

Auzouk!! II

Auzouk 2!!

¡¡Tu barrio, tus historias, un *video-fanzine* con tu móvil!! Taller participativo destinado a tener una visión del Distrito 5 de Bilbao desde una perspectiva de género.

OBJETIVOS	METODOLOGÍA	PARTICIPANTES	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar y valorar el entorno cercano desde la experiencia en primera persona de l*s participantes. • Promover el uso, consciente y responsable del móvil y las TICs, para la creación de mensajes y contenidos propios. • Propiciar dinámicas de trabajo en común que puedan funcionar en un futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del teléfono móvil como herramienta de comunicación y de creación de contenido. • Elaboración de un vídeo que hable del barrio desde una perspectiva de género. • El "chascarrillo" y la conversación en confianza como método de relación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nº: 10 personas. • Edades: 14 – 18. • Vecin*s del Distrito 5 de Bilbao. • Principalmente enfocado a mujeres sin excluir a toda persona interesada en hablar desde una perspectiva de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 sesiones. • 2h /sesión. • Noviembre y diciembre 2009. Una cita semanal fija (miércoles). • Acciones puntuales a realizar entre las sesiones a lo largo del resto de la semana.

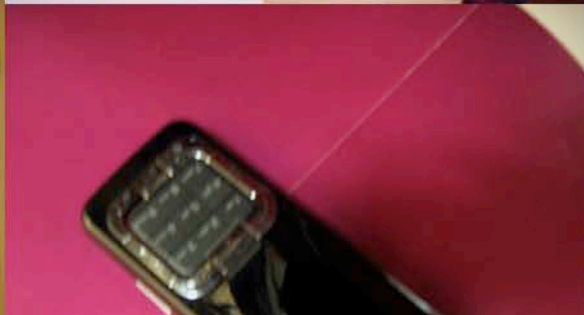
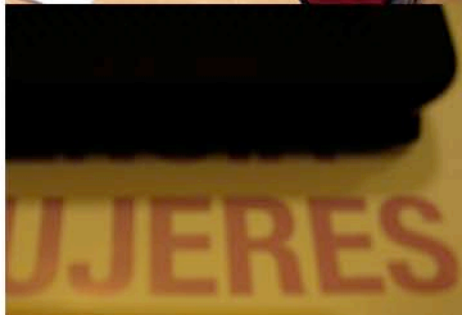




Imagen realizada para la segunda parte del taller.

0. CONTEXTO

AUZOUK 2!! es una segunda parte del taller de AUZOUK!! realizado a lo largo del mes mayo 2009. La propuesta de esta segunda parte surgió en el propio taller por parte del grupo participante. La necesidad de más tiempo para finalizar el video-fanzine por un lado y la posibilidad de mantener el nuevo espacio de relación creado en las horas y espacio del taller fueron dos factores importantes influyentes para continuar con el taller y realizar una segunda parte de este.

Este taller surge desde el Departamento de Cultura del Ayuntamiento de Bilbao con el objetivo de ofrecer a la ciudadanía mas joven del Distrito 5 nuevos recursos e infraestructuras en el Centro Cívico de San Francisco. Generando al mismo tiempo un flujo mayor y, as estable de personas usuarias.

1. AUZOUK 2!!

Un taller participativo destinado a tener una visión del Distrito 5 de Bilbao desde una perspectiva de género a través de la experiencia en primera persona de un grupo jóvenes vecinas del barrio.

La propuesta de taller trata sobre descubrir la visión que las participantes tienen de su barrio y su relación con/en él. Sus maneras cotidianas de moverse y vivir en este lugar, sus gustos, sus ritmos, sus expresiones, sus problemas, sus lenguajes, sus costumbres... serán el material con el que trabajar para crear su propio video-fanzine digital.

2. OBJETIVOS

Los objetivos específicos de este taller son los siguientes:

- Analizar y valorar el entorno cercano de un modo crítico desde la experiencia en primera persona de l*s participantes y con una perspectiva de género.
- Promover el uso consciente y responsable, del teléfono móvil y las TICs.
- Conseguir un espacio de confianza, no sólo físico sino también mental, para que l*s participantes puedan desarrollar sus inquietudes, socializar sus sueños y preocupaciones y poner en colectivo sus opiniones. Siempre de manera libre y en sus propias claves.
- Conectar a l*s participantes y crear la idea de grupo, de colectivo del barrio.
- Dotar de herramientas emancipatorias al grupo para su propio desarrollo autónomo.
- Propiciar dinámicas de relación y trabajo en común que puedan funcionar en un futuro.

NOTA:
En esta segunda parte de AUZOUK!! además de continuar construyendo el imaginario del grupo, se hace hincapié en el trabajo de la edición del video para garantizar la construcción final del *video-fanzine* en las cuatro sesiones del taller.



Karima compartiendo su visión en el taller.



Karima trabajando en la edición del video.

Los objetivos generales de CASI TENGO 18 son:

- Incentivar entre l*s jóvenes valores como la participación, la creatividad o la conciencia de ciudadanía.
- Establecer canales de intermediación entre l*s jóvenes y diversos agentes sociales (educadores, administración, medios de comunicación...).
- Favorecer un uso constructivo de las TIC's de un modo horizontal, avanzando hacia una sociedad digitalmente formada.
- Promover el desarrollo de las capacidades de análisis crítico de l*s participantes.

3. CONTENIDOS

Las temáticas que se desarrollarán en el taller son principalmente: **género, territorio e identidad** (propia y de grupo).

Pero también familia, amigos, consumo, ocio, sexualidad, drogas, miedos, sueños, ilusiones...diferentes temas con los que l*s participantes se sientan cercan*s y desde donde trabajar algunos otros.

4. METODOLOGÍA Y ACCIONES

Estas son las acciones metodológicas a llevar a cabo a lo largo del taller. Es importante poder adecuarlas a los ritmos del grupo haciendo posible la participación proactiva de tod*s sus integrantes.

- Ideación, creación y auto producción de un video del análisis personal de l*s participantes sobre su vida en el barrio.
- Debates participativos y analíticos del entorno para la recogida de datos y análisis de estos.
- Crear una línea de tiempo física (poster) donde colocar contenidos generados de apoyo a la posterior edición.
- El "chascarrillo", la confidencia y el contar historias, como modo de relacionarse y establecer relaciones entre l*s participantes.
- Generar un mapa común del barrio entre tod*s l*s participantes en el espacio del taller.
- Uso del móvil como herramienta de creación y captura de datos (imágenes, música, textos etc.), y como medio de contacto con l*s participantes para un trabajo a lo largo de la semana.
- Potenciando el proceso de trabajo por encima de la búsqueda de resultados excepcionales.
- El taller además pretende ser una dinámica de alfabetización mediática, introduciendo a l*s participantes en el uso consciente y responsable de las TIC's.
- Trabajo en grupo en las sesiones presenciales.
- Trabajo individual puntual y seguimiento (por parte de la organización) a lo largo de la semana.
- Dinámicas de conocimiento y convivencia destinadas a fortalecer la cohesión del grupo.



Transfiriendo imágenes desde el móvil.

NOTA:

Es interesante hablar sobre la difusión del material, del *video-fanzine*. La difusión y comunicación del trabajo es una parte importante que trabajar en el taller existiendo la posibilidad de proyectar el trabajo en público.



Vista del barrio desde el aula de trabajo.

- Acciones orientadas a generar material “fetiche” (chapas con imágenes del grupo o trabajadas en las sesiones, catetos de l*s participantes, etc.) que sirva para recordar y comunicar la experiencia.

5. GRUPO DE TRABAJO

Número de participantes: 7 personas
Edades: 14 – 18 años
Sexo: Prioridad chicas (no excluyente)

Tod*s l*s participantes han de ser vecin*s del Distrito 5 de Bilbao.

2 Personas dinamizadoras.

El taller estará impartido por dos personas de CASI TENGO 18 que han participado en la primera edición del taller de AUZOUK!!.

6. TEMPORIZACIÓN

Cuatro sesiones durante los meses noviembre y diciembre de 2009.

18 de noviembre.....2.00 h (18:00-20:00h).
 25 de noviembre.....2.00 h (18:00-20:00h).
 02 de diciembre.....2.00 h (18:00-20:00h).
 09 de diciembre.....2.00 h (18:00-20:00h).

Las sesiones serán de dos horas oficiales para conseguir tener una hora y media “real” de trabajo (puntualidad, descansos, ritmo relajado, etc.).

7. LOCALIZACIÓN

Una sala polivalente del Centro Cívico de San Francisco (Plaza Corazón de María 4,48003, Bilbao).

Además se realizaran a lo largo de las sesiones diversas acciones por las calles del barrio.

8. MATERIALES

Material:

- Móviles (con cámara de video).
- 2 ordenadores portátiles.
- Programa de edición de video (Movie Maker, Sony Vegas...).
- Programa de edición de imagen (Gimp, Photoshop...).



Trabajando en la edición del video.

NOTA:

Las sesiones de trabajo se mantienen intencionadamente los miércoles de 18.00 a 20:00h para establecer una rutina que sirva de referencia para el grupo.



Karima comenta ideas de la plaza Corazón de María.

- Programa de conversión de video (Super Video Converter, MPG Streamclip...).
- 1 impresora color.
- Material de oficina (rotuladores, bolígrafos, lápices, pegamento, tijeras, cinta adhesiva, gomexas, papel estraza, folios, etc.).
- CDs (grabables).
- Máquina de chapas y material fungible.
- Lector de tarjetas.
- Papeles grandes para escribir en la pared (a modo de pizarra).
- Materiales para acciones de construcción de deseos (materiales de diferentes naturalezas, posibles materiales de desecho etc.)

Infraestructuras:

- Aula de trabajo con wi-fi, sillas y mesas (Centro Cívico San Francisco).

Materiales que han de aportar l*s participantes:

- Permiso paterno firmado, consintiendo la participación del menor en el taller.
- Móvil con cámara de vídeo (no indispensable, la organización aportara alguna terminal de uso libre).
- Traer a cada sesión el material que se les haya pedido recopilar durante la semana.



Se pasa a visualizar las pistas en el ordenador.

9. INDICADORES DE EVALUACIÓN

Para valorar el taller tendremos en cuenta además de la evaluación hecha con los propios asistentes los siguientes indicadores:

- nivel de participación activa (asistencia, motivación...).
- nivel de satisfacción de los jóvenes (evaluación de los jóvenes).
- nivel de relación y empatía.
- tipo de relaciones personales del grupo.
- capacidad de análisis del entorno del grupo.
- capacidad creativa.
- nivel de sentido crítico y auto crítico del grupo.
- nivel de resultados y productos realizados en el taller.

10. DOCUMENTACIÓN

Un proyecto del museo de la mujer, sobre el mundo visto desde la perspectiva de las mujeres:

<http://imagingourselves.imow.org/pb/Welcome.aspx>

Listado de editores de video:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_editing_software

SOFT FICTION, un proyecto entendido como una fórmula de generación de relatos que se mueve entre la ficcionalización y la noción de documento que se irá desarrollando a lo largo del 2009 y se extenderá al 2010 de la mano de la artista Virginia Villaplana producido por consonni.

http://www.consonni.org/intrahistorias/template_archives_cat.asp?cat=78

11. ANEXOS DE TRABAJO

En los siguientes anexos se encuentran las hojas de ruta de cada sesión del taller.

Anexo 1: Sesión 1

Anexo 2: Sesión 2

Anexo 3: Sesión 3

Anexo 4: Sesión 4



Trabajo de captura de materiales en el taller.

12. CONTACTO

Este taller es una iniciativa de la asociación **CASI TENGO 18**, dedicada a fomentar la diversidad cultural a través de proyectos que tengan como base la participación activa de la sociedad civil.

CASI TENGO 18 desarrolla iniciativas de acción cultural dirigidas principalmente a los/as adolescentes con las que, a través de estrategias pedagógicas de creatividad y mediación cultural y del uso de las TIC's, trata de dar la palabra a los/as jóvenes, invitándoles a participar como ciudadanos/as activos/as en la definición del mundo en el que viven.

CASI TENGO 18

Aretxaga, 10

48003 Bilbao

946 053 468

www.casitengo18.com

info@casitengo18.com

Esta ficha está registrada bajo una licencia Creative Commons 3.0 España. Siéntete libre de usarla para desarrollar el taller con tu grupo, pero recuerda que no hay fórmulas magistrales y es mejor que adaptes los contenidos en función del contexto y las necesidades del grupo.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>

Esta ficha se ha realizado con la ayuda del Departamento de Cultura del Gobierno Vasco.



1ª SESIÓN

OBJETIVOS	Conseguir un espacio de confianza , no sólo físico sino también mental, para que l*s participantes puedan desarrollar sus inquietudes, socializar sus sueños y preocupaciones y poner en colectivo sus opiniones . Siempre de manera libre y en sus propias claves.
------------------	---

TIEMPO	ACCIONES	CONTENIDOS	MATERIALES
10 min.	Presentación de taller.	Breve presentación.	Video editado. Materiales físicos y digitales generados en la primera parte de AUZOUK!!
10 min.	Refrescar y visualizar el trabajo realizado.	Imaginario y naturaleza de materiales.	
30 min.	Acción conocimiento. Defínete ¿Qué llevas encima?	Presentaciones personales. Identidad de l*s participantes. Valor que dan a las cosas.	Objetos personales de l*s participantes. 5 Móviles con cámara.
10 min.	Construyendo deseos.	Deseos personales de l*s participantes.	Objetos y materiales de construcción.
30 min.	Puesta en común de dos deseos. Construcción imaginario colectivo.	Imaginario de grupo participante.	Papel mural. Rotuladores de colores. Cinta adhesiva.
20 min.	Volcar material al ordenador y debatir las posibilidades del video.	A quién va a ir dirigido, dónde se va a proyectar o si se va a proyectar, tipo de vídeo, etc.	2 Ordenadores. Cables descargar imágenes de los móviles.
10 min.	Informar que durante la semana se enviarán SMS al móvil con acciones para realizar.	Maneras de comunicación y relación.	Cámara fotográfica.

Presentación del taller ----- 10 min.

Una breve presentación del taller con el grupo participante.

Refrescar y visualizar el trabajo realizado ----- 10 min.

El grupo toma contacto con el trabajo realizado en la primera parte del taller. Tanto las personas que asistieron al taller como l*s nuev*s participantes visualizan el video que se realizó en AUZOUK!!. Este material es el punto de partida con el que el grupo trabajará para la construcción del *video-fanzine* final.

Defínete ¿Qué llevas encima? ----- 30 min.

Una acción e conocimiento del grupo enfocada además para la construcción de las identidades personales de l*s participantes del taller y generar diferentes materiales con los que trabajar en la construcción del video.

¿Qué llevas encima?

Cada participante visualiza los objetos que lleva consigo y recoge a través del móvil la imagen o video de estos comentando cuales de ellos son los más significativos en su día a día, descartando los que son menos indispensables.

Señala los tres que cree son más significativos y o que van más acorde con su persona y comparte con el grupo las razones de esta decisiones.



Construyendo deseos-----10 min.

Se prepara una mesa en la que se disponen aleatoriamente materiales de construcción de naturalezas diversas (piezas de juegos de construcción, materiales de mercería, papelería etc. Cualquier tipo de objetos pueden ser válidos para la acción).

L*s participantes se colocan alrededor de la mesa.

La acción consiste en construir un deseo personal con los materiales que hay en la mesa.

Puesta en común y construcción imaginario colectivo-----30 min.

Cada participante comparte el deseo construido con el grupo mientras graban algunas de las y se va construyendo un mapa de ideas en base a las ideas que salen en las diferentes presentaciones.

Volcar material al ordenador y debate de posibilidades de edición-----20 min.

Una vez recogidos los videos, se volcará el material de los móviles al ordenador.

Recordar SMS al móvil-----10 min.

A lo largo de la semana mandaremos algunos mensajes para que recojan instantes de sus vidas que comentaremos durante la siguiente sesión.

Explicar que cuando reciban los mensajes en el móvil, bien pueden grabar un vídeo, sacar fotos, enviar un sms o guardar un objeto, etc. que después traigan al taller, como respuesta.

Preguntas que se les enviarán vía SMS al móvil personal durante la semana:

*Algunas sugerencias a continuación. Estas propuestas siempre dependerán del material de los intereses de l*s participantes y de las necesidades de materiales necesarios para la edición del video.*

Auzouk!! ¿Donde estás?

Auzouk!! ¿A qué tiendas has ido esta semana? Graba, guarda tickets o saca una foto de las tiendas a las que vayas esta semana.

Auzouk!! ¿Cuál es el mejor piropo que te han echado hoy?

Auzouk!! ¿Algo interesante que te ha pasado?

Auzouk!! Sábado por la noche, graba un vídeo de donde estés.

Auzouk!! ¿El momento más aburrido de la semana?

Auzouk!! ¿Quién está contigo?



2ª SESIÓN

OBJETIVOS

Analizar y valorar el entorno cercano de un modo crítico desde la experiencia en primera persona de l*s participantes y con una perspectiva de género.
Promover el uso, consciente y responsable, del teléfono móvil y las TICs.

TIEMPO	ACCIONES	CONTENIDOS	MATERIALES
15 min.	Edición video: Volcar material al ordenador.	Se pasa al ordenador toda la información recopilada durante la semana.	Lector de tarjetas. Ordenador. Impresora.
15 min.	Edición video: Comentarios sobre lo realizado hasta ahora, distribución de lo realizado en la línea del tiempo.	Organización de material. Esquemas visuales.	Rotuladores/pinturas/. Papeles. Tijeras/pegamento.
30 min.	Sesión captura y acción. 2 grabaciones rápidas. Retratos 2019: Personal Plaza	Entorno al Centro Cívico. Sensaciones y percepciones personales.	5 Móviles. Grabadora. Papel. Rotuladores. 2 ordenadores. Cables transmisores de datos. Programas de edición video, imagen y conversión de archivos.
15 min.	Edición video: Volcar al ordenador el material realizado e ir colocándolo en la línea de tiempo.	Herramientas técnicas	
30 min.	Puesta en común del material recogido y debate.	Sensaciones personales respecto al espacio. El Centro Cívico y el barrio. Intereses personales.	

Edición video: Volcar material al ordenador-----**15 min.**
 Volcaremos los videos e imágenes recogidos a lo largo de la semana al ordenador mientras se comentan entre el grupo.

Edición de video: Comentarios sobre lo realizado -----**15 min.**
 Repaso y comentarios sobre lo realizado, recogiendo las ideas o temas comentados en la pared.

Sesión captura y acción -----**30 min.**

Se realizan grabaciones de manera individual y en breves periodos de tiempo generando un ambiente de acción a lo largo de los 30 minutos. Para estas se dan diferentes pautas.

1. 7 minutos para realizar una fotografía o video de un lugar agradable del Centro Cívico y alrededores.
2. 7 minutos para realizar una fotografía o video de un lugar desagradable del Centro Cívico y alrededores.

Se preparan en el aula de trabajo folios y rotuladores para cada participante. Una vez el tiempo de grabaciones haya pasado el grupo se reúne para realizar los retratos futuros. Tod*s l*s participantes disponen del material. El grupo al unísono realiza en un tiempo estipulado los retratos.

1. 5 minutos. Como te ves en el 2019
2. 5 minutos. Como te gustaría la plaza Corazón de Maria.

**Edición de video: Volcar al ordenador el material realizado**-----**15 min.**

Volcamos en el ordenador los videos realizados a lo largo de la sesión y se verbaliza y recoge en el mapa de ideas los temas para el video.

Puesta en común y debate-----**30 min.**

Se visualiza todo el material realizado y se genera debate en torno a este.

Preguntas que se les enviarán vía SMS al móvil personal durante la semana:

*Algunas sugerencias a continuación. Estas propuestas siempre dependerán del material de los intereses de l*s participantes y de las necesidades de materiales necesarios para la edición del video.*

- Auzouk!! ¿Con quién te cruzas al ir al instituto?*
- Auzouk!! ¿Hay algo que no te gusta en el barrio?*
- Auzouk!! ¿4 lugares prohibidos del barrio?*
- Auzouk!! ¿Tu lugar especial?*
- Auzouk!! ¿A dónde no irías sola?*



3ª SESIÓN

OBJETIVOS	<p>Conectar a l*s participantes y crear la idea de grupo, de colectivo del barrio. Dotar de herramientas emancipatorias al grupo para su propio desarrollo autónomo. Propiciar dinámicas de relación y trabajo en común que puedan funcionar en un futuro.</p>
------------------	---

TIEMPO	ACCIONES	CONTENIDOS	MATERIALES
30 min.	Edición video: Colocar en la línea del tiempo los nuevos contenidos y volcarlos al ordenador.	Nueva información recopilada durante la semana.	Lector de tarjetas. Ordenador. Impresora.
30 min.	Aunar ideas y decidir cómo se quiere el vídeo definitivo.	Contenido y forma del video.	Rotuladores/pinturas. Papeles. Tijeras/pegamento. Cinta de colores. Móviles.
45min.	Edición video: Montaje del video-fanzine.	Herramientas técnicas. Edición de video. Temas e ideas volcados en el video.	Grabadora. Lector de tarjetas. Ordenador. Impresora.
15min.	Difusión de video: Toma de decisiones sobre la continuidad del trabajo para la posterior visibilización de este y manera de visibilizarlo.	Cuándo. Cómo. Para quién. Recursos. Implicación del grupo.	Programas de edición video, imagen y conversión de archivos.

Línea de tiempo nuevos materiales y volcarlos al ordenador----- **30 min.**
 Mientras se vuelcan los nuevos materiales al ordenador se comentan y se van colocando en la línea de tiempo así visualizamos el conjunto de materiales y de ideas para construir el video.

Aunar ideas y decidir cómo se quiere el vídeo definitivo----- **30 min.**
 Se ponen en común opiniones sobre contenidos y forma de la edición realizada hasta el momento se van tomando algunas decisiones definitivas al respecto.

Edición de video: Montaje de video-fanzine----- **45 min.**
 Montaje del video final. El grupo construye el video.

Difusión del video----- **15 min.**
 Tomar decisiones de las posibilidades de comunicación del trabajo realizado, de visibilizar el trabajo realizado.
 Cuando, Como, Para quien, Recursos.
 Implicación del grupo para la realización de las decisiones tomadas.
 Estudiar la posibilidad de hacer una presentación pública del trabajo realizado, una proyección entre amigos y familia etc.
 La naturaleza del evento, la preparación y organización futura de este y de su comunicación:
 Diseño del cartel, cómo se mostrará el vídeo, materiales (posibles chapas), fechas etc.

Preguntas que se les mandará al móvil durante la semana:
Estas dependen del material que se necesite conseguir, se puede utilizar algunas de las anteriores que no se hayan usado, o aquellas que más les interesen a los participantes del taller



4ª SESIÓN

OBJETIVOS	<p>Incentivar entre l*s jóvenes valores como la participación, la creatividad o la conciencia de ciudadanía. Establecer canales de intermediación entre l*s jóvenes y diversos agentes sociales (administración, medios de comunicación, etc.). Favorecer un uso constructivo de las TIC's de un modo horizontal, avanzando hacia una sociedad digitalmente formada.</p>
------------------	---

TIEMPO	ACCIONES	CONTENIDOS	MATERIALES
20 min.	Edición video: Colocar en la línea del tiempo los nuevos contenidos y volcarlos al ordenador.	Nueva información recopilada durante la semana.	Lector de tarjetas. Ordenador. Impresora.
60 min.	Edición video: Ultimadas decisiones. Montaje final <i>video-fanzine</i>.	Herramientas técnicas. Contenido y forma del video. Temas e ideas volcados en el video. Créditos.	Rotuladores/pinturas. Papeles. Tijeras/pegamento. Cinta de colores. Móviles. Grabadora.
30 min.	Visualizar <i>video-fanzine</i> final. Preparativos de comunicación.	Cuándo. Cómo. Para quién. Recursos.	Lector de tarjetas. Ordenador. Impresora. Rotuladores/pinturas. Papeles.
10 min.	Despedida.	Implicación del grupo.	Tijeras/pegamento. Programas de edición video, imagen y conversor de archivos.

Línea de tiempo nuevos materiales y volcarlos al ordenador-----30 min.
 Mientras se vuelcan los nuevos materiales al ordenador se comentan y se van colocando en la línea de tiempo así visualizamos el conjunto de materiales y de ideas para construir el video.

Edición video: Montaje final-----60 min.
 Montaje final de *video-fanzine*. Se toman las últimas decisiones y se termina la edición final.

Visualizar el *video-fanzine* final-----30 min.
 El grupo visualiza el *video-fanzine* acabado. Se concretan la parte de comunicación de este y la un posible trabajo futuro.

Despedida-----10 min.
 El grupo visualiza el *video-fanzine* acabado. Se concretan la parte de comunicación de este y la un posible trabajo futuro.