezitzaileei beren ekintza-eremua zabaltzeko teknika-multzo berri bat eskaintzen diegu. Baliabide sortzaileek potentzial handia dute garapen pertsonalerako, eta hausnarketa pertsonalerako espazio bat eskaintzen dute, oso maila sakonean. Gure helburua da irakasle eta hezitzaile gehiago jabetzea potentzial horretaz! Eskuliburuak ingelesez, gaztelaniaz, euskaraz, italieraz, alemanez eta hungarieraz daude eskuragarri. Doan deskarga daitezke hemen:

<https://www.caad-project.eu/>

### **Liburuxka honen egileak eta laguntzaileak:**

Veronika Hackl, Gizem Gerdan, Iris Neuberg, Tilman Fromelt, Mbatjiua Hambira (Kulturhaus Brotfabrik)  
Olga Irimiás, Anna Vég, Péter Klausz, Kennedy Cook, Sára Haragonics, Gabriella Farkas, Éva Moharos, Zsanett Kanász, Ivett Vass, Lilla Madarász (Artemisszió)  
Loira Manzani, Ines Huarte, Imanol Legarda and Aintzane Gabilondo (SOS Racismo)

### **Maketazioa eta Diseinu Grafikoa:**

David Mathews, Lily Stepanyan



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

Honako proiektua Europar Batzordearen laguntzarekin finantziatu da. Argitalpen honek, egileen iritziak baino ez ditu jasotzen, Batzordea ez da hemen jasotako informazioarekin egin daitekeen erabileraren erantzule egiten.