



# TALLERES DE VIDEO PARTICIPATIVO CON ENFOQUE ANTI DISCRIMINACIÓN



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

Este proyecto ha sido co-financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí recogida.

**PRÓLOGO** 3**01****INTRODUCCIÓN AL VÍDEO PARTICIPATIVO (VP)** 4

1.2 Conceptos clave	5
1.3 Etapas de un proyecto de vídeo participativo	6
1.3.1 Presentación de la cámara y el proceso de creación de los grupos	6
1.3.2 Trabajos de contenido específico	6
1.3.3 Rodaje y montaje	6
1.3.4 Presentación y celebración	6
1.4 Variación y adaptación	7

**02****VÍDEO PARTICIPATIVO EN EL CONTEXTO DE LA DISCRIMINACIÓN** 8

2.1. ¿Qué es la discriminación?	8
2.2.1. El racismo como ejemplo de "alteridad"	9
2.2.2. Estructuras discriminatorias	10
2.3. El uso de la VP en el trabajo contra la discriminación	10
2.3.1. Ejercicio 1	11
2.3.2. Ejercicio 2	11
2.3.3. Ejercicio 3	11
Algunas observaciones generales sobre la facilitación	12

**03****PREPARACIÓN DE LOS PROYECTOS DE VÍDEO PARTICIPATIVO** 13

3.1 Equipo técnico	13
3.1.1 El mejor caso	13
3.1.2 mínimo	14
3.1.3 opcional / variaciones	14
3.1.4. Utilización de los equipos propios del participante / sólo teléfonos / experimental	14
3.2 Otros recursos	15
3.2.1 Tiempo	15
3.2.2 Espacio	15

3.2.3 Material adicional	16
3.3 Consejos prácticos para el rodaje	16

**04****ESQUEMA DEL TALLER EJEMPLO** 17

4.1 Tema	17
4.2 Marco estructural	17
4.2.1 Variación 1	18
4.2.2 Variación 2	18
4.2.3 Variación 3	18
4.3. Consejos para las adaptaciones	18

**05****JUEGOS Y EJERCICIOS** 19

5.1 Ejercicios de introducción	19
5.1.1. Nombre del juego	19
Observación general	20
5.1.2. Auto-introducción a través de un objeto	21
5.1.3. ¿Sonido o imagen? ¿Cuál de ellas es más significativa?	21
5.2. Ejercicios de trabajo de contenido específico	22
5.2.1. Entrevistas	23
5.2.2. Mannequin Challenge:	23
5.2.3. El abogado del diablo	23
5.3. Ejercicios de planificación y filmación de vídeos	24
5.3.1 El viajes de la audiencia	24
5.3.2. Crear un cortometraje de 6 escenas	25
Observaciones generales	25
5.3.3. Storyboarding y rodaje	26
5.4.1. Edición en papel	26
Algunas observaciones generales sobre la facilitación	27

**ANEXO LECTURAS ADICIONALES / RECURSOS** 28**SOBRE LOS SOCIOS** 29

# PRÓLOGO

Este conjunto de herramientas pretende ofrecer una guía y servir de inspiración a quienes estén interesados en trabajar con el vídeo participativo y/o en el ámbito de la lucha contra la discriminación. ¿Ya has realizado un programa de vídeo participativo? Muy bien. ¿Eres completamente nuevo? No hay problema. ¿Trabajas en la lucha contra la discriminación? ¡Perfecto! ¿Este tema es nuevo para ti? ¡Aún mejor! Es apto para todos los niveles.

Proporcionamos consejos prácticos sobre el esquema y la ejecución de proyectos de vídeo participativo, además de introducir juegos y ejercicios concretos. Si tienes más experiencia en este campo, puede que encuentres nuevos ángulos para ver tus proyectos y si eres nuevo en el tema, no tengas miedo de hacer preguntas y explorar.

En el primer capítulo de esta caja de herramientas, presentamos la práctica del vídeo participativo de forma más general. El segundo capítulo está dedicado específicamente a la utilización del vídeo participativo contra la discriminación. En el tercero, proporcionamos información para la puesta en marcha de un proyecto de vídeo participativo contra la discriminación y finalmente, damos algunos ejemplos de talleres e introducimos algunos juegos y ejercicios. Algunos de los juegos se han diseñado específicamente para los talleres de vídeo participativo, otros se han adaptado de otros contextos. Todos ellos sirven de inspiración. Para más lecturas y otros juegos de herramientas con más ejercicios, os adjuntamos algunas referencias.

Puede encontrar más información sobre el Proyecto CAaD y otros kits de herramientas en nuestro sitio web <https://www.caad-project.eu>

# 01

## INTRODUCCIÓN AL VÍDEO PARTICIPATIVO (VP)

**El vídeo participativo (también conocido como VP) es un método para involucrar a grupos o comunidades en la realización de sus propios proyectos de vídeo. Gracias a esta técnica centrada en la producción de vídeos, los/las participantes se sienten cómodos/as para discutir temas comunes, expresar dudas o compartir historias. El objetivo de muchas organizaciones que trabajan con el VP es capacitar a los grupos para que pasen a la acción, encuentren soluciones a sus problemas y animen a los responsables de la toma de decisiones a compartir sus pensamientos.**

El VP es un método para apoyar a los grupos marginados en la realización de sus propias ideas. Como tal, es utilizado por muchas ONGs de todo el mundo en ámbitos que van desde la acción medioambiental hasta los procesos de mantenimiento de la paz. Es una metodología que se utiliza para diversos ámbitos (desde la defensa o la investigación comunitaria, hasta el desarrollo de capacidades o la evaluación de proyectos) y se adapta según el tema y el resultado deseado.

Muchos de los vídeos que surgen de un proyecto de VP se hacen al estilo de los documentales; utilizando entrevistas y rodajes en exteriores. Sin embargo, hay un proceso único detrás de eso ya que el objetivo del proyecto no se centra únicamente en la producción de un vídeo, sino el proceso de creación del mismo. El resultado de un proyecto de VP no es conseguir un vídeo sobre algo o alguien, sino en representar a la comunidad y el entorno en el que este vive.

El contenido del vídeo, así como el proceso que va desde la discusión de un determinado tema hasta la toma de decisiones sobre cómo representar las soluciones, suelen ser más importantes que el resultado estético. El valor de un proyecto de vídeo reside tanto en el diálogo que crea durante su producción, como en el que puede crear durante su difusión. Compartir ideas, intercambiar pensamientos y experiencias, y mantener debates productivos son partes importantes de un proyecto de VP.

El emprendimiento del canadiense Don Snowden

en las islas Fogo en 1967 puede considerarse un ejemplo temprano de proyecto de PV. Filmó vídeos con grupos de pescadores y los mostró a otros pescadores de diferentes islas. A través de ese diálogo, los pescadores de diferentes zonas pudieron ver que muchos problemas que tenían eran similares y que podrían beneficiarse de diferentes conjuntos de soluciones. Desde entonces, ha habido numerosas organizaciones y personas que realizan vídeos participativos de una u otra forma. No hay una sola forma de hacer vídeo participativos ya que estas se adaptan a las necesidades y situaciones de los participantes.<sup>1</sup>

El valor más importante del VP es el proceso, desde el comienzo hasta el final. Todos y cada uno de los pasos del camino son realizados por todo el grupo de participantes, y siempre que sea posible, hay que tratar de extenderlo a una comunidad más amplia. Sin embargo, es probable que, por razones prácticas y organizativas, algunos proyectos deban condensarse. En ese caso, algunos de los pasos pueden omitirse, pero es esencial mantener la transparencia, por eso, hay que hacer que los participantes comprendan estas decisiones y permitirles dar sugerencias o proponer cambios.

**Por ejemplo:** En un proyecto integral de VP, los facilitadores buscarán y decidirán el tema y los participantes, desarrollarán el contenido del vídeo. Para este taller en concreto, proponemos

<sup>1</sup> Véase Lunch Nick, y Chris Lunch: Insights into Participatory Video. A handbook for the field, Oxford 2006, p.11.

el tema de “ la comunidad” . Este tema servirá de base para el proyecto de VP contra la discriminación, pero si los participantes proponen nuevos temas o tareas, dedicaremos un tiempo a discutir esta decisión gupal y nos mantenemos abiertos a adaptar el taller según las aportaciones del grupo. Asimismo, habrá ocasiones en las que parte del montaje se tendrá que realizar por los animadores, sobre todo por cuestiones de tiempo. El montaje es crucial para cualquier producción de vídeo y puede cambiar mucho el significado y lo que transmite. Por ello, es importante que lo tratemos con sensibilidad. En nuestro caso, la edición grupal fue todo un reto en los talleres híbridos y, por tanto, se le dedicará más espacio en el capítulo correspondiente.

### La importancia de la tecnología

El uso de los smartphones ha hecho que la fotografía y el vídeo sean muy accesibles para todo el mundo. La calidad de las cámaras incorporadas en los móviles es cada vez mayor y los programas de edición de vídeo son cada vez más sencillos y suelen estar preinstalados o disponibles como aplicaciones. Este uso intuitivo del equipo, hace que la producción de vídeo sea mucho más sencilla, sobre todo entre los nativos digitales, pero a pesar de todas estas mejoras, es necesario tener en cuenta que utilizar equipos profesionales en el taller, puede elevar el proceso y despertar un interés especial entre los participantes. Por esta razón, este kit de herramientas está diseñado inicialmente para el uso de equipos profesionales. A pesar de ello, también hemos querido dedicar un capítulo al uso de tabletas o móviles para la grabación de un VP, proporcionando consejos útiles y herramientas que ayudarán a facilitar el proceso.

## 1.2 Conceptos clave

Los proyectos VP son una experiencia de aprendizaje práctico. Cuando facilites un proyecto vídeo participativo por primera vez, asegúrate de interiorizar los siguientes conceptos clave:

**Que comentan errores:** El aprendizaje práctico es un aprendizaje sostenible. En lugar de explicarlo todo, deja que los participantes prueben por sí mismos y aprendan a través de sus propios errores y del de los de los demás.

**Haz de los errores un aprendizaje común:** Asegúrate de que los participantes entienden que

cada error compartido es una fuente de aprendizaje para todos. No importa quién hizo mal qué, sino que todos vean el efecto que tuvo y entiendan cómo se puede hacer mejor la próxima vez. Nunca hay que ocultar un error, sino incorporarlo a una base de datos común para el aprendizaje. Pregunta con frecuencia qué es lo que les ha gustado o disgustado a los participantes y cómo mejorar el resultado.

**Que vean para aprender:** Mostrar todo el material justo después del rodaje aumenta la comprensión y la conexión de todos los elementos: ayuda a los participantes a entender la conexión entre lo que hicieron con la cámara/micrófono/trípode... y lo que ven en la pantalla. Por ello, es importante ver el material justo después de haberlo grabado. No importa si se trata de un material de ejercicios lúdicos o de una entrevista importante, es importante revisar las tomas durante la producción. Cuando un grupo no está seguro de cómo proceder con su video o no está motivado para filmar, mostrar el material que han rodado hasta ahora puede dar lugar a nuevas ideas: pueden sugerir formas de continuar o sustituir ciertos elementos por otros nuevos.

**Que aprendan haciendo:** Es importante que cada participante muestre a los demás cómo manejar el equipo y que ese aprendizaje se transmita de unos a otros. Explicar algo que se ha aprendido ayuda a recordarlo después.

**Que pierdan el control:** Cambie frecuentemente los papeles entre los participantes para evitar que alguien sea experto en un solo aspecto del proceso. Como facilitador, es necesario que compruebe que los aprendizajes se han obtenido por los participantes. Construya el marco para trabajar juntos, pero manténgase abierto, flexible y creativo.

**Que cada grupo decida:** El grupo decide la forma y la función del resultado final. Deje que decidan si el vídeo se difunde o no, si se pone en línea o no, como se cita a las personas que lo han creado (por ejemplo, los nombres en los créditos), y qué hacer con todo el material al final del proyecto.

**Que se sientan cómodos/as:** : Construya un terreno y una atmósfera comunes para que todos se sientan cómodos cometiendo y “admitiendo” errores. Sé un facilitador participativo (por ejemplo, participa en algunos juegos y no te escondas detrás de tu posición designada).

**Que se diviertan:** Utiliza métodos lúdicos incluso con personas serias. Los juegos hacen que la gente abandone su estatus. Compartir la risa facilita la vulnerabilidad.

**Reuníos:** Involucra a otros grupos y amplía el círculo (por ejemplo, mediante entrevistas, narraciones o simplemente pidiendo opiniones). Compartid los resultados y celebrarlo.

## 1.3 Etapas de un proyecto de vídeo participativo

Los proyectos varían en su forma y función, sin embargo, ciertas etapas son importantes para todos ellos. A continuación, queremos presentar brevemente cada etapa y enlazar con ejemplos de ejercicios y juegos para ilustrar la metodología subyacente.

### 1.3.1 Presentación de la cámara y el proceso de creación de los grupos

Especialmente al principio, se utilizan ejercicios y juegos lúdicos, por su doble función de presentar al equipo técnico y a los compañeros y la formación de los grupos. Al combinar los ejercicios de formación de equipos con ejercicios de familiarización con la cámara, se produce un proceso natural de la utilización del equipo. Para este tipo de proyectos, es fundamental presentar al equipo al comienzo del proyecto y repetir el proceso todas las veces que sea necesario; sobre todo, cuando los equipos sean muy profesionales y cuando los participantes tengan respeto o incluso miedo a hacer algo mal.

**VER: : 5.1.**

### 1.3.2 Trabajos de contenido específico

El objetivo de un proyecto de vídeo participativo es tratar una determinada cuestión, tema o preocupación a través de un proceso colaborativo. La metodología del vídeo se utiliza para dirigir la discusión, expresar pensamientos y difundir las ideas creadas dentro del grupo. El tema es siempre el centro de atención, mientras que el vídeo es el medio para crear y debatir. Esto es lo que diferencia a este proyecto de otros talleres. El trabajo sobre el contenido se realiza directamente con el uso de la cámara, otros ejercicios están destina-

dos a preparar un argumento para la filmación y otros inician de forma más general el intercambio de ideas, la expresión de preocupaciones y el análisis de problemas.

Por tanto, se puede decir que esta etapa central del proyecto se concentra en la discusión de temas, la visualización de problemas, la expresión de opiniones y la búsqueda de soluciones.

**VER: 5.2.**

### 1.3.3 Rodaje y montaje

La siguiente etapa es el rodaje del vídeo. Muchos proyectos de VP se centran en las entrevistas porque permiten incluir más voces y opiniones. De este modo, se amplía el grupo de participantes y se da a más personas la oportunidad de contar sus historias u opinar sobre un determinado tema. Sin embargo, queremos animarte a que incluyas todo tipo de medios de expresión y pienses en alternativas creativas para incluir otras voces. Recuerda dar tanta importancia al sonido como a las imágenes.

En el momento de rodaje, es fundamental que los participantes puedan cambiar frecuentemente los papeles. Hay que animar a todo el mundo a estar tanto delante como detrás de la cámara, a grabar el sonido, hacer una entrevista, dirigir una escena, etc. Cambiar de papel de manera constante, ayudará a que todos los participantes obtengan el aprendizaje total de todo el proceso.

Una vez obtenido todo el material, comenzará el proceso de edición. Para que también sea un proceso grupal, las etapas de edición estarán separadas y habrá partes que habrá que trabajar en el ordenador y partes que no.

**VER EJERCICIOS 5.3 y 5.4**

### 1.3.4 Presentación y celebración

Las proyecciones y presentaciones son una parte crucial del éxito de un proyecto de vídeo participativo. Las proyecciones no han de hacerse una sola vez al finalizar el taller, han de realizarse durante las diferentes etapas del proyecto ya que al compartir el proceso, aumenta la comprensión y la apropiación. No hay que ser tímido a la hora de compartir el material en bruto y recibir comentarios. Invita a “amigos críticos” para que den su opinión acerca del proceso y ayuden a los participantes a afinar su mensaje y trata de dar a los

participantes la oportunidad de compartir su vídeo dentro de un círculo de confianza, para ver cómo se sienten cómodos con la forma en que aparecen en el vídeo y los mensajes que se transmiten a través de él.

Ten en cuenta que hacer esto en una fase anterior a la finalización del proyecto, permite adaptarlo e incluso volver a rodar algunas escenas.

Al final de cada proyecto, es necesario hacer una presentación final y decidir cómo se difundirá el resultado. No olvides dejar tiempo suficiente para que todos los participantes puedan consensuar dónde y cómo se difundirá el vídeo final.

Una vez decidido todos estos aspectos, podréis celebrar el final del taller encontrando un escenario adecuado para ello; realizad una presentación de los vídeos, compartid comida y bebida y deja espacio para el debate y el intercambio de opiniones sobre el tema.

---

## 1.4 Variación y adaptación

Antes de iniciar un proyecto de vídeo, piensa siempre en el objetivo y las necesidades del grupo y adapta tu plan en consecuencia. Los resultados finales pueden ser magníficos, pero recuerda que a veces el intercambio de ideas y experiencias es más importante que el propio vídeo.

Intenta pensar en actividades que ya hayas aplicado en tu trabajo: ¿podrías pensar en una forma

de incluir la cámara o la grabación de sonido en esta actividad? ¡Puede que funcione! Recuerda que no todas las actividades tienen que incluir equipos técnicos. Siéntete libre de combinarlo con otros ejercicios.

Puede ser especialmente interesante incluir otras técnicas y enfoques creativos, como el dibujo o los collages, la narración (visual) o los impulsos fotográficos, la co-creación de paisajes, las grabaciones de sonido y música, etc. Un ejemplo de ejercicio puede ser que los participantes graben sus voces contando historias o cualquier texto que escriban. Estas grabaciones sonoras pueden ser una buena base para futuros trabajos, si se pregunta a los participantes qué imágenes podrían apoyar su significado. También pueden incorporarse improvisaciones y dibujos relacionados con ellas. Como el énfasis está en el contenido, éste definirá la forma.

Recuerda, que todas las técnicas y variaciones tendrán que tener consonancia con el tema de tu proyecto.

El resultado de estas técnicas puede enriquecer no sólo las sesiones del taller, sino también el vídeo (por ejemplo, hacer un plano de seguimiento sobre algunos dibujos o palabras clave de la lluvia de ideas, filmar discusiones de grupo, utilizar música de creación común en el vídeo, etc.). Estos elementos adicionales serán muy útiles en el proceso de edición.

## 02

## VÍDEO PARTICIPATIVO

# EN EL CONTEXTO DE LA DISCRIMINACIÓN

**En esta sección, ofrecemos reflexiones generales sobre qué es la discriminación, el trabajo que se ha de hacer para luchar contra ella y las vinculamos con ejercicios que pueden aplicarse directamente en un taller de VP contra la discriminación.**

El vídeo participativo fomenta el aprendizaje a nivel formal e informal; por una parte permite trabajar con temas delicados a nivel personal, y por otro lado fomenta la coherencia del grupo. Por eso creemos que este método puede ser especialmente fructífero para el trabajo contra la discriminación.

El vídeo participativo no es un método que se mantenga por sí solo, debe incorporar a un objetivo a largo plazo. El VP es una herramienta valiosa que puede ayudar a cumplir diferentes objetivos: puede incidir en el diálogo, generar un cambio de comportamiento, producir un aumento de la comprensión mutua etc. También sirve para medir la posición de un grupo de personas, hablar sobre cuáles son sus creencias y cuáles no y puede resultar valioso para iniciar la (auto)reflexión y el diálogo.

## 2.1. ¿Qué es la discriminación?

Antes de hablar de los aspectos prácticos de VP contra la discriminación, hablaremos de la discriminación y de lo que significa para nuestro trabajo.

Por definición, la “discriminación” describe un trato desigual y/o injusto hacia alguien por su género, sexualidad, raza, etnia, nacionalidad, religión, creencias etc. La realización de estas diferencias están cargadas de tanto significado que estructuran la forma en que sentimos, pensamos y actuamos unos con otros. Los grupos que se construyen sobre la base de estas categorías no sólo se consideran intrínsecamente diferentes entre sí,

sino que a menudo también son incompatibles entre sí. La afiliación a los grupos y las supuestas diferencias entre ellos se utilizan como razonamiento y legitimación del trato desigual. Por lo tanto, aunque pensemos que estos grupos sociales son construidos, su importancia e influencia en nuestras vidas sociales son muy reales.

La discriminación no es sólo un “mal trato” o un trato desigual situacional, sino que tiene ramificaciones materiales muy reales. La discriminación conduce a la exclusión de las personas de los recursos sociales, a la negación de oportunidades para dar forma a la sociedad, a la negación de su voz en el discurso político, a la negación de su humanidad y a la reducción de su identidad a los supuestos grupos sociales.

Una persona no pertenece a un sólo grupo. Todos pertenecemos a una multitud de grupos sociales, incluso a más de los mencionados. Por ello, una persona puede ser discriminada de diversas maneras en función de su pertenencia a distintos grupos sociales. Piensa en alguien que es mujer, musulmana y lesbiana.

Sin embargo, una persona también puede ser discriminada por un grupo social pero formar parte del grupo privilegiado en otro aspecto de la categorización social. Esta experiencia multidimensional se conoce como “interseccionalidad”, lo que significa que las diferentes formas de discriminación no se suman simplemente unas a otras, sino que se funden en una única forma.

Por lo tanto, no todas las discriminaciones son iguales; no todas las personas que pertenecen al mismo grupo experimentan el mismo tipo de discriminación. Incluso dentro de los grupos discriminados, los privilegios que proporcionan otras cat-

egorizaciones sociales desempeñan un papel importante en la manifestación de la discriminación y la desigualdad para diferentes personas. Esto nos lleva a otra realidad importante: como se ha mencionado, la discriminación tiene consecuencias materiales muy reales. Pero la realidad material de la vida de una persona no se basa únicamente en una categorización social, sino en muchas (interseccionalidad). Esto significa que, dentro de un mismo grupo, algunas personas tienen mejores circunstancias materiales que otras. En el feminismo, por ejemplo, las mujeres blancas siempre experimentarán otra forma de liberación mayor que, digamos, una mujer negra, o una mujer musulmana, o una mujer trans, o una mujer con discapacidad, aunque vivan en la misma sociedad. Esto demuestra que el examen de los propios privilegios es un paso fundamental en el trabajo contra la discriminación.

La socióloga, científica de la comunicación, artista y activista alemana Natasha Kelly dice que “no hay nada neutral fuera del racismo: todas las personas e instituciones se ven afectadas por él”. Las personas privilegiadas están implicadas e invitadas a actuar también para deconstruir, liberar y acabar con la discriminación, para siempre.

### 2.2.1. El racismo como ejemplo de “alteridad”

Trabajando con el ejemplo del racismo, en parte porque es un tema que prevalece en todas las sociedades, y en parte porque las organizaciones de este proyecto trabajan mayoritariamente en temas de racismo, queremos demostrar algunos conceptos clave.

Aunque no hay razas humanas, existe un proceso de racialización: Es el proceso que construye diferentes grupos, los marca con rasgos definidos y afirma que son adversamente diferentes entre sí. Los rasgos asignados pueden ser visibles (color de la piel, textura del pelo, rasgos faciales, etc.) o implícitos (rasgos de carácter, valores, inteligencia, etc.). Mediante la racialización se construyen grupos étnicos o culturales.

Sin embargo, este proceso no es exclusivo de la racialización. Se aplica a todos los grupos marginados, como las personas con discapacidad o los miembros de la comunidad LGBTQ+, entre otros. Todo ello conduce a una mentalidad de “nosotros”

y “los otros”. Por ello, este proceso también se denomina “othering”.

Los rasgos asignados no son necesariamente malos. La alteración “positiva”, por ejemplo, se da en el concepto de minoría modelo, cuyos miembros están marcados con rasgos de connotación positiva. Un ejemplo clásico: Los asiáticos orientales, que tienen la presunción de ser inteligentes por encima de la media. Sin embargo, los miembros de esas minorías modelo siguen siendo objeto de deshumanización y su esfuerzo y trabajo duro se desestiman ya que quedan subsumidos en la predeterminación biológica.

Lo que sigue en todos los casos, negativos y positivos, es una exclusión de estos grupos a los márgenes de la sociedad. Dentro del grupo privilegiado, la alteración y la marginación del “otro” conduce a una mayor conciencia de su “nosotros”. Por consecuencia, un grupo privilegiado necesita al “otro” para afirmar que ellos son la norma y reforzar su propio grupo, creando así un desequilibrio de poder entre ambos grupos que les beneficia.

El acto de discriminación no es más que la alteridad en acción.

La alteración o el procesos de racialización ocurren a diario y se repiten constantemente. Estos procesos están tan arraigados a nuestra vida social, que nos acostumbramos a ellos y aprendemos que son “normales”. Al estar arraigados a nuestro mundo social, solemos aceptarlos y no pensamos demasiado en ellos. De ahí la importancia de la lucha contra la discriminación, el racismo, etc.: estar en contra de la discriminación es mirar más allá de lo que consideramos normal, no sólo en el comportamiento de los demás, sino en el nuestro.

A veces discriminamos a otras personas sin ser conscientes de ello. En realidad, en nuestra vida diaria, leemos información y nos relacionamos con otras personas a través de nuestros propios prejuicios, estereotipos, sesgos cognitivos y efectos psicológicos que conducen a pensamientos y acciones discriminatorias. Los estereotipos nos llevan a pensar de una manera determinada, los prejuicios nos llevan a sentir de una manera determinada y ambos pueden llevarnos a actuar de forma discriminatoria.

Como todos crecemos en un mundo que normaliza la discriminación de algunos grupos de perso-

nas, interiorizamos estas circunstancias y no vemos el problema en ellas de inmediato. En el mundo de la antidiscriminación, es importante aceptar que se puede actuar de forma discriminatoria sin ser consciente de ello. Seguramente habrás oído a personas reaccionar con un “no era mi intención” cuando se les llama la atención por hacer algo discriminatorio. Probablemente sea cierto, puede que no tuvieran la intención, pero la intención no niega el resultado del comportamiento en circunstancias de discriminación. Al principio de la conciencia de la discriminación se encuentra la aceptación de la propia responsabilidad de desaprender los puntos de vista y comportamientos discriminatorios interiorizados, etc.

### 2.2.2. Estructuras discriminatorias

La discriminación existe en una entidad de estructura multidimensional que implica cada instante de nuestras vidas. Incluye nuestros pensamientos, comportamientos, actitudes, interacciones, así como nuestra toma de decisiones. Todos los motivos de discriminación, incluso los que pasan desapercibidos, todas las micro y macroagresiones se encuentran en estas estructuras.

Sin embargo, estas estructuras no son estables. Se modifican y evolucionan junto con las sociedades que las construyen. Difieren globalmente entre regiones y cambian con el tiempo. Pero todas ellas siguen un orden jerárquico. Por ejemplo, en casi todas las estructuras raciales, los blancos se encuentran en la cima y los negros en la base. Por eso el racismo inverso es un mito. No todo el mundo puede experimentar el racismo y no todo trato desigual es racismo. Patear hacia arriba en esta jerarquía es estructuralmente imposible.

Es habitual leer sobre la discriminación inversa, cuando los discriminados son los que pertenecen al grupo privilegiado y dominante. Esto es un error, porque la discriminación no puede tener lugar en contra de la dirección del opresor. Cada persona tiene sus propios prejuicios y actúa de forma individual, pero forma parte de un sistema y las acciones deben analizarse en el contexto del sistema. El discurso de odio suele utilizar esta narrativa, pero no hay ningún sistema que legitime esta discriminación inversa. No debe confundirse con la discriminación positiva, en la que se toman medidas para solucionar las desigualdades actuales.

Para lograr un cambio sistémico real y a largo plazo, no debemos dejar estas estructuras intactas. Para ello tenemos que reflexionar sobre ellas, sobre nuestro posicionamiento en ellas y, por tanto, sobre nuestras ventajas y privilegios derivados de nuestro posicionamiento en el sistema. Tenemos que ser conscientes de las acciones subconscientes de “alteración”. Porque aunque no queramos discriminar a alguien puede ocurrirnos todos los días. Por desgracia, nadie está libre de racismo y de otras formas de “alteración”.

## 2.3. El uso de la VP en el trabajo contra la discriminación

El taller de VP es una herramienta valiosa para trabajar contra la discriminación, porque durante el taller podemos aumentar la conciencia, la comprensión y la autorreflexión y debatir sobre los estereotipos, los prejuicios, los discurso del odio entre muchos otros temas.

Este taller suele utilizarse para potenciar y amplificar las voces (sobre todo) de las personas marginadas. Sin embargo, también podemos utilizarlo para llegar a las personas que ocupan posiciones privilegiadas en la sociedad y hacerles reflexionar sobre sus privilegios y su comportamiento discriminatorio interiorizado.

Para realizar un taller de VP sobre la discriminación es importante partir de uno mismo y utilizar ejercicios que fomenten la multiperspectividad para que los participantes tengan en cuenta las voces de las personas marginadas. ¿Cómo les gustaría ser retratadas a las personas minoritarias? ¿Qué estrategias de lucha contra la discriminación podemos construir? y qué alianzas podemos generar con personas pertenecientes a grupos marginados para utilizar nuestros privilegios para luchar contra la discriminación en lugar de seguir con los prejuicios (irreflexivos)?

En esta caja de herramientas hablaremos del tema y haremos diferentes actividades para aprender a identificar las situaciones discriminatorias, trataremos de sensibilizar a los participantes y también les proporcionaremos algunas herramientas para que en el futuro sean capaces de superar estas situaciones. Al final del taller, crearemos nuestro mensaje antidiscriminatorio y lo trataremos de

**Guía para facilitadores (Ejercicio 2.3.1.) :**

Creo:

Que es un ladrón  
Que está sucio

Siento:

Miedo  
Asco

Como actúo yo:

No tomo asiento cerca de él  
Guardo mi maleta

forma artística para captar la atención del máximo número de personas y poder sensibilizar a nuestro entorno.

**Sugerencia para los facilitadores:**

Para iniciar este proceso de toma de conciencia, comenzaremos con estos ejercicios que nos ayudarán a realizar un autoanálisis.

**2.3.1. Ejercicio 1**

**Objetivo:** ser conscientes de nuestros propios estereotipos y prejuicios

**Aprendizaje:** ser autocrítico y ser capaz de realizar un autoanálisis para conectar con nuestros propios prejuicios que nos llevan a discriminar a otras personas.

**Pasos:** se propone una situación como la siguiente: "Cuando veo a una persona migrante en el tren...". El animador preguntará a los participantes:

- ¿Qué te parece?
- ¿Qué sientes?
- ¿Qué harías tú?

**2.3.2. Ejercicio 2**

**Objetivo:** ser conscientes de nuestros propios estereotipos y prejuicios

**Aprendizajes:** ser autocrítico y poder realizar un autoanálisis para conectar con nuestros propios prejuicios que nos llevan a discriminar a otras personas.

**Pasos:** Indica al grupo las diferentes categorías de grupo y pídeles que escriban en un papel lo primero que se les ocurra (trata de ser sincero contigo mismo).

Algunos ejemplos: Homosexual, alemán, musulmán, adopción por parejas del mismo sexo, mujer con hiyab, italiano, gitano, etc.

**Pauta para el animador:** el animador debe hacer reflexionar a los participantes sobre sus propios estereotipos, subrayando la importancia de ser conscientes de ellos, como primer paso para su-

perarlos.

**2.3.3. Ejercicio 3**

**Objetivo:** reflexionar sobre la discriminación, cómo funciona y sus consecuencias en la sociedad y nuestro papel en ella

**Aprendizajes:** comprensión de las experiencias de las personas discriminadas y reflexión sobre el papel que podemos desempeñar para conseguir una sociedad liberada

**Pasos:** proponer una situación discriminatoria y orientar el debate siguiendo algunas preguntas, como éstas:

¿Cómo deberían sentirse las personas cuando son discriminadas? (Proponga una situación discriminatoria) Si me ocurriera a mí, ¿cómo me sentiría?

¿En qué tipo de sociedad quiero vivir?

¿Qué "gano" como ciudadano que vive en una sociedad que discrimina? ¿Qué podría "ganar" en una sociedad intercultural?

¿Qué puedo hacer en mi vida diaria para enfrentarme a la discriminación? (situaciones cotidianas, afrontar la desinformación, ...)

Como propósito general durante el taller, invita a los participantes a reflexionar sobre la pregunta "¿Cómo puedo ser un aliado de las personas marginadas?".

Podemos ofrecer una pequeña "hoja de trucos" para ayudar a los participantes a actuar como aliados y utilizar sus privilegios para el cambio:

1. conocer la definición de estereotipo/prejuicio/discriminación es el primer paso. segundo: ¿cómo actuar contra la discriminación? ¿qué podemos hacer (y qué no)?
2. comprueba tus privilegios: conoce los privilegios que tienes en determinadas situacio-

- nes respecto a ciertos grupos de personas
3. como guía para ti mismo puedes utilizar la comunicación en 3 pasos: 1. nombrar lo que sucede, 2. articular lo que te hace. 3. pronunciar una instrucción concreta de cómo actuar
  4. herramienta de análisis de los encuentros con la discriminación:
  5. 4.1 describir el problema / la situación
  6. 4.2 ¿Cuál sería su resultado ideal (solución, objetivo, visión)?
  7. 4.3 ¿Quién forma parte del problema/de la situación?
  8. 4.4 ¿Qué es lo que sólo se puede resolver desde fuera?
  9. 4.5 ¿Qué puedo aportar?
  10. 4.6 ¿Mis próximos pasos?

## Algunas observaciones generales sobre la facilitación

Es esencial que los facilitadores creen una atmósfera en la que todos se sientan cómodos y dispuestos a participar. Para ello, es importante utilizar ejercicios para romper el hielo y conocer a los participantes. También es importante escuchar y ser escuchado. Por ello, intentaremos dinamizar las sesiones dando la voz a quien le toque en ese momento.

También es importante tener la mente abierta y aportar ideas muy creativas para darles las soluciones que necesitan. En nuestro caso concreto, nos encontramos con grupos que tenían ideas muy diferentes para trabajar el tema de la comunidad. Por esta razón, en las sesiones presenciales, nos esforzamos mucho por conocer todas las ideas de cada grupo y tratamos de proporcionarles más ideas, herramientas o perspectivas diferentes para ejecutar su idea.

Después de conocer cada idea y cómo pensaban ejecutarla, les dimos algunos consejos y herramientas como: enlaces interesantes, vídeos similares a lo que querían grabar (para ver cómo se graban, qué elementos utilizan, cómo se editan, etc.), artículos para tratar temas concretos y ofrecimos herramientas como bancos de imágenes y sonidos (pexels, pixabay, youtube) y grabadores de sonido (audacity).

## 03

**PREPARACIÓN****DE LOS PROYECTOS DE VÍDEO PARTICIPATIVO**

**El objetivo de este capítulo es ofrecer algunas orientaciones, especialmente a quienes no han trabajado los videos participativos, y ayudar a decidir cómo montar un proyecto, qué equipos comprar y qué otros requisitos básicos hay que tener en cuenta. Aunque es posible realizar el taller con los mínimos recursos, ten en cuenta que disponer de un equipo más profesional puede atraer la atención de los participantes. .**

**3.1 Equipo técnico**

Decidir el equipo adecuado para su proyecto puede ser la cuestión más importante desde el punto de vista del presupuesto. Antes de comprar cualquier equipo, asegúrese de comprobar las siguientes cuestiones:

- ¿Se trata de un proyecto único o está previsto trabajar realizar este taller de forma regular?
- ¿Cuál es el público objetivo y qué necesidades tiene? (por ejemplo, ¿facilidad de manejo frente a afinidad técnica, discapacidades, otras necesidades específicas? Por ejemplo, es posible que no se quiera comprar la cámara más pesada cuando trabaje con personas mayores).
- ¿El equipo es compatible con otros equipos? (por ejemplo, compatibilidad con el sistema informático, ...)
- ¿En qué entorno se va a filmar? Por ejemplo, si planeas hacer rodajes largos en exteriores, podrías invertir en baterías más grandes y adicionales. Cuantas más baterías tengas, más enchufes necesitarás para cargarlos, etc. Si, por ejemplo, filmas en entornos muy soleados, puedes pensar en filtros solares, mientras que si vas a filmar también de noche o en habitaciones oscuras, necesitas un objetivo rápido, etc.)
- ¿Tengo suficiente espacio para guardar todo mi equipo en un lugar seco y seguro?

Además de todos los aspectos mencionados arriba, te sugerimos que busques organizaciones locales que dispongan de equipo para prestar. De esta forma, podrás guardar el resto del

presupuesto para comprar otros materiales como por ejemplo un micrófono, o una pértiga. A continuación, presentamos dos escenarios de equipamiento diferentes y algunas variaciones posibles:

**3.1.1 El mejor caso**

- 2 kits de cámaras, cada uno de los cuales incluye:
  - Micrófono montado en la cámara
  - Micrófono de mano
  - Trípode con nivel (lo suficientemente robusto para su cámara y que no se golpee ligeramente)
  - Segunda batería
  - Cargador de energía
  - Bolsa de la cámara
- Opcional, pero recomendado: deadcat (para el entorno ventoso)
- Proyector, TV, monitor u otras herramientas adecuadas para proyectar los vídeos durante las sesiones
- Altavoces para proyectar los vídeos durante las sesiones
- Fuente de alimentación: suficientes enchufes para cargar las baterías
- Sistema de edición por ordenador (Final Cut X, Adobe Premiere Elements, Imovie, etc.)
- Opcional: cámara de fotos para documentar el proceso

### 3.1.2 mínimo

- 2 tabletas con cámara de calidad\*
- Grabador de audio externo\*\*
- Fuente de energía: suficientes cargadores
- Tarjeta SD adicional, si es compatible
- Proyector, TV, monitor u otras herramientas adecuadas para proyectar los vídeos durante las sesiones
- Altavoces para proyectar los vídeos durante las sesiones
- Sistema de edición por ordenador\*\*\*
- Smartphones personales para documentar el proceso

\* Preste especial atención al tipo de objetivo incorporado.

\*\* Considera que las tabletas no tienen más de un enchufe para auriculares y/o micrófonos externos. El uso de una grabadora de audio externa podría funcionar mejor que un micrófono.

\*\*\* Aunque se puede editar en la tableta, recomendamos la edición en el ordenador, debido a las pantallas más grandes y a las mejores posibilidades para los grupos

Importante: Los proyectos se basan en la necesidad de compartir el equipo. Por lo tanto, no dejes que todo el mundo filme con su propia cámara o smartphone, trata de tener un equipo designado para filmar. Esto facilitará el almacenamiento y la duración de la batería.

Recuerda que el sonido influye mucho en la calidad de un vídeo. Aunque las cámaras de los teléfonos inteligentes o las tabletas de hoy en día son bastante buenas, el sonido no suele ser demasiado bueno. Te aconsejamos invertir en un buen micrófono/grabador de audio en vez de en una cámara para las sesiones de fotoperiodismo de bajo coste. Además de esto, ten en cuenta el proceso de planificación de la grabación y trata de conseguir los materiales que te ayudarán a conseguir un resultado óptimo. Por ejemplo puede ser una buena opción que cuando grabemos en interiores hagamos uso de telas o paneles para reducir el eco, etc.

Sugerencia: ¡una tableta hace mucho, pero no todo! El zoom, por ejemplo, no se puede utilizar de la misma manera que con las videocámaras. El zoom digital puede reducir la calidad de la imagen, así que, cuando sea posible, trata de mover la propia cámara. Esto dará un resultado más dinámico y

estéticamente coherente. Anima a los participantes a que utilicen el “zoom corporal”, en lugar del zoom digital.

El rodaje con tabletas tendrá resultados diferentes, pero esta limitación se puede utilizar en el concepto y la estética.

### 3.1.3 opcional / variaciones

- Reflectores: pueden ser muy útiles para mejorar la iluminación sin mucho esfuerzo, especialmente importantes para las caras o para iluminar objetos individuales. También, y especialmente en grupos grandes, puede ayudar a tener una variación de responsabilidades para que todos se mantengan ocupados. Puedes conseguir un juego de reflectores plegables a partir de unos 15-20 euros.
- Cámara de televisión: aunque las videocámaras funcionan perfectamente para los proyectos de VP, según nuestra experiencia, tomar prestada una gran cámara de televisión da un valor adicional al proyecto. La cámara grande capta la atención y los posibles interlocutores de la entrevista o la gente de la calle se tomarán más en serio la filmación. Manejar una cámara grande es especialmente emocionante para los participantes porque suele ser algo nuevo para todos los miembros del grupo. Aunque tiene más botones y ajustes, el manejo básico de una cámara de televisión no es más complicado que el de una videocámara. Por lo tanto, sirve para todas las edades y conocimientos previos. El único inconveniente es el peso. Hay que tenerlo en cuenta también para elegir un trípode adecuado.
- Grabador de audio: cuando utilices un grabador de audio manual, ten en cuenta que un grabador con zoom funciona mejor para la grabación de audio/voz (porque es direccional), mientras que un grabador de audio de cuatro pistas es mejor para el sonido envolvente (en la línea de un micrófono de mano y un micrófono de cámara).
- Sugerencia: asegúrate de sincronizar tus grabaciones (utiliza una solapa o una palmada).

### 3.1.4. Utilización de los equipos pro-

## pios del participante / sólo teléfonos / experimental

- Teléfonos inteligentes de los participantes\*.
- Auriculares con micrófono incorporado\*\*
- Palos de selfie, gorilápodos, cardanes, etc. \*\*\*
- Cualquier cosa que encuentres en tu entorno\*\*\*\*

Si no hay presupuesto para comprar o alquilar equipos, los facilitadores también pueden recurrir al propio equipo de los participantes: los smartphones. Si bien algunos de los objetivos específicos de un proyecto de VP se basan en compartir equipos y en la atracción de equipos profesionales, otros objetivos son más generales: trabajar la sensibilidad visual de los participantes, concienciarse sobre la expresión con imágenes y la conexión entre sonido e imagen. El uso de dispositivos comunes puede hacer posible que los participantes apliquen las técnicas aprendidas en su vida cotidiana una vez terminada la formación y, simultáneamente, la alternativa puede ser satisfactoria. \*Asegúrate de utilizar la opción "pro" que suelen tener los dispositivos: Esta opción te permite cambiar ciertos nodos de la cámara como el ISO, la apertura del objetivo, el tipo de lente y el tiempo de captura. Poder configurar todas estas opciones ayuda a dar al vídeo un aspecto más profesional y eleva la experiencia de aprendizaje.

\*\*Primer paso para mejorar la calidad del sonido al grabar voces, efectos sonoros o sonidos específicos. Para otros consejos relativos al sonido, véase 3.1.2.

\*\*\*Mucha gente tiene este tipo de herramientas en casa. Pregunta a tus participantes qué artilugios tienen y utilízalos colectivamente para experimentar. Especialmente en el caso de tomas estáticas, como una entrevista o una conversación, estos dispositivos pueden suponer una gran diferencia. En el caso de dispositivos más lúdicos, como los cardanes, puede ser divertido experimentar con tipos de tomas como las de seguimiento.

\*\*\*\* La restricción fomenta la creatividad. Intenta encontrar alternativas para mejorar tus disparos, como: cajas, vasos, macetas, cintas para el pelo o cualquier cosa que pueda servir para apoyar el dispositivo en una superficie plana e inmóvil.

## 3.2 Otros recursos

### 3.2.1 Tiempo

Los procesos más importantes de un proyecto de VP tienen lugar en forma de debate, trabajo conjunto y reflexión común. Por lo tanto, el tiempo es muy valioso para el éxito de un proyecto. Un proyecto de video participativo realizado en profundidad puede requerir entre 10 y 15 días completos de trabajo seguidos. En muchos entornos, es posible que no se utilicen días enteros. En ese caso, lo mejor es extender el proceso a un periodo de tiempo más largo y, por ejemplo, reunirse una vez a la semana.

Si tienes poco tiempo, considera la posibilidad de acortar la parte técnica y hacer menos ejercicios, y sesiones más cortas para la filmación. Prioriza las tareas y los ejercicios, pero no prescindas del tiempo para ver las filmaciones juntos después de cada paso y discutirlos. Incluso puedes dar a algunas personas tareas breves como deberes o hacer que el grupo haga los guiones gráficos, pero que los individuos o las parejas hagan componentes de los mismos (por ejemplo, entrevistar a alguien). Sin embargo, ¡tenga en cuenta que esto afecta en gran medida a la dinámica, el impulso y la confianza dentro del grupo!

En el cuarto capítulo presentaremos un esquema de taller de sólo 20hs de PV contra la discriminación, aunque recomendamos tomarse algo más de tiempo, siempre que sea posible.

### 3.2.2 Espacio

Necesitarás un espacio tranquilo y seguro para que el grupo se reúna. Este debe ser el lugar en el que habitualmente comenzáis vuestras jornadas, donde os reunís después de cada ejercicio o jornada de rodaje para recapitular y donde veis vuestras grabaciones. Puede ser el mismo lugar donde se organizan las proyecciones para un público más amplio, pero no es necesario.

Si es posible, el acceso a una variedad de entornos para filmar enriquecerá tanto el proceso como el resultado.

**Sugerencia:** Si tienes una sala de taller propia, utiliza las paredes para visualizar los avances y los consejos técnicos que el grupo vaya recopilando a lo largo del proyecto

### 3.2.3 Material adicional

En el espacio de tu taller también necesitarás:

- Pizarras o mesas más grandes para que el grupo cree listas e imágenes
- Marcadores o bolígrafos
- Juego de tarjetas de diferentes colores para documentar el aprendizaje y una forma de colgarlas (si es posible, ¡déjalas todas visibles en las paredes!)
- **Sugerencia:** no es necesario gastar una fortuna en tarjetas. Utilice lo que tenga, pero considere utilizar un colores para facilitar el aprendizaje
- Notas adhesivas /post its para la edición conjunta
- Disponer de algo de comida y bebida para los descansos. Esto mejorará la concentración y fomentará el intercambio informal entre sesiones.

## 3.3 Consejos prácticos para el rodaje

Como hemos señalado hasta ahora, este taller sirve para la cohesión del grupo, el debate y el tratamiento conjunto de un tema, más que para la creación de un producto de vídeo artístico. Sin embargo, dado que todos estamos acostumbrados a ver vídeos y películas de alta calidad todos los días -no sólo en películas, sino también en anuncios o vídeos musicales-, es muy probable que una cierta calidad estética mejore la satisfacción que sienten los participantes con el resultado y, por tanto, aumente la apropiación.

### Considere su entorno.

Al filmar en la ciudad, siempre tendrás que lidiar con algún tipo de ruido de fondo. Tenlo en cuenta cuando planees utilizar sonidos originales, hacer entrevistas en la calle, etc. Para la grabación de sonidos y discursos específicos, procura disponer de un entorno tranquilo.

Tenemos que cuidar el sonido, pero también la imagen; tanto si grabas en interiores como si lo haces en exteriores, la iluminación siempre será un factor importante. Aprovecha la luz natural en la medida de lo posible y familiarízate con los cambios de luz en tu ciudad para evitar grabaciones muy divergentes. Para que el proceso sea más

fácil, trata de incluir en los juegos y ejercicios, aspectos relacionados con el entorno; haz que tus participantes exploren diferentes lugares para rodar y utiliza objetos que estén disponibles en el espacio para inspirar a los participantes.

### Adapte el estilo a su equipo.

Cuando se filma sin raíles ni carros, por muy quieta que mantengamos la cámara, siempre habrá un cierto movimiento en la imagen. Evita grabar mientras caminas si no es como una decisión estética consciente. Puedes tener en cuenta estos retos y adaptar tu equipo en consecuencia; por ejemplo, los equipos anticuados, como las cámaras de super8, dan un bonito toque vintage a tu vídeo, permiten las cámaras temblorosas y permiten cierta aspereza como parte de su estilo.

Otra posibilidad es hacer un one-shot-movie. Un OneShot es ideal para cuando se graba tabletas o smartphones. La omisión de cortes crea una proximidad real con el espectador, que se siente más cerca de la escena y obtiene una experiencia en profundidad. Cada corte es un acortamiento y una transformación de lo vivido. OneShot se abstiene conscientemente de ello. Hay que tener en cuenta que un OneShot necesita mucho más tiempo para la preparación, pero menos para el rodaje y el montaje. Para poder ejecutarlo, es esencial preparar un storyboard detallado y un calendario de rodaje claro.

Para que el proceso de PV sea exitoso y variado, asegúrate de incluir la cámara en las primeras fases del taller.

# 04

## ESQUEMA DEL TALLER

### EJEMPLO

**A continuación, ofrecemos un proyecto piloto para un taller de VP de 20h contra la discriminación pensado para 10 participantes. Antes de comenzar, ten en cuenta que se trata de un periodo de tiempo bastante corto para este tipo de proyecto y asegúrate de que tiene repercusiones a largo plazo.**

Ofrecemos este esquema de taller como orientación para que sirva de guía para planificar y poner en práctica un proyecto de VP a corto plazo contra la discriminación. Este capítulo ofrece una visión general conceptual y organizativa que recopila varios juegos y ejercicios concretos, véase capítulo 5.

Ten en cuenta que puedes adaptarlo según tus necesidades y objetivos. Aconsejamos encarecidamente ampliar la duración en lugar de acortarlo aún más.

#### 4.1 Tema

Para poder realizar un proyecto de VP contra la discriminación de una corta duración, sugerimos encontrar un tema que sea lo suficientemente amplio como para abrir un campo de cuestiones y, al mismo tiempo, lo suficientemente específico como para no conducir a los participantes a una dirección completamente diferente. Elegir un tema antes de iniciar el proyecto tiene dos partes buenas. Por una lado, ofrece la ventaja de poder invitar a los participantes a un proyecto concreto en vez de a uno completamente abierto y, por otro lado, ayuda a que los participantes puedan sumergirse en la profundidad de un tema con mayor facilidad y rapidez.

Como ejemplo, hemos elegido el tema “comunidad” por ser un tema común y fácil de entender, pero al mismo tiempo porque contiene un campo de posibles cuestiones a plantear. Hablar de (formar parte de) una comunidad implica hablar de conceptos de pertenencia e identidad. Significa negociar los límites y la necesidad de definirlos y motivarlos. Plantea cuestiones de pertenencia,

así como de identidad, afiliación y alteridad. Es un tema con el que todo el mundo puede relacionarse, no importa si hablamos de comunidades de jugadores, subculturas (urbanas) o comunidades basadas en la etnia, la religión o la experiencia conjunta (incluidos, por ejemplo, los refugiados). Hoy en día las comunidades en las que vivimos son cada vez más diversas desde el punto de vista cultural, intergeneracional, sexual,... por lo que es realmente importante generar y crear nuevas herramientas y espacios para gestionar la diversidad en nuestras comunidades locales y alrededores. Sugerimos invitar a los participantes a compartir sus historias y experiencias de pertenencia (o exclusión) a las comunidades al principio del proceso. Hacer esto puede ayudar a construir una atmósfera de grupo abierta y de confianza y así después, será más fácil para los participantes hablar de los temas delicados relacionados con la discriminación. ¿A qué comunidades pertenezco? ¿Me sitúo en el límite o en el medio de estos grupos? ¿Cuáles de estas comunidades? ¿son elegidas? ¿Cuáles son infligidas? Y así sucesivamente. Estas consideraciones y autoobservaciones constituyen un trampolín para un trabajo más profundo sobre la antidiscriminación.

#### 4.2 Marco estructural

De acuerdo con las etapas de un proyecto fotovoltaico introducidas en la sección 1.3. proponemos dos plazos diferentes para su proyecto. Recomendamos sesiones de al menos 3 horas cada una. La primera variación, es un poco más lenta al principio, pero ofrece más tiempo para familiarizarse con el equipo y para centrarse en la

filmación. La segunda variación comienza más rápido, pero ofrece más tiempo para editar con la posibilidad de alterar y filmar material adicional si es necesario. La tercera variación adicional muestra lo que se puede ganar haciendo un taller más largo (33 horas en lugar de 20).

#### 4.2.1 Variación 1

3h Conocer a los demás y el equipo  
 3h Introducción al tema  
 4h Discusión, planificación del vídeo y otras tareas de cámara  
 6 h Rodaje  
 4h Edición  
 + Evento final

#### 4.2.2 Variación 2

3h Conocer a los demás y el equipo  
 3h Introducción al tema  
 3h Esquema del vídeo y primera filmación (dentro del grupo, en el entorno directo)  
 5h Filmación  
 3h edición aproximada, discusión + filmación posterior  
 3h Edición  
 + Evento final

#### 4.2.3 Variación 3

3h Conocer a los demás y el equipo de grabación  
 3h tareas de filmación y cámara  
 6h Tareas de filmación y cámara/introducción del tema  
 3h Trabajo sobre el tema y planificación  
 3h Planificación y concepción del vídeo  
 6h Filmación  
 3h Pre-edición  
 3h Edición +  
 Filmación posterior  
 3h Edición  
 + Evento final

Esta variante está pensada para un proyecto de VP contra la discriminación, que durará dos meses y tendrá reuniones semanales. A lo largo del proceso, se pueden planificar varios eventos adicionales para un público más amplio, como proyecciones de material con las personas que han sido

filmadas, un evento abierto para debatir sobre el tema, la proyección previa de un corte preliminar y una proyección final al terminar el taller.

### 4.3. Consejos para las adaptaciones

Las variaciones mencionadas son sugerencias para visualizar las posibilidades y mostrar cómo se centran en diferentes aspectos como la filmación, el trabajo del tema o la edición. Están pensados para reuniones más cortas, aproximadamente una vez por semana, con algunas sesiones más largas (principalmente para la filmación).

Siempre que sea posible, son preferibles los talleres intensivos con días completos seguidos porque condensan e intensifican el trabajo sobre el tema. Sin embargo, aconsejamos que los recursos siempre estén adaptados a los horarios y necesidades de los participantes. (¿Las reuniones deben celebrarse por las mañanas o por las tardes? ¿Son posibles los rodajes más largos los fines de semana? etc.). No dudes en añadir siempre más días y ejercicios si el taller lo requiere. Tampoco trates de alargarlo demasiado ya que perderá el impulso. Trata de alargar las horas de los días para agrupar las sesiones en consecuencia.

# 05 JUEGOS Y EJERCICIOS

**Como se ha introducido en la sección 1.3. los juegos y ejercicios se utilizan para presentar y familiarizar a los participantes con el equipo, pero también para fomentar la coherencia del grupo. Cambia siempre los papeles y anima a los participantes a que aprendan unos de otros. Es importante que al finalizar el taller todos hayan probado cada paso al menos una vez.**

Como se ha introducido en la sección 1.3. los juegos y ejercicios se utilizan para presentar y familiarizar a los participantes con el equipo, pero también para fomentar la coherencia del grupo. Cambia siempre los papeles y anima a los participantes a que aprendan unos de otros. Es importante que al finalizar el taller todos hayan probado cada paso al menos una vez.

La VP suele utilizarse en grupos con poca alfabetización mediática, pero puede hacerse con todo tipo de grupos. Tener en cuenta el nivel de alfabetización mediática ayuda a diseñar el taller. Los conocimientos previos pueden utilizarse en grupos mixtos y son especialmente útiles para el aprendizaje mutuo. Asegúrese siempre de que las expectativas sobre el resultado final no sean demasiado altas en términos de calidad. No tenemos el presupuesto para hacer una película de Hollywood, ni es nuestro objetivo hacerlo. El vídeo es la herramienta, no el resultado. La calidad deseada también depende del medio de distribución: los vídeos para las redes sociales requieren una configuración diferente a los destinados a las proyecciones a gran escala.

A continuación, ofrecemos ejemplos de juegos y ejercicios específicos para proyectos de VP adaptados al tema de la discriminación. Para aquellos lectores que nunca hayan realizado un taller de VP estos ejemplos pretenden dar una idea más completa sobre el enfoque de FV contra la discriminación. Para obtener más información, también remitimos a nuestra lista de referencias.

## 5.1 Ejercicios de introducción

### 5.1.1. Nombre del juego

#### Ejercicio paso a paso:

1. Sentaos en círculo y coloca la videocámara en el suelo en el centro del círculo (en la bolsa).
2. Dirígete a la persona sentada a tu lado y pídele que mire lo que hay en la bolsa. Una vez que la persona haya sacado la cámara, explícale:
  - Cómo sostenerla con las manos (coloca la cámara en una mano y mantén el brazo justo al lado del pecho para mantenerla firme, sujeta y maneja los botones con la mano)
  - Desde dónde encenderlo
  - Cómo quitar la tapa del objetivo (hay que tener especial cuidado ya que el objetivo es la parte más delicada de la cámara)
3. Dile a una persona sentada al otro lado del círculo que vuelva a mirar la bolsa y saque lo que hay dentro (el micrófono + el cable). Muéstrale cómo sujetarlo y cómo conectarlo a la cámara.
4. Una vez que esa persona esté de vuelta en su asiento, dile a la persona sentada a su lado que saque los auriculares y los conecte también a la cámara (si el grupo es muy pequeño puedes hacerlo tú).
5. Pídele a la persona que tiene la cámara que apunte a la persona con el micrófono y muéstrale qué y cómo tiene que grabar.
6. Ahora dile a la persona que tiene el micrófono que diga su nombre y su edad y el animal

- que le gustaría ser. La persona que tenga la cámara será la responsable de grabar.
7. Después de esta primera grabación, haz que la persona con la cámara saque los cables, apague la cámara, cierre la tapa del objetivo y vuelva a poner todo en el estado en que salió de la bolsa. Cuando termine, pídele que explique el proceso a sus compañeros.
  8. Las personas con el micrófono y la de los auriculares se los pasarán a las personas que tienen al lado y les explicarán cómo manejarlos.
  9. Repite la operación hasta que todos hayan probado todos los procesos. Inclúyete a ti como facilitador (debes ser el último en la fila para obtener la cámara, una vez que el círculo haya terminado)
  10. Una vez terminada la ronda, muestra a alguien cómo conectar la cámara (o la tarjeta SD) al televisor/ordenador/monitor
  11. Ve todos los vídeos grabados con el grupo.
  12. Pide al grupo que comparta:
  13. Cómo se sintieron al ser filmados
    - Cómo se sintieron al usar la cámara
    - Lo que les ha gustado del contenido
    - Lo que les gustó de la iluminación
    - Lo que les gustó del sonido
    - Cualquier otro comentario o pregunta.

#### Consejos para la facilitación:

El facilitador también participa en el ejercicio. Asegúrate de ser la última persona en tocar el equipo. Cuando muestres el funcionamiento de la cámara, señala los botones y explica cómo sujetarla. No cojas la cámara tú mismo, permite que los participantes lo prueben por sí mismos. No expliques el propósito del juego, simplemente empieza y haz que aprendan haciendo y preguntando. Haz que aprendan de forma experimental. Al ver la grabación, surgen muchos problemas de forma natural: la iluminación (por ejemplo, si la imagen es demasiado brillante o demasiado oscura si la cámara está orientada hacia una ventana, etc.), el encuadre (demasiado cerca, demasiado lejos, otras personas en el encuadre, el fondo...), el sonido (ruido de fondo, arañazos en el cable del micrófono...), quizá falte alguna toma porque alguien se olvidó de parar la grabación, etc. Si las personas manejan muy bien el equipo, haz

que cometan errores conscientemente. De este modo, los errores comunes serán visibles para todos los participantes y si ocurren (por ejemplo al estar bajo presión), todos sabrán solucionarlos. Por poner algunos ejemplos de errores comunes: al hacer zoom mientras alguien está hablando, podemos pasarnos o quedarnos cortos, podemos hacer encuadres extraños, colocar el micrófono demasiado cerca o demasiado lejos de la boca, se puede distorsionar el sonido por jugar con el cable del micrófono o por dar golpes con un anillo contra él mientras se habla, etc. Si hay personas que no quieren hablar delante de la cámara, trata de convencerlos. Explica que la grabación no saldrá del grupo y que es importante grabar a todo el mundo, para ensayar juntos. Si no consigues convencerlos, puedes proponer borrar las filmaciones después de verlas juntos. (Aun así, te recomendamos que guardes las grabaciones hasta el final del proceso, porque algunas de las grabaciones podrían aparecer en el vídeo final). Lo ideal para este ejercicio es que haya entre 6 y 8 personas; de lo contrario, será demasiado largo. Tómate tu tiempo para cada pequeño paso, ¡no te apresures!

## Observación general

Revisar las tomas también es útil más adelante, durante la producción. Cuando un grupo no está seguro de cómo proceder con su película o no está motivado para filmar, mostrar el material que han rodado hasta ahora puede dar lugar a nuevas ideas: pueden sugerir formas de continuar o sustituir ciertos elementos por otros nuevos. Muchas veces esto provoca un debate fructífero entre los participantes.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

La clave de este juego es que es muy accesible y apto incluso para grupos mixtos con diferentes conocimientos técnicos. Funciona como calentamiento grupal (presentación de nombres, conocerse), así como para familiarizar a todos y cada uno con el equipo. Puedes adaptar la velocidad en función de las necesidades de tu grupo.

Ver las imágenes justo después de grabarlas es muy importante para conseguir la conexión entre lo vivido y lo que aparece en la pantalla.

Se facilita el proceso de aprendizaje técnico (y la curiosidad por el equipo) y hace que todo el mundo tenga la oportunidad de probar cada paso del proceso (grabar con la cámara, recoger el sonido, estar delante de la cámara, entrevistar etc.).

### 5.1.2. Auto-introducción a través de un objeto

#### Ejercicio paso a paso:

1. Antes del taller, pida a los miembros del grupo que cada uno traiga un objeto que represente la pertenencia (o la exclusión) a una comunidad
2. En la primera sesión cada uno presentará su objeto y explicará la historia que hay detrás. (El objetivo de esto es conocer a los demás y crear confianza en el grupo)
3. En otra actividad formarán pequeños grupos de 3-4 personas y realizarán videos cortos con sus objetos.
4. Al final verán los vídeos y los discutirán.

#### Consejos para la facilitación:

Al igual que el "Juego de los nombres", esta actividad podría incluir la filmación durante la primera ronda de presentación de los objetos.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

Este ejercicio tiene como objetivo conocerse y crear confianza dentro del grupo compartiendo experiencias personales.

Este ejercicio muestra una forma sencilla de introducir el tema justo al principio del taller. Para ello, se invita a los participantes a pensar en el tema ya antes de la primera sesión, cuando elijan el objeto que quieren llevar.

Dividir a los participantes en pequeños grupos permite un intercambio más íntimo. La tarea de filmar una escena con los objetos (aleatorios pero específicos), da espacio para el intercambio y lleva a los participantes a conectar sus historias individuales en una nueva narrativa colectiva.

### 5.1.3. ¿Sonido o imagen? ¿Cuál de ellas es más significativa?

#### Ejercicio paso a paso:

1. Los participantes se dividen en dos grupos. El primer grupo verá un vídeo, el segundo sólo escuchará el audio.

2. Para este ejercicio hemos elegido las siguientes escenas:

- Para escuchar: una escena muy violenta que trata del grupo de "American History X".  
<https://youtu.be/dIWcKXwLZGs>



- Para ver: la escena en la que la madre y la hija discuten de "Precious".

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



3. Una vez que hayan completado la tarea, haz que cada grupo cuente al otro lo que ha visto/ escuchado y describa lo que sucede en las escenas.

Es posible que los participantes tengan dificultades para hablar, por lo que podemos hacer las siguientes preguntas:

- ¿Qué ocurre en la escena?
- ¿La escena es alegre, triste, violenta, artística?
- ¿Qué transmite?
- ¿Cómo se transmite? ¿Qué elementos utiliza?
- ¿Echas en falta algo? ¿Crees que se puede entender sin sonido/imágenes?

4. Después de responder a las preguntas, se visualizan los videos en grupo con sonido e imagen.

5. Después de ver los videos, se discute y decide cuál de los elementos es más significativo, por qué y cómo el director transmite al espectador lo que quiere expresar.

6. Una vez que los participantes hayan vistos ambas escenas, se les anima a hablar sobre el tema de la discriminación. Si el grupo está callado o no surge ninguna discusión, el animador puede hacer preguntas como las siguientes

- ¿Cuál de las dos escenas es más fuerte? - ¿Por

qué?

- ¿Cree que hay discriminación?
- ¿Quiénes son las personas discriminadas?
- ¿Por qué siguen existiendo estas diferencias en la actualidad?

#### Consejos para los facilitadores:

Para que los participantes no vean antes lo que van a ver o escuchar, puedes preparar dos QR con enlaces a cada vídeo.

La elección de vídeos significativos es clave para el éxito de este ejercicio. En este ejemplo, hemos elegido estas dos escenas por dos razones. La primera por el discurso de ambas escenas. En ambas películas se trata a otra persona de forma discriminatoria y muy violenta, lo que hace que los participantes empaticen con el personaje afectado. La segunda razón es la variedad de recursos audiovisuales utilizados en las escenas. En ambas escenas además del discurso, la imagen, los símbolos, las luces y los ángulos son muy notables y ayudan al espectador a identificar el mensaje de la manera que el director quiere.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

Este ejercicio no sólo enseña a los participantes la importancia de fusionar el sonido y las imágenes, sino que también les ayuda a tener en cuenta muchos otros elementos artísticos: luces, movimientos de cámara, ángulos, colores, efectos, etc. A través de un análisis colaborativo, aprenden a apreciarlos y utilizarlos. Tratar el sonido y la imagen por separado, ayuda a que los participantes tengan en cuenta estos elementos para después utilizarlos en sus propias filmaciones.

La elección de vídeos relacionados con el tema ayuda a comprender la parte práctica de la filmación junto con el contenido y muestra la importancia que tiene uno para el otro. A través del debate sobre el sonido y la iluminación, el grupo también reflexiona sobre el tema. Muchas cues-

tiones relacionadas con la discriminación, sus causas, cómo se sienten las personas afectadas, etc., surgirán de forma natural durante el debate o pueden ser desencadenadas por las preguntas del animador.

## 5.2. Ejercicios de trabajo de contenido específico

### 5.2.1. Tormenta de ideas basada en temas

#### Ejercicio paso a paso:

1. El facilitador buscará tres conceptos/palabras clave y los escribirá en una hoja de rotafolio
2. Cuando los conceptos sean visibles para los participantes, el facilitador lanzará preguntas relacionadas con cada uno de los temas y anotará las respuestas que le den los participantes.
3. Una vez formuladas todas las preguntas, todos los participantes tendrán la tarea de encontrar la relación entre los tres conceptos.

#### Sugerencia para el facilitador:

Es importante encontrar las palabras clave que sean adecuadas para que el ejercicio sea exitoso.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje

Esta dinámica ayuda a ver el tema a tratar desde un punto de vista más objetivo y ayuda a crear conceptos más concretos y globales que pueden ayudar a tratar el tema desde un punto u otro.

Guiar una lluvia de ideas colaborativa ayuda a los participantes a entender de qué conceptos podrían hablar en sus vídeos. Una sesión de brainstorming estructurada es importante, especialmente para los grupos que no estén familiarizados con las sesiones de brainstorming o que les cueste

### 5.2.1

Comunidad	Discriminación	Racismo
¿Quién forma parte de la comunidad? ¿Qué tengo que hacer para unirme? ¿Qué ejemplos se le ocurren? ¿Qué palabras le vienen a la mente?	¿Quién crea la discriminación? ¿A quién afecta? ¿Puede detenerse o reducirse? ¿Se le ocurre algún ejemplo de discriminación?	¿Quién lo hace brotar? ¿A quién afecta? ¿Puede detenerse o reducirse? ¿Se le ocurre algún ejemplo de racismo?

pensar en términos abstractos.

Es fundamental que en esta etapa todos tengan tiempo y espacio suficiente para hablar.

### 5.2.2. Entrevistas

#### Ejercicio paso a paso:

1. Los participantes se dividirán en grupos de 4
2. Cada grupo grabará una entrevista sobre experiencias personales relacionadas con la discriminación. Cada uno de los miembros asumirá uno de los 4 papeles: cámara, sonido, entrevistador y entrevistado.
3. Grabarán 4 entrevistas en total para que todos puedan cambiar los papeles cada vez.
4. Una vez finalizada la grabación, los vídeos se visualizarán en grupo y se discutirán

#### Sugerencia para el facilitador:

Es útil contar con un técnico al que los participantes puedan dirigirse cuando tengan preguntas/problemas técnicos.

El primer grupo que haya completado todas las entrevistas, podrá empezar a subir sus vídeos y a preparar la proyección.

No olvides comentar tanto el contenido como los aspectos técnicos de los vídeos cuando los compartas con el grupo. Pregúntales cuáles son los que más les han gustado y por qué. Pregunta también cómo se sintieron en los diferentes papeles.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

El cambio de roles da a todos la oportunidad de controlar los diferentes elementos que conforman un vídeo: la imagen (detrás de la cámara), el sonido, el contenido (entrevistador y entrevistado).

Como siempre, tratad de volver a ver los vídeos enseguida, permite el aprendizaje mutuo.

### 5.2.3. Mannequin Challenge:

#### Ejercicio paso a paso:

1. Pide al grupo que piense en una situación discriminatoria
2. El grupo se dividirá en dos. Unos harán de maniqués y otros de cámaras.
3. El grupo de maniqués se volverá a dividir en dos. Un grupo tendrá el papel de discriminador y

el otro el de discriminado. Todos los participantes se posicionarán para formar un bodegón de la escena y se mantendrán inmóviles hasta finalizar la grabación

4. Los cámaras, grabarán un breve vídeo moviéndose a través de la escena para mostrar los diferentes ángulos
5. Una vez finalizadas las grabaciones, se visualizarán y discutirán

#### Sugerencia para el facilitador:

Puede ser interesante mostrar los vídeos a alguien que no haya participado en su creación para ver si esa persona puede adivinar el tema o la situación. Si disponéis de más tiempo, cambia los papeles y discute cómo se sienten los participantes al ser el discriminador/discriminado/observador en la escena. Pregunta qué les gustaría cambiar y cómo. Asegúrese de discutir el efecto de una cámara que se mueve entre personas "congeladas". ¿Cómo perciben los participantes estas imágenes?

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

Este ejercicio toma elementos del "teatro del oprimido" y se puede profundizar en él.

La filmación de un directo con actores "congelados" puede dar a los participantes ideas creativas para la filmación y la puesta en escena también para el vídeo final.

### 5.2.4. El abogado del diablo

#### Ejercicio paso a paso:

1. Los participantes se dividirán en dos grupos
2. El primer grupo tendrá la tarea de realizar entrevistas argumentando que los estereotipos son malos. El segundo grupo tendrá la tarea contrario, argumentar que son buenos.
3. En cada grupo habrá múltiples roles, como: cámara, sonido, entrevistador, entrevistado. Los miembros cambiarán de papel para que haya una entrevista en vídeo de cada miembro
4. Terminado el proceso, se visualizarán los vídeos y se discutirán

#### Sugerencia para el facilitador:

Pida a los participantes que encuentren realmente argumentos a favor del bando en el que están, y que no se limiten a actuar como si estuvieran de acuerdo.

## 5.3. Ejercicios de planificación y filmación de vídeos

### 5.3.1 El viajes de la audiencia

#### Ejercicio paso a paso:

1. Los participantes tendrán que utilizar la imagen de una carretera o camino para planificar el “viaje” que tendrá el público mientras ve el vídeo.
2. Para ello, tendrán que identificar el público al que se dirigen y colocar a estas personas en la parte superior del camino. Trata de que sean realista sobre a quién puede llegar y plantea preguntas como: ¿Qué saben ya sobre el tema? ¿Qué opinan sobre el tema y cuál es su posición al respecto? (Ejemplo: Personas que tienen una sensibilidad sobre el tema de la discriminación, pero que nunca han reflexionado sobre su propia posición en el sistema)
3. Al final del recorrido, en la parte inferior del papel, pídeles que dibujen lo que quieren que el público sepa y entienda después de haber

visto el vídeo. Pregúntales: ¿Qué quieres que sienta el público al final de la película? ¿Qué deberían haber aprendido? (Ejemplo: Tener una comprensión más clara de los diferentes tipos de discriminación y de lo que significa ser un aliado. Sentirse capacitado para actuar en consecuencia).

4. Una vez rellenas las dos primeras partes, será momento de llenar el espacio intermedio. Este es el camino por el que llevarán a su público. Tendrán que pensar en cómo llevarlos a esa realización/sentimiento final o conocimiento. Este espacio intermedio entre su audiencia y lo que esa audiencia debe saber y sentir al final, concluye el camino para saber cómo llevar a la audiencia hasta allí. Esto ayudará a que piensen en las formas de contar la historia.

#### Consejos para la facilitación:

En los grupos más grandes, divide el grupo en equipos para facilitar el debate.

Asegúrate de ofrecer suficiente tiempo. Algunos participantes pueden necesitar un poco de ayuda para empezar. Ayúdales haciéndoles preguntas y retomando temas que ya hayas tratado en sesio-

<p><b>AMOR</b></p> <p>Plano general Primer plano Una toma extra</p> <p>Picado</p> <p>Panoramica horizontal Travelling circular</p> <p>Zoom in</p>	<p><b>TERROR</b></p> <p>Plano medio Primer plano extremo Una toma extra</p> <p>Contrapicado</p> <p>Panoramica vertical Travelling de seguimiento</p> <p>Zoom out</p>	<p><b>FICCIÓN</b></p> <p>Plano general Plano Medio Una toma extra</p> <p>Nadir</p> <p>Panoramica horizontal Travelling aéreo</p> <p>Trasfoco</p>
<p><b>TRAGEDIA</b></p> <p>Plano medio largo Primer plano (close up) Toma extra</p> <p>cenital</p> <p>Panoramica horizontal Travelling lateral</p> <p>Zoom in</p>	<p><b>AVENTURA</b></p> <p>Toma completa Medio Una toma extra</p> <p>Nadir</p> <p>Travelling lateral Travelling in</p> <p>Trasfocos</p>	<p><b>HUMOR</b></p> <p>Medio / Dos disparos Primer plano Toma extra</p> <p>Frente</p> <p>Travelling bercial Travelling out</p> <p>Zoom out</p>

nes anteriores.

Deja tiempo suficiente para compartir. Deje espacio para las preguntas y las dudas.

Esta etapa del proceso requiere un duro trabajo, por lo que puede ser un buen momento para combinar diferentes ejercicios.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

Este ejercicio es una buena manera de tender un puente entre el debate sobre un tema y la filmación propiamente dicha. Como el camino se traduce en un viaje en el tiempo, puede trasladarse al desarrollo de una historia para el vídeo.

Visualizar el recorrido de la audiencia designada para el vídeo, ayuda a los participantes a aclarar: ¿Quién va a ver el vídeo? ¿Qué saben ya sobre el tema? ¿Qué deberían saber después de haber visto el vídeo? ¿Qué información tenemos que darles para lograr este objetivo?

Esta etapa es importante para que los participantes reflexionen sobre un tema y lo discutan. Asegúrate de dar suficiente espacio para la auto-exploración antes de esta discusión en grupo para garantizar que cada participante haya tenido tiempo de reflexionar y formarse una opinión sobre el tema antes de discutirlo con los demás

## Observaciones generales

Después de este ejercicio, puede continuar con un guión gráfico en el que los participantes organicen su vídeo de forma más concreta en términos de qué imágenes filmar, dónde filmarlas y asignar tareas (véase el ejercicio 5.3.3.).

Antes de filmar, es importante abordar la cuestión del consentimiento de todos los participantes. Puede ocurrir que después de grabar un vídeo juntos, algunos miembros del grupo quieran hacerlo público, mientras que otros no. Debe haber tiempo y espacio para discutir este tipo de cuestiones. Prepárate para facilitarlos.

### 5.3.2. Crear un cortometraje de 6 escenas

#### Ejercicio paso a paso:

1. El grupo se dividirá en seis subgrupos (4-5 personas en cada grupo).
2. Una vez realizados los grupos, distribuye al azar una hoja de papel a cada grupo con uno de estos temas:
3. Cada subgrupo tendrá que crear una historia en 6 escenas relacionadas con su tema
4. Tendrán que grabar un vídeo corto utilizando los planos, ángulos y movimientos de cámara que correspondan a su tema (como se ve en la tabla). El vídeo no debe durar más de 60-90 segundos y debe contar toda la historia a través de 6 escenas. Es importante que los vídeos tengan imágenes y sonidos para que el vídeo cuente una historia
5. Una vez grabadas todas las escenas, los participantes las mostrarán una tras otra (para que se entiendan como un vídeo). Si hay tiempo, los participantes podrán unirlos con un montaje rápido.
6. Una vez ordenadas todas las escenas de cada grupo, se proyectarán los vídeos de todos los grupos para generar un debate y ver qué escenas, movimientos, ángulos, etc. funcionan en cada situación

#### Pistas para el facilitador:

Utiliza siempre los tipos de plano y de cámara que ya hayas discutido o probado en ejercicios anteriores. No se trata del conocimiento de los diferentes términos técnicos, sino del efecto que producen en la pantalla.

Este ejercicio puede realizarse independientemente del dispositivo de grabación utilizado. La única diferencia es que con un teléfono móvil no es necesario utilizar un dispositivo externo, ya que permite visualizar todos los vídeos en una sola pantalla. La conexión de las diferentes escenas puede hacerse con el programa de edición que ofrecen muchos smartphones. En el caso de grabar con una cámara, sería recomendable pasarla a otro dispositivo como un ordenador, una tableta o incluso un teléfono móvil para su correcta visualización.

#### Notas sobre el proceso de aprendizaje:

El objetivo de este ejercicio es familiarizarse con la cámara, ver qué tipos de planos existen y qué transmite cada uno de ellos. Este ejercicio nos permite aprender a contar historias a través de la pantalla. Nos familiariza con la cámara, los sonidos, las luces, los movimientos, etc. y obtenemos

un aprendizaje esencial para aprender a expresar nuestras ideas en el vídeo.

Además de aprender los fundamentos de cómo empezar a filmar, los participantes también aprenden a sintetizar qué momentos son esenciales para su historia. Por lo tanto, se les pide que cuenten una historia de principio a fin con solo 5 o 6 escenas.

Este ejercicio ayuda a concentrarse en las escenas clave de un vídeo. Funciona bien como conector entre el trabajo de contenido y la creación de un guión gráfico para el vídeo final. Dependiendo del momento en que se realice este ejercicio, la atención se centra más en la experimentación de diferentes tipos de planos o en la preparación de un guión gráfico (decidiendo 6 escenas importantes).

### 5.3.3. Storyboarding y rodaje

#### Ejercicio paso a paso:

1. Pide a los participantes que dibujen un guión gráfico para su vídeo final
2. Si las historias son muy complejas o largas, puedes ayudarles a crear otras más centradas dando un número limitado de imágenes de storyboard para trabajar (similar al ejercicio 5.3.2. por 6 escenas)
3. Los dibujos del storyboard tendrán que mostrar: el tipo de plano de la cámara, los protagonistas, el escenario
4. Para cada escena, el grupo deberá asignar roles: cámara, sonido, entrevistador/entrevistado/actores, luz, director,...

#### Pistas para el facilitador:

La creación de un guión gráfico traslada la discusión del tema al rodaje del vídeo. Cuanto menos tiempo les des para la filmación propiamente dicha, más tiempo necesitarán para crear un guión gráfico informativo (¡incluyendo los roles asignados!).

Cuanto menos tiempo tengas para editar, más debes concentrarte en el esquema exacto de cada escena. Lleva a los participantes a comprender el principio y el final de cada escena, el encuadre, lo que hay que hablar, qué sonido hay que grabar, etc.

#### Notas en el proceso de aprendizaje:

El dibujo de un storyboard no sólo ayuda a la parte práctica del rodaje del vídeo, sino que también

da tiempo a visualizar el resultado final y espacio para un proceso de decisión común. Al trasladar los resultados de los ejercicios anteriores al esquema concreto del vídeo, asegúrate de que el grupo llega a un acuerdo antes de lanzarse a la grabación del vídeo. Todos deben sentirse cómodos delante y detrás de la cámara, por lo que el facilitador debe dejar claro que los participantes harán sólo lo que quieran y que sólo las tomas acabarán en el producto final con las que todos estén contentos. Esto puede ayudar a aliviar la tensión de las personas reticentes y su primera experiencia sin presión puede darles confianza.

## 5.4. Ejercicios de edición en grupo

### 5.4.1. Edición en papel

#### Ejercicio paso a paso:

1. Proyección del material: Las escenas se proyectarán una tras otra y los participantes tomarán notas en papel (post-its/notas adhesivas): Buscar una palabra clave/título de la escena y anotar si es buena o mala
2. Esto se hará con todas las escenas hasta que todo el metraje tenga su equivalente en papel
3. Sin ver la grabación, el grupo discutirá el material y elegirá las escenas que se introducirán en el vídeo (representadas por las notas adhesivas)
4. En una pared de papel, todas las notas adhesivas se ordenarán como lo harían en el programa de edición: una línea para la imagen, una línea para el sonido y una línea para los subtítulos
5. Una vez que el grupo haya decidido colectivamente el esquema del vídeo de esta manera, la edición en papel se transferirá al ordenador
6. Las escenas seleccionadas se importarán al programa de edición y se realizará el montaje informático aproximado según el plan de montaje en papel
7. A continuación, el grupo se turnará para iniciar una edición fina. Cada participante tendrá unos 20 minutos de control del ratón, mientras los demás podrán seguir comentan-

do y sugiriendo mientras observan

8. Simultáneamente, se podrán asignar otras funciones en función de las necesidades, como la redacción de subtítulos, la búsqueda de titulares, la preparación de los créditos del vídeo para dividir el grupo en equipos más pequeños.

#### **Pistas para el facilitador:**

Recomendamos reservar una cuarta parte del tiempo total para la edición y también dar tiempo suficiente para la planificación. Esto evitará que se obtenga demasiado material.

El montaje lleva mucho tiempo y es la parte más difícil para realizar en equipo. Por eso se recomienda la “edición de cámara”. Esta técnica consiste en filmar únicamente cuando todo está listo y en conservar sólo aquellas grabaciones que estén totalmente correctas.

La edición del papel es una buena posibilidad para que la parte decisiva del proceso de edición sea realizada por todo el grupo.

Cuando el tiempo es escaso, los facilitadores pueden realizar la edición por ordenador teniendo en cuenta los comentarios de los participantes. A pesar de ello, como la edición es una parte importante de toda producción de vídeo y tiene una gran influencia en el resultado, siempre recomendamos dejar la mayor parte posible de este proceso a los participantes y no privar a los miembros de ganar/desarrollar habilidades de edición.

#### **Notas sobre el proceso de aprendizaje:**

La edición en papel permite separar dos aspectos del proceso de edición: la decisión sobre el contenido (qué escena, orden y toma) y el proceso técnico de encontrar el corte adecuado. Separarlas permite a los participantes concentrarse primero en el contenido y luego, en un segundo paso, experimentar con los aspectos técnicos como la colocación y el ritmo (mientras que, de otro modo, se mezclan y a menudo se pierde uno u otro).

## **Algunas observaciones generales sobre la facilitación**

Es esencial que los facilitadores creen una atmósfera en la que todos se sientan cómodos y dispuestos a participar. Para ello, es importante utilizar ejercicios para romper el hielo y conocer a los participantes. También es importante escuchar y ser escuchado. Por ello, intentaremos dinamizar las sesiones dando la voz a quien le toque en ese momento.

También es importante tener la mente abierta y aportar ideas muy creativas para darles las soluciones que necesitan. En nuestro caso concreto, nos encontramos con grupos que tenían ideas muy diferentes para trabajar el tema de la comunidad. Por esta razón, en las sesiones presenciales, nos esforzamos mucho por conocer todas las ideas de cada grupo y tratamos de proporcionarles más ideas, herramientas o perspectivas diferentes para ejecutar su idea.

Después de conocer cada idea y cómo pensaban ejecutarla, les dimos algunos consejos y herramientas como: enlaces interesantes, vídeos similares a lo que querían grabar (para ver cómo se graban, qué elementos utilizan, cómo se editan, etc.), artículos para tratar temas concretos y ofrecimos herramientas como bancos de imágenes y sonidos (pexels, pixabay, youtube) y grabadores de sonido (audacity).

# ANEXO

## LECTURAS ADICIONALES / RECURSOS

Lecturas adicionales sobre PV, enlaces a recursos en línea, etc.

### **Perspectivas del vídeo participativo. A handbook for the field.**

Lunch Nick, and Chris Lunch Oxford 2006. (also available online)

#### **InsightShare / Oxford Articles:**

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

### **Un enfoque basado en los derechos para el vídeo participativo: kit de herramientas.**

Benest, G. 2010. InsightShare: Oxford.

<http://insightshare.org/resources/right-based-approach-to-pv-toolkit>

### **Vídeo participativo: Images that Transform and Empower.**

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

### **Manual de vídeo participativo.**

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

- Artículo Low, Bronwen et al 2012. **(Re)framing the Scholarship on Participatory Video: De la celebración al compromiso crítico.** (p49-64)

- Artículo Thomas and Britton. **El arte del vídeo participativo. Estética relacional en las colaboraciones artísticas** (p.208-222)

### **Colectivo Mundial de Cine**

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

### **Para sesiones híbridas**

Para comunicarse:

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

Para editar en línea:

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

Aplicación de grabación gratuita:

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

Bancos de imágenes y vídeos:

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

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

vídeos:

- Dr. Robin DiAngelo discusses 'White Fragility'

<https://www.youtube.com/watch?v=45ey4jgoxeU&fbclid=IwAR3zvxhh47S4IISnCMlr417O68n7IWDd3mhx-HT7wrCXbym2NPkgPcLDNMg&app=desktop>

- Tupoka Ogette: Good bye Happyland:

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

películas:

- I am not your negro (Raoul Peck)
- What you gonna do when the world's on fire? (Roberto MINERVINI)

artículos:

- How to be a white ally

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

- White Fragility and the Rules of Engagement (Robin diAngelo):

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

- White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack (Peggy McIntosh):

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

libros:

DiAngelo, Robin (2019): White Fragility: Why It's So Hard for White People to Talk About Racism. Boston: Beacon Press

Eddo-Lodge, Reni (2018): Why I'm No Longer Talking to White People About Race. London: Bloomsbury

## SOBRE LOS SOCIOS



SOS Racismo Gipuzkoa/ Gipuzkoako SOS Arrazakeria se fundó en 1993 para luchar contra toda forma de discriminación y segregación basada en el color de la piel, la etnia o el origen cultural. Cuando esta discriminación es a nivel individual, grupal o institucional, SOS exige tolerancia, respeto y comprensión con igualdad de derechos para todos. La fundación, ve la diversidad cultural de forma positiva y apoya todo tipo de intercambios y prácticas culturales que fomenten el contacto entre la población local, los inmigrantes y los grupos minoritarios. En Sos Racismo se centran en sensibilizar a la sociedad sobre la realidad de los inmigrantes y sobre el racismo estructural y las múltiples formas de discriminación. Para ello, llevan a cabo diferentes acciones: asesoran a los inmigrantes sobre sus derechos, denuncian todas las formas de racismo y discriminación desde un punto de vista interseccional, promueven las relaciones interculturales para acabar con los prejuicios, ayudan a construir una sociedad inclusiva, y realizan diferentes formaciones para sensibilizar y educar a la sociedad.

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



Giolli Cooperativa Sociale participa en proyectos nacionales e internacionales, trabajando con diferentes grupos objetivo, en su mayoría jóvenes o grupos marginados, utilizando el Teatro del Oprimido (T.O.) como método principal para explorar la experiencia cotidiana, los problemas sociales y facilitar procesos de cambio en el marco de la pedagogía de Paulo Freire, el Enfoque de Desarrollo Comunitario y la No Violencia Activa. Giolli ofrece intervenciones de T.O. y formación para operadores de servicios sociales y proyectos en diferentes campos (antirracismo, drogadicción, enfermedad social, psiquiatría, educación, prevención, etc.) que involucran a personas de todas las edades y condiciones.

Giolli crea espectáculos sobre diferentes temas utilizando principalmente la técnica interactiva del teatro foro, asiste a festivales y conferencias y colabora con entidades similares en Italia y en el extranjero. Además, Giolli lleva a cabo varios proyectos para prevenir la discriminación, que sufren los inmigrantes, las comunidades de extranjeros y las comunidades LGBTQI+. El enfoque de Giolli es participativo, horizontal y creativo.

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



Artemisszió se fundó en 1998 como una fundación benéfica con sede en Budapest ( Hungría). Esta fundación cree en una sociedad abierta y tolerante, donde las personas desfavorecidas tengan oportunidades y se valore la interculturalidad. Trabaja por estos objetivos de Hungría y también por los del extranjero. La fundación cree que en este mundo globalizado actual, la comprensión de sociedades profundamente variadas es una habilidad necesaria y que es el camino a seguir. Este grupo ha ampliado su trabajo en dos direcciones especializadas: Mira, la comunidad intercultural de la Fundación Artemisszió; y el Centro de Competencia Artemisszió, centrado en la formación para el autodescubrimiento y el desarrollo de habilidades.

<http://www.artemisszio.hu/>



Kulturhaus Brotfabrik es un centro cultural situado en una antigua fábrica de pan de un barrio muy animado y colorido de Viena. Enclavada entre estudios y galerías, la Kulturhaus llega a los residentes del barrio circundante, que se caracteriza por tener viviendas sociales y una población diversa, pero pocos espacios de encuentro. La Kulturhaus se compromete con el barrio a través de proyectos artísticos y ofrece al vecindario oportunidades para entrar en contacto y crear algo nuevo. Su objetivo es tender puentes entre las distintas comunidades con la ayuda del arte y la cultura. Además del antiguo edificio de la fábrica, Kulturhaus gestiona otro local en un mercado cercano: El puesto 129 del mercado. Este puesto se utiliza para proyecciones, exposiciones y otros eventos. La Kulturhaus Brotfabrik está dirigida por la organización sin ánimo de lucro "Caritas der Erzdiözese Wien - Hilfe in Not".

<http://www.kulturhaus-brotfabrik.at/>



## **SOBRE EL PROYECTO**

El trabajo contra el racismo adquiere mayor relevancia ante las tendencias populistas en muchos países europeos. En el polarizado debate político, es importante ampliar el espectro del trabajo contra el racismo para aumentar la sensibilización de la sociedad hacia este tema. Creemos que el trabajo contra la discriminación debe ser un eje central en la educación para adultos en todos los sectores.

Entendemos la antidiscriminación como la concienciación, la objeción y la lucha contra la discriminación a nivel social. Trabajamos la antidiscriminación no solo basada en el trato desigual hacia las personas, sino entendiendo que esta desigualdad se construye sobre grupos basados en diferencias, en categorías socialmente relevantes como el género, la sexualidad, la raza, la etnia, la religión, la edad, etc., como supuestamente intrínsecamente diferentes entre sí. Estas diferencias se utilizan como razonamiento y legitimación del trato desigual de grupos de personas, lo que da lugar a la desigualdad social. El poder y la desigualdad de poder se inscriben en acciones, estructuras y sistemas discriminatorios.

Nuestro enfoque hacia este problema es fomentar la reflexión y mejorar la comprensión mediante medios creativos. Nuestros diseños de talleres proponen formatos que vinculan los métodos artísticos con el trabajo contra la discriminación. Estos se crean conjuntamente entre profesionales de cuatro países europeos diferentes: España, Italia, Hungría y Austria. Con expertos en los campos del vídeo participativo, el teatro y el teatro del oprimido, así como las redes sociales, reunimos nuestra propia experiencia en cuatro manuales prácticos para educadores y formadores. Además, ofrecemos una colección de herramientas de evaluación innovadoras que se adaptan específicamente a las necesidades de estos talleres en el ámbito de la educación no formal destinada a adultos.

Con ello, ofrecemos a las personas formadoras y educadoras un nuevo conjunto de técnicas para ampliar su campo de acción. Los medios creativos tienen un gran potencial para el desarrollo personal y ofrecen un espacio para la reflexión personal a un nivel muy profundo. ¡Nuestro objetivo es que más profesores, formadores y educadores sean conscientes de este potencial!

Los manuales están disponibles en inglés, español, euskera, italiano, alemán y húngaro.

Pueden descargarse gratuitamente en :

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

### ***Autores y colaboradores de este folleto:***

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, Zsannett Kanász, Ivett Vass, Lilla Madarász (Artemisszió)  
Loira Manzani, Ines Huarte, Imanol Legarda and Aintzane Gabilondo (SOS Racismo)

### ***Maquetación y Diseño Gráfico:***

David Mathews, Lily Stepanyan



**Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea**

Este proyecto ha sido co-financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí recogida.