

TERMINAL DE CONCEPTOS

Esta guía didáctica...

...nace de la necesidad de analizar con una mirada crítica las narrativas y discursos de los medios de comunicación “en torno” a las migraciones y más allá de esto, de la implicación social por explorar y construir, con herramientas audiovisuales, nuevos imaginarios que desafíen los ya establecidos.

Como recurso pedagógico, pretende ser punto de apoyo e inspiración, además de motivación, para jóvenes en centros educativos, asociaciones, escuelas de arte, fotografía, ONG´s, etc. Ésta, pone en manos de educadores, trabajadores sociales, profesores, antropólogos, fotógrafos, y otros profesionales de los medios de comunicación, una serie de actividades, que a través de procesos experienciales, colaborativos y creativos, inducen a replantear el imaginario colectivo y las representaciones mediáticas sobre las culturas, la inmigración, las fronteras, etcétera.

Por último, señalar que se enmarca dentro del proyecto Imágenes de la inmigración y es fruto de uno de los principales dispositivos del mismo: La escuela de cine y periodismo de frontera.

Escuela de cine y periodismo

La escuela de cine y periodismo de frontera nace a partir de la esencia, filosofía y devenir del proyecto de sensibilización y acción social, *Imágenes de la Inmigración: Educación y Convivencia Intercultural*. La escuela conforma un espacio social y creativo del que surgen contenidos periodísticos, fotográficos y audiovisuales. Con este dispositivo se busca promover un conocimiento crítico ante el consumo de los medios y muy especialmente, ante el imaginario social generado en torno a la migración y la cultura de frontera.

La ECyPF propone realizar talleres de formación audiovisual y periodística con jóvenes en las tres ciudades donde la Universidad de Granada tiene sedes: Ceuta, Melilla y Granada. Estas tres ciudades son a su vez frontera sur de Europa. La escuela construye, además, un conocimiento práctico y experimental basado en la interculturalidad y la creación de discursos críticos y contenidos audiovisuales. El entramado social local es una pieza fundamental que contribuye de forma activa, participativa y colaborativa a la generación de nuevos modelos de expresión y creación cultural. Estos discursos generados por los jóvenes, ya sean documentales o más cercanos a la ficción, supondrán para ellos, un conocimiento sobre cómo se generan las imágenes en los medios y a la vez, posibilitará tomar parte, tanto en la fase de recepción y consumo de productos mediáticos, como en la propia creación de los mismos.

El planteamiento principal de la escuela es diversificar los imaginarios sociales acerca de la migración y la cultura, a partir de la generación de un conocimiento mediático más acorde con las realidades sociales y la pluralidad sociocultural existente en contextos como Ceuta, Melilla y Granada. Además busca integrarse en el tejido social local de estas ciudades a través, tanto de centros de formación reglada (institutos de Secundaria), como a través de colectivos y asociaciones que cuentan con un bagaje en materias relacionadas con el proyecto.

De este objetivo general de la Escuela, derivan una serie de fines específicos, que coinciden plenamente con los propósitos de esta guía didáctica. Entre ellos están:

1. Guiar un análisis y comprensión crítica en torno a los discursos sociales y mediáticos relacionados con la migración y la frontera, para fomentar así la convivencia intercultural.
2. Facilitar el uso y manejo de recursos técnicos, las herramientas necesarias para expresar y ejercer el derecho a la comunicación.
3. Registrar estos mensajes implicados con la sociedad, para incorporarlos a nuevos canales de difusión mediática.
4. Generar un clima integrador, que funcione a la vez, como espacio de reflexión y de fomento de la creatividad.
5. Ahondar en la cuestión de la vocación profesional entendida como aquello en lo que podemos ofrecer más de nosotros mismos al mundo y a la sociedad.
6. Hacer hincapié en un pensamiento positivo y constructivo, que genere nuevos mecanismos en las relaciones sociales no basados en la violencia, discriminación o falta de entendimiento.
7. Incentivar o animar a los jóvenes a que se impliquen y hagan uso del audiovisual como forma de acción social colectiva/ colaborativa.

La metodología

INTERDISCIPLINAR: Confluyen el ámbito cinematográfico, fotográfico y el periodístico, cuyas herramientas (fotografía, el vídeo, la performance y el uso de las redes sociales) y procesos, permutan y confluyen adaptándose a las personas beneficiarias.

CREATIVA: La creatividad y la imaginación, además de herramientas para estimular el pensamiento y la reflexión crítica, se consideran un ámbito esencial para narrar historias que trasciendan las narrativas que reproducen estereotipos o prejuicios y que están socialmente aceptadas. Una mirada crítica y determinados elementos creativos son básicos en el proceder y hacer de la Escuela y esta guía didáctica.

EXPERIENCIAL: La información se transforma en conocimiento una vez la experimentamos. Se apuesta por generar entornos para la libre expresión y al mismo tiempo, que faciliten nuevas formas de relacionarse y comunicar, desde contextos locales hasta ámbitos más globales.

PARTICIPATIVA Y COLABORATIVA: El trabajo supone un proceso de colaboración continuo entre el personal docente, el alumnado y otros agentes activos de diversas organizaciones e instituciones, que fomenta el co-aprendizaje a través de entrevistas, reuniones informales, debates, dinámicas de grupo, tomas de decisión colectivas y creación propia de contenidos.

“SOCIO-IMPLICADA”: el compromiso social con determinadas problemáticas y situaciones reales de desigualdad entronca todo el proceso de trabajo y la filosofía subyacente al mismo. Producir materiales audiovisuales cobra su mayor sentido, no sólo al elaborarlos entre las personas participantes, sino al entender que existe una causa transformadora en ellos, a través de ellos o en el propio proceso de creación.

La Escuela empezó su andadura hace menos de un año. Es indudable la necesidad de plataformas con este carácter social y comprometido con el fenómeno migratorio en la frontera sur, por ello, esta guía queda como material activo y replicable, para que otros centros, otros jóvenes, se apropien de las estrategias y enciendan el motor de cambio en las ciudades de nuestro país. Tras la primera fase de aplicación y experimentación que ha vivido la ECyPF, se ha comprobado que ésta es una buena propuesta para iniciar grandes cambios y por ello, hacemos extensibles a otras personas la metodología y objetivos del proyecto.

Consideramos la comunicación dentro de un proyecto de sensibilización como un elemento clave al crear significados, representaciones y construir la realidad. En este sentido tenemos dos ejes de actuación: el primero versa sobre el análisis discursivo que busca poner de relieve las estrategias mediáticas con las que se crean las representaciones sobre la migración y los dispositivos simbólicos en la construcción de fronteras. En segundo lugar, hemos intentado promocionar una comunicación empática, desarrollada a través de talleres de formación audiovisual y periodística, y al mismo tiempo creando nuevos relatos junto a los jóvenes, generalmente dentro de los espacios mediáticos y por tanto, en la opinión pública, suelen ser representados bajo un discurso de victimización y miedo. Nuestro reto ha sido crear espacios comunes donde la comunicación se base en discursos que unen.

Sin embargo, estos objetivos que han dirigido las acciones de la Escuela requieren continuidad, como por ejemplo que los centros educativos se apropien de las estrategias, para que puedan afianzarse como motor de cambio en las ciudades. Nuestras acciones no han llegado a calar hondo en los tejidos ni imaginarios sociales, más que coyunturalmente. Por ello, y tras experimentar que la ECyPF es una buena propuesta para iniciar grandes cambios, hacemos extensibles a otras personas la metodología y objetivos del proyecto.

Conceptos

1. ENFOQUE Y METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS Y COLABORATIVAS.

En la realización de talleres incorporamos metodologías colaborativas y participativas, que parten fundamentalmente de la escucha y atención a las necesidades de los beneficiarios; de lo que les motiva o les resulta incómodo a partir de nuestra propuesta, modificando el programa del taller, dependiendo de sus reacciones o querencias. Trabajamos por tanto, intentando motivar y a su vez conociendo de primera mano, cómo se sienten los participantes, en relación a las actividades que se proponen y se llevan a cabo.

La adaptación constante a las necesidades y propuestas de las personas beneficiarias de la ECyPF ha sido la tónica general en el entender y proceder de las actividades y encuentros. Lo que ofrecemos a los beneficiarios, a través de nuestras sesiones de trabajo, son experiencias de convivencia entre los participantes, monitores, formadores y algunas personas residentes en Granada, Ceuta, Melilla y Motril, con el fin de que coincidan personas que viven diferentes situaciones sociales en la misma ciudad y que no suelen, por el contrario, cruzarse ni conocerse. Se busca motivar y crear historias que a través de las herramientas audiovisuales, promuevan encuentros positivos, divertidos y reflexivos acerca de determinadas desigualdades o situaciones invisibles o ignoradas para la población en general.

2. FICCIÓN PEDAGÓGICA.

La creatividad, la imaginación y la ficción son tres elementos imprescindibles, tanto en el trabajo ya realizado por la ECyPF, como para el trabajo a realizar en un futuro, a través de la guía didáctica. “Ficcional” historias, crear nuevas narrativas, transgredir el imaginario colectivo implantado en la sociedad o dar rienda suelta a la imaginación son metas a conseguir entre los lectores y usuarios de esta guía. Se parte de la premisa de que sólo imaginando nuevos mundos, podemos llegar a nuevos mundos. Es imprescindible favorecer la participación y permitir la libertad de expresar historias nuevas y críticas acerca de la inmigración, dar a conocer aspectos que sobrepasen o trasgredan el imaginario socialmente establecido sobre ciertas temáticas, que por lo general, es poco crítico y perpetuador de estereotipos.

La Invasión, queda enmarcada como ejemplo y experiencia efectiva de lo que llamamos ficción pedagógica. Es una sesión de impacto, realizada en centros de Educación secundaria, que genera un espacio de ficción y performance entre educadores, facilitadores, estudiantes, inmigrantes, otros profesionales, etc. con el fin de sensibilizar y replantear ciertas temáticas sociales. Incluye determinados elementos de ficción para construir una historia colaborativa acerca de la in-migración. La idea principal es rodar una película, llamada la Invasión y para ello, se buscan actores, actrices, productores, técnicos de iluminación, sonido, cámaras, fotógrafos, etc. La escenificación e interpretación por parte de tres /cinco de los personajes que están llevando a cabo el rodaje: el productor, “Mr. Bloody”; la directora de casting, Marian Ferry; el alien, un fotógrafo y un regidor, es fundamental para servir de señuelo y motivar al alumnado/participantes para que se impliquen en la elaboración, guionización e interpretación de escenas, además de la producción técnica de las mismas. Estos personajes “gancho” pueden variar según la imaginación y los recursos humanos y artísticos de los que se dispongan en el centro. Tanto el proceso de creación colaborativa, a través de lo performativo y los elementos “señuelo” o ficcionados, como las historias que derivan de ello, conforman la principal sustancia de tal experiencia pedagógica.

3. FOTOGRAFÍA Y VIDEO.

La fotografía y el video como herramientas para contar historias, para aprender historias. Ambas técnicas y narrativas se toman como “proceso creativo complejo y adaptativo”, dónde además de aprender la técnica, se focalizará en las fases del proceso de creación audiovisual: tanto en el encuentro y convivencia con las personas que participarán/aparecerán en las imágenes, el lenguaje cinematográfico, la guionización, la iluminación, el sonido, etc. Por un lado, se adquieren habilidades sobre cómo utilizar la cámara, y por otro, se leen y analizan de forma crítica imágenes retransmitidas por los medios de comunicación. Con ello, se adquieren conocimientos para después crear, de forma colaborativa, nuevas historias visuales, que contribuyan a la cultura e imaginario visual actual sobre la inmigración y las culturas.

PROYECTO IMÁGENES DE LA MIGRACIÓN

Dirección

Domingo Sánchez - Mesa

Coordinación

Ana Belén Estrada

Docentes y agentes creativos

Marian del Moral, Cecilio Puertas, Óscar Martínez, Ester Medina, Tarek Azouji

Diseño y edición Guía didáctica

Marian del Moral, Cecilio Puertas

Agradecimientos

ACCEN Ceuta, Digmun, CETI Ceuta, Facultad de Educación, Economía y Tecnología UGR Ceuta, Facultad de Educación y Humanidades UGR Melilla, Delegación de Educación de Melilla, Consejería de Bienestar Social de Melilla, Cruz Roja Motril, a María Vallejo, a Sebastián Sánchez, a José A. Liébana, a Christian Sánchez, a José Palazón, a Miguel Zea de Salvamento Marítimo y a todos los Institutos participantes.

Especialmente dedicado a todos los que convivimos en diferentes circunstancias y trayectorias vitales.



TRAYECTOS DE IDA Y VUELTA

Unidades didácticas

UD1

**CULTURA, IDENTIDAD Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL SOCIAL.**

UD2

**UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD
HUMANA.**

UD3

VÍDEO, LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

UD4

**IMÁGENES DE LA (IN)MIGRACIÓN EN EL
CINE. ANÁLISIS Y CRÍTICA CREATIVA.**

UD5

**LA FOTOGRAFÍA COMO
CONOCIMIENTO MUTUO.**

UD6

PERIODISMO Y FRONTERAS.

1.1. El “Zoom socio-cultural” de las imágenes.

3 horas aproximadamente. (se pueden dividir las cuatro fases de la actividad en dos sesiones/clases)

BREVE DESCRIPCIÓN

Hacer una fotografía o grabar un video es algo sumamente cotidiano y frecuente en nuestras vidas, no obstante, el proceso para realizar una imagen en la que no se reproduzcan ciertos estereotipos o que den a conocer ciertos aspectos de una comunidad u otra cultura, conlleva un proceso mínimo de preparación, conocimiento y reflexión acerca de lo que se pretende fotografiar o grabar. Antes de pulsar el botón de la cámara, nos sumergiremos en un proceso de cuatro pasos, que nos llevará a explorar y aprender acerca de quiénes somos y quiénes son las personas que aparecen en nuestras imágenes.

OBJETIVOS

- Trabajar y reflexionar sobre nuestro proceder a la hora de hacer fotografías o grabar videos.
- Conocernos (a nivel individual y local) y reconocernos (a nivel global).
- Realizar ejercicios etnográficos de acercamiento a diversas realidades sociales.
- Repensar conceptos como: Trans-culturalidad, identidad cultural y representación cultural y mediática.
- Desafiar nuestro imaginario social acerca de otras culturas, generando imágenes (fotografía y videos) con nuevos conocimientos experienciales.
- Contribuir a la cultura visual global de forma comprometida e implicada con la diversidad cultural.

¿QUÉ NECESITAMOS?

Para realizar esta actividad necesitaremos:

1. Contacto con alguna persona que provenga de otro país o asociación que trabaje con grupos de población extranjera.
2. Smartphone para hacer fotografías y grabar videos.
3. Conexión a internet.
4. Ordenador, proyector y sistema de audio adecuado.
5. Cuaderno de notas y lápiz.



**CULTURA, IDENTIDAD Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL SOCIAL.**

VIAJANDO

Las cuatro fases de profundización en la cultura y las personas que queremos fotografiar o grabar son las siguientes:

1. APROXIMARSE/ACERCARSE a las culturas. La lente empática y la etno-céntrica. (Duración: 40 min)
La empatía como habilidad para ponerse en el lugar de otras personas es fundamental a la hora de conocer otras culturas. Se define como la participación afectiva de una persona sobre una realidad ajena a ella.
Por otro lado, es un universal, el considerar o creer que “lo nuestro” (costumbres, formas de pensar, creencias, estilos de vida, gastronomía, etc.) es lo mejor y prepondera por encima de lo que nos resulta diferente, extraño o desconocido. Eso se conoce, a grandes rasgos, como etnocentrismo. Cabe pues imaginarse dónde pondremos nuestra lente cuando hacemos una fotografía o grabamos un vídeo de personas y sus cotidianidades en lugares que no nos son familiares. Vamos a dar una serie de pasos para sobreponernos a esa sensación de distancia.
2. CONVIVENCIA E INTERCAMBIO. (Duración: 1:15h)
Hemos leído y visto algunos aspectos culturales, sociales, económicos, artísticos, políticos, etc. de las personas con las que vamos a encontrarnos ahora. Previamente hemos localizado a alguien (amigos/as, familiares, conocidos a través de alguna Asociación, etc.) a quienes hemos invitado a clase. También existe la probabilidad de realizar esta convivencia fuera de clase, en otras localizaciones de nuestra ciudad.

Digamos que hasta este punto, teníamos alguna información muy escueta sobre este grupo social. Se trata de mirarnos a los ojos, escuchar, anotar, observar, oler, sentarnos al lado unos/as de otros/as, etc. e intercambiar, desde presupuestos de diversidad cultural, preguntas como:

- ¿Quiénes somos?
- ¿Qué nos gusta hacer?
- ¿Dónde vivimos? ¿con quiénes?
- ¿Qué nos gusta de nuestras familias y amigos? ¿dónde están?
- ¿Qué imaginarios recíprocos tenemos unos/as de otros/as y viceversa?
- ¿Con qué imágenes (en los medios de comunicación) nos sentimos identificados/as y por qué?
- ¿Qué nos parecen las personas que acabamos de conocer en este encuentro?
- ¿Qué previas teníamos acerca de ellas que ahora se han puesto en duda?
- ¿Ha sido una experiencia positiva conocerlas? ¿En qué sentido?
- ¿Recomendaríamos este encuentro a más personas? ¿Por qué?
- Buscamos algunos videos (pueden ser de música, cortometrajes, etc.) y fotografías y los mostramos al resto de la clase. Explicamos qué es lo que más nos gusta y qué es lo que menos.

3. PULSAR EL BOTÓN de la cámara (Duración: 45 min)

Ahora es el momento de apretar el botón, de hacer la fotografía o grabar el video, una vez hemos adquirido un conocimiento previo y hemos reflexionado sobre los estereotipos en los que se basa gran parte de las opiniones y creencias acerca de otras culturas.

Tras conocer a nuestros/as invitados/as a clase o compañeros/as de paseo por la ciudad, hemos podido comprobar que muchas de nuestras ideas acerca de quiénes eran o cómo les habíamos visto en las imágenes de los medios de comunicación, se han desmoronado.

En este punto de nuestra actividad, se trata de representar en imágenes (fotografía o video) lo que hayamos aprendido de estas personas o de nosotros/as mismos/as en este encuentro cultural. La información se ha transformado en conocimiento con la experiencia y el contacto con estas personas. Nuestra cámara ahora no sólo ve a través de la lente, de forma desinformada o poco objetiva, sino que ha aprendido a tener una mirada, a enfocar y subrayar algunos aspectos de la realidad social de forma más cercana e implicada. ¡Cuántos menos estereotipos, mejor! Fotografiemos, grabemos, compartamos aprendizajes, quiénes somos y qué queremos dar a conocer de la cultura que compartimos con otras personas, provengamos de dónde provengamos.

4. IMÁGENES IMPLICADAS (Duración: 20 min)

¿Qué hacemos con todo lo que hemos aprendido y creado (audio) visualmente? Si os sentís implicados/as con ciertas causas sociales, y ahora os sentís más comprometidos / as e implicados con las personas protagonistas de las mismas, no dudéis en llevar a cabo alguna acción: desde crear una cuenta en Instagram o Facebook, hasta compartir vuestros materiales audiovisuales con familiares, organizar una exposición en el colegio o en vuestra ciudad, una muestra de videos en el barrio, etc.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Qué ha cambiado entre lo que nos imaginábamos acerca de otros lugares y sus gentes y lo que ahora sabemos?
- ¿Qué sabíamos de las personas “inmigrantes” que hemos conocido en clase? ¿Qué estereotipos teníamos?
- ¿Son las imágenes que hacemos justas con las realidades sociales?
- ¿Qué preguntas o propuestas os han surgido tras este proceso de trabajo?
- ¿Cómo vamos a aplicar el conocimiento y la experiencia ganados?
- ¿Qué tipo de lente usaremos a partir de haber finalizado este ejercicio? ¿Empática o etno-céntrica?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

- CHECA, Francisco (ed.) (2005) Mujeres en el Camino. El Fenómeno de la Migración Femenina en España. Barcelona: Icaria.
- DEL MORAL, M. (2014) "Auto-representación". En: GUTIÉRREZ, Víctor Luis (Ed.) Diccionario de Cooperación Internacional para el Desarrollo con África Subsahariana. Jaén: Universidad de Jaén Publicaciones.
- DEL MORAL, M. (2012) "Nollywood llega al Sur de España: los Popular Video- films como Prácticas Culturales entre las Gentes Nigerianas". En: GUTIÉRREZ, Víctor Luis (Ed.) La Cooperación Internacional para el Desarrollo con África Subsahariana. Jaén: Universidad de Jaén Publicaciones.
- GINSBURG, Faye; ABU-LUGHOD, Lila y LARKIN, Brian (Eds.) (2002) Media Worlds. Anthropology on New Terrain. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- GRAU, Jorge (2001) Antropología Social y Audiovisuales. Aproximación al Análisis de los Documentos Fílmicos como Materiales Docentes, Barcelona: Bellaterra, Publicacions d Antropologia Cultural, UAB.
- GRAU, Jorge (2002) Antropología Audiovisual. Barcelona: Bellaterra.
- GUARNÉ, Blai (2004) "Imágenes de la Diferencia. Alteridad, Discurso y Representación" En: ARDÈVOL, Elisenda; MUNTAÑOLA, Nora (Coords.) Representación y Cultura Audiovisual en la Sociedad Contemporánea. Barcelona: Editorial UOC. Págs.: 47-127.
- HALL, Stuart (Edit.) (1997) Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. Londres: Sage Publications.
- INIESTA, Ferran y ROCA, Albert (ed.) (2002) África en la Frontera Occidental. Madrid: Casa África.
- JABARDO, Mercedes (2006) Senegaleses en España: conexiones entre origen y destino. Madrid : Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, Subdirección General de Información Administrativa y Publicaciones.
- JABARDO, Mercedes (2008) "Desde el feminismo negro, una mirada al género y la inmigración". En: SUÁREZ, Liliána; MARTÍN, Emma y HERNÁNDEZ, Rosalva (Coords.) Feminismos en la Antropología: Nuevas Propuestas Críticas. Págs.: 39-54.
- KABUNDA BADI, Mbuyi (2006) "La inmigración africana, revisada". En: Nova África. No.18. Págs.: 19-39.
- SHOHAT, Ella; STAM, Robert (2002a) "The Imperial Imaginary" En: ASKEW, Kelly; WILK,



CULTURA, IDENTIDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SOCIAL.

- Richard R. (Eds.) The Anthropology of Media. London: Blackwell Publishing Ltd. Págs.: 117-147.
- WICKETT, Elizabeth: (2007) "Video for Development". En: Visual Anthropology, No 20. Págs.: 123-141.

Películas

- In Search of duende. The Uganda flamenco project (en pre-producción) Dir. Caroline y Agnes Kama, Uganda.
- Black Girl (1966) Dir. Ousmane Sembene. Senegal, Francia.
- Moolaadé (2004) Dir. Ousmane Sembene. Senegal, Francia, Burkina Faso, Camerún, Marruecos y Túnez.

Páginas web

- AFRICAInEs- Investigación y Estudios Aplicados al Desarrollo. Universidad de Granada. <http://african.es/>
- Asociación de estudiantes Africanos y Afrodescendientes de Granada. <https://vozdeafriicaya-frodescendientes.wordpress.com/2014/07/05/voz-de-africa-y- afrodescendientes-2/>
- Festival de Cine Africano de Tarifa <http://www.fcat.es/home-en-2/>
- Festival de Granada- Cines del Sur. <http://www.cinesdelsur.com/>
- Federación Andalucía Acoge. Página web: <http://acoge.org/>
- Festival de Granada- Cines del Sur. <http://www.cinesdelsur.com/>
- Grupo de Estudios Africanos de la Universidad Autónoma de Madrid. [http:// grupodeestudio-safricanos.org/](http://grupodeestudio-safricanos.org/)
- Guinguinbali, una ventana a África. (periodismo especializado) <http://www.guinguinbali.com/index.php?lang=es>
- Imágenes del Sur. Tú cuentas en esta historia. <http://www.imagenesdelsur.tv/>
- Stop rumores. Ciudadanía activa frente a los estereotipos negativos... <http://stoprumores.com/>
- Wiriko. Artes y culturas africanas. <http://www.wiriko.org/>

1.2. Visionando cultura, re-construyendo imaginarios.

3 horas aproximadamente.

BREVE DESCRIPCIÓN

Se trata de entender que somos sujetos activos cultural y socialmente, tanto a la hora de ver y mirar imágenes, como al realizarlas. Esta actividad estimula un cierto compromiso e implicación social que lucha y defiende la equidad de las personas y sus culturas en un mundo cada vez más global. La sesión de trabajo se divide en dos partes: 1. Análisis de determinados contenidos y materiales (audio) visuales y 2. Ejercicio de positivar esos contenidos a través de imágenes replicantes creadas por los propios participantes.

OBJETIVOS

- Aprender a visionar, entender y mirar críticamente los contenidos culturales de los medios de comunicación.
- Generar una mirada crítica que conlleve a acciones concretas, desde la cotidianidad.
- Ejercer cierta acción social a través de la construcción de imágenes sobre otras culturas en una línea más positiva y menos estereotipada.

¿QUÉ NECESITAMOS?

Para realizar esta actividad necesitaremos:

1. Smartphone para hacer fotografías y grabar vídeos.
2. Conexión a internet.
3. Ordenador, proyector y sistema de audio adecuado.



CULTURA, IDENTIDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SOCIAL.

VIAJANDO

1. VISIONADO DE MATERIALES AUDIOVISUALES. Ejercer nuestra mirada crítica. (Duración: 1:30h)

- BÚSQUEDA en GOOGLE de FOTOGRAFÍAS:
Vamos a utilizar el buscador de internet “Google” para elegir cinco imágenes sobre las que vamos a trabajar. En nuestra búsqueda ha de aparecer la palabra “inmigrantes” o “inmigración”. ¿Qué cinco fotografías aparecen? ¿Hay otras significativas entre las primeras veinte imágenes? ¿Qué discurso crees que predomina? ¿Qué variables se repiten?

Elige cinco de esas fotografías y analízalas de forma detenida:

- ¿Quiénes son los/as protagonistas?
- ¿Sabes de dónde son?
- ¿Son hombres, mujeres...?
- ¿Por qué crees que se les ha fotografiado?
- ¿Qué acción están llevando a cabo?
- ¿Qué posición ocupan en la imagen?
- ¿Qué emociones reflejan?
- ¿Crees que es esa la mejor y única manera de representarles?
- ¿Qué otros aspectos pueden fotografiarse acerca de sus culturas?

- VISIONADO DE VIDEO-CORTOMETRAJE:
Título: África només has de conèixer-la/ África, sólo tienes que conocerla.
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=jbUMGkg2W4A>

Analicemos el video:

- ¿Qué estereotipos tienen las/los chicas/os acerca de la niña africana?
- África es un continente con 55 países. ¿Crees que está bien reducir tanta complejidad y riqueza cultural a unos cuantos estereotipos?

- ¿Qué significa el gesto del chico?
- ¿Harías lo que hace el chico o no? ¿Por qué?
- ¿Qué les dirías a las chicas que se quedan sentadas en el banco?
- ¿Qué podemos hacer para subsanar el desconocimiento acerca de otras culturas?
- ¿De qué formas nos podemos acercar a personas de otras culturas? Pon algunos ejemplos que hayas vivido.

2. POSITIVANDO LAS IMÁGENES Y LOS IMAGINARIOS ANALIZADOS. (Duración: 1:30h)

- **GOOGLE:** mi propio Imaginario de la inmigración:
Ya hemos analizado críticamente las imágenes que difunde Google acerca de la inmigración. Ahora se trata de reinterpretarlas y volver a hacer fotografías que muestren un lado más positivo y amplio y menos pasivo de la inmigración. Sería nuestra aportación visual a la representación que se hace en internet de estas personas. ¿Qué fotografías harías? ¿Quiénes aparecerían en ellas? ¿Qué estarían haciendo y dónde? ¿Qué emociones reflejan?, etc.
- **VISIONADO DE VIDEO o CORTOMETRAJE:**
Grabemos un video que continúe el encuentro entre los protagonistas de este cortometraje.
 - ¿Qué sucederá entre los cuatro personajes?
 - ¿Qué hacen y dicen?
 - ¿Dónde se dará la acción, en qué lugar?
 - ¿Qué final has elegido para tu video?

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Crees que los medios de comunicación a través de la fotografía y los videos crean unos determinados imaginarios acerca de otras personas y sus culturas?
- ¿Qué imaginarios sociales existen sobre la inmigración?
- ¿Podrías definirlos/explicarlos con tres palabras y tres imágenes?

UD1

CULTURA, IDENTIDAD Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SOCIAL.

- ¿Qué preguntas o propuestas os han surgido tras este proceso de trabajo?
- ¿Cómo vamos a aplicar el conocimiento y la experiencia ganados?
- ¿Qué puedes hacer en tu día a día para generar imaginarios trans-culturales menos sesgados y estereotipados?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

- CASTEL, Antoni y SENDÍN, José C. (2009) Imaginar África. Los Estereotipos Occidentales sobre África y los Africanos. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- KABUNDA BADI, Mbuyi (2012) "25 Años de información alternativa sobre África". En: África América Latina, cuadernos: Revista de análisis sur-norte para una cooperación solidaria. No.50. Págs.:129-132.
- KING, Russell y WOOD, Nancy (2001) Media and Migration: Constructions of Mobility and Difference. London: Roudledge.
- LUNCH, Nick y LUNCH, Chris (2006) Insights Into Participatory Video. A Handbook for the Field. UK/France: Insightshare.
- MacDOUGALL, David (1995) "¿De Quién es la Historia? ". En: ARDEVOL, Elisenda y PÉREZ, Luis. (Eds.) Imagen y Cultura. Perspectivas del Cine Etnográfico, Granada: Diputación Provincial de Granada, Biblioteca de etnología, 3. Págs.: 401-422.
- McCracken, Donal P. (2014) "Photography in Africa". En: Visual Anthropology. No 27. Págs.: 415-417. McLuhan, Marshall (1964) Understanding Media. London: Routledge & Kegan.
- MEKURIA, Salem (2012) Representation and Self-Representation: My Take. En: Feminist Africa. No. 16. Págs.: 8-17.
- PINK, Sarah (2013) Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research. London: Sage Publications Ltd.

2.1. Casting: La Invasión.

2 horas.

BREVE DESCRIPCIÓN

Simularemos un CASTING para una película que se rodará en la ciudad donde se lleva a cabo la actividad. El objetivo principal de esta actividad es: de-construir, desde una perspectiva crítica/humorística, el concepto de FRONTERA relativizándolo en relación a las intervenciones de los personajes que simulan roles a partir de una rueda de prensa y posteriormente en la creación de una trama por parte del alumnado.

Partiendo de una base de crítica social en torno al concepto de frontera, proponemos la inclusión progresiva de elementos ficcionados, que genere finalmente una brecha entre lo real/ficticio donde pueda emerger o ser estimulado el imaginario del alumnado asistente en torno al concepto objeto de reflexión. De este modo buscamos complejizar los discursos dominantes relativos a la frontera y a la migración (tanto periodísticos como incluso académicos) utilizando un lenguaje cercano al alumnado; el lenguaje televisivo en relación a una rueda de prensa que se finge retransmitir en directo, así como el propio lenguaje fílmico cercano al género de la ciencia ficción.

Los participantes protagonistas propuestos de manera presencial son tres: una persona migrante que se hará pasar por actor de renombre que ha sido contratado para la película; el/la productor/a de la película (en todo caso son roles, simulaciones), un extraterrestre que también participa como actor en la película.

Los discursos ofrecidos por estos tres personajes vendrían a relativizar diferentes aspectos. Por ejemplo, nos gustaría presentar a una persona migrante como un actor famoso, esto podría entenderse en una doble dirección: por un lado, una crítica a la representación homogeneizada de la migración como personas no individuales (ni si quiera individuos con condición humana en ocasiones), cruzados por el estigma de la no pertenencia y la aporafobia; pero también haciendo un guiño al empleo excesivo del vocablo “empoderamiento” que convierte en héroes y heroínas a personas que no pretendían serlo. Por otro lado, la presencia del extraterrestre vendría a relativizar conceptos como el de localización geográfica, el norte y el sur, las divisiones que generan las fronteras; debido a su carácter alienígena, él también ha sido representado en los discursos fílmicos de la ciencia ficción con metáforas similares a las que se emplean para describir a las personas que cruzan las fronteras (invasión, etc.). ¿Dónde se sitúa la frontera para delimitar al “del otro lado”? ¿Cómo varía la idea del nosotros?.

Por último, el productor de la película emplearía un discurso más cercano a lo académico en relación al cine llamado de temática migratoria, esta aportación podría ser una parodia en torno a los discursos vacíos o simplemente desconocedores de las realidades sociales de las que tratan.

UD2

UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

Otras personas que participan en la rueda de prensa son: el/la presentador/a de la escuela y el/la regidor/a (se simula una retransmisión en directo). Además hay que hacer cómplices a algunos profesores y alumnos, dándoles tarjetas con preguntas para los entrevistados en la rueda de prensa.

OBJETIVOS

- Replantar conceptos como frontera, inmigración, etc.
- Relativizar espacios y culturas para analizar desde otra perspectiva los estereotipos dominantes en el imaginario social.
- Motivar al alumnado, a través de mecanismos performance y creativos, a producir nuevas historias y narrativas sobre la inmigración y las fronteras.
- Producir historias audiovisuales de forma colaborativa.

¿QUÉ NECESITAMOS?

1. Los personajes descritos.
2. Un espacio amplio (aula o salón de actos)
3. Un sistema de sonido
4. Un proyector.

MATERIALES DE APOYO

TEXTOS

1. Texto de presentación de la escuela.
2. Texto de presentación de la película.

3. Texto de presentación de los tres personajes de la rueda de prensa.
4. Guión de preguntas de la rueda de prensa (del presentador, y del público cómplice) /respuestas de los personajes

VIDEOS

1. Videos de apoyo de personas reales.
2. Videos ficcionados (geolocalización de la escuela de cine desde el espacio, llegada de los personajes, declaración de la directora de la película “Paquita Lars Frontiers”).

MÚSICA (para crear ambiente)

1. Bandas sonoras de películas como “Mars Attack”

VIAJANDO

1. Entrada en el salón de actos. Se les entrega a los alumnos una acreditación como miembros de la escuela de cine y periodismo.
2. Actúa el regidor (indicando los asientos, pidiendo silencio, dando entrada cuando estemos en “el aire”, indicando aplausos con carteles, etc.)
3. Comienza a actuar el presentador, informa de lo que va a ocurrir: se va a llevar a cabo un casting para elegir actores para la película que se pretende rodar. Presenta a los personajes que hacen su aparición.
4. Actúa el productor, indicando que se trata de una película de extraterrestres cuya sinopsis versa sobre la presencia extraterrestre que desde el espacio ha observado que el movimiento humano se detiene en algunos puntos que los propios humanos han instalado para frenarlo. Estas barreras son las fronteras. El extraterrestre ha viajado a la tierra para investigar sobre este hecho.
5. Se realizan las preguntas de la rueda de prensa; a través del presentador como dinamizador: se da relevancia tanto al productor, al actor de renombre, como al extraterrestre. Se indaga en sus biografías (el alien habla en un lenguaje extraño pero tiene un traductor; el productor de la película).

6. Se da paso a las preguntas del público. Primero, las de los cómplices (uno de ellos pregunta en el idioma del extraterrestre), sobre temáticas que nos interesen. Después a las del público en general.

UD2

UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

7. El presentador da entonces las indicaciones para el casting. Propone dividir el grupo en grupos más pequeños de entre 3 y 10 personas. Estos deberán crear y luego representar una historia ficcionada que tiene dos elementos: una frontera y un extraterrestre, y que se desarrolle en cinco escenas. Esta parte de la actividad se desarrolla durante 15 minutos a través del trabajo de grupo.

8. Finalmente, por grupos, se teatralizan las historias.

9. El jurado emite entonces su veredicto; este gira en torno a observaciones sobre como se ha tratado el tema de la frontera y del papel que se le ha otorgado a los personajes que en ella actúan.

10. Se acaba la rueda de prensa y a la salida hay un Photocall, con nombre de marcas conocidas, pero falseadas (falseadas imitando cosas del espacio).

OBJETIVOS

- Replantear conceptos como frontera, inmigración, etc.
- Relativizar espacios y culturas para analizar desde otra perspectiva los estereotipos dominantes en el imaginario social.
- Motivar al alumnado, a través de mecanismos performance y creativos, a producir nuevas historias y narrativas sobre la inmigración y las fronteras.
- Producir historias audiovisuales de forma colaborativa.

¿QUÉ NECESITAMOS?

1. Los personajes descritos.
2. Un espacio amplio (aula o salón de actos)
3. Un sistema de sonido
4. Un proyector.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

Se trata de llevar la ficción a la tierra, a los problemas reales que generan las fronteras. También se buscará una reflexión a partir de el rol que se le haya asignado al extraterrestre en la historia, en torno a como se ha concebido la idea del “nosotros” y sobre cómo llevar esto a una situación real donde personas, que intentar atravesar fronteras, no son concebidas como humanas.

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

- APDHA. Derechos Humanos en la Frontera Sur. Informe 2017. <https://www.apdha.org/informes-migraciones/>
- Brown, W. Estados amurallados. La soberanía en declive. Herder. Madrid. 2015
- Caminando Fronteras. Tras la frontera. Informe mayo 2017. <https://caminandofronteras.wordpress.com/>
- Delgado, M. “Sobre la función simbólica del inmigrante” en LA DINÁMICA DEL CONTACTO. Movilidad, encuentro y conflicto en las relaciones interculturales. II Training Seminar de jóvenes investigadores en Dinámicas Interculturales. www.cidog.org
- Garcés, M. Un mundo en común. Ediciones Bellaterra. Barcelona 2013
- Martín, L. “Activismo y ficción” en Metrópolis TV2 2012 <http://www.rtve.es/television/20111223/activismo-ficcion/484363.shtml>

- Pécoud, A. “Migración sin fronteras: una investigación sobre la libre circulación de las personas” en Migraciones Internacionales Vol3 Núm2 Julio-Diciembre de 2005
- Zapata-Barrero “Utopía y movilidad humana” en Claves de la razón práctica. Nº219 Enero-Febrero 2012

UD2

UTOPIA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

2.2. Odisea en el Mediterráneo.

2 horas.

BREVE DESCRIPCIÓN

CUÉNTAME, MUSA, LA HISTORIA DEL HOMBRE DE MUCHOS SENDEROS

En esta actividad proponemos un juego que parte de una motivación dada para la realización de un viaje por los países del Mediterráneo; a partir de la cual los participantes se relacionarán entre sí a partir de los roles otorgados. En este juego hemos suprimido los papeles de ganadores y perdedores, no se trata de una competición. Proponemos un recorrido a escala por diferentes países mediterráneos, los países que aparecen en La Odisea de Homero trasladados a la situación geográfica real. Aunque se represente un mito, delegamos la imagen del protagonista a un simple ejemplo de travesía; es decir, no como un modelo que haya que seguir, sino interpretado como la experiencia migratoria de una persona dentro de sus circunstancias personales: cada uno de los participantes será Ulises pues creará su propia odisea. Se representa entonces un mito, pero el mito será solamente el argumento que inicie el juego, y será a la vez su contexto. Sin embargo, el recorrido será único para cada participante pues no se trata de representar la experiencia de Ulises.

Se trata entonces de que tras el inicio del mito, argumento y contexto, cada uno de los tripulantes navegue según los vientos (a partir de unos roles a través de tarjetas que exponen un motivo de viaje y una misión a cumplir). El mito empezará en un lugar con luz tenue, pues de la oscuridad; simbólicamente, el caos; nace algo nuevo, indica el inicio de la creación. Allí Ulises relata su Odisea a modo de un cuentacuentos, sus dificultades y oportunidades, así como los lugares en los que estuvo y los personajes mitológicos que encontró. Tras esto se darán las pautas del juego así como la entrega a cada participante de una tarjeta con un nombre y un lugar de procedencia.

Tras este paso los participantes nos dirigiremos al lugar de la acción, puede ser el mismo, un lugar amplio, pero limitado en cinco espacios referentes (pueden ser columnas, árboles). Allí estará imitado el mapa del Mediterráneo con los distintos lugares, indicados con carteles, que aparecen en el recorrido odisiaco, trasladado al mapa real: Turquía, Tunes, Argelia, España, Italia y Grecia; además del Hades que funcionará como centro de información.

Cada participante contará con su punto de partida en función de su procedencia indicada en su tarjeta. Además, a cada participante se le hará entrega de su “vida”, un ovillo de lana de longitud diversa que determinará cuán largo podrá ser su recorrido, pues lo irá enlazando por los países que pasé y soltando hilo con cada paso. La inclusión de este motivo en el juego está relacionada con las tres

UD2

UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

Moiras griegas, una joven quien hacía lana esquilando a una oveja, una adulta quien enredaba el ovillo y una anciana quien contaba el hilo; metáfora de la duración de la vida humana.

Como cada uno de los marineros llevará una madeja de lana de un color diferente y al enlazarla en cada país por el que pase y seguirá desmadejándola durante su recorrido, finalmente contemos con un mapa de las migraciones. Una cámara en picado colocada en algún lugar de la plaza podría ir registrando la formación del mapa, en un time-lapse. Cada determinado tiempo se irá tomando una fotografía, a medida que cuando acabe el juego tengamos una secuencia, que al ser editada, resulte en una animación stop motion del movimiento de la plaza. Esta parte tiene el objetivo de ser el registro de la historia migratoria del mediterráneo a escala.

OBJETIVOS

Creemos que el ser humano comparte algo común, la especie, y que a pesar de las diferencias culturales, todos tenemos iguales capacidades y necesidades, en el fondo, motivos que nos mueven. Creemos que la identidad de cada uno se va formando en cada paso, está siempre en movimiento, donde las experiencias personales provienen y se comparten con otros; se forma mediante la convivencia.

La vida en comunidad se hace mejor cuando intentamos conocer las personas que nos rodean, sus motivos, sus deseos. Esto se puede conseguir con un movimiento de aproximación, de hacer propio lo ajeno, de identificación.

¿QUÉ NECESITAMOS?

CUÉNTAME, MUSA, LA HISTORIA DEL HOMBRE DE MUCHOS SENDEROS

1. Un espacio amplio, interior o exterior, con posibilidad de delimitar seis puntos en sus márgenes (para delimitar los países a través de carteles que los indiquen y referencias como columnas, árboles o mesas, donde se van a ir atando las lanas); y sin obstáculos en el centro para que los jugadores puedan desplazarse.

NOTA: cuanto más amplio sea el espacio mayor será la duración del juego, ya que parte de este consiste en un encuentro entre viajeros. Un espacio amplio permite que los viajeros tarden en encontrarse y que el juego tenga una duración mayor, más adecuada.

2. Tarjetas del juego (en el anexo): tarjetas con los nombres de cada jugador y el país de procedencia así como su misión.

3. Sistema de sonido e iluminación; así como disfraces para los seres mitológicos: con el objetivo de generar ambientación (opcional)

VIAJANDO

¿Cómo se desarrollará el viaje? Existen tres tipos de jugadores: Ulises, que será un monitor y organizador del juego (conoce las reglas y ha organizado la actividad, por tanto tendrá un papel de apoyo); viajeros (hasta un máximo de 22) y personajes mitológicos (4).

Para que el juego funcione bien se deberán contar con el número de participantes y distribuirlos entre viajeros y personajes mitológicos. En relación a los viajeros las misiones se harán por parejas, así que habrá que tener en cuenta que el número de estos sea siempre par. El número de personajes mitológicos podrá ser mayor o menor, ya que esto no influye en la posibilidad de realizar el juego.

1. VIAJEROS/AS: Cada participante tendrá un nombre y un lugar de procedencia, así como una explicación de su misión de viaje; y un ovillo de lana. El primer paso será entonces dirigirse a su país de procedencia y atar allí el cabo de la lana. Una vez todas las personas hayan realizado este paso comenzará el juego; cada una navegará

por el Mediterráneo interactuando con otros viajeros según su misión. Esta se estructura en: i) conocer el motivo de su viaje; ii) encontrar a su compañero/a de viaje desplazándose por el espacio, haciendo ciertas preguntas (su compañero/a conocerá la respuesta exacta ya que está escrita en

UD2

UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

la tarjeta, ambos tienen la misma); iii) una vez encontrado llevar a cabo la misión propuesta. Los personajes mitológicos ayudan o dificultan el viaje.

En cuanto a los motivos de viaje serán más próximos (más literales que los del mito) a los motivos de las migraciones. Se presentan situaciones en las que el viajero tendrá que emprender su recorrido por motivos laborales desde encontrar un trabajo digno (motivo prototípico de la inmigración) hasta realizar reportajes fotográficos en tu labor de fotógrafo, encontrar recetas de dieta mediterránea por ser cocinero, u otras misiones para los papeles de sociólogos, mitólogos, etc. Pero también motivos de amor, encontrar a tu pareja ideal, o encontrar a alguna amiga/a de la infancia con quien perdiste el contacto, etc. Habrá tantos roles como participantes. Esto se ve más claro con un ejemplo (encontrará una relación de todos los roles en el anexo):

EJEMPLO (viaje en pareja, dos personas tendrán la misma tarjeta, pero partirán de países distintos y tendrán que encontrarse)

- MOTIVO DEL VIAJE: Me gustaría emprender un viaje para ayudar a la gente, pero no quiero ir solo/a, pienso que me gustaría compartirlo con otra persona. Para encontrar a la persona adecuada preguntaré a los demás “¿Que es compasión?” Y solo esta persona contesta “Compartir las emociones del otro como si fueran las tuyas propias”.
- MISIÓN: una vez encontrado tu compañero ir a un país que elijáis y escribir un proyecto sobre cómo se podría ayudar a la gente allí, entregarlo en Hades.

2. PERSONAJES MITOLÓGICOS

Por el mar Mediterráneo también viajarán seres mitológicos; relacionados con la Odisea de Homero, pero trasladados al mundo actual. Estos seres tendrán funciones de ayudante u oponente en el juego. Se desplazan por el mar Mediterráneo interactuando con los jugadores. Como dijimos, Ulises es ayudante a los viajeros, resolviendo dudas de estos respecto al juego (es por tanto, alguien que conoce el juego y actúa como coordinador). Los otros personajes son Athenea, Poseidón, Calipso, el lotófago y el cíclope (encontrará una relación de todos los roles y funciones en el anexo). Ulises es imprescindible; el resto de seres se repartirán según el número de jugadores totales.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

Al final del juego se propone una actividad de reflexión en la cual cada pareja de viajeros pondrá en común la experiencia de su viaje y el resultado de su misión (el objeto que hayan elaborado). Se hará una reflexión sobre las dificultades que algunos habrán tenido, dependiendo del país de procedencia; de los motivos del viaje de cada uno, de lo que lleva a emprender un viaje en todos los casos. En definitiva; una reflexión sobre la necesidad de que la movilidad humana sea un derecho universal (como lo es el poder salir de tu país), sobre las dificultades que afrontan las personas que no tienen ese derecho y sobre el viajar como un deseo o necesidad humana.

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

Esta actividad podría ampliarse con un ejercicio de investigación anterior al desarrollo de la misma. Para ello se requiere de un sistema de grabación simple: una cámara de video (puede ser la de un teléfono móvil) y un micrófono de corbata. Además de algún conocimiento de edición de video.

Lo que se propone es, con anterioridad al desarrollo del juego, que un grupo (el docente o el docente con el alumnado) salga a la calle y entreviste a personas de su entorno; a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu lugar de procedencia? Para llegar hasta aquí ¿por qué lugares pasaste antes? ¿cual fue tu odisea?; y finalmente ¿puedes decir que has encontrado tu “Ítaca”? Como lugares de interés se puede acudir a los entornos de alguna estación de autobuses, trenes, el puerto; también a barrios donde haya un gran número de población extranjera. Se intentará buscar un balance entre viajeros de todo tipo: los que hayan llegado al lugar para vivir, los que estén de paso, los que prototípicamente se consideran socialmente migrantes, los turistas, otros viajeros. Es sorprendente la cantidad de personas que viajan, la cantidad de motivos también, que puedes encontrar en un pequeño paseo de una hora de duración.

A partir de las respuestas se podrán crear también nuevas tarjetas para el juego incluyendo más motivos de viajes (los motivos ya recogidos provienen de una investigación similar).

UD2

UTOPIÍA, FRONTERAS Y MOVILIDAD HUMANA.

Esta indagación recogida en video podrá editarse, incluyendo la realización de la misma entrevista a los viajeros de la Odisea tras el juego; y proyectarse a los jugadores. De este modo se producirá cierta identificación entre el juego y los motivos reales de los viajes teniendo más potencial sensibilizador.

TABLA DEL JUEGO

- <http://www.mediafire.com/?anhfuqkn3d4o9>

3.1. Aprendiendo a guionizar.

2 horas.

BREVE DESCRIPCIÓN

Una actividad para empatizar con el viaje que emprenden ciertas personas al tiempo que aprendemos a guionizar y expresar historias audiovisualmente. En esta actividad, visionaremos un pequeño cortometraje (“Soñadores ilegales”) y después de analizarlo (tema, historia, secuencias,...) trataremos de continuarlo y darle un final. ¿Qué pasa después de la última escena con el personaje?. Al tiempo, aprenderemos conceptos básicos sobre narrativa audiovisual y guión.

OBJETIVOS

- Mejorar nuestras capacidades para entender discursos e historias audiovisuales.
- Aumentar nuestros conocimientos sobre narrativa audiovisual para poder desarrollar y crear una historia.
- Adquirir conocimientos básicos sobre guión cinematográfico. Cómo se construye cualquier historia.
- Empatizar con los personajes del corto y las problemáticas que plantea.
- Aumentar nuestro conocimiento sobre realidades sociales como la migración.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Cortometraje “Soñadores ilegales” de Volga. Spot Getxo foto 2015. Se puede encontrar aquí : <https://www.youtube.com/watch?v=oSc2rUyRZz4> O aquí: <https://vimeo.com/134607959>
- Un proyector de video y ordenador. Sonido.
- Papel y bolígrafo para escribir nuestras historias por grupos.

VIAJANDO

1. Introducimos la actividad preguntando si sabemos cómo se construyen las historias audiovisuales (las películas, los reportajes,...)
2. Proyectamos el corto “Soñadores Ilegales”.

3. Abrimos un pequeño debate. ¿De qué trata el corto? ¿Quiénes son los protagonistas? Hablamos un poco de su viaje. De las diferentes escenas que atraviesa. ¿Qué realidad nos presenta el corto? ¿Qué problemática? ¿Tenemos empatía por el personaje del corto tal y como nos lo presenta el mismo? ¿Por qué? ¿Qué hubiera sido necesario verle hacer, por ejemplo, para que nos cayera mal?

4. ¿Es verosímil el relato? ¿Lo creemos? ¿Puede ser real? ¿Qué nos ha llamado más la atención?. Anunciamos entonces que se trata de un corto ficcionado. Es decir, que son actores, y aprovechamos para explicar la diferencia entre documental y ficción. En documental, los personajes hacen de sí mismos mientras que en ficción representan a otras personas.

UD3

VÍDEO, LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

5. Preguntamos si tenemos educación mediática para poder discernir los mensajes audiovisuales y la información que nos llega por los medios. Hablamos de la importancia de los discursos audiovisuales que recibimos continuamente como un bombardeo. ¿Sabemos cómo se construyen? ¿Es fácil manipular una pieza audiovisual?

6. Empezamos a hablar de guión. ¿Cuántas escenas hay en el corto que hemos visto? Explicación de Secuencia: Una escena o secuencia, como se llama en audiovisual, es aquello que ocurre en un sitio y en un mismo tiempo. Por ejemplo aquí, si tuviéramos que escribir una secuencia de una película la llamaríamos: Secuencia X. Lugar: Clase IES. Interior. Día. Si grabáramos o escribiéramos otra secuencias en el recreo, cómo sería. Además, una secuencia siempre tiene una acción. Lavarse el pelo, despedirse, acercarse a alguien y hablar,...

A continuación, hacemos este ejercicio visualizando el corto. Proyectamos un fragmento de 15 o 20 segundos y empezamos a contar secuencias. (Secuencia 1. Pórtico de su casa / Exterior. Día; Secuencia 2_ Barbería, Secuencia 3_...) Así se construyen todas las películas a través de los guiones. Un guión es un conjunto de secuencia y la descripción de lo que ocurre en ella. Incluso los diálogos.

7. Proyectamos un fragmento final del corto y cada persona deberá describir al menos 5 secuencias que haya en ese fragmento. ¿Dónde? ¿Qué sucede? ¿Quién hay en escena? ¿Hay diálogos?. Lo ponemos en común.

8. Por último, formamos grupos pequeños de 2 o 3 personas. La tarea de ahora nos convertirá en guionistas. Cada grupo debe escribir libremente 5 secuencias más para continuar la historia del viaje del corto en el punto en que éste acaba. ¿Cómo se llama el personaje? ¿Qué le pasa a continuación? ¿Dónde acaba?

9. Damos 15 minutos a los grupos y a continuación cada uno de ellos sale y debe poner en común y contar enumerando las secuencias que ha escrito.

A continuación preguntamos a cada grupo por la trama, por las consecuencias de su historia, si el personaje cumple sus sueños, si no...¿qué sueños?, etc.

MIRAR EL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

Preguntamos al grupo ¿Qué hemos aprendido? ¿hemos aprendido cómo se construye una historia audiovisual? ¿Qué hemos contado en nuestra historia? ¿Hemos descubierto algo sobre el viaje que realizan ciertas personas para llegar a otro continente? ¿Cómo se produce ese viaje? ¿Qué medios de transporte utilizan?

- ¿Qué preguntas o propuestas se plantean tras el proceso de trabajo?
- ¿Cómo vamos a aplicar el conocimiento y la experiencia ganados?

Propuestas: Podemos desarrollar esta historia de 2 maneras.

1. Investigando en medios de comunicación, prensa tv, la historia de alguna persona que haya realizado un viaje similar al del cortometraje y dibujar en un mapa dicho viaje. Sus fases y dificultades.
2. Podemos escribir al hilo del corto un diario del personaje que escribe cada noche narrando qué le ha pasado en el día. (Puede ser realista o inventar aspectos según el corto)

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

Sería muy interesante que nos acercáramos a alguna asociación o colectivo de migrantes y que los invitáramos al aula para tener una conversación entrevista con ellos y preguntarles, interesarnos por su historia al mismo tiempo que le compartimos la nuestra.

Otras guías y recursos sobre documentales y cortometrajes para el cambio social.

- Comunica Tus derechos. Web y Guía didáctica del proyecto de alfabetización y creación audiovisual con jóvenes de la Ong´d ASAD.
- Derechos Comunicados. Guía didáctica del proyecto de igual nombre de la ONG´D ASAD. Recursos audiovisuales e ideas y actividades.
- En plano corto. Guía para el uso del vídeo social en la educación para el desarrollo de ACSUR- Las Segovias.
- Documentales para la transformación. Guía para la elaboración de documentales sociales participativos de ACSUR- Las Segovias.

UD3

VÍDEO, LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

- Guía sobre cómo defender los Derechos Humanos a través de los medios de comunicación.
- Portal de Educomunicación. Recursos pedagógicos de uno de los portales más interesantes sobre utilización del audiovisual como herramienta pedagógica.

4.1. ¡Vamos al cine!

2 sesiones/clases de 1,5 horas (= 3 horas en clase) + 2-3 horas de trabajo en equipo para preparar y grabar la secuencia.

Total: entre 5 y 6 hrs.

BREVE DESCRIPCIÓN

Análisis de películas (escenas seleccionadas) que representan el encuentro entre personajes extranjeros migrantes y personajes nativos cuando hay una diferencia lingüística (no hablan la misma lengua).

OBJETIVOS

Tanto pedagógicos como a alcanzar con la actividad.

1. Exposición recíproca tanto para el alumnado nativo como para el extranjero de las imágenes cruzadas de ambos tipos de identidad.
2. Promover en el alumnado nativo una conciencia de la constitución dialógica de la identidad nacional española. ¿Qué nos dicen sobre “lo propio” ¿qué/cómo somos “nosotros”? los discursos representativos de “los otros” (¿qué/cómo son los “otros”?)
3. Desarrollar la empatía y la conciencia del valor del derecho a la igualdad en la diferencia a través de la estrategia de evitar maniqueísmos y simplificaciones moralizantes.
4. Ensayar una suerte de “autorreflexión” lingüística en el alumnado. La pregunta “¿cómo hablan español los personajes extranjeros en las películas y series estudiadas?” ofrecerá no pocas posibilidades de trabajo en la clase que estimulará la implicación emocional del estudiante y su capacidad de identificar no solo los errores o “tópicos” en la cultura española sobre la relación entre culturas y lenguas, sino el funcionamiento de tópicos o resortes semejantes en su propio imaginario nacional o cultural y el papel de los medios audiovisuales en dichas construcciones imaginarias.

5. Formar y entrenar al alumnado en las claves de la representación discursiva y estética de los discursos audiovisuales (en este caso del CINE). Al mismo tiempo que se persigue el entrenamiento y refuerzo de las competencias lingüísticas de los alumnos, se explota el estímulo que supone el aprendizaje de estrategias de análisis crítico de los modelos de representación y tipos discursivos cinematográficos contemporáneos.

¿QUÉ NECESITAMOS?

1. Una buena selección de películas (con su correspondiente selección de secuencias o escenas). Por ejemplo, se pueden trabajar la secuencias iniciales o de presentación de personajes y su encuentro en las siguientes películas: Las cartas de Alou (M.Armendáriz 1990); Bwana (I. Uribe, 1995); Tapas (J. Corbacho y J. Cruz, 2005); Diamantes negros (M. Alcántud, 2013).
2. Equipo de proyección (ordenador y proyector, sonido).

UD4

IMÁGENES DE LA (IN)MIGRACIÓN EN EL CINE. ANÁLISIS Y CRÍTICA CREATIVA.

3. Fichas para escribir las respuestas y compartirlas.
4. Una cámara de vídeo y acceso a un software simple de edición.

VIAJANDO

1. Hacer grupos de trabajo de entre 5 y 7 integrantes.
2. Seleccionar una película con secuencias significativas sobre el encuentro “migrante-nativo” y visionar dichas escenas.

3. Dividir el grupo en distintos equipos para contestar las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se presenta al personaje migrante?. ¿Qué acciones o actividades le vemos hacer?
- ¿Quién es el sujeto (foco narrativo audiovisual) de la mirada? ¿QUIÉN MIRA Y QUIÉN ES MIRADO? (¿con quién se identifica tu mirada?)
- ¿Quién toma la palabra? ¿Cómo se representa la capacidad comunicativa del personaje? ¿qué lenguas están representadas en la secuencia? ¿existe la figura del “traductor-intérprete”, qué función tiene?
- ¿Cuál es la relación del personaje migrante con los nativos (españoles)? ¿y con otros personajes? ¿Hay relaciones de amistad o amorosas interraciales entre los personajes?
- ¿Qué elementos de la escena crees que están relacionados con el género sexual? ¿crees que las imágenes de los personajes hubieran sido las mismas si el género de los personajes protagonistas hubiera sido diferente?

4. Poner en común las respuestas; comprobar cuáles se repiten. Decidir colectivamente si el film trabajado representa al migrante con mayor igualdad respecto al nativo y qué estereotipos se confirman o critican (previamente el alumnado habrá sido introducido en el concepto de “estereotipo”).

5. Inspirados por el film trabajado, escribir, por equipos, una secuencia (ensayo de guión con indicaciones de localización y breve diálogo), grabarla y editarla (ver Actividad didáctica n.3. Cada equipo divide las funciones (2 escritores, 2-3 actores, 2 realizadores).

6. Presentación en clase de cada historia-secuencia explicando cómo se ha pensado y contado sobre la base de las 6 preguntas del punto 3 de la actividad. A continuación, la clase valora y hace preguntas tras cada proyección-presentación.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

- ¿Qué hemos aprendido?
- ¿Qué preguntas o propuestas se plantean tras el proceso de trabajo?
- ¿Cómo vamos a aplicar el conocimiento y la experiencia ganados?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

- BALLESTEROS, Isolina (2001) “Cine (ins)urgente. Textos fílmicos y contextos culturales de la España Postfranquista. Madrid, Fundamentos.
- BALLESTEROS, Isolina (2015) Immigration Cinema in the New Europe. Chicago, Univ. of Chicago Press.
- ELENA, Alberto (2005) “Representaciones de la inmigración en el cine español: la producción comercial y sus márgenes”. Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen, 49, pp. 54-65.
- MARÍN, Pablo (2014) Cine documental e inmigración en España. Una lectura sociocrítica. Salamanca, Comunicación Social.
- RUIZ, Guadalupe y Aurelio RÍOS (2008) Didáctica del Español como Segunda Lengua a Inmigrantes, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/inmigracion/didactica_inmigrantes/default.htm

UD4

IMÁGENES DE LA (IN)MIGRACIÓN EN EL CINE. ANÁLISIS Y CRÍTICA CREATIVA.

- SÁNCHEZ-MESA, Domingo (2016) “El análisis de las imágenes de la inmigración en el cine como estrategia en el aula de ELE” En Ruíz, Guadalupe y Ríos, Aurelio (eds.) Inmigración: Nuevas lenguas, nuevos hablantes, nuevas perspectivas. Sevilla, Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), págs. 161-192, https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/inmigracion/didactica_inmigrantes2/sanchez-mesa01.htm
- SANTAOLALLA, Isabel (2005). Los «Otros». Etnicidad y raza en el cine español contemporáneo. Zaragoza: Prensas Universitarias y Ocho y Medio.
- TABERNA, Helena (2003) Extranjeras. Film documental + guía didáctica. Lamia Producciones & Euskal telebista.

5.1. Proceso visual de conocimiento mutuo.

2 horas

BREVE DESCRIPCIÓN

La fotografía es un vehículo de acercamiento a la realidad que nos rodea. Por medio del conocimiento de una serie de códigos fotográficos podemos conocer y representar de una manera más fiel.

Os proponemos una dinámica de grupo cuyo fin es la de fomentar el trabajo en equipo y el conocimiento del otro, a través de directrices básicas de técnica fotográfica e iluminación.

OBJETIVOS

Tanto pedagógicos como a alcanzar con la actividad.

1. Fomentar la identificación de realidades sociales cercanas.
2. Dotar de herramientas técnicas y comunicativas para representar a las personas que nos rodean.
3. Reflexionar ante la representación del otro.
4. Conocer códigos fotográficos y aplicarlos a la representación del ser humano.

¿QUÉ NECESITAMOS?

Para realizar esta actividad necesitaremos:

1. Una cámara de fotos o dispositivo móvil con cámara fotográfica, por pareja.
2. Conexión a internet.
3. Ordenador y proyector.
4. Cuaderno de notas y lápiz.

VIAJANDO

Cuando fotografiamos a alguien, creamos una representación de esa persona mediante una imagen. Esa representación puede ser bastante alejada de la realidad. No siempre podemos explicar qué pensamos cuando representamos al otro, pero mediante una introducción a los principales códigos fotográficos podremos plantearnos estas cuestiones.

Lo primero, dividimos al grupo por parejas para que se realicen retratos entre los compañeros y así llevar a la práctica los códigos que a continuación desarrollaremos.

INTRODUCCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL COMO CÁMARA Y HERRAMIENTA DE TRABAJO

- Identificamos el teléfono móvil como una herramienta posible de trabajo que nos permitirá retratar a la gente que nos rodea.
- Tratamos de generar debate y reflexión sobre las potencialidades de una herramienta de registro y documentación que llevamos siempre con nosotros y que con el tiempo irá ganando en capacidades técnicas fotográficas y de distribución de contenido. El debate puede abordar el derecho a la intimidad y el peligro de un uso inadecuado de los teléfonos móviles.
- Entre la pareja decidirán qué tipo de expresión ante la cámara deberán realizar para representar de la manera más fiel a su compañero. Posteriormente, realizarán sus primeros retratos.

TIPOS DE PLANOS Y ANGULACIONES

- Introducimos el concepto de plano fotográfico.
- Se explican los diferentes tipos de planos mediante imágenes de ejemplo, insistiendo en que la referencia que determina el tipo de plano es en casi todos los casos la figura humana.
- Comenzamos por el gran plano general hasta llegar al plano detalle.
- Proyectamos diferentes imágenes y preguntamos a los participantes cuál es el tipo de plano de cada una de ellas.

UD5

LA FOTOGRAFÍA COMO CONOCIMIENTO MUTUO.

- Entre la pareja decidirán qué planos y ángulos les representa mejor. Posteriormente, se retratarán haciendo uso de la expresión decidida anteriormente y el plano y ángulo seleccionado.

EL ENCUADRE

- Se introduce el concepto de encuadre mediante el ejercicio práctico del gesto que se hace en entornos profesionales para encuadrar, formando un marco con ambos pulgares e índices. Todos los estudiantes repiten el gesto hasta que lo dominen.
- Las parejas se reparten por la sala. Se les pide que encuadren y observen a través de su marco diferentes tipos de plano, lo que les obligará a alejarse, acercarse y agacharse. Cada participante debe encuadrar sucesivamente un plano medio picado y un primer plano de su pareja, un plano detalle de la oreja izquierda, un plano general de todo el aula con el grupo dentro, un plano medio contrapicado y otros tipos de planos que la figura docente considere oportunos.

DIRECCIÓN DE LA LUZ:

Mostraremos el efecto que producen en un rostro las diferentes direcciones de luz:

- **LUZ FRONTAL:** Efecto desplazamiento de los objetos, anula la textura. Los colores se reproducen con gran brillantez. Aplana el rostro.
- **ILUMINACIÓN LATERAL:** destaca el volumen y la profundidad de los objetos y resalta la textura. Ambiente: atmósfera acogedora.
- **CONTRALUZ O TRASERA:** convierte los motivos en siluetas y crea grandes contrastes.
- **CENITAL:** genera sombras verticales muy oscuras con un elevado contraste, exagera los rasgos y aísla los elementos del fondo. Ambiente: dramatismo.
- **CONTRAPICADO:** se invierten las sombras del rostro. Ambiente: suspense, terror, misterio.
- Entre la pareja decidirán qué dirección de luz es la más idónea para su compañero. Posteriormente, se retratarán haciendo uso de la expresión, plano y ángulo decidido anteriormente y la dirección de la luz seleccionada. Deberán buscar por las instalaciones del centro la dirección de la luz más apropiada para ellos.

CALIDAD DE LA LUZ:

Mostraremos las diferentes variantes de las sombras que crea la luz:

- **LUZ DURA:** es idónea para destacar la textura, la forma y el color; y proporciona el mayor grado de contraste. Las sombras que proporciona son muy acentuadas y sus bordes están muy definidos.
- **LA LUZ SEMIDIFUSA:** procede de fuentes más grandes y próximas al rostro y, aunque produce sombras definidas, ya no tienen los bordes nítidos. Destaca el volumen y la textura, pero sin sombras negras y vacías y sin el elevado contraste de la luz dura.

- **LA LUZ SUAVE:** resta importancia a las sombras y hace que sea el volumen del rostro el que domine sobre las líneas. Esta iluminación es la más agradable.
- Entre la pareja decidirán qué calidad de luz es la más idónea para su compañero. Posteriormente, se retratarán haciendo uso de la expresión, plano y ángulo y dirección de luz decidida anteriormente y la calidad de luz seleccionada. Deberán buscar por las instalaciones del centro la calidad de la luz más apropiada para ellos.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

- ¿Qué pensamos cuando fotografiamos a alguien?
- ¿La expresión de una persona en una fotografía influye en la percepción que podamos llegar a tener de ella?
- ¿El uso de diferentes tipos de planos y ángulos en una fotografía influyen en la percepción que se tiene de la persona fotografiada?
- ¿El uso de diferentes direcciones y calidades de la luz en una fotografía influyen en la percepción que se tiene de la persona fotografiada?
- ¿La fotografía nos puede acercar más a los personajes?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

Sería muy interesante invitar al aula a alguna asociación o colectivo de migrantes para conocerlos mediante el viaje propuesto con la herramienta fotográfica.

UD5

LA FOTOGRAFÍA COMO CONOCIMIENTO MUTUO.

Guía didáctica Comunica Tus derechos. Web del proyecto de alfabetización y creación audiovisual con jóvenes de la Ongd ASAD:

- El teléfono móvil como cámara y herramienta de trabajo (Comunica tus derechos, pág. 80).
- El plano. Tipos de planos (Comunica tus Derechos, pág. 74)
- El encuadre: encuadres de la realidad (Comunica tus Derechos, pág. 75)

6.1. Todos somos obreros.

30 minutos

BREVE DESCRIPCIÓN

“Aquí todos somos obreros. O de muros o de puentes. Podemos separar y dividir, o podemos unir. En clase (cuando hablamos mal de un compañero, criticamos, no hacemos caso al profesor, o por el contrario, creamos clima de compañerismo y fomentamos la amistad), con la familia (cuando le hablamos mal a nuestros padres, nos les hacemos caso, nos peleamos con nuestros hermanos, o por el contrario ayudamos en las tareas de casa y somos sinceros), etc.” Se trata de hacer que reflexionen sobre esa idea.

En los mismos grupos que en las dinámicas anteriores deben describir 3 o 4 actitudes concretas de construir puentes o muros en el ámbito escolar, deportivo, familiar, económico, social y político.

OBJETIVOS

- Que conforme se acerca el final de la sesión, vayamos construyendo una conclusión clara, sencilla y concreta, pero que nos ayude a sintetizar ideas.
- Traducir la idea principal a lo sencillo y al plano personal, que no lo vean como algo lejano y que no les compete, sino que cada uno con pequeños actos del día a día podemos construir puentes o muros.

¿QUÉ NECESITAMOS?

1. Un espacio / sala para trabajar, adecuado al número de participantes.

VIAJANDO

- 1.- Empezamos proyectando vídeos y mostrándoles imágenes de diferentes fronteras que hay por todo el mundo.
- 2.- Hablamos sobre ellas. ¿Para qué están ahí? ¿Quiénes creemos que las han construido y por qué? ¿Hay gente que sufre en esas fronteras?
- 3.- Se les explica que todos somos obreros de muros o de puentes y que nosotros también tenemos responsabilidad a la hora de construir o derribar fronteras.
- 4.- Se explica la actividad: escribir entre todos los componentes del grupo 3 o 4 actitudes concretas de construir puentes o muros por cada bloque que se les irá diciendo: en la escuela, en el ámbito deportivo, familiar, económico, social y político.

- 5.- Se reúnen en grupos de trabajo homogéneos para comenzar la actividad. Deben estar de acuerdo todos los componentes del equipo, lo cual favorecerá el diálogo entre ellos.
- 6.- Un portavoz elegido por cada equipo va diciendo en voz alta las actitudes que han escrito, argumentándolas.
- 7.- Se inicia un breve diálogo común. ¿Por qué suceden estas actitudes? ¿Cuáles nos parecen más importantes y necesarias? ¿Cómo podemos fomentar las actitudes que supongan crear puentes?

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

- ¿Qué hemos aprendido de esta actividad?
- ¿Con qué compromisos concretos revisables podemos comenzar con estas actitudes? ¿Creemos que asociándonos será más fácil?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

Sería interesante que en esta actividad se le presentasen también ejemplos de asociaciones, colectivos y organizaciones que trabajen para derribar fronteras de una forma u otra, ya sea a nivel local, municipal, nacional o internacional. En concreto, la perspectiva local proporcionará a los asistentes un ejemplo en el que pueden colaborar activamente.

Otra posibilidad (en el caso de contar con más tiempo) es que entre todos se haga esa búsqueda de organizaciones locales y cercanas que ayuden a destruir estereotipos y fronteras, preguntando a vecinos, a padres, buscando en internet...

Propuestas:

- Border Angels (frontera México- EEUU). www.borderangels.org
- Asociación Prodeni (frontera Sur España). www.prodeni.org

UD6

PERIODISMO Y FRONTERAS.

6.2.Historia de una frontera.

50 minutos.

BREVE DESCRIPCIÓN

Como tarea final, tendrán que escribir la historia de una frontera. Con todos los conceptos vistos anteriormente y las pautas o condiciones que les daremos, para evitar imprevistos. Es muy importante que la escriban, porque así implica un mayor trabajo en equipo y mayor implicación a la hora de estructurar la historia.

Condiciones para la historia:

1. La frontera tiene que acabar “muriendo” / siendo destruida.
2. La frontera tiene que tener un nombre.
3. Las víctimas de la frontera tienen que estar presentes. Trasfondo humano.

Además, se tiene que estructurar en:

- Nacimiento de la frontera
- Crecimiento / Desarrollo de la frontera
- Muerte / Destrucción de la frontera

La actividad se hará en grupos lo más homogéneos posible, así fomentaremos el diálogo y el trabajo en equipo. En todo momento contarán con nuestra asistencia para posibles dudas y para guiarlos.

“Hay fronteras naturales (como una montaña), pero también hay fronteras que pone el hombre. ¿Por qué y para qué se construyen? Para dividir culturas, familias, etnias... También hay fronteras que no son físicas, por ejemplo las religiosas, culturales, lingüísticas, ideológicas...”

El objetivo es transmitir la idea de que las fronteras que dividen y matan se pueden derribar y que existen gente y colectivos que actualmente lo hacen por todo el mundo.

Además, esta tarea servirá para enlazar con la idea del oficio periodístico. La importancia del lenguaje y el empoderamiento periodístico personal.

OBJETIVOS

- Aprender a descubrir y contar historias personales, lo que conforma una parte importante del oficio periodístico.
- Acercarnos al contexto de las fronteras; cómo se construyen, cómo se fomentan, quiénes son las víctimas.
- Obtener un resultado final que entusiasme a los jóvenes en las tareas comunicativas, en general y periodísticas, en particular.

¿QUÉ NECESITAMOS?

1. Un espacio para trabajar adecuado al número de participantes.
2. Papel y bolígrafo para escribir las historias por grupos.

MIRAR AL HORIZONTE Y REFLEXIONAR

Después de la actividad cada grupo elige un portavoz para leer la historia delante de todo el grupo. Se alimentará el debate posterior con preguntas como:

- ¿Se nos ocurren fronteras que existan de verdad hoy en día y sean parecidas a las de nuestra historia?
- ¿Qué conclusión sacamos de la historia que hemos creado? ¿Y de la actividad en general?

RECURSOS PARA VIAJAR MÁS LEJOS

- NWEIHED, K. G. (1992). Frontera y límite en su marco mundial: una aproximación a la “fronterología”. Equinoccio.
- El País. Los muros del mundo: 21 fronteras históricas. https://elpais.com/elpais/2017/02/27/album/1488207932_438823.html?id_externo_rsoc=FB_CC#1488207932_438823_1488225585
- Desalambre. La frontera como tránsito. http://www.eldiario.es/desalambre/frontera-transito_0_412608904.html

UD6

PERIODISMO Y FRONTERAS.

PROYECTO IMÁGENES DE LA MIGRACIÓN

Dirección

Domingo Sánchez - Mesa

Coordinación

Ana Belén Estrada

Docentes y agentes creativos

Marian del Moral, Cecilio Puertas, Óscar
Martínez, Ester Medina, Tarek Azouji

Diseño y edición Guía didáctica

Marian del Moral, Cecilio Puertas

Agradecimientos

ACCEN Ceuta, Digmun, CETI Ceuta, Facultad de Educación, Economía y Tecnología UGR Ceuta, Facultad de Educación y Humanidades UGR Melilla, Delegación de Educación de Melilla, Consejería de Bienestar Social de Melilla, Cruz Roja Motril, a María Vallejo, a Sebastián Sánchez, a José A. Liébana, a Christian Sánchez, a José Palazón, a Miguel Zea de Salvamento Marítimo y a todos los Institutos participantes.

Especialmente dedicado a todos los que convivimos en diferentes circunstancias y trayectorias vitales.



**CAMBIEMOS NUESTRA
MIRADA** PARA VER MEJOR.

EL MUNDO ES **UN LUGAR
PARA VIAJAR.**

LA MOVILIDAD ES UN
DERECHO HUMANO.

4

MAPA CREATIVO

Escuela de Cine y Periodismo
de **Frontera**

Este lienzo en blanco recoge vuestras aportaciones y aprendizajes a lo largo de todo el recorrido por la guía didáctica. Podéis incluir todos los elementos que consideréis oportunos: objetos, historias de vida, textos, narraciones sonoras, collages, pinturas, fotografías o vídeos que hayáis realizado. Se trata de recopilar y construir, conjuntamente, la representación final y reflexión común sobre las temáticas que nos ocupan: culturas, inmigración, fronteras, imaginario social, etc.

¡ROMPAMOS LAS FRONTERAS!

Podéis hacer una fotografía de vuestro mapa creativo y enviárnosla a escueladecineyperiodismo@gmail.com o imagenesdelamigracion@gmail.com

Además de etiquetarnos en las redes sociales como [instagram: escueladecineyperiodismo](https://www.instagram.com/escueladecineyperiodismo) o [facebook: valeria-navy](https://www.facebook.com/valeria-navy)