



MUSAS

GUÍA DE ACTIVIDADES

*Dinamización cultural
para adolescentes con
perspectiva de género*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



APDP



ANDEBELA



LA CORTE
BELLA CARTA





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus + Project, "MUSES": Strategic partnership in the field of youth 2021-2022

<https://museserasmusplus.weebly.com/>

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Xandobela | Educación e cultura

Nerea Couselo Fernández
María Jesús (Chus) Caramés Agra
xandobela.info | info@xandobela.info

La corte della carta

Silvia Spagnoli
Magda Mantovani
lacortedellacarta.it | info@lacortedellacarta.it

APDP_Associação para o desenvolvimento de Pitões

Elisabete Carrito
Lúcia Jorge
Ana Margarida Paiva
apdpitoes@gmail.com



License: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



ÍNDICE

Presentación do proxecto-----	4
Quen somos?-----	5
Características da guía-----	9

PUNTO DE PARTIDA: marco teórico

Conceptos clave-----	11
Valores de igualdade e equidade na cultura e as artes---	12

ACTIVIDADES INTRODUTORIAS

1, Adiviña o termo.-----	17
2, Tuttifrutti con nome de muller.-----	24
3, Barómetro de valores.-----	27
4, Xogos de mesa con mirada violeta.-----	30
5, Quen é ela?-----	43

ACTIVIDADES DE ANÁLISE E PROFUNDIZACIÓN

6, Teatro da oprimida con perspectiva de xénero.-----	47
7, Manifest-acción.-----	55
8, Cinefórum con perspectiva feminista.-----	61
9, O que agocha unha muller-----	64

ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN E CONCIENCIACIÓN

10, Na busca de musas.-----	69
11, Biblioteca Vivente.-----	83
12, Memes feministas.-----	87
13, Dálle a volta ao guión.-----	90
14, Experimentos sociais.-----	94
15, Sticker art pola igualdade-----	97
16, Palabra de vulva.-----	101
17, Fashmob.-----	109
18, Cantastorie.-----	113

PRESENTACIÓN DO PROXECTO

O proxecto "Musas" xorde como resposta á necesidade de visibilizar e explotar o valor social e as oportunidades que ofrecen o patrimonio cultural e a arte desde 3 **perspectivas** necesariamente complementarias:

1. Promover a transmisión da cultura e da arte como elemento patrimonial rico e diverso, apto na realidade actual como ferramenta educativa, de lecer saudable, de relación social e interxeracional, con vocación integradora, priorizando a igualdade das persoas e a non discriminación por cuestión de xénero, clase ou idade.
2. Capacitar a traballadores/as xuvenís do ámbito educativo e sociocultural no uso de estratexias propias da educación non formal e investigación social para a difusión do patrimonio cultural europeo e a arte, ao tempo que experimentan, renovan e melloran as súas habilidades no desempeño profesional como facilitadores/as da participación xuvenil real, activa e creativa e do apoderamento das mozas e mozos.
3. Difundir e poñer en valor o patrimonio cultural e a arte entre o público mozo, con vistas a apoiar o seu propio desenvolvemento crítico, cívico e creativo, e dotarlles de ferramentas que promovan novos escenarios e espazos de expresión, renovadas canles de participación, conexión e diálogo.

Para acadar esta misión, deseñouse unha estratexia de 16 meses na que mozas e mozos de entre 13 e 18 anos e traballadoras xuvenís de Italia, Galicia e Portugal intercambiaron boas prácticas e experimentaron con novos métodos para fomentar a participación, a conexión e o apoderamento da mocidade nun ambicioso proceso baseado na metodoloxía formación-investigación-acción. A cuestión procedimental abordouse a partir de 3 contidos esenciais: a) enfoque de xénero e estratexias coeducativas; b) técnicas artísticas e performativas; c) técnicas de investigación social, entrevista e recollida de testemuñas orais.

As principais **actividades** nas que se operativizou o proxecto foron:

- Intercambio xuvenil "Na procura de musas" en Italia.
- Investigación, mapeo e rexistro audiovisual: froito deste proceso, contamos dunha galería de 15 vídeos onde se recollen experiencias inspiradoras de persoas creativas, artistas e/ou persoas que traballan no ámbito cultural e artístico, para confrontar prexuízos por razón de xénero e dar mostra da diversidade e riqueza do patrimonio cultural e artístico europeo.
- Deseño, desenvolvemento e avaliación de actividades de dinamización cultural para adolescentes en cada territorio.
- Desenvolvemento da presente guía didáctica "Dinamización cultural con perspectiva de xénero para adolescentes".

Trátase dun proxecto cuxos resultados serán de grande utilidade para profesionais do ámbito educativo (regrado ou non regrado), do ámbito cultural e do ámbito patrimonial, xa que están avalados por unha experimentación e avaliación exhaustiva, e son susceptibles de ser aplicados nos seus contextos de intervención. Queremos que as accións, produtos e resultados do proxecto sexan inspiradores, prácticos e totalmente transferibles.

QUEN SOMOS?



A Corte della Carta é unha asociación cultural, laboratorio artístico e obradoiro de ideas que nace para investigar sobre a materia papel na arte, artesanía, teatro e percorridos didácticos. Nace en Milán en 2008 e desde hai anos colabora con bibliotecas, escolas, espazos lúdicos, concellos e outras asociacións e cooperativas do territorio lombardo. A asociación traballa a través de animacións, espectáculos e laboratorios. Entre os membros da asociación hai bibliotecarios, artesáns, ensinantes, actores. experimentando a flexibilidade do material en papel e as competencias de cada un. A elección do papel nace porque ser un material pobre e rico ao mesmo tempo e accesible a todo o mundo: desde a pequena aldea ata a gran cidade, permítenos traballar arredor da recuperación de tradicións que se están perdendo nunha gran cidade como Milan, permítenos unha manipulación artesanal que leva á creación de obxectos de arte e de artesanía, permítenos xogar e recuperar un tempo para o xogo. O teatro de títeres, en particular, é unha área de investigación para os membros de La Corte. Destas confluencias naceu o noso amor polos materiais "sinxelos" que empregamos como "contacontos". A pedagogía, a arte e a artesanía son áreas de investigación que nos interesa explorar e experimentar, contaxiándonos e contaxiando lugares, países e cidades nos que vivimos.



APDP

A **APDP** - Associação Para o Desenvolvimento de Pitões – foi creada en febreiro de 2015 e xurdiu da necesidade de promover actividades e desenvolver proxectos que teñan como obxectivo preservar o patrimonio inmaterial local. A APDP ten como obxectivo promover a cultura do pobo Pitões, motivando e implicando ás/aos habitantes. Ao mesmo tempo, preténdese crear infraestruturas adecuadas ás características da poboación e dos eventos a crear. A poboación de Pitões ten características moi propias, que proceden da súa situación xeográfica. Pitões das Júnias atópase a 1.200 metros de altitude, no extremo norte de Portugal, dentro do Parque Nacional da Peneda-Gerês, no concello de Montalegre, Barroso, provincia de Tras-os-Montes.



Xandobela | Educación e Cultura traballamos os vellos ámbitos da cultura e da relación entre as persoas, desde os valores e métodos que ofrece a educación non formal, favorecendo unha actitude integradora, creativa e lúdica. Somos persoas educadas no asociacionismo galego, con compromiso e experiencia no traballo sociocultural de base e en rede de numerosos colectivos e programas, e contamos cunha ampla e variada formación en pedagogía, educación social, dinamización e xestión sociocultural, dirección de proxectos de tempo libre e de educación non formal.

De xeito especial, promovemos a lectura, a lingua galega, a cultura, o patrimonio, as artes, o xogo... pivotando nas súas potencialidades lúdicas, expresivas e creativas, e conxugando o goce coa aprendizaxe e a divulgación cultural. Son moitos os proxectos que fomos desenvolvendo ao longo de todos estes anos, chegando a especializarnos no deseño de proxectos novidosos, participativos e creativos. Pouco a pouco fomos creando fórmulas metodolóxicas propias, sinxelas pero altamente efectivas na procura dos obxectivos que cada proxecto persegue.

CARACTERÍSTICAS DA GUÍA

Esta é unha guía didáctica que pretende ser unha ferramenta útil e práctica, con vontade didáctica, formativa e dinamizadora, que integra as conclusións e competencias de aprendizaxe adquiridas froito do desenvolvemento do proxecto MUSES e que se fundamenta na experiencia e en estratexias e métodos testados na práctica. O que se pretende é que calquera entidade ou persoa poida experimentar coas actividades aquí detalladas e deseñar proxectos de dinamización cultural con perspectiva de xénero para adolescentes.

Esta é unha guía estruturada e práctica, cuxos contidos están organizados en actividades de tipo introdutorio, de profundización e análise e difusión/concienciación social, nas que se detallan todos os aspectos procedimentais de maneira coherente, rigorosa, integral e didáctica.

Procuramos que a metodoloxía de todas as actividades teña unha perspectiva reflexiva, lúdica e/ou creativa. Esta característica estará indicada cos seguintes símbolos:



Actividade creativa



Actividade lúdica



Actividade reflexiva

Ao longo da guía enlazamos unha serie de hipervínculos con materiais e recursos para empregar nas actividades, pero deben ser considerados como orientativos pois vemos interesante que cada persoa, o persoal educador, faga o seu propio proceso de documentación para que a posta en práctica estea perfecta. adaptada a cada contexto.

Estes hipervínculos estarán marcados **ASÍ** e axudan a que a guía sexa dinámica e eficiente.








MUSAS

PUNTO DE
PARTIDA:
MARCO TEÓRICO



CONCEPTOS CLAVE

-  **Estereotipos de xénero:** conxunto de ideas xeneralizadas ou crenzas construídas socialmente que ditán como deben ser, que papel lles corresponde desempeñar na sociedade e como deben relacionarse homes e mulleres.
-  **Prexuízo:** idea ou opinión preconcebida, xeralmente desfavorable, cara a algo ou alguén. Non se basea en datos obxectivos, senón nun sentimento negativo provocado por xuízos de valor e xeneralizacións infundadas.
-  **Sexismo:** actitude ou comportamento discriminatorio e de infravaloración baseados no xénero ou sexo dunha persoa.
-  **Igualdade de xénero:** igualdade de dereitos, deberes e oportunidades entre mulleres e homes. O principio de igualdade e de non discriminación por razón de sexo debe inspirar o resto dos dereitos fundamentais.
-  **Equidade de xénero:** busca crear e introducir medidas adaptadas e compensatorias ante a evidencia de desigualdade entre das mulleres fronte aos homes para acadar a igualdade real.

E, a que lle chamamos musa/muse neste proxecto?

Para nós son referentes que superan e rompen cos estereotipos por razón de xénero, principalmente, que os cuestionan de forma implícita ou explícita e serven de inspiración e modelo.













VALORES DE IGUALDADE E EQUIDADE NA CULTURA E AS ARTES

É importante romper coa idea elitista, consumista e estereotipada de cultura, o patrimonio e a arte, conectar e integrar os elementos que participan na súa transmisión e procurar unha corresponsabilidade entre os axentes implicados á hora de difundila sen estereotipos discriminatorios. Nunha etapa vital en pleno crecemento como é a adolescencia, tórnase esencial coñecer referentes (“musas”) para apoiar o seu pensamento crítico e proactivo, dialogar con referentes que superen e rompen con estereotipos en razón de xénero, principalmente, que os cuestionan de maneira implícita ou explícita e serven de inspiración (mulleres creadoras que sexan pioneiras no seu campo, persoas que non responden a determinados estereotipos de xénero, que teñan un discurso feminista crítico, que sexan portadoras e transmisoras do patrimonio cultural tradicional...).

O obxectivo xeral que buscamos é, por tanto, desenvolver e renovar mecanismos e técnicas educativas para a difusión do patrimonio cultural europeo e da arte entre os adolescentes para fomentar a súa participación, conexión e apoderamento, xerando un debate crítico e creativo arredor dos estereotipos e prexuízos que rodean ao ámbito cultural.

Para iso, antes de propoñer actividades concretas, o equipo de Muses (educadoras e un grupo de adolescentes nos tres países) levou a cabo un exhaustivo proceso de análise da realidade no que se identificaron unha serie de estereotipos, prexuízos ou discriminacións por razón de xénero no ámbito cultural e artístico. Os prexuízos e estereotipos, manifestados en forma de micromachismos ou discriminacións palmarias, están presentes en todas as esferas da vida e, en consecuencia, o ámbito cultural e artístico non queda exento del. A continuación pasamos a enumeralos:



- 
 Nos centros de formación de arte, teatro, música, etc., a maior parte do alumnado está formado por mulleres. Pero, pola contra, os artistas máis famosos, máis exhibidos e mellor pagados son os homes.
- 
 Sempre ocorre que a muller ten que escoller entre carreira e familia, pensando que non poden desenvolver ambas cousas por igual.
- 
 Cando se entrevista a unha muller, adoitan facérselle preguntas que NON concirnen ao seu ámbito profesional, senón só a cuestións persoais (por exemplo: como administra o seu fogar e o teu traballo? Axúdache o teu marido? etc.)
- 
 Espérase que a muller artista respecte certos canons de femineidade, tanto no seu aspecto como nas súas obras (muller santa vs. muller diabólica).
- 
 Unha artista que fala de sexualidade coas súas obras non está ben vista.
- 
 Desvalorización das mulleres en cargos de xestión e decisión.
- 
 Preconceitos laborais e de formación sobre o tipo de arte que as mulleres poden ou non facer (ámbitos feminizados VS ámbitos masculinizados).
- 
 Sub-representación do traballo das mulleres no mundo artístico.
- 
 Representación da muller na arte: historicamente existe unha representación simbólica da muller "floreiro", muller santa, sen protagonismo político e social (con excepcións por razón clase ou rango). Tampouco hai mulleres artistas historiograficamente estudadas ou valoradas.
- 
 Preconceitos arredor da "temática" ou contidos da arte e da creación cultural realizadas por mulleres: obras carentes de contidos interesantes ou de interese xeral, amor romántico, contemplación...En paralelo, dáse un proceso de ridiculización/banalización destes "temas" (os temas de prestixio son os "masculinos")
- 
 Teito de cristal ("glass ceiling barriers") nas industrias culturais e creativas. Acceso desigual ás axudas e subvencións para persoas creadoras.
- 
 Idea preconcebida de que na arte non hai homes feministas ou de que a visión feminista da cultura e das artes só atixe ás mulleres.

- Idea preconcebida de que as mulleres non se profesionalizan no campo da cultura e das artes, senón que se trata dunha ocupación de lecer ou unha afección.
- As actividades artísticas (especialmente as relacionadas coa expresión corporal, como a danza) están naturalizadas no rol feminino.
- Menos visibilidade nos mass media.
- Ausencia de referentes (invisibilizados).
- Escala de valores e temáticas asignadas socialmente ao rol masculino son valoradas, pola contra, as asignadas ao feminino non (por exemplo, unha perspectiva artística desde as emocións e os cuidados).
- As propostas artísticas creadas por mulleres están dobremente cuestionadas e sofren un trato paternalista. Isto ademais coarta a liberdade de expresión artística.
- A idade e outras características ou condicións engaden novos elementos de discriminación para as mulleres.
- Aplicar a perspectiva de xénero de forma reducionista ou mal orientada. Por exemplo, reducindo o enfoque de xénero ao cumprimento das (necesarias) cotas de representación feminina, social e politicamente correctas.

Pero, **que supón aplicar a perspectiva de xénero?** Supón asumir que o xénero é unha categoría social que debe ser considerada en calquera análise e intervención, evidenciando en todo momento cales son as consecuencias e condicións dun e doutro sexo e como son as relacións entre eles. O enfoque de xénero permítenos interpretar a realidade co fin de orientar a intervención e transformar a sociedade en base á xustiza social e o compromiso de acadar unha relación equitativa entre xéneros.

Podemos incorporar o enfoque de xénero no lecer do colectivo adolescente seguindo as recomendacións metodolóxicas que se resumen, a modo de lemas, na seguinte **infografía**:

CONSELLOS METODOLÓXICOS PARA
TRABALLAR CON ADOLESCENTES
CON PERSPECTIVA DE XÉNERO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**RECOMENDACIÓN METODOLÓXICA PARA
TRABALLAR CON ADOLESCENTES**



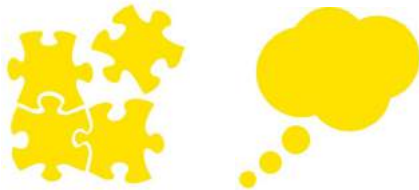
MUSAS

ACTIVIDADES
INTRODUTORIAS





ADIVIÑA O TERMO



Esta dinámica pretende achegarlle ao colectivo mozo conceptos clave en materia de xénero de maneira lúdica e divertida. A participación pode ser individual ou pode dividirse ao grande grupo en dous ou máis subgrupos. A cada participante/grupo, fáiselle entrega dun pulsador. Este pode ser unha tixola cunha culler de madeira, unhas cunhas, bucinas, un par de paus..., calquera elemento doméstico que produza son ao primeiro movemento. En favor de facer a dinámica nun formato que poida ser máis atractivo para a participación da chavalada, recoméndase simular a dinámica dun programa-concurso da televisión.

Materiais:

- Ordenador + proxector + soporte para proxectar ou infografías impresas.
- Pulsadores

Duración:

A partir de 1 hora.

Espazo:

Recoméndase un espazo cómodo acondicionado con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Para persoas de idades entre os 12 e os 17 anos. Sen límite de participantes.

A persoa facilitadora da actividade irá proporcionando pistas sobre un termo a adiviñar. Estas pistas serán anacos incompletos da definición ou exemplos dos termos a adiviñar. Cando unha persoa participante ou grupo crea coñecer o termo que se está a presentar, debe accionar o seu pulsador para probar sorte coa súa resposta. Se a resposta ofrecida polo grupo/participante non é a correcta, existe a posibilidade de 'rebote' para o resto de equipos/persoas. Cando alguén dea coa resposta correcta, a persoa facilitadora da actividade explicará máis polo miúdo o concepto apoiándose en imaxes ou infografías que o ilustren para reforzar a súa asimilación, convidando ás persoas participantes a intervir compartindo as súas reflexións e experiencias.

Pódese aproveitar o momento de resolución do termo para presentar e desbotar os falsos tópicos existentes ao redor do mesmo.

Poñamos por exemplo que o termo a adiviñar é "micromachismo". As pistas a dar poderían ser:

1. É unha forma de violencia sutil ou cotiá que pasa desapercibida e perpetúa a desigualdade das mulleres fronte os homes e está na base da pirámide doutras violencias máis evidentes.
2. Un chiste machista como 'que fai unha muller fóra da cociña? Turismo' ou ditos do estilo 'muller ao volante, perigo constante' fomenta esta violencia cotiá.
3. A icona do baño de homes e mulleres é outro exemplo disto: a icona do cambiador está no das mulleres.
4. Son exemplos de expresión disto comentarios ou pensamentos como: 'é un tipo con carácter' dirixido a un mozo/ 'seguro que está neses días...' dirixido a unha moza ante unha mostra de enfado', 'se María liga moito é unha puta, se o fai Manuel é un 'donxoán'.

E poderíanse empregar os seguintes recursos:

Cando alguén dea coa resposta correcta, mostrarase [esta imaxe coa definición do termo](#) e a continuación [esta infografía](#) con exemplos do mesmo, a partir do cal podemos animar a que cada participante comparta as súas vivencias ao respecto.

Proposta de termos co seu correspondente Listado de pistas e imaxes que ilustran o concepto:

PATRIARCADO

(1) Termo que historicamente se usou para designar a organización social na que o varón cabeza de familia é quen exerce o poder e é dono do patrimonio. No seu sentido literal significa 'o goberno dos pais'.

(2) Actualmente úsase para referirse a todo tipo de organización social na que o home ten unha situación de supremacía sobre a muller.

(3) É un concepto que recolle a situación de poder e privilexios dos que gozan os homes e a opresión e discriminación que exercen sobre as mulleres na nosa sociedade.

(4) É un sistema instaurado na nosa sociedade cuxos mecanismos se van introducindo no inconsciente das persoas ao longo das súas vidas, conseguindo que se naturalicen ou normalicen. Esta forma de subordinación da muller fronte ao home evidénciase, por exemplo, nos cánones estéticos e nos roles de xénero.

(5) Algunhas das características coas que se presenta na actualidade son: a división sexual do traballo e a fenda salarial, a xustificación de acosos e violencias e poñendo o foco e cuestionando á vítima, os roles de xénero cos que nos educan, etc.

(6) Non é un caso illado, chámase... «PATRIARCADO». As violencias e discriminacións que sofren as mulleres (tamén os homes que non cumpren cos roles de xénero que a sociedade entende que lles corresponden e a outras identidades de xénero) non son casos particulares. Existe un sistema estrutural detrás que, aínda que se nos presenta de diversas maneiras segundo a nosa clase social, orientación sexual, procedencia..., ten o mesmo fondo.

Imaxe extraída do perfil de twitter de Ana Profe Flute

(<https://twitter.com/profefrauta/status/632302973696217088?lang=fi>)

Imaxe de Café Feminista Huelva (https://1.bp.blogspot.com/-jthJ_59alcE/WHFMGN8YwGI/AAAAAAAAABBY/RUS934V0mpIMbYc86keBzqM7AbAgpZDJgCLcB/s1600/PATRIARCADO.jpg)



FEMINISMO

(1) É un movemento social, político, ideolóxico e filosófico que busca rachar coas desigualdades por unha determinada razón.

(2) O seu obxectivo é liberarse dos patróns patriarcais procurando a igualdade de oportunidades a través da equidade entre as persoas, é dicir, tendo en conta as condicións das que parte cadaquén.

(3) Movemento que supón a toma de conciencia da opresión patriarcal que sofren as mulleres o cal as move á acción para a liberación do seu sexo con todas as transformacións da sociedade que aquela requira.

(4) Un dos primeiros logros deste movemento foi a consecución do dereito a voto tamén para as mulleres, e, desde entón, non deixou de loitar pola igualdade legal e social para as mulleres.

(5) É un movemento social que pide para a muller o recoñecemento dunhas capacidades e uns dereitos que tradicionalmente estiveron reservados para os homes. É dicir, busca a igualdade de dereitos reais entre sexos.

Imaxe extraída do perfil de Twitter de @nachoanon

<https://mobile.twitter.com/Nachoanon/status/1105079240200986625>

Imaxe extraída da web cuantarazon.com.

<https://www.cuantarazon.com/1001934/no-confundir-lo-que-algunos-dicen-con-la-verdad>

ESTEREOTIPOS DE XÉNERO

(1) Son o conxunto de ideas xeneralizadas ou crenzas construídas socialmente que ditan como deben ser, que papel lles corresponde desempeñar a sociedade e como han de relacionarse homes e mulleres.

(2) Un exemplo disto é: a muller debe ser coidadora, delicada, guapa, pasiva e o home forte, valente, líder, independente...

(3) A diferenza en como se presentan a personaxes como Cincenta ou Brancaneves fronte a Superman ou Batman.

Imaxe extraída da web da Asociación Rea.

<https://www.asociacionrea.org/wp-content/uploads/2019/12/estereotipos-HM-1.png>

SORORIDADE

(1) Palabra que provén do latín 'soror' que significa irmá.

(2) Unha das prácticas frecuentes do patriarcado foi manter lonxe ás mulleres unhas das outras: 'divide e vencerás'. Incúlcannos sentimentos negativos cara outras mulleres, competitividade, envexa, vinganza. Este temo propón o contrario.

(3) Busca a alianza e o apoio mutuo entre mulleres para contribuír con accións específicas para lograr a igualdade a través do apoderamento feminino. Ou, en palabras da antropóloga e política mexicana Marcela Lagarde (selección de artigos da web www.mujiresenred.net: <https://www.mujiresenred.net/spip.php?auteur457>), unha das máximas estudosas e promotoras do concepto en español, que o define como "o apoio mutuo das mulleres para lograr o poderío de todas".

(4) Este concepto implica deixar de ver a outras mulleres como a competencia, senón como a alianza. Por exemplo: ante unha infidelidade, deixar de asignar a culpabilidade ás 'zorras rouba-homes', pois para que iso ocorra precísanse dúas persoas e é a túa parella a que debe responder aos acordos que estipulastes na vosa relación.

(5) Un caso de aplicación práctica do concepto é non permitir xustificacións de acoso ou violencia cara outras mulleres nin dubidar das súas testemuñas. Desbotar completamente o pensamento de 'ela o buscou' e darlle o apoio e axuda que lle poidas ofrecer.

(6) Aplico este concepto cando erradico de min mesma: criticar, ofender, burlar, incriminar, xerar lercheo, violentar, atacar, humillar, xulgar, excluír... a outras mulleres.

Imaxe extraída do perfil de Facebook de Anigram.

<https://m.facebook.com/anigrammx/photos/a.1731313573822835/2390776441209875/?type=3&source=57>

Imaxe extraída do Facebook del Instituto Estatal de Mujeres de Nuevo León.

<https://www.facebook.com/MujeresNL/photos/practicar-la-sororidad-es-una-tarea-de-todas-las-mujeres-as%C3%AD-como-promoverla-ent/1095544147491107/>

PIONEIRAS

(1) Persoa que dá os primeiros pasos nalgunha actividade humana.

(2) Mulleres que racharon cos moldes establecidos e abriron camiños nunca antes transitados por mulleres.

(3) Concepción Arenal (a primeira muller en asistir a unha universidade española cando o acceso á mesma non estaba permitido para as mulleres e tivo que facelo con vestimenta masculina) pode ser exemplo disto.

Post extraído do perfil do Facebook da artista Eva Casais.

<https://www.facebook.com/evacasais.art/posts/136727515125143/>



TEITO DE CRISTAL

(1) O feito de que apenas coñezamos a presidentas do goberno ou directoras de multinacionais ten que ver con esta realidade.

(2) É unha barreira invisible, moi difícil de sobrepasar, que dificulta que as mulleres, a pesar de ter a mesma cualificación e méritos que os seus compañeiros, accedan aos altos postos de poder das organizacións, a política e as empresas.

(3) Unha das causas polas que se dá este fenómeno é a crenza estereotipada de que lles corresponde ás mulleres o coidado do fogar e da familia, polo que se presume que elas terán que lidiar coa conciliación laboral e familiar, mentres que eles van ter un maior compromiso laboral por estar liberados disto e menos ausencia laboral. Isto tradúcese en que desde as empresas penalizan ás mulleres por ser nais.

(4) Algúns dos estereotipos que configuran este concepto son: "as mulleres temen ocupar posicións de poder", "ás mulleres non lles interesa ocupar postos de responsabilidade", "as mulleres non poden afrontar situacións difíciles que requiran autoridade e poder", "elas están menos preparadas", "as mulleres son emocionais e non teñen aptitudes de liderado, a diferenza dos homes que son máis racionais".... convertendo ás mulleres en 'non elixibles' para postos de poder e responsabilidade.

(5) Outro factor importante para que este fenómeno se dea é a ausencia de referentes femininos que rachen con el e que as propias mulleres asuman este estereotipo interiorizándoo, repetíndoo case sen cuestionalo e como se fose resultado de eleccións propias.

Glosario feminista da web archivofeminismosleon.org.

<https://www.archivofeminismosleon.org/glosario-feminista/>

Imaxe extraída do perfil de Twitter de "Promoción política de la mujer".

<https://twitter.com/ppmnacional/status/1359176283171786759>

COUSIFICACIÓN

(1) É unha forma de violencia machista difícil de identificar.

(2) Atopámolo diariamente en anuncios publicitarios, no cine, na letra de cancións, no trato xornalístico que reciben as mulleres, nos disfraces infantís e nas ofertas lúdicas e de xoguetes para nenas e nenos, algúns uniformes escolares, nas ofertas laborais e nos uniformes dalgúns establecementos, no vocabulario, etc.

(3) Unha das súas consecuencias é que fai que se instale no imaxinario individual e colectivo a idea de que as mulleres están a disposición de ser utilizadas cando e como conveña, e, ademais, que elas non teñan nada que dicir.

(4) É o uso que se fai da muller, do concepto de muller ou da súa imaxe, total ou parcial, para fins que non a dignifican como ser humano. Esta práctica deshumaniza ás mulleres e móstraas como cousas, obxectos non pensantes que poden ser



expostos, explotados e utilizados como se desexe. A forma máis frecuente é a de índole sexual, que converte á muller nun obxecto sexual a disposición do home.

Abecedario feminista da ilustradora esCarolota, extraído da web culturainquieta.com.

<https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/13917-a-de-alergia-al-machismo-el-abecedario-feminista-de-escarolota.html>

Vídeo da campaña sobre a cousificación da Red de actrices chilenas.

<https://www.youtube.com/watch?v=IRPIHVlj1-4>

AMOR ROMÁNTICO

(1) É unha das ferramentas máis potentes para controlar e someter ás mulleres.

(2) Véndeno como a relación ideal á que debemos aspirar e parte do suposto de que a min me faltan cousas que outro ten que completar.

(3) Defende os celos como demostración de amor, a necesidade de atopar a túa media laranxa, *amores reñidos os máis queridos*, a paixón eterna, o amor pode con todo e é para sempre, etc.

(4) Pode verse en moitas obras literarias e cinematográficas presentando o proceso de relación de parella segundo esta secuencia: Amor fascinante (a primeira vista), conquista, entrega apaixonada interrompida por terribles infortunios, malentendidos, obstáculos de toda clase, e despois de grandes sacrificios, probas de amor e de fusión co outro, o final feliz onde todo se aclara e se encamiña cara unha gloriosa felicidade.

Nova do xornal miciudadreal.com e imaxe da Asamblea Feminismos Ciudad Real. <https://www.miciudadreal.es/2015/02/09/no-cuentos-cuentos-feminismos-se-concentrara-el-dia-de-san-valentin-en-contra-del-amor-romantico/>



2

TUTTIFRUTTI CON NOME DE MULLER



É unha versión do clásico xogo que ten varias denominacións ao longo da xeografía mundial e que máis tarde se comercializou baixo o nome de "Scattergories". Trátase de tentar escribir nun tempo determinado o maior número de palabras ou referencias posibles relacionadas cun listado de categorías previamente establecido e que comecen pola mesma letra.

Só se precisa un folio e un lapis ou bolígrafo por persoa participante. No folio escríbense en columnas as categorías que queremos traballar: mulleres deportistas, mulleres científicas, mulleres actrices, mulleres escritoras, mulleres políticas... Á voz de "xa" unha das persoas comeza a deletrear para si mesma o abecedario e parará cando outra persoa diga "Para!": a letra na que se detivo será a inicial pola que terán que comezar os nomes das mulleres a escribir en cada unha das categorías escollidas. Será o grupo quen decida se será o nome de pila, o apelido, o alcume, ou calquera destas opcións, o válido para completar o listado. Cando a persoa que escolleu a letra diga en alto "Tempo!", comezará o xogo. A rolda remata cando una das persoas xogadoras berre "Tutti frutti!" e conta ata dez. Ao rematar de contar, pasarase a anotar as puntuacións por cada categoría:



MUSAS

Materials:

Folios e bolígrafos ou lapis.

Duración:

30 minutos.

Espazo:

Recoméndase un espazo cómodo acondicionado con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Para grupos de ata 16 persoas, de entre os 12 e os 17 anos.



- 0 puntos: se non escribiu nada ou se o nome non é válido ou é incorrecto.
- 5 puntos: se o nome é válido mais escribiuno máis dunha persoa.
- 10 puntos: se o nome é válido, mais hai máis persoas con esa categoría completada con outras mulleres distintas.
- 20 puntos: se o nome é válido e ningunha outra persoa xogadora completou a categoría.

Súmanse os puntos e empézase de novo coa elección dunha nova letra do mesmo xeito que se detallou anteriormente. Se a letra xa saíu, repítese o procedemento ata dar cunha letra nova.

Pódense xogar as roldas que se queiran. Ao finalizar, súmanse todos os puntos de todas as roldas e gaña quen máis obteña.

Pódese aproveitar para presentar ás mulleres que saíron referenciadas no xogo e que non son coñecidas por parte do grupo.

Pode ser empregado en espazos de lecer e no ámbito educativo ou familiar, ou como actividade introdutoria en sesións de profundización, para evidenciar o coñecemento (amplo ou cativo) que se ten sobre referentes femininas nos distintos ámbitos ou profesións. Pódese propoñer a pregunta: “Que pasaría se xogamos con referencias masculinas?”.

Modelo de folla de xogo:

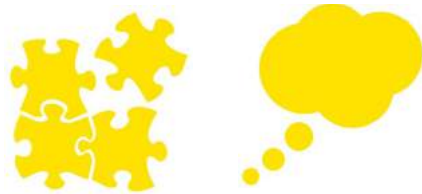
LETRA	ciencia	política	cine	literatura	deporte	moda	belas artes	empresa	PUNTOS
PUNTUACIÓN TOTAL									

3



MUSAS

BARÓMETRO DE VALORES



Trátase dunha actividade lúdica moi eficaz para introducir o tema das dinámicas de xénero co teu grupo de traballo: en primeiro lugar, permite comezar a coñecer os puntos de vista das participantes, a "medir" (de aí o nome de "barómetro") as ideas de partida, coñecementos e posicionamentos de cada cal respecto ao tema proposto.

Ademais, ao presentarse como un xogo de grupo, as participantes sentiranse animadas a expresarse sen medo ao xuízo das demais. Por último, esta actividade tamén é moi útil para o propio grupo, xa que permite que cada quen coñeza o punto de vista das demais.

Accións preliminares

Se na sala que se está a utilizar hai mesas e cadeiras, libera o espazo para ter unha zona ampla libre de obstáculos. Despois, con cinta de papel, follas e rotuladores, a persoa condutora creará unha especie de barómetro no chan: unha liña graduada con cinta adhesiva; En cada grao colocará unha folla cos seguintes escritos ben visibles a rotulador: "totalmente en desacordo", "pouco en desacordo", "indiferente", bastante de acordo, "moi de acordo".

Materiais:

Cinta de papel, folios e rotuladores.

Duración:

30 minutos para a preparación, 30 minutos para a actividade.

Espazo:

Unha sala espazosa.

Persoas destinatarias:

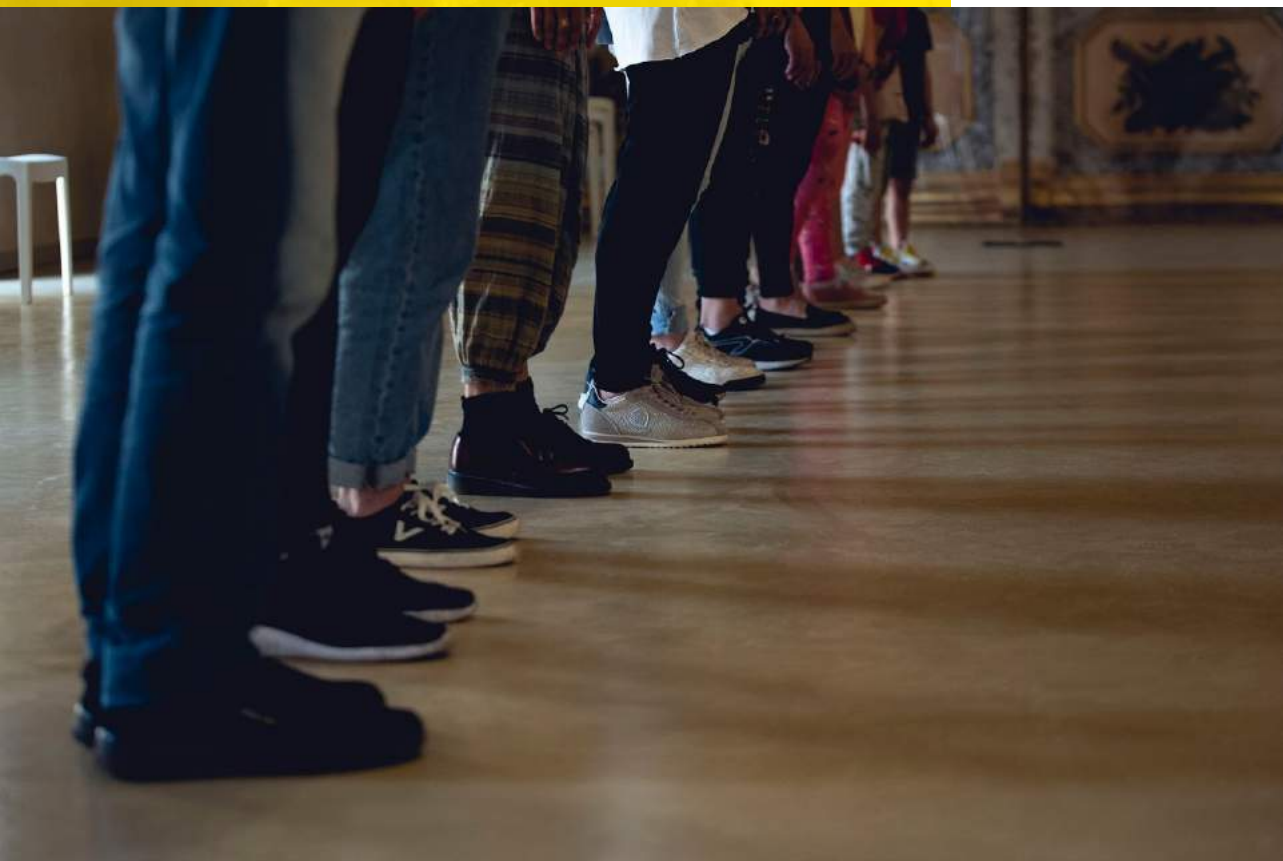
Persoas adultas e mozas a partir dos 14 anos.



A persoa condutora tamén terá que realizar unha investigación preliminar e recoller datos sobre: as desigualdades de xénero no mundo laboral e nos distintos sectores da arte; os estereotipos de xénero máis estendidos; debates relacionados coa feminización de roles profesionais, etc... recollidos de enquisas e investigacións recentes. Despois reescribiraas en forma de afirmacións, como "As cotas de mulleres son necesarias para superar as diferenzas de xénero", ou "Unha muller debe escoller entre a familia e a carreira". Pódense escoller enunciados moi detallados e precisos, ou outros máis humorísticos e xenéricos, como: "Hai profesións de homes e profesións de mulleres".

Despois destes pasos preparatorios, pódese comezar a actividade real co grupo. Unha tras outra, a persoa condutora presenta ao grupo as afirmacións seleccionadas e anima ás participantes a que se posicionen no barómetro segundo o seu grao de acordo ou desacordo coa afirmación presentada. A condutora convida a que todo o mundo se posicione de xeito bastante instintivo, sen pensalo demasiado e despois, unha vez que se posicionen, pode promover unha breve reflexión e discusión sobre o que xurda: hai homoxeneidade entre o posicionamento das participantes? Hai algunha posición que estea lonxe das demais? Que crenzas caracterizan aos membros do grupo? Hai algún aspecto que se deba explorar para aclarar mellor o tema proposto?

Pode ser moi útil para a persoa condutora rexistrar o progreso do xogo, a través dunha grella na que indicar as posicións das distintas declaracións: isto permitirá facer un seguimento dos valores iniciais que caracterizan ao grupo e calibrar con maior precisión as seguintes actividades a propoñer. A partir do xurdido, quen conduce poderá definir mellor en que aspectos afondar e cales desenvolver.



4



MUSAS

XOGOS DE MESA CON MIRADA VIOLETA



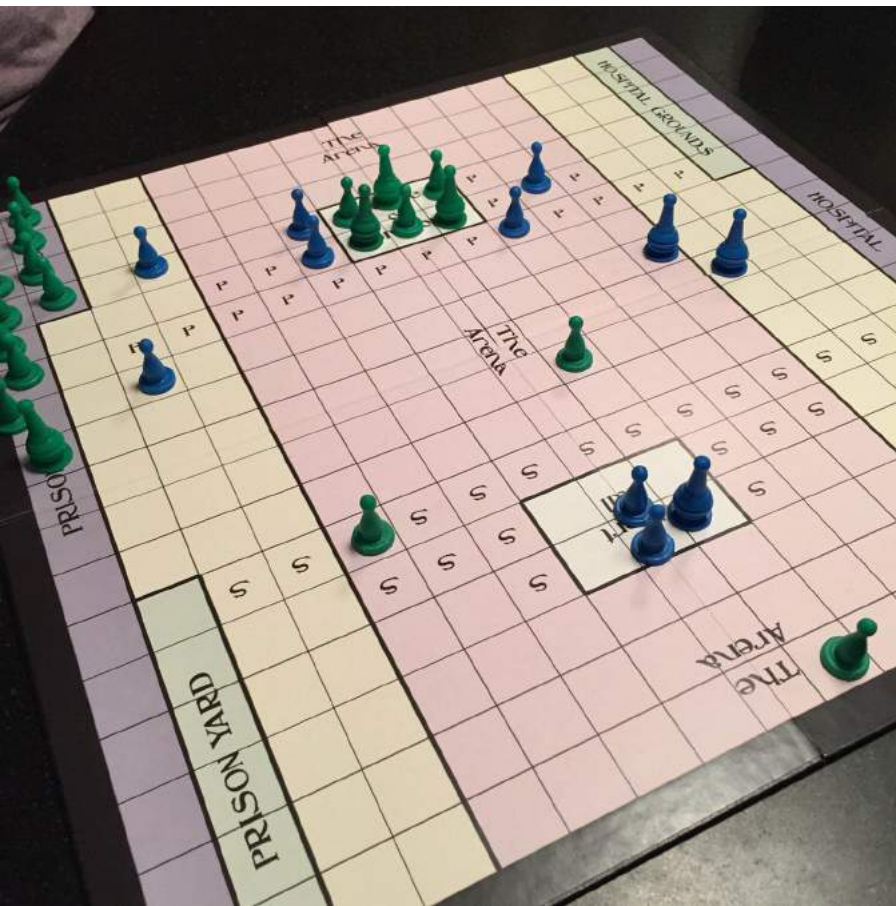
Propoñemos un listado de xogos de mesa con mirada feminista para ser empregados en espazos de lecer xuvenil e no ámbito educativo ou familiar. Tamén se poden empregar como actividade introdutoria en sesións de profundización.

Materiais:
Xogos de mesa.

Duración:
Cada xogo ten a súa duración correspondente.

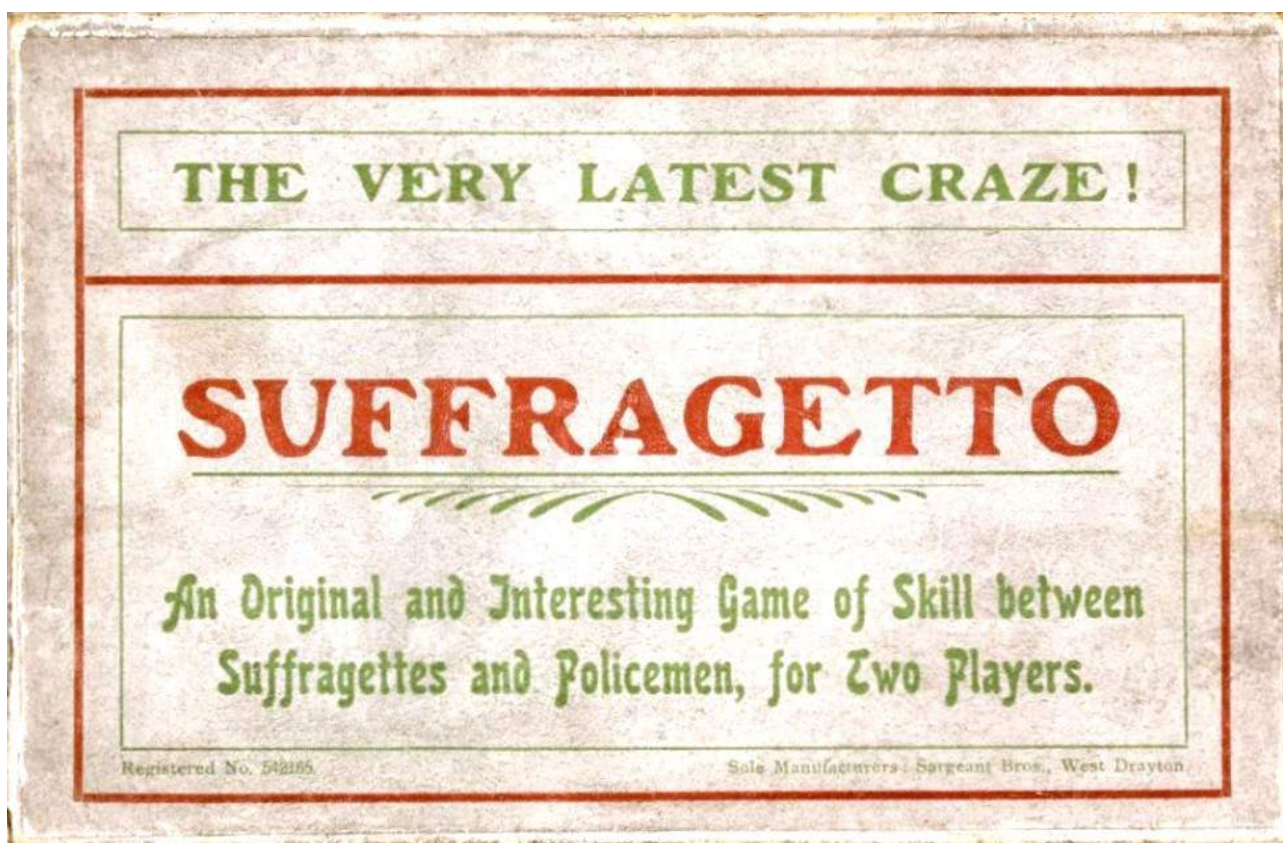
Espazo:
Espazos cómodos acondicionados con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:
Consultar cada xogo.



Suffragetto

- **Número de Persoas:** 2
- **Idade:** a partir de 14 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Autoría:** WSPU
- **Ilustracións:** N/A



É un xogo de mesa publicado no Reino Unido en 1908 pola Unión Social e Política das Mulleres (WSPU) cuxo obxectivo era representar a ideoloxía feminista como apoio ao movemento das sufraxistas.

Pode servir para dar a coñecer a loita feminista de comezos do século XX.

Actualmente non se comercializa, pero existe a versión en "Print&Play" nesta ligazón: <https://www.playsuffragetto.com/print..>

Máis información: <https://www.playsuffragetto.com/>

Nobel run

- **Número de Persoas:** 2-4
- **Idade:** a partir de 10 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Autoría:** Pablo Garaizar e Lorena Fernández, no marco do proxecto Gearing Roles da Universidad de Deusto.
- **Ilustracións:** Iñigo Maestro



Nobel Run é un xogo de cartas, de construción de mazos máis concretamente, cuxa misión consiste en que o teu grupo de científicas e inventoras consigan gañar o Premio Nobel construíndo unha gran carreira profesional a medida que se xestiona un equipo de investigación, se publican artigos, se conseguen fondos e financiamento...

Máis información: <https://gearingroles.eu/nobel-run/>

Little office

- **Nº de Persoas:** 1-10
- **Idade:** +4 / +7 / +9
- **Duración:** 10-30 minutos
- **Editorial:** Little Revolutions.
- **Autoría:** Marta Escarrà e Cristina Vila
- **Ilustracións:** Marta Escarrà



Little Office ten cinco modalidades de xogo, nos que se desbotan os estereotipos de xénero en oficios e profesións: "Equimemo" é un xogo de memoria; "Equimim" é un xogo de mímica; "Oficio violeta" no que se emparellan cartas; "Skiboo", de resolución de retos; e "Equipic", xogo de debuxar.

Máis información: <https://little-revolutions.com/comprar-little-office-2/>

Herstóricas pioneiras

- **Número de Persoas:** 2 a 99
- **Idade:** a partir de 4 anos
- **Duración:** 10 minutos
- **Editorial:** Herstóricas
- **Autoría:** N/A
- **Ilustracións:** Autoras de Cómic



É un xogo de mesa formado por 60 cartas (30 personaxes femininas do estado español), no que, a través de varias modalidades de xogo (de memoria, de rapidez, de adiviñar), se visibilizan as achegas das mulleres que foron abrindo camiño na historia.

Máis información: [https://herstoricas.com/..](https://herstoricas.com/)

<https://mujeresconciencia.com/2019/01/11/juego-de-cartas-herstoricas-pioneras/>

As bruxas de Farrabús

- **Número de Persoas:** 1-4
- **Idade:** a partir de 6 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Editorial:** Ekilikua
- **Autoría e ilustracións:** Eneko González



É un xogo cooperativo que consiste en desfacer o feitizo que o príncipe azul do Reino de Farrabús solicitou ao meigo para que a súa prometida a princesa se comportase como as princesas dos contos e que, erroneamente, acaba afectando a todas as persoas da aldea. Coa axuda das bruxas, as persoas xogadoras terán que conseguir os elementos máxicos para reverter o conxuro.

Máis información: <https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/las-brujas-de-farrabus>

Feminismos reunidos

- **Número de Persoas:** 2-10 (por equipos)
- **Idade:** a partir de 14 anos
- **Duración:** 60 minutos
- **Editorial:** Sangre Fucsia
- **Autoría:** Sangre Fucsia



Unha versión do famoso Trivial con preguntas sobre o movemento feminista distribuídas en seis categorías:

- **Academia:** Grandes referentes teóricas.
- **Rúa:** Movementsos sociais e activismo.
- **Corpos:** Sexualidade, saúde, LGTBQ e transfeminismos.
- **Cultura:** Achegas de mulleres no ámbito cultural.
- **Dereitos:** Avances en materia legal, política e de dereitos.
- **Herstory:** Biografía de mulleres importantes e normalmente invisibilizadas.

Máis información:

<https://sangrefucsia.wordpress.com/feminismos-reunidos/>

Romperoles

- **Número de Persoas:** 2-10 (por equipos)
- **Idade:** a partir de 12 anos.
- **Duración:** 20 minutos
- **Editorial:** Apunts
- **Autoría:** Apunts



É un xogo de cartas que ten como obxectivo educar para a igualdade de xénero a través da linguaxe e da terminoloxía feminista que axudará a recoñecer situacións e/ou actitudes que suceden a diario e que sofren as mulleres.

Este produto realízase en Apunts, un centro especial de traballo.

Máis información: <https://shopapunts.org/es/igualdad-de-g%C3%A9nero/romperoles.html>

O misterio das mulleres invisibles

- **Número de Persoas:** 1-5
- **Idade:** a partir de 7 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Editorial:** Ekilikua
- **Autoría e ilustracións:** Eneko González

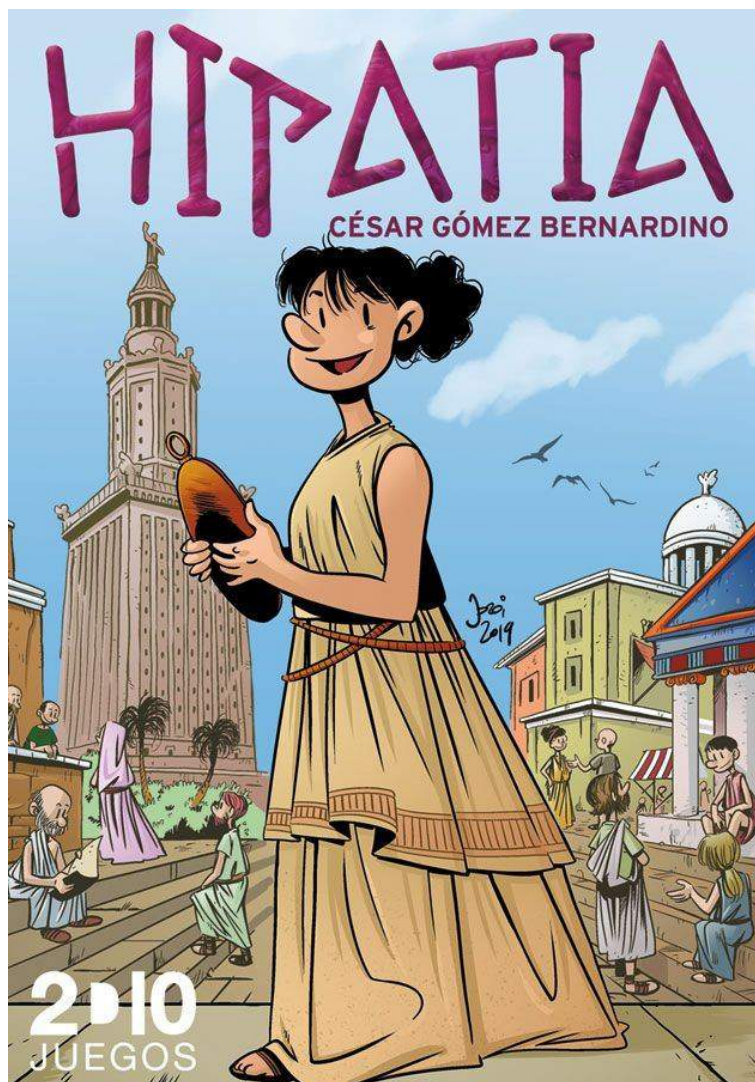


Presenta seis formas de xogos nos que teremos que resolver distintos retos de xeito cooperativo para visibilizar a importantes mulleres de diferentes épocas no Museo de Historia e Arte Universal: estratexia, dados, cartas, memoria, observación...

Máis información: <https://www.ekilikua.com/juegos/juegos-cooperativos/el-misterio-de-las-mujeres-invisibles>

Hipatia

- **Número de Persoas:** 2, 3, 4
- **Idade:** a partir de 12 anos.
- **Duración:** 30 minutos
- **Editorial:** 2D10Games
- **Autoría:** César Gómez Bernardino



É un xogo de cartas de maiorías onde se compite para ser discípula da célebre filósofa Hipatia de Alexandría.

Máis información:

[http://www.2d10juegos.com/portfolio/hipatia/...](http://www.2d10juegos.com/portfolio/hipatia/)

Cósmica

- **Número de Persoas:** 2-4
- **Idade:** a partir de 14 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Autoría e ilustracións:** Claudia Palazón Añón

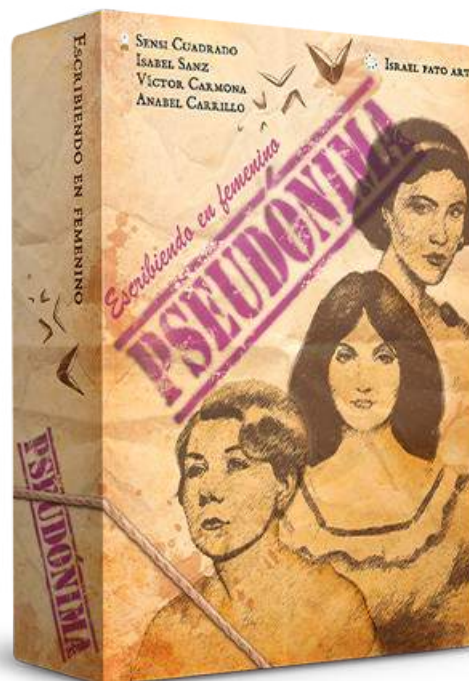


Trátase dun xogo creado por unha estudante como Traballo de Fin de Grao de Deseño Integral e Xestión da Imaxe da Universidade Rey Juan Carlos, que fai un percorrido pola historia do feminismo e a muller, cheo de obstáculos e preguntas. Funciona a través dun chatbot, ao que se pode acceder desde o Messenger de Facebook, no que se vai guiando ás persoas xogadoras polo taboleiro.

Máis información: <https://graffica.info/cosmica-un-juego-de-mesa-feminista/>

Pseudónima e Pseudónima II: escribindo en feminino

- **Número de Persoas:** 2, 3, 4
- **Idade:** a partir de 8 anos
- **Duración:** 30 minutos
- **Editorial:** Tero ediciones.
- **Autoría:** Isabel Sanz, Sensi Cuadrado, Víctor Carmona, Anabel Carrillo
- **Ilustracións:** Israel Pato Art



Trátase dun xogo de cartas de roles ocultos no que hai que adoptar un alcume para crear combinacións de escritoras e, coas súas influencias, crear unha obra mellor que a do resto.

Este xogo é un recurso para ensinar literatura á vez que se reivindica a figura de mulleres relevantes.

Máis información:

<https://www.teroediciones.com/tienda/pseudonima-ii-escribiendo-en-femenino/>

Outros xogos:

Rompetabús:

<https://shopapunts.org/es/juegos-regalos/juegos/rompetabus.html>

Mulleres con ciencia:

<http://mujeresconciencia.com/app/uploads/2019/02/imagenes-cc.pdf>

Recursos e fontes:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-de-mesa-educar-igualdad-de-genero/>

<https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/fotos/juego-de-mesa-que-educan-en-el-feminismo-y-la-igualdad-951580815253/5>

<https://bebeamordor.com/juegos-de-mesa-y-equidad-de-genero/>

https://www.ivoox.com/plap-02-patriarcado-no-gracias-con-anucaica-audios-mp3_rf_43947553_1.html



5



MUSAS

QUEN É ELA?



Trátase de construír unha versión feminista do clásico xogo "Quen é quen". Existen algunhas opcións no mercado, mais o interesante da proposta é que o grupo de adolescentes investigue e faga unha selección propia de mulleres ás que homenaxear a través do xogo. Unha vez construído, pode ser usado en espazos de lecer e no ámbito educativo ou familiar.

O xogo estará formado por dous taboleiros con ventás abatibles con retratos de diferentes mulleres (os mesmos retratos pero colocados en disposición distinta) e tarxetas duplicadas con estes retratos. Cada xogador/a escolle ao chou unha destas tarxetas: será a muller que a persoa opoñente terá que adiviñar a base de formular preguntas cuxa resposta sexa "si" ou "non" e desbotando aquelas mulleres que non respondan ás características que se vaian descubriendo. O importante desta proposta é que as preguntas farán referencia aos seus logros, non á súa aparencia física.

A proposta desenvólvese en tres sesións de tres hora cada unha.

SESIÓN 1: investigación

Propónse que investiguen e seleccionen a 28 mulleres relevantes na historia polos seus logros, coa consigna de que sexan mulleres de diferentes nacionalidades, profesións, épocas históricas... Canta máis variedade, mellor.

Materiais:

Internet, cartón e cartolinas brancas, pinturas acrílicas, rotuladores, lapis, gomas, cúter, tesoiras, cola ou pegamento, impresora (opcional).

Duración:

3 sesións de 3 horas.

Espazo:

Recoméndase un espazo cómodo con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Para grupos de ata 16 persoas, de entre 12 e 17 anos.



Cando se teña a escolma feita, farase un baldeirado de datos para consensuar que categorías de información queremos que se reflectan nos elementos de xogo, pois teñen que ser as mesmas para todas as mulleres. Algunhas ideas son: procedencia, ámbito profesional, século no que viviu, logros particulares...

SESIÓN 2: deseño e construción do xogo

Opción a)

A opción máis sinxela e rápida é aproveitar os taboleiros do xogo "Quen é quen" propiamente ditos: hai versións moi baratas e só habería que elaborar as tarxetas novas coas dimensións axeitadas e reemprazalas. Para facer as tarxetas hai que imprimir os retratos ou debuxalos e engadir de xeito sintético a información que se quere destacar das mulleres, a canda o seu nome. En paralelo, elabóranse as tarxetas de man con estes mesmos datos, mais nas que se pode ampliar a información máis detalladamente.

Para facilitar a recollida de datos, pódense deseñar símbolos para as distintas categorías de información: nacionalidade cun globo terráqueo, época histórica cun reloxo de area...



Opción b)

Se queremos construír o xogo desde cero dun xeito sinxelo, necesitamos ademais cartón liso, cúteres e pegamento.

Deseñamos o taboleiro no que debuxaremos ou pegaremos o retrato das mulleres cos seus datos en catro filas de sete cunha separación de polo menos dous centímetros entre eles en todas as direccións. Recórtanse cun cúter con calma polo extremo dereito, esquerdo e superior, de forma que se poidan levantar como se fosen solapas, e marcamos a dobrez con coidado. Este taboleiro pégase ao revés a outro cartón coas mesmas dimensións, procurando deixar libres as solapas cos retratos das mulleres: deste maneira, as solapas poderanse levantar deixando visibles os retratos. Este proceso duplícase para dispoñer de dous taboleiros, un por persoa ou equipo xogador. Hai que lembrarse de dispoñer os retratos en distintas posicións. As tarxetas de man elabóranse do mesmo xeito que o comentado na opción a).

Imaxes para inspirarse: <https://playeress.com/products/paper-whos-she-game>

SESIÓN 3: continuación da construción do xogo e testeo

Ao longo desta sesión pódese rematar o traballo iniciado na sesión 2.

Unha vez finalizado o proceso de construción, testearase o xogo para comprobar que todo funciona ben e poder facer as adaptacións oportunas no caso de ser precisa algunha mellora.



MUSas

ACTIVIDADES
DE ANÁLISE E
PROFUNDIZAÇÃO





TEATRO DA OPRIMIDA CON PERSPECTIVA DE XÉNERO



Que é o teatro da Oprimida?

O Teatro da Oprimida, en diante Td'O, é un método que se desenvolve en diferentes técnicas que comparten o obxectivo común de promover e apoiar accións para emancipar a opresión de individuos e grupos¹. O nacemento e o desenvolvemento de Td'O está ligado á figura de Augusto Boal². Os exercicios e xogos desenvolvidos por el son útiles en contextos de educación non formal, posto que pretenden concienciar e apoderar ás persoas participantes nun contexto formativo non autoritario, no que o "teatro" non pretende ser só un resultado estético que mostrar a un público, se non que o teatro é en si mesmo o proceso creativo colectivo que se realiza.

O Td'O componse de sete técnicas (Xogos-Exercicios, Teatro-Imaxe, Teatro-Fórum, Teatro-Xornalístico, Teatro Invisible, Arco da vella do desexo, Estética da Oprimida) que teñen en común o obxectivo de investigar as "opresións". "dos individuos e do grupo e escenificalas para elaborar posibles solucións de emancipación. O termo "opresión" significa calquera relación concreta entre individuos pertencentes a diferentes grupos sociais que beneficia a un grupo a costa do outro.

¹Gigli A., Tolomelli A., Zanchettin A., Il teatro dell'oppresso in educazione, Carocci Editore, 2011, Roma, p.28

²Para profundizar a biografía de Augusto Boal:

https://en.wikipedia.org/wiki/Augusto_Boal

Materiais:

Papel e lapis ou rotuladores.

Duración:

1h30, incluso con máis encontros.

Espazo:

Espazo ao aire libre ou interior, sempre que sexa acolledor e permita traballar con tranquilidade.

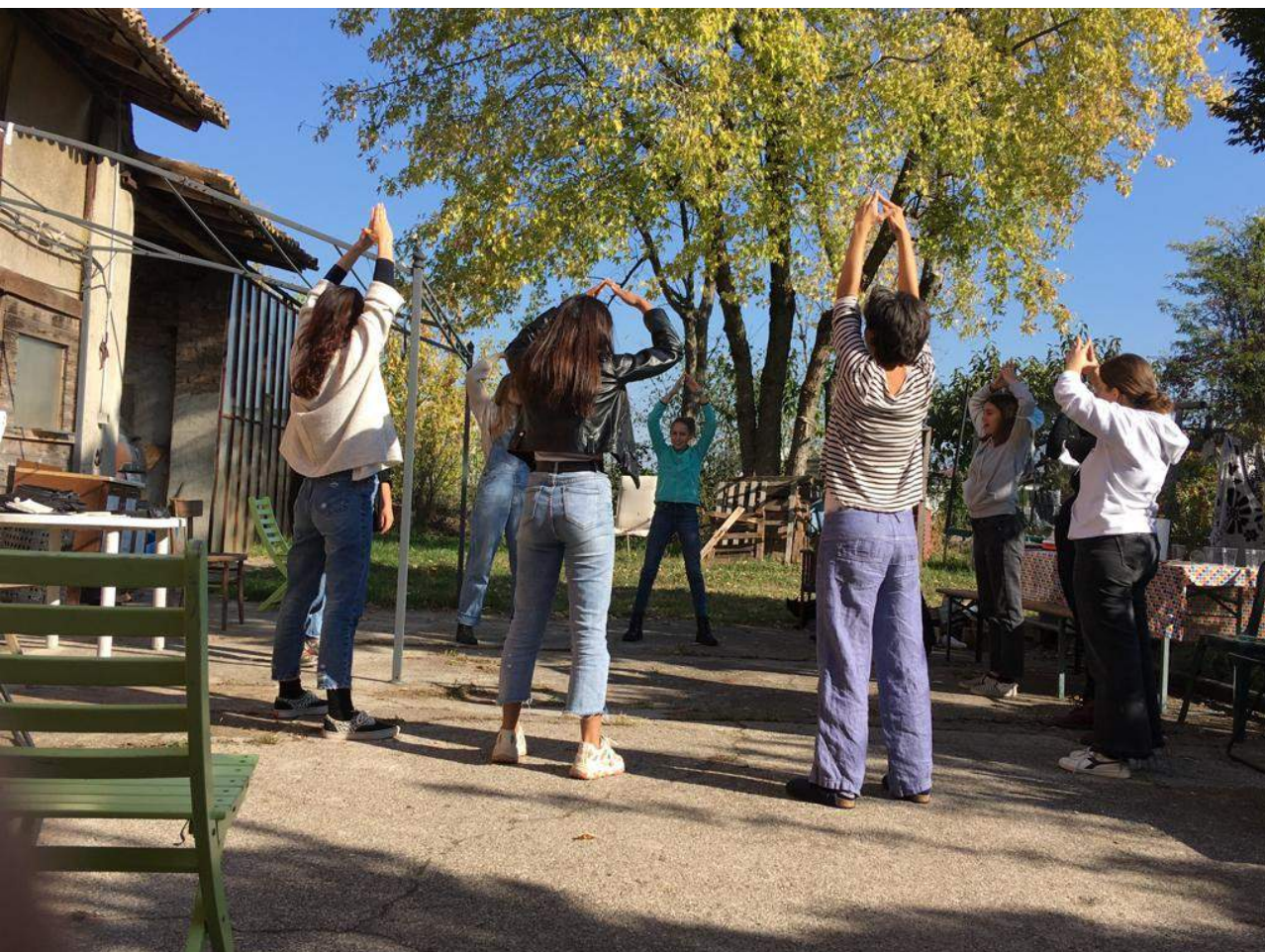
Persoas destinatarias:

Grupos con alomenos 6 persoas maiores de 15 anos.



Neste sentido, as técnicas de Td'O préstanse perfectamente para ser utilizadas para reflexionar sobre cuestións relacionadas cos estereotipos e a discriminación de xénero, tanto con grupos de adolescentes como de persoas adultas.

A **sesión** de Td'O pódese estruturar do seguinte xeito:



1. Unha primeira parte dedicada aos exercicios de "desmecanización": son xogos sinxelos que permiten romper todos aqueles automatismos que caracterizan os movementos do corpo e, en consecuencia, tamén axudan a adestrar a creatividade cognitiva e a descentralización³. Pódese comezar co exercicio "A cruz e o círculo": Pídeselles ás persoas participantes que fagan un círculo coa man dereita. Despois pídeselles que fagan unha cruz coa man esquerda. Ninguén debería ter dificultades para facelos. Entón, pídeselles que fagan as dúas cousas ao mesmo tempo: é case imposible, pero certamente a dificultade creará unha sensación de hilaridade xeral. Para continuar coa desmecanización, a persoa condutora pode propoñer o xogo "1, 2, 3 de Bredford": o grupo

³ Un útil compendio sobre os exercicios dispoñibles, pódense atopar en Boal A., Giochi per attori e non attori, Dino Audino Editore, Roma, 2020.

divídese en parellas; Cada parella terá que contar en voz alta de un a tres, dicindo cada un/ha un número e repetindo a conta ata que a condutora a deteña. Isto significa que os membros da parella non terán un número fixo que pronunciar, senón que, por exemplo, o primeiro terá que dicir: "Un, tres, dous, un, tres, dous, un, etc.", mentres que o segundo dirá: «Dous, un, tres, dous, un, tres, dous, etc.». Esta actividade sinxela, que parece obvia, será esixente por si mesma. Neste punto, a persoa condutora convidará a cada parella a substituír gradualmente os números de conteo por un xesto + son (non ten que ter un significado, por exemplo: aplaudir + "aaaah", ou petar co pé + "boom!"). Primeiro substituirase o número un, despois o dous e, finalmente, o tres. O efecto final non só será moi coreográfico e divertido, senón que as persoas participantes terán a oportunidade de quentar e activar o corpo e a mente (uns 15 minutos);





2. Unha segunda parte dedicada á exploración do tema escollido (por exemplo "estereotipos de xénero", "dinámicas de poder", "discriminación", "manifestacións de violencia", etc.) a través do corpo. As técnicas de teatro de imaxe son moi efectivas: pódese comezar co xogo "Imaxes corporais improvisadas", no que a persoa condutora propón palabras significativas ás participantes, quen teñen só tres segundos para crear unha estatua corporal que represente esa palabra. . As palabras propostas poden ser inicialmente xenéricas, para permitir que todo o mundo entre en calor, e despois volverse cada vez máis concretas con respecto ao tema elixido. Esta técnica permite superar as rixideces mentais e lingüísticas, porque os conceptos pasan polo corpo. O exercicio pode evolucionar despois poñendo en práctica modificacións sinxelas: por exemplo, achegarse a quen crean que ten a imaxe corporal máis próxima/afastada á súa; darlle un título ás imaxes creadas por outros/as; crear grupos de tres ou catro e imaxinar un contexto real no que inserir esa imaxe, etc. (20 minutos);

3. Neste punto, pódese propoñer unha parte dedicada á creación e á improvisación: traballando en subgrupos de tres ou catro persoas, a persoa condutora pode asignar un título a cada subgrupo que terá un tempo para crear unha imaxe estática composta polas poses dos compoñentes individuais. Ao finalizar o tempo de preparación, cada grupo mostra aos demais (que se convirten en espectadores / as) a imaxe creada, que en realidade representa unha situación con personaxes e roles, pero polo momento, estático. Despois de que as espectadoras e os espectadores teñan podido observar e comentar, pásase a propoñer dinamizacións da imaxe: os personaxes estáticos cobran cada vez máis vida, porque poden atopar un xesto que realizar, unha palabra significativa que pronunciar, ou relacións que desenvolver cos outros personaxes no escenario, etc... Pódese chegar a unha verdadeira improvisación, que permite resaltar a representación e as ideas que cada persoa ten do tema proposto. Pero que tamén permite confrontar coa idea que teñen as demais participantes. (40 minutos);



4. Para concluír, a persoa condutora convida á reflexión sobre o que se fixo / observou previamente, a través da verbalización, o debuxo ou calquera outro sistema útil para recoller comentarios, impresións e pensamentos das persoas participantes (15 minutos) .

Se existe a posibilidade de programar un obradoiro estruturado en varias sesións, a persoa condutora tamén pode propoñer técnicas relacionadas co Teatro Fórum, quizás o ámbito máis importante e coñecido do Td'O: trátase de crear verdadeiras e propias escenas, nadas das propostas das persoas participantes, que representan situacións de opresión e nas que aparecen claramente un personaxe oprimido. É importante que as escenas nazan de noticias, ou de feitos reais, para non quedarse nun plano teórico, senón dando concreción ao narrado en escena. Pódese pensar, por exemplo, nesa amiga actriz que foi presionada e menosprezada por un director, ou nunha entrevista na que á cantante do momento só lle fan preguntas sobre a súa vida privada: ambas son situacións concretas nas que se expresa unha opresión. No Teatro Fórum, os actores e actrices en escena asumen un papel (oprimidos / as, opresores / as, aliados / as, indiferentes) e contan teatralmente o episodio, mentres o público observa o que sucede. Nun momento dado, a persoa condutora, no papel de "Jolly", interrompe a escena e a anima ao público a atopar solucións á opresión, substituíndo ao personaxe oprimido no escenario.

É evidente canto de útil é esta técnica para confrontar puntos de vista e para atopar os modos compartidos, non só para afondar nos temas elixidos, senón tamén para pensar colectivamente en posibles solucións.

Máis ideas:

Outra técnica de Td'O moi eficaz, tanto para analizar e afondar, como para difundir os temas elixidos, é o Teatro Invisible: trátase de pequenos actos teatrais, realizados en contextos da vida real, coa participación de espectadores / as que sen sabelo entran na representación. A medio camiño entre o experimento social e o flashmob, é unha técnica recomendada para grupos xa moi unidos e con certa experiencia teatral e permite realizar unha verdadeira investigación social sobre a forma na que as persoas acollen e afrontan episodios de discriminación, violencia e opresión.

O Td'O en Italia:

Krila:

<http://www.teatrodelloppresso.it/>

É un colectivo de Formadores/as, Actores/actrices, Directores/as, Investigadores/as e Pedagogos/as que se ocupan do Teatro da Oprimida. Ao longo dos anos, o grupo foise enriquecendo con compañeiros / as de viaxe que coñeceron durante os cursos de formación sobre técnicas de Td'O coas que teñen compartido ideas e proxectos para o desenvolvemento deste Método nos contextos de animación social, educación e investigación aplicada a prácticas de participación activa. Creouse así un nutrido grupo que, arredor do grupo orixinal, ten desenvolvido numerosas experiencias e colaboracións con entidades e asociacións da realidade boloñesa.

PARTECIPARTE:

<https://www.parteciparte.com/it/>

É un grupo creado en Roma en 2008 con Olivier Malcor, Cinzia Papucci, Sergio Covelli, Luca Alessandrini, Iliaria Corbo e moitos outros. Olivier escribiu unha tese sobre o teatro invisible (2002) e aprendeu o Teatro da oprimida e o Teatro de Rúa en América Latina e Estados Unidos (1999-2003). Practicouno durante varios anos en Marsella, Francia (2003-2005) e en África (2005-2007) para tratar a violencia contra mulleres, nenas e nenos. Agora vive en Roma onde utiliza o Td'O en diferentes ámbitos, especialmente na loita polos dereitos das persoas refuxiadas, das mulleres e dos traballadores e traballadoras. Colabora con diversas asociacións e ONG, escolas e universidades.



GIOLLI:

<https://www.giollicoop.it>

A cooperativa naceu en novembro de 2008 da anterior asociación Giolli, grazas ao traballo do presidente Roberto Mazzini. Achegouse ao Td'O despois de coñecer a Augusto Boal e a súa metodoloxía teatral, comezando a propoñer cursos de formación sobre Td'O. Giolli opera en todo o territorio nacional a través de: actividades formativas e práctica de Td'O; traballo con escolas, cárceres, institutos psiquiátricos; actividades sobre: interculturalidade, inmigración, drogodependencias, adiccións, bullying; Proxectos europeos sobre discriminación.





MANIFEST- ACCIÓN



Materials:

- proxector e PC con conexión a internet;
- revistas ou vídeos publicitarios como "equipaxe de emerxencia";
- anacos de papel de embalar grandes (un para cada participante);
- cinta adhesiva
- rotuladores, acuarelas, lapis e outros materiais para colorear;
- materiais para decoración (teas, algodón, lá, outros materiais de refugallo);
- cola branca e cola quente;
- smartphone.

Duración:

3 encontros de 1 hora e 30 minutos + posible regreso para difundir os carteis producidos na rede ou nalgúns lugares físicos.

Espazo:

Sala libre ou con grandes mesas móbiles, parede branca para proxectar e tomas de corrente para dispositivos.

Persoas destinatarias:

Persoas adultas e mozas, a partir de 14 anos, ata un máximo de 25 participantes. Ideal para colexios e grupos.

Propónse unha actividade de análise da publicidade que atopamos ao noso redor, asociada a unha reelaboración creativa, co obxectivo de producir carteis significativos para difundir na rede ou en lugares físicos de visibilidade pública.

O obradoiro está inspirado en "Her name is revolution" ("O seu nome é revolución"), un proxecto de arte pública promovido polo grupo CHEAP, en particular coa obra da artista Rebecca Momoli a cal, a través de carteis que representan os corpos de diversas mulleres, ten falado de temas como a maternidade, a sororidade, o matriarcado en contraposición ao patriarcado.

<https://www.cheapfestival.it/her-name-is-revolution-il-nuovo-progetto-di-arte-pubblica-di-cheap-con-rebecca-momoli-e-in-strada-a-bologna/>



Bombardéannos con imaxes publicitarias en moitas situacións que frecuentamos na vida diaria: na rede (en webs ou redes sociais), en papel impreso (folletos, revistas), na televisión, na rúa (vallas publicitarias, pantallas de plasma, escaparates...).

Normalmente, estas imaxes utilizan a figura da muller para atraer ou seducir, aínda que o produto non estea aparentemente relacionado, apoiando descaradamente moitos estereotipos. Cando, máis raramente, se usa a figura masculina, tamén adoita estar fortemente estereotipada.

Duración:

3 encontros de 1 hora e 30 minutos + posible regreso para difundir os carteis producidos na rede ou nalgúns lugares físicos:

- Reunión 1: introdución ao tema e debate sobre os estereotipos, en particular os estereotipos de xénero;
- Reunión 2: identificación dun estereotipo e representación no papel de embalar utilizando a propia silueta corporal;
- Reunión 3: fotografías e reelaboración a través da app;
- Regreso: impresión dos carteis e/ou difusión na rede.

Con este obradoiro queremos reflexionar sobre as imaxes que nos rodean, centrando a atención nos estereotipos que nelas se agochan. Así, pódese escoller se investigar as diferentes canles publicitarias ou centrarse só nunha delas (por exemplo, os anuncios de televisión ou os anuncios das revistas de moda). Na **primeira reunión** convídase ás persoas participantes a reflexionar sobre o tema a través dunhas preguntas:

- Que significa estereotipo?
- Podemos dar algúns exemplos?
- Coñeces algún anuncio que transmita estereotipos?

Mentres tanto, a persoa condutora pode buscar anuncios, por exemplo, navegando pola rede en tempo real e proxectándoos para deixar claro ás persoas participantes de que se está a falar. Pode ser útil que a condutora dea un par de exemplos para comezar a discusión. Aquí hai algúns enlaces que poden axudar a reflexionar sobre o tema:

- <https://www.popupmag.it/la-donna-nella-pubblicita-come-evoluzione-del-suo-ruolo-nella-societa/>,
- <https://www.generefemminile.it/limmagine-della-donna-nella-pubblicita-italiana/>.
- <https://www.insidemarketing.it/stereotipi-di-genere-in-pubblicita/>.

Na **segunda reunión**, as persoas participantes póñense “mans á obra” directamente, xogando co seu corpo e cos estereotipos: cada unha opta por traballar un único estereotipo (por exemplo: o home debe ser viril; a muller debe ser delgada; se viste ben, é boa persoa, as loiras son parvas...) e trata de representar co seu corpo unha pose que transmita o estereotipo.

Mentres tanto, a persoa condutora preparará grandes anacos de papel de embalar tirados polo chan ou pendurados na parede e algúns rotuladores. Traballando en parellas, cada persoa adoptará unha pose que represente un estereotipo nun papel grande, mentres a súa parella traza o contorno cun rotulador.

Nun momento de reflexión individual, con música de fondo, cada participante escribirá dentro da súa silueta unha ou máis frases ou palabras que poidan transmitir ese estereotipo. Tamén se poden empregar varias cores ou diversos materiais para expresar mellor as características que transmite o estereotipo.

De feito, a persoa condutora porá a disposición: rotuladores, acuarelas, lapis, materiais de refugallo e pegamentos, que as participantes poderán utilizar para “encher” a súa propia silueta, creando unha especie de obra de arte multimaterial.

Esta actividade ofrece a oportunidade de reflexionar sobre as cores e texturas que se utilizan para expresar emocións ou sensacións. Neste sentido, tamén podemos mencionar o uso da cor na linguaxe visual: de feito, cada cor ten un significado emocional e estandarizado baseado na cultura da sociedade na que vive.

Na **terceira reunión**, o grupo organízase para fotografar a cada participante na pose escollida. É posible usar un teléfono con cámara normal.

Terase coidado de escoller un fondo posiblemente neutro, no que a pose poida destacar; usa a luz adecuada e tomar fotos nítidas.

As fotos compartiranse inmediatamente coas persoas participantes, para que cada unha teña a súa propia foto dispoñible no seu dispositivo (teléfono, tableta ou PC).

Neste punto, con calquera aplicación de edición de fotos (a descargar no seu dispositivo) pódese xogar a construír unha imaxe que poida soste perfectamente o significado que se lle quere dar. Pódese operar sobre a forma do corpo ou o fondo, pódese facer que o personaxe pareza unha caricatura, pódese colorear, pódense engadir textos, emoticonas, etiquetas ou outros elementos.

Recomendamos utilizar a aplicación gratuíta Canva, coa que pode deseñar no formato adecuado para un cartel, folleto ou para as redes sociais:

<https://www.canva.com/>

Unha vez listo o cartel, o grupo pode decidir se publicalo na web, ou poñelo pola rúa ou en lugares onde poida ter sentido. As reaccións están garantidas!

Lembramos que, para o uso das imaxes, será necesario o consentimento asinado das persoas interesadas, ou das/os proxenitores no caso de ser menores de idade.



CHEAP







CINEFÓRUM CON PERSPECTIVA FEMINISTA



Este cinefórum pretende contribuir a ampliar o debate sobre o papel da muller na contemporaneidade.

Inicialmente, para a estruturación do «CINEFÓRUM CON PERSPECTIVA FEMINISTA», as persoas organizadoras deberán escoller unha película. A intención é que, tras a súa visualización, se poidan identificar nas súas imaxes posibles estereotipos e desigualdades de xénero.

Para iso, débese facer unha introdución que se centre no problema para que o público saiba que identificar.

A organización pode convidar a alguén relacionado/a co cine e co problema para que faga a citada introdución. Estes invitados/as participarán nun debate final.

Exemplo de película:

Lost in translation (2003) de Sofia Coppola. Dous estraños nunha cidade estraña. Dous estadounidenses á deriva nun Toquio que apenas existe máis aló dos muros do hotel onde se aloxan ambos. El, estrela de cine na crise de mediana idade filmando un anuncio; ela, unha muller nova que se cambalea polo tedio das longas esperas polo seu marido. De súpeto, un amor... con sutilezas tan románticas como cómicas.

Materiais:

Tea, proxector, altofalantes, vídeos, películas, folleto descritivo do fórum.

Duración:

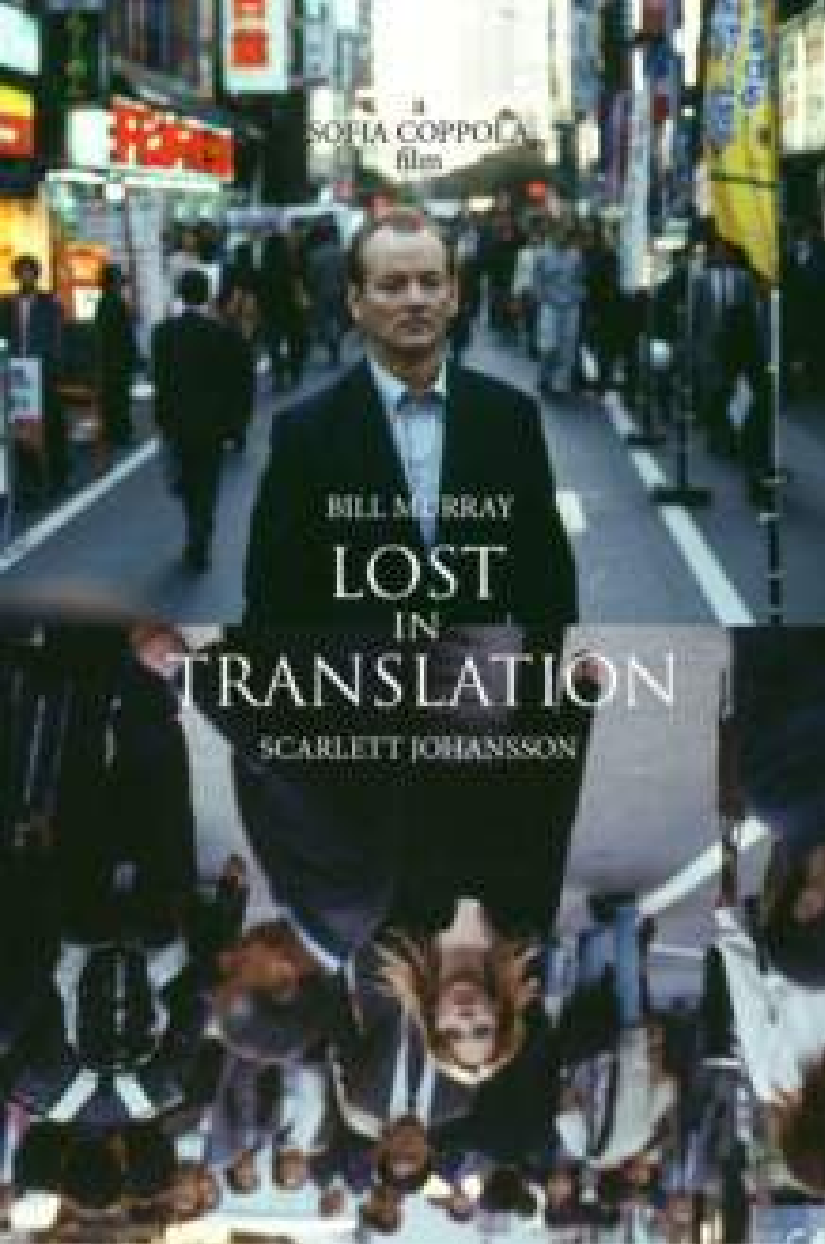
Unha sesión de 4 horas.

Espazo:

Espazo confortable e con boa visibilidade para todo o mundo.

Persoas destinatarias:

Colectivo mozo e persoas adultas.



Preparación:

Deberase elaborar un folleto descriptivo do cinefórum, así como un cartel onde conste a temática, unha introdución á temática, datas, lugares, selección de películas, participantes e a temática do debate final.

Sesión/Ciclo de Cine:

Primeiro debemos instalar a todas e todos os participantes e despois presentar aos convidados/as. Fan a introdución e despois proxéctase a película. Momento para un descanso de 30 minutos.

Debate:

Os/as convidados/as especiais inician o debate. A intención é a participación de todas as persoas que viron a película. O debate debería comezar cunha reflexión sobre a película proxectada e despois coa identificación dos estereotipos de xénero. Debe escollerse a un/ha participante para gravar toda a discusión para que as súas conclusións poidan ser difundidas e tamén reveladas ao público en xeral.

O debate debe estar guiado polos/as convidados/as especiais, que deben levar ás/aos participantes a reflexionar e aprender sobre os temas que as películas poden presentar e explorar.

Un debate ben orientado permite unha discusión saudable que, á súa vez, permite o coñecemento de diferentes puntos de vista. O intercambio de ideas é unha riqueza para o pensamento e a reflexión.

Regras para um debate:

<https://pt.slideshare.net/tecnicasaccaoeducativa/as-regras-do-debate>

<http://www.filosofia.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=247>

<https://www.ruigracio.com/VCA/RegrasDebate.htm>

Webgrafia:

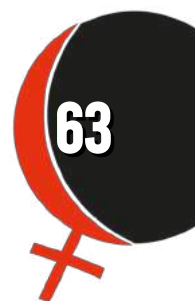
<https://comunidadeculturaearte.com/rita-azevedo-gomes-sinceramente-nunca-pensei-que-estava-a-fazer-um-filme-feminista/>

<https://www.publico.pt/2021/03/07/culturaipsilon/noticia/cinema-realizadoras-portuguesas-1952769>

<https://www.icnova.fcsh.unl.pt/2017/04/11/simposio-internacional-mulheres-no-cinema-iberico-chamada-artigos/>

<https://www.youtube.com/watch?v=PqeBXrNZpto>

<https://www.youtube.com/watch?v=1Ur9tskHaPo>





O QUE AGOCHA UNHA MULLER



Esta actividade pódese desenvolver nun grupo/club de lectura xa formado, que xa está acostumado a compartir lecturas e a debater diversos temas. Ou pode ser desenvolvido por un grupo creado para tal fin (traballando desde unha perspectiva feminista, cuestións de xénero). Neste último caso, o/a orientador/a do grupo deberá crear o grupo de lectura e constituílo para tal fin.

Algunhas suxestións para formar grupos de lectura:

<https://pt.wikihow.com/Começar-um-Clube-do-Livro>

<https://amulherqueamalivros.pt/criar-um-club-de-leitura-e-sugestoes-de-clubes-de-leitura/>

A selección de libros poden facela as/os adolescentes, escollendo autoras e obras da súa preferencia. Neste caso deben darse todas as pautas para que cumpra co que se pretende: libros con perspectiva feminista.

Pero tamén se pode presentar unha serie de libros e pedirles ás/aos adolescentes que seleccionen entre estas suxestións.

Algúns libros suxeridos: *A primeira estrela da noite*, de Nadia Ghulam e Javier Diéguez; *O seu corpo e outras partes*, de Carmen María Machado; *Aquí a princesa sálvase*, de Amanda Lovelace; *Mulleres da miña alma*, de Isabel Allende; *Gañar ás e voar*, de Melinda Gates; *Enderítate*, Rémi Courgeon;

Materiais:

Libros con perspectiva feminista.

Duración:

Mínimo 6 sesións de 2 horas.

Espazo:

O espazo debe ser cómodo e acolledor, onde se potencie a lectura e o intercambio de ideas, opinións e temas. Pode ser unha librería, biblioteca, asociación, etc.

Persoas destinatarias:

Persoas mozas e adultas.



Todas debemos ser feministas, de Chimamanda Ngozi Adichie; *Contos para dormir para nenas rebeldes: 100 mulleres migrantes que cambiaron o mundo*, de Elena Favilli; *Convertirse: a miña historia para mozas lectoras* de Michelle Obama.

Así, neste último caso, expóranse os libros propostos e cada membro do club elixirá o libro que quere ler, para despois compartir, presentar e traballar co resto de membros do club.

O importante é que o grupo de lectores/as entenda o tema tratado nos libros e se dea conta da súa importancia.

A proposta desenvólvese en polo menos seis sesións, de máis ou menos dúas horas. (Hai sesións que poden durar dúas horas e media)

1ª SESIÓN: PROPOSTA DE TRABAJO

Nesta sesión preséntase ao grupo de lectura o proxecto: o que esconde unha muller.

Se partimos da primeira idea, pídeselle ao grupo que investigue sobre autoras/escriptoras e as súas respectivas obras que traten a perspectiva feminista e a igualdade de xénero. Tamén se lles pide que seleccionen unha desta investigación para ler e traballar.

Se partimos da segunda idea, presentamos unha serie de libros, previamente seleccionados, e pídeselle a cada membro do grupo que elixa un libro para ler e traballar.

Tamén se entrega unha ficha de lectura por cada libro, para que a completen e fagan unha reflexión crítica sobre o tema contido nel.

Despois de que cada membro do grupo teña escollido os libros, cada mozo/a amosa o libro que elixiu, fai unha breve presentación da autora e opina sobre o tema do libro. Ademais, cada membro do grupo reflexiona sobre como pretende presentar o seu libro (tema/asunto) nunha das seguintes sesións, programadas para tal fin.

Para a presentación dos libros, o grupo e as orientadoras suxiren diferentes formas de facelo: Powerpoint, filme, serán con cartas... e de consultar sitios de presentacións creativas e dinámicas:

<https://pt.venngage.com/templates/presentations/creative>

<https://educarcomvida.blogs.sapo.pt/apresentacao-oral-de-um-obra-literaria-131087>

<https://pt.slideshare.net/tmoutinho/como-fazer-uma-apresentao-oral-de-um-livro-2>

Prográmanse as seguintes sesións. Aquí hai que ter en conta as sesións necesarias para presentar/expoñer os libros e o intercambio de información e opinión. Cada sesión de 2h/2:30h deberá estar dedicada á presentación de dous libros. A última sesión é fundamental para falar da temática común a todos os libros e debater sobre o tema transversal.

DA SESIÓN 2: EXPOSICIÓN/PRODUCCIÓN DOS LIBROS

Nesta sesión, dous membros do club de lectura, por quendas, presentan os libros que seleccionaron para ler e traballar.

O primeiro en presentar o libro, faino segundo a forma que escolleu para facelo

É fundamental centrarse nos temas:

- Visión xeral do libro (mostrar o libro, mencionar o título e preguntar que suxire);
- Tipo de obra (tipo de texto: drama, narrativa, poesía, etc.) e xénero de texto (conto, aventuras, novela, ficción, etc.);
- Autor/a (breve biografía, fotografía, outras obras que teña escrito);
- Contido da obra (falar sobre o tema: que vai revelar? Non contes todo! Deben seleccionarse momentos ou ideas do libro que esperten curiosidade e interese pola lectura do libro e creen expectativas ao longo da intervención). Ademais, cada un/ha debe mostrar particularidades da forma de ser dos personaxes (opinións persoais sobre eles), aspectos atractivos sobre o espazo onde se desenvolve a acción, momentos máis relevantes da narración, algunhas frases fortes/bonitas/significativas que xustifiquen a elección do libro.

Tamén se debe ter en conta o discurso empregado e o tempo dispoñible para a presentación.

SESIÓNS POSTERIORES (3, 4 Y 5...): EXPOSICIÓN/TRABALLO DOS LIBROS RESTANTES

Nestas sesións as actividades/dinámicas son similares ás da segunda sesión. Cada membro do club de lectura presenta o libro elixido, na forma que elixa, seguindo as indicacións e suxestións dadas na Sesión 1.

ÚLTIMA SESIÓN:

Nesta, realízase unha "choiva de ideas" que resuman e identifiquen a temática/tema principal abordada en todos os libros, levándoas ás cuestións de xénero. Pídese ao grupo que opinen sobre o tema e falen doutras experiencias que coñezan.

Tamén se lles pide que fagan unha investigación biográfica máis profunda sobre as autoras dos libros, para que comprendan as súas historias de vida e comprendan como loitan polos seus dereitos, como superan momentos crueis da súa vida e/ou como inflúen noutras mulleres.

Tras unha reflexión e debate sobre o feminismo e as cuestións de xénero, preséntaselle ao grupo un reto: pensar nunha maneira de organizar toda a información tratada nas sesións de lectura que realizaron e expoñela á comunidade (escola, biblioteca, barrio, etc.).



MUSAS

ACTIVIDADES
DE DIFUSIÓN E
CONCIENCIACIÓN



10

NA BUSCA DE MUSAS



Propónse elaborar unha ou varias pequenas pezas audiovisuais onde se mostre o traballo, a memoria e a historia de vida de persoas con vivencias e experiencias moi valiosas baixo a perspectiva de xénero no ámbito cultural e artístico. Coñecer e dar a coñecer a verdadeiras Musas: iniciativas feministas das que tirar aprendizaxes e inspiración. Para acadar isto, a xente moza terá que consensuar os criterios para a identificación e selección das Musas, así como recibir unha formación en técnicas de entrevista e gravación e edición audiovisual con móbiles, para pasar despois a experimentar con todo o aprendido (identificar eses referentes con mirada feminista, realizarlles unha entrevista e editar os pequenos vídeos) e confeccionar ditas videoentrevistas.

A partir duns fundamentos básicos en materia de xénero para dar conta dos estereotipos, prexuízos e barreiras existentes e a consecuente diagnose da necesidade de visibilizar referentes que nos inspiren e sirvan de exemplo neste senso como algo fundamental para contribuír a combater as desigualdades por razón de xénero, propónse a seguinte **secuencia de acción**:

Materiais:

Conexión a internet, PC, smartphone, accesorios recomendados no apartado de descrición.

Espazo:

Recoméndase un espazo confortable e con cadeiras para as sesións formativas e, no caso das entrevistas, buscar espazos que reúnan os requisitos para unha óptima gravación.

Persoas destinatarias:

Persoas de 12 a 17 anos.



1 NA PROCURA DE MUSAS

Partindo dunha relación das desigualdades e discriminacións por razón de xénero existentes no ámbito artístico e cultural que debemos desbotar, pediremos ás persoas participantes que propoñan que tipo de perfís sería interesante mostrar para tentar desbotalos, para así obter como resultado, e de maneira colaborativa, a relación de criterios que nos guiará na procura de Musas.

En base aos de criterios de selección acordados, as persoas participantes iniciarán a busca de referentes e seleccionarán aqueles que lles parezan máis representativos da idea que se pretende transmitir para lles realizar a videoentrevista.

2 PREPARACIÓN DA ENTREVISTA

Unha vez identificadas as posibles Musas a entrevistar, achegaráselles unha serie de recomendacións sobre como preparar e realizar unha entrevista, ilustrándoas con exemplos prácticos para reforzar a súa comprensión.

Antes da entrevista:

- É importante documentarse e informarse de antemán: consulta bibliográfica, preguntarlle á xente ou a internet... Investigar sobre a persoa entrevistada e o tema a tratar.
- Prepara as preguntas: primeiro as máis xerais e despois as máis persoais ou específicas.
- Tanto un tema concreto como una conversa de temas xenéricos ("conversa de ascensor") son boas maneiras de comezar para crear un clima cómodo e de confianza. Aínda que non sexa sobre o tema que nos interesa, pode ser un modo de romper o xeo.
- Non te limites ao cuestionario pre-elaborado nin te obsesiones con el. A conversa pode discorrer de formas completamente diferentes e por temas distintos dos previstos.
- Debes saber cando deixar fluír e cando reorientala aos asuntos que queiras tratar.
- Se sodes dúas persoas as que desenvolvedes a entrevista, o importante é que non vos pisedes: unha persoa pode liderar a entrevista e a outra tomar apuntes ou complementar a quen lidera.

- Debes saber como funciona o equipamento de gravación que vas usar.
- Unha gravadora dixital é moi boa opción, como a que traen case todos os *smartphones* por defecto hoxe en día.
- Tenta poñerte a disposición da persoa informante en cuestión de horarios e desprazamentos á hora de concertar a entrevista.

Durante a entrevista:

- Procura que o espazo onde facer a entrevista sexa cómodo, confortable, cálido... e que non haxa contaminación acústica nin posibilidade de interrupcións.
- Coloca o equipamento de gravación de modo non intimidatorio. Pide permiso antes.
- Compórtate de maneira amigable, cordial e sinxela: ríte coa persoa informante, a túa postura (linguaxe non verbal) debe dar mostra do teu interese, senta preto dela pero sen invadir o seu espazo, usa unha linguaxe sinxela e próxima...
- Céntrate na persoa coa que estás falando, non xogues co equipamento, non mires o teléfono, míralle aos ollos...
- Pregúntalle o nome, lugar e ano de nacemento, e a información xeral que precisas da persoa informante antes de comezar as preguntas temáticas.
- Non fagas preguntas de máis: non interrompas nin fales por riba da persoa. Déixalle espazo e non lle teñas medo aos silencios.
- Non manipules.
- Ten presente que o que interesa é o punto de vista da persoa informante, así que evita falar de ti ou dar a túa opinión continuamente. Non obstante, ás veces é positivo dar o teu parecer fóra da gravación para buscar a complicidade coa persoa informante.
- Non formules as preguntas desde unha afirmación (é unha maneira moi común de manipular a conversa). "Ao tres en raia xogábase así, non?", é mellor preguntar: "E que é iso do tres en raia? Un xogo? E como se xoga?" (aínda que ti xa o saibas, non deas as cousas por sentado).
- Tenta economizar a duración da mesma, recomendamos non máis dunha hora de entrevista nun primeiro momento.

Outros consellos:

- Non se pode gravar entrevistas sen o consentimento da persoa informante. Habería, polo tanto, que recoller por escrito o consentimento expreso e asinado pola persoa entrevistada onde se mencione claramente o uso que se vai facer da entrevista e se se vai facer pública, conforme ás pertinentes leis de protección de datos.
- Despois de marchar, non esquezas facerlle chegar á persoa informante algún *feedback*: unha cortesía, unha fotografía, unha copia da entrevista... Faina sentir partícipe.
- Recomendamos levar algunha cortesía/agasallo a modo de agradecemento.
- Para gardar e archivar as gravacións é recomendable empregar o ordenador de uso habitual e facer copia de seguridade en disco duro externo e/ou carpetas virtuais. É importante empregar contrasinal de acceso tanto nos dispositivos coma nos arquivos de almacenamento.
- Pode ser útil crear categorías para o arquivo das entrevistas gravadas: pola persoa informante, por temas, por ámbitos, por palabras claves...
- Transcribir a entrevista pode ser moi interesante pero tamén moi laborioso, polo que se recomenda escoitar o audio anotando a minutaxe dos momentos claves da conversa indicando o contido de cada un deles para facilitar e axilizar o acceso directo na súa posterior consulta e edición.

Unha vez achegados estes consellos, podemos elaborar co grande grupo o guión de preguntas da entrevista, partindo dunha choiva de ideas xeral para logo seleccionar a secuencia de preguntas que lles parezan máis acaídas para poder recoller os contidos de interese para transmitir. Un **exemplo de guión** podería ser:

(1) Presentación da persoa e explicación da súa dedicación e traxectoria (quen es? a que te dedicas e por que?).

(2) Como aplicas a perspectiva feminista á túa actividade profesional? Que te motivou a facelo?

(3) A que estereotipos e prexuízos de xénero te enfrontas ou te tes tido que enfrontar na túa actividade profesional?

(4) Na actividade que desenvolves, con que barreiras por razón de xénero te podes atopar? Cales conseguiches superar?

(5) Sénteste apoiada/o/e por colegas do sector á hora de facer propostas feministas?

(6) En relación ás desigualdades de xénero que se dan na túa actividade e as accións encamiñadas a superalas, viches os teus obxectivos cumpridos?

(7) Que aspectos cres que están superados e que cres que aínda falta por facer?

(8) Que che achega ou ten achegado o ter aplicado unha perspectiva feminista á actividade que desenvolves/vida?

(9) Gustaríache comentar algunha cousa pola que non che tiveramos preguntado?

3 FORMACIÓN EN REXISTRO E EDICIÓN AUDIOVISUAL: RECOMENDACIÓNS PARA O REXISTRO AUDIOVISUAL DA ENTREVISTA

Que necesitas?

UN SMARTPHONE



Con carga de batería e espazo libre abondo para poder gravar os vídeos. Recoméndase ter batería externa ou cargador de teléfono por se acaso e tarxeta de memoria externa para asegurar o espazo de almacenamento preciso. A configuración do formato de rexistro de vídeo dependerá das plataformas de difusión que se decidan usar, pero por defecto aconséllase gravar en horizontal en formato 16:9 e cunha calidade mínima de 720p.

UN TRÍPODE



Para favorecer a estabilidade da imaxe. Os trípodes específicos para móbiles rara vez contan coa altura necesaria, polo que se ha de prever contar cun lugar de apoio á distancia e altura necesaria para rexistrar audiovisualmente a entrevista segundo as recomendacións indicadas para facelo.

UN MICRÓFONO



O micro do teléfono recolle un amplo radio de son ambiente, polo que se recomenda o uso dun micro de solapa que conectar ao teléfono e con cable coa largueza precisa. Lembra comprobar que o son se está a recoller a través do micro de solapa: isto pódese facer dando pequenos toques co dedo no micro. En caso de que non se dispoña de micro de solapa, é importante ter en conta este aspecto e realizar a entrevista nun lugar o máis afastado de ruídos posible.

UN ESPAZO

É importante contar cun espazo que reúna os requisitos técnicos necesarios para un bo rexistro audiovisual. Para isto debemos ter en conta os seguintes aspectos:

● A iluminación

- Sempre é preferible a luz natural, xa que a luz artificial require coñecementos expertos para saber xestionala adecuadamente.
- Idealmente, recoméndase realizalas en espazos interiores que contén cunha fonte de luz natural (por exemplo, unha fiestra). Se se ten que realizar en exteriores, debemos buscar unha boa sombra (debaixo dunha árbore frondosa, un soportal, etc.)
- Para regular a luz natural dunha fiestra podemos utilizar un anaco de tea TNT (tecido non tecido).
- Idealmente, a fonte de luz debe estar a 45° con respecto ao suxeito a gravar. Eis un exemplo de iluminación óptima:



● O fondo

- Debe ser escueto, sen obxectos superfluos (menos é máis).
- O fondo ideal é unha parede dunha única cor, preferiblemente neutra (gris, branco, beixe...).
- Tamén se pode usar un patrón (estantes con libros, papel de parede, fondo con tema repetitivo...).
- Á hora de escoller a cor do fondo, debemos ter en conta a vestimenta do suxeito e as posibles combinacións co fondo segundo o que queiramos transmitir. Podemos buscar un forte contraste de cores ou un efecto máis delicado e harmónico. Hai que ter en conta que as cores transmiten emocións e sensacións diferentes [cores frías (azul, verde...) e cálidas (vermello, amarelo...)].



● O encadre:

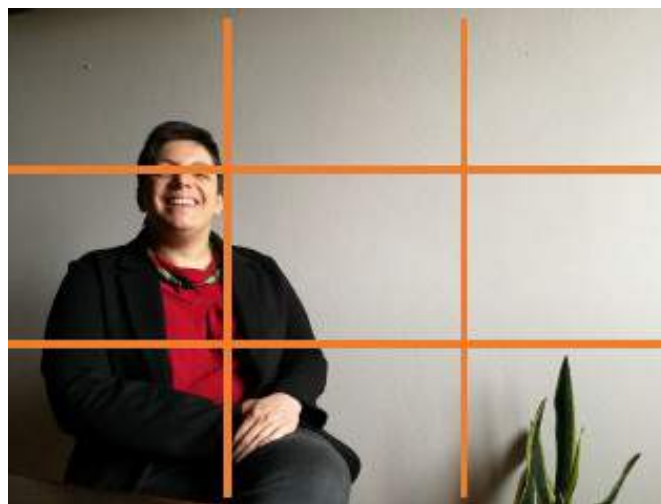
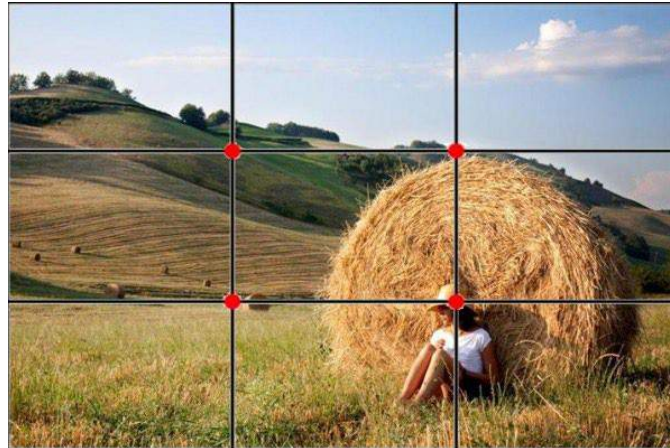
- Escoller que tipo de plano se nos axeita máis segundo o espazo, a persoa e o que queremos transmitir. Os posibles planos son:
 - Primeirísimo plano (para enfatizar).
 - Primeiro plano.
 - Plano medio.
 - Plano americano.
 - Figura enteira.



- Ollo! Nunca debemos deixar fóra de plano as extremidades, produce un efecto de "mutilación":



- Aplicar a **regra do terzo**: para isto debemos activar a función de cuadrícula na cámara do teléfono. O punto ao que queiramos levar a atención debe situarse nun dos 4 puntos centrais da cuadrícula, ou moi próximo a eles.
- Tamén debemos facer coincidir o horizonte cunha das liñas horizontais da cuadrícula:



Exemplo de encadre para entrevista.

- Coidado co “efecto narizotas”! A situación do *smartphone* debe ser perfectamente perpendicular ao suxeito, sen inclinalo nin se achegar moito.



Imaxe tomada de [aquí](#).



● A distribución:

- Debemos situar o *smartphone* co seu trípode de xeito perpendicular ao suxeito a gravar (sen inclinar e coa distancia debida).
- Idealmente, a posición do suxeito debe ser a 45° respecto da fonte de luz e encadrádo segundo a regra do terzo (tocando un dos catro puntos centrais da cuadrícula).
- Podemos situar ao suxeito sentado ou de pé, pero debemos ter en conta onde posicionar o teléfono para evitar o “efecto narizotas” e a mutilación de extremidades.

- Comprobar que non haxa zonas do suxeito pouco ou demasiado sombreadas/iluminadas. En caso necesario, haberá que recolocar ao suxeito.



Exemplo de distribución ideal.

4 EDICIÓN DO VÍDEO

En primeira instancia, debemos visualizar os vídeos brutos e seleccionar aqueles cortes que consideremos de interese para mostrar, anotando a minutaxe dos mesmos e secuenciándoos.

A continuación, haberá que acordar cal será a estrutura das pezas audiovisuais a editar e debater cal pode ser o formato máis acaído. Deberán tomarse decisións en torno a:

- Incluír cartelas de cabeceira e de saída e que información deben conter (presentación do proxecto, presentación da persoa entrevistada, convites para a difusión, créditos e logos, etc.)
- Como se presentarán as preguntas formuladas: ben a través de cartelas, ben a través da voz da persoa entrevistadora.
- Inserir ou non un fondo musical e en que momentos.

Decidida a estrutura, proporcionaráselles as ferramentas necesarias para executala.

En canto a programas de edición de vídeo, existen un mundo de posibilidades tanto para traballar con PC coma co propio *smartphone*. Moitas delas son de pago, aínda que moitas veces ofrecen períodos de proba dentro dun tempo limitado. Tamén existen opcións gratuítas que achegamos a continuación.

Os ordenadores, tanto con sistema operativo de Windows como de Mac Os, acostuman a traer por defecto aplicacións de edición de vídeo. Son aplicacións con certas limitacións técnicas, pero que ofrecen as posibilidades necesarias para a edición deste tipo de produtos. Tamén existen diversas opcións de *software* libre.

No caso dos *smartphones*, tamén existen diversas aplicacións gratuítas e intuitivas como poden ser por exemplo **Youcut** ou **CuteCut** para Android, e **iMovie** para sistema operativo iOS.

Estas aplicacións permiten facer cortes de vídeo, inserir imaxes e programar a duración das mesmas, aplicar efectos de transición entre un corte de vídeo ou imaxe e outro, inserir arquivos de audio, etc.

Aínda que podemos botar man dos diferentes tutoriais de uso destas ferramentas existentes na rede, na nosa experiencia ao respecto é máis efectivo que cada participante se familiarice coa aplicación explorándoa e experimentando con ela.

Para o deseño das cartelas, tamén existen diferentes posibilidades gratuítas e de pago. Dentro das opcións libres, podemos nomear por exemplo o **Canva**, unha aplicación moi intuitiva con versión gratuíta tanto para PC como para móbil. É importante que as dimensións das cartelas que se deseñen sexan de 1920x1080px, acorde co formato de vídeo recomendado anteriormente. Á hora de inserir as cartelas no vídeo, cómpre ter en conta o tempo de lectura para configurar a súa duración. Para isto, só hai que ler o texto mentres o vídeo se despraza, e deixar un par de segundos de máis antes de facer o corte.

Para obter un arquivo con boa calidade pero que non pese en exceso, recoméndase exportar o vídeo seleccionando a opción de 720p/alta calidade e en formato 16:9.

Unha vez rematada a edición da vídeo-entrevista, é importante facerlla chegar á persoa entrevistada para que nos dea o seu *feedback* e aprobación antes de difundila publicamente.

Logo de achegar as indicacións con respecto á realización, rexistro audiovisual e edición da entrevista e coa intención de testar a asimilación das mesmas, propónse o seguinte **exercicio práctico**:

Dividimos ao grande grupo en subgrupos de entre 3 e 5 persoas. Cada grupo terá que experimentar todo este proceso, repartindo entre as persoas integrantes os roles a desenvolver: unha persoa xogará o papel de entrevistada e o resto do grupo terá que se documentar sobre ela e adecuar o guión de entrevista pactado ás súas particularidades.

No rexistro audiovisual da mesma, terá que haber alguén que xogue o rol de persoa entrevistada, persoa entrevistadora e persoal técnico. Tamén teñen cabida roles de apoio á persoa entrevistadora, persoal técnico e rexistro do “como se fixo”. Deberán realizar a gravación atendendo ás indicacións dadas anteriormente.

Unha vez teñan a entrevista realizada e gravada, cada integrante do grupo terá que seleccionar e ordenar os cortes de vídeo que estime de interese para mostrar e editar a súa versión da vídeo-entrevista, tendo que probar a inserir imaxes, arquivos de audio, deseñar e inserir cartelas, aplicar transicións, etc.

A continuación, farase unha posta en común de todas as propostas de edición resultantes, ao mesmo tempo que se comparten as dificultades coas que se atoparon. O resto do grupo achegará posibles solucións baseadas na súa experiencia ás dificultades expostas, así como apreciacións sobre o estilo e propostas de mellora.

Desta posta en común, obteremos como resultado a capacitación colaborativa do grupo mozo para a elaboración das pezas audiovisuais que son obxectivo desta proposta, a decisión en consenso do estilo e estrutura que posuirán, así como tamén a avaliación de aplicación de coñecementos cubrindo as posibles lagoas.

4 DIFUSIÓN

Completado o proceso e coa peza ou pezas audiovisuais listas, é o momento de compartilas coa comunidade. En primeira instancia deben facérselle chegar ás persoas entrevistadas e a continuación ao resto da sociedade. Para isto segundo, e como é ben sabido, temos a disposición diferentes redes sociais para facelo (Facebook, Instagram, Youtube, Tiktok, etc.). É importante coñecer as dinámicas de interacción que se xeran en cada unha das redes sociais para adecuar o formato do produto e atinar coa estratexia de difusión máis acaída para cada unha destas plataformas. A mocidade é usuaria e coñecedora destas dinámicas, polo que para deseñar o plan de difusión recomendamos facer unha choiva de ideas co grupo participante recollendo aquelas propostas que máis atinadas lles parezan.

Para que as pezas audiovisuais se espallen, recomendamos acollerse á licenza de **Creative Commons**, na que atoparedes varias opcións que permiten á xente compartir o material e/ou adaptalo, recoñecendo ou non a autoría, con ou sen fins comerciais, entre outras alternativas. Botádelle un ollo á súa web para ampliar información.





BIBLIOTECA VIVENTE



A Biblioteca Vivente é unha innovadora proposta metodolóxica que se celebrou por primeira vez en Dinamarca no ano 2000 organizada por **Human Library**.

Organization co obxectivo de afrontar problemáticas relacionadas coa xenofobia, prexuízos e estereotipos. Dados os resultados e potencialidades da iniciativa, o Consello de Europa (<https://www.coe.int/en/web/portal/home>) promove desde o ano 2001 esta ferramenta de educación intercultural e publicou unha guía práctica para a súa organización, de libre acceso, titulada: **"Don't judge a book by its cover!"** o que facilitou que se desenvolveran Bibliotecas Viventes en múltiples latitudes.

Unha Biblioteca Vivente (BV en diante) funciona como una biblioteca normal. Pódense coller Libros prestados para a súa lectura durante un período limitado de tempo, pero cunha diferenza: nas BV os Libros son persoas e a lectura dos mesmos unha conversa.

Os Libros dunha BV son persoas con singulares historias de vida ou que posúen determinados coñecementos e que difunden a súa experiencia a través da interacción, entrevista e diálogo coas usuarias e usuarios. Para ser un Libro non é necesario ser unha eminencia ou recoñecido/a estudoso/a, senón contar con experiencia vital ou saberes cos que poder ilustrar a outras persoas que descoñecen e teñen curiosidade: as lectoras. Todos e todas somos potenciais Libros e Lectores/as.

Materials:

Os requiridos na guía organizativa segundo o formato escollido.

Duración:

A definido segundo as circunstancias e necesidades.

Espazo:

Debe cumprir coas necesidades especificadas na guía organizativa segundo o formato escollido.

Persoas destinatarias:

Colectivo mozo. O número de participantes está suxeito ao formato que se escollo.

Esta innovadora metodoloxía ofrece unha oportunidade para a aprendizaxe intercultural e o desenvolvemento persoal, confrontando os propios prexuízos desde os propios intereses e a través do diálogo interpersonal construtivo entre persoas que, de non ser por isto, non terían tido ocasións de encontro. É por isto que se converte nunha valiosa ferramenta para axudar a combater o descoñecemento, ignorancia, prexuízos e estereotipos propios e/ou estendidos pola sociedade dunha maneira activa e vivenciada.

Os termos en lingua inglesa utilizados orixinalmente para designar esta ferramenta metodolóxica son "Human Library" ou "Living Library" dos cales se poden atopar diversas traducións como "Biblioteca Viva", "Biblioteca Humana" ou "Biblioteca Vivente". Así mesmo, tamén conta cunha terminoloxía particular a cal se debe ter clara para comprender a proposta:

- **LIBROS VIVOS (LV):** son persoas que posúen determinados saberes e coñecementos froito da súa experiencia vital e/ou a través da súa bagaxe vital confrontan prexuízos e estereotipos.
- **LECTORES/AS:** son calquera persoa disposta a empregar un anaco do seu tempo falando e confrontando os seus propios prexuízos.
- **BIBLIOTECARIOS/AS:** o persoal da organización.
- **LECTURAS:** son conversas entre os Libros Vivos e as persoas lectoras nun tempo limitado.





Dado que o principal obxectivo dunha BV é promover o diálogo construtivo que axude a confrontar os prexuízos en primeira persoa, a cuestionarse os estereotipos existentes e a reelaborar un relato e unha opinión propia conforme aos dereitos humanos e á dignidade humana, convértese nunha ferramenta idónea para abordar o sexismo co colectivo mozo. É por iso que propoñemos deseñar unha BV que teña como centro de interese as desigualdades por razón de xénero no ámbito cultural e artístico.

Non existe unha receita mestra para a organización dunha Biblioteca Vivente, os elementos circunstanciais difiren en cada realidade e a metodoloxía ten múltiples adaptacións que as futuras persoas promotoras terán que adecuar ás especificidades do medio social e físico onde se desenvolverá.

Para coñecer os pasos a dar para organizar unha Biblioteca Vivente pódese consultar a guía metodolóxica de técnicas para a difusión do patrimonio oral e literario do [proxecto BABEL](#), así como tamén a guía organizativa publicada polo Consello de Europa referenciada ao comezo.

Como ben se apunta nas guías de organización, é importante partir dunha análise exhaustiva dos estereotipos e prexuízos existentes en torno ao tema que se queiran desbotar, para así poder, entre outras, deseñar un catálogo de Libros Vivos que os poidan confrontar.

Tomando o listado de prexuízos e estereotipos detectados no ámbito que nos ocupa e indicados na introdución desta publicación, os perfís de Libros Vivos a procurar poderían ser: persoas que cuestionen e/ou rachen cos estereotipos na súa actividade artística e profesional, persoas que desenvolvan iniciativas artísticas con perspectiva feminista (e non só femininas), persoas con experiencias artísticas inspiradoras en relación á aplicación do enfoque de xénero, referentes e pioneiras, persoas que teñan rachado co teito de cristal, persoas que visibilicen o invisibilizado, etc.

Para inspirarse:

Reportaxe dunha Biblioteca Humana celebrada nunha biblioteca de México, cuxo centro de interese era a igualdade de xénero.

https://www.youtube.com/watch?v=AJjqW2N1r_I

Biblioteca Vivente "Lévedo lilá", organizada por Xandobela e celebrada no Museo do Pobo Galego en febreiro de 2022.

<http://xandobela.info/proxectos/10/bibliotecavivente>





MEMES FEMINISTAS



Esta é unha proposta de actividade para a educación en igualdade con perspectiva de xénero a través da creación de produtos dixitais e o contradiscurso.

A modo introdutorio, presentaranse exemplos que evidencien o trato sexista que os medios de comunicación aplican constantemente (noticias, entrevistas, publicidade, etc.) para analizar, reflexionar e debater sobre as mensaxes que transmiten. Tamén se poden visualizar algún dos moitos recursos analíticos existentes na rede coma por exemplo:

- “Estereotipos de xénero nos medios na actualidade” de Juana Gallego, directora do Observatorio de Igualdad de la Universitat Autònoma de Barcelona, explica como os estereotipos perpetúan as desigualdades de xénero e inflúen no noso imaxinario:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZHZHnt5pFY0>

Logo dun pequeno preámbulo que dea mostra dos perigos do discurso mediático existente arredor deste tema e a consecuente necesidade de atallalo, presentaráselle algunha ferramenta coa que poder crear contidos dixitais con narrativas alternativas ao discurso hexemónico, como poden ser os Meme's, proporcionándolle ao mesmo tempo unha pequena formación de uso. Os Meme's son un formato de micronarrativa dixital moi popular e estendido, que forman parte da nosa cotidianidade nas interaccións dixitais, son fáciles de crear e polo xeral son en clave de humor. A partir dos Meme's recibimos bromas e mensaxes que configuran a nosa percepción da realidade, e ao igual que poden ser fonte de difusión de estereotipos, prexuízos e discursos

Materiais:

- Recortes de prensa, revistas, cortes de vídeos, imaxes de campañas publicitarias con carga sexista.
- Smartphones con conexión a internet.
- PC + proxector + pantalla (opcional).

Duración:

3 horas

Espazo:

Espazo con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Grupos de ata 30 persoas de 12 a 17 anos.



discriminatorios, tamén se convierten nunha ferramenta ideal para crear produtos sinxelos a partir de reflexións complexas e poder xerar desde unha actitude crítica e proactiva o necesario contadiscurso.

A continuación, proponse que a partir dos estereotipos, prexuízos e discriminacións por razón de xénero identificados no ámbito cultural e artístico, elaboren, ben individualmente ben por parellas ou tríos, meme's que as visibilicen e parodien. A modo de fonte de inspiración e para estimular a creatividade, poden mostrárselles exemplos coma os que se poden atopar en Memes Feministas (<https://memesfeministas.wordpress.com/>) ou nos resultados dos obradoiros do proxecto Epdlab:

<https://epdlab.gal/category/temas/sexismo/>

Os Meme's resultantes poden recollese nun taboleiro dixital, coma por exemplo Padlet (<https://gl-es.padlet.com/>), a partir do cal cada pequeno grupo poderá compartir co resto as súas creacións e motivacións creadoras, impresións e reflexións ao respecto. Cos produtos dixitais xerados, trazarase de maneira colaborativa unha campaña de difusión nas redes sociais para contribuír activamente a contrarrestar o discurso mediático machista existente.

Mujer consigue el premio Nobel tras años de trabajo

Su marido que le ayudó un poco



Recursos e ferramentas para crear meme's:

WEB

<https://www.memegenerator.es/>

<http://memegenerator.net/>

<https://www.memecenter.com/memebuilder>

APPS

Meme Generator

Meme Creator

Ademais dos Meme's, tamén existen outros recursos comunicativos con potencialidades semellantes como poden ser os Gifs:

ONDE ENCONTRAR GIFs

Giphy: ten app para dispositivos móbiles e está integrada en moitos servizos de mensaxería.

Reaction Gifs.

ALGUNHA DAS MOITAS FERRAMENTAS PARA CREAR GIFs

PicPac

Gif Maker

Gif Me!

PARA CREAR FOTOTEXTOS

Hai unha chea de apps que permiten traballar este formato como **Phonto** ou **PhotoTalks**, aínda que tamén se poden facer directamente con **Whastapp** ou con **Instagram**.

13

DÁLLE A VOLTA AO GUIÓN



Esta actividade busca identificar, analizar e reflexionar sobre a representación dos xéneros e as emocións asociadas a cada un deles nos produtos culturais audiovisuais que consumimos, a cousificación da muller, o amor romántico e outras representacións artísticas que normalizan a violencia machista e a influencia desas representacións na vida cotiá, etc. para darlle a volta ao discurso con retransca e humor.

Proponse desenvolve-la en 3 **partes**:

PRIMEIRA PARTE

A modo introdutorio, mostraranse exemplos de contidos audiovisuais con carga sexista para analizar a mensaxe implícita. Para isto basta con facer unha pequena busca en internet onde poder atopar exemplos e reflexións ao respecto. Algunhas fontes de información poden ser

- 'Estereotipos de xénero nos medios na actualidade' Juana Gallego, directora do Observatorio de Igualdad de la Universitat Autònoma de Barcelona: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHZHnt5pFY0>



Materiais:

- Fragmentos de películas, series ou programas de TV con contido sexista.
- Smartphones con conexión a internet.
- PC + proxector + pantalla (opcional).

Duración:

3-4 horas

Espazo:

Espazo con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Grupos de ata 30 persoas de 12 a 17 anos.



- 'Estereotipos e roles de xénero no cine adolescente' vídeo participativo realizado polo alumnado do IES Itálica analizando os estereotipos e roles de xénero no cine e a cousificación das mulleres na publicidade, desde a perspectiva do análise fílmico feminista:
<https://www.youtube.com/watch?v=0A1RCwJjkoE>
- 'Instrumento didáctico para a análise de xénero nas películas románticas: A presenza dos mitos de amor romántico e os malos tratos en "A tres metros sobre el cielo" '. Artigo publicado na revista *Aula de encuentro* do Centro Universitario SAFA:
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/5526/5772>
- 'A violencia machista no cine. Da revisión videométrica á intervención psicosocial' Artigo publicado na *Revista Europea de Derechos Fundamentales*:
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/96979/Dialnet-LaViolenciaMachistaEnElCineDeLaRevisionVideometric-4055508.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 'É hora de aceptar que estas películas son sexistas' Artigo da revista especializada en cine *Fotogramas*:
<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g19467341/peliculas-sexistas-machistas/>
- 'Os clichés machistas aínda resisten na nova era das series' Artigo no xornal *El Periódico*:
<https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20180528/series-machismo-estereotipos-violencia-genero-6827268>
- 'Estereotipos, roles e relacións de xénero en series de televisión de produción nacional: unha análise sociolóxica' Estudio realizado por CIMA (Asociación de mulleres cineastas e de medios audiovisuais):
https://www.inmujeres.gob.es/areasTematicas/AreaEstudiosInvestigacion/docs/Estudios/Estereotipos_rols_y_relaciones_de_genero_Series_TV2020.pdf
- Documental 'Miss Escaparate' de Jennifer Siebel Newsom sobre o sexismo e os medios de comunicación:
<http://educagenero.org/miss-escaparate-documental>
- '19 películas que, quizais non te deches conta, pero son bastante machistas' Artigo en BuzzFeed:
<https://www.buzzfeed.com/elliewoodward/peliculas-machistas>



- 'Tras o éxito da feminidade mediática, onde queda o feminismo?' Artigo da revista dos estudos de ciencias da información e da comunicación *Comein*:
<https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero41/articulos/Article-Meritxell-Esquirol.html>
- Charla de Yolanda Domínguez para Tedx Talks 'Revelando estereotipos que non nos representan': <https://www.youtube.com/watch?v=H1C-vG4yBMI>
- 'If Women's Roles In Ads Were Played By Men' Vídeo de AS/IS para BuzzFeed: https://www.youtube.com/watch?v=2SrpARP_M0o

Ou botar man da recompilación de recursos realizada por Agareso (Asociación galega de Comunicación para o Cambio Social):
https://epdlab.gal/wp-content/uploads/2018/06/02_Presentacion_Sexismo-e-roles-de-xenero_2.pdf

A partir desta primeira exposición e consecuente debate, as participantes terán que buscar e identificar algunha escena con carga sexista dalgunha película ou serie que consuma habitualmente. Expoñela ao resto e explicar a mensaxe sexista implícita que está a transmitir.

Pódese empregar o Test de Brechel:
https://en.wikipedia.org/wiki/Bechdel_test

SEGUNDA PARTE

Individualmente ou organizándose en pequenos grupos, terán que escoller un deses cortes de vídeo e redactar os diálogos en clave feminista, de denuncia da violencia machista e/ou de reivindicación dunha nova representación das mulleres no cine para lle dar a volta ao discurso.

A continuación, existen dúas opcións non excluíntes para materializalo:

Opción A: a través da técnica de dobraxe, para o que existen aplicacións coma por exemplo Madlipz (<https://www.madlipz.com/>), moi intuitiva e fácil de utilizar. Pódense proporcionar fontes de inspiración como o Instagram de *La Vecina Rubia*: <https://www.instagram.com/lavecinarubia/>

Opción B: a través da creación de micro-vídeos *lo-fi*. Representar os guións elaborados en clave feminista a modo de sketches retranqueiros e gravalos cos seus propios smartphones. Tamén existe a posibilidade de levar as situacións representadas nos filmes a situacións da súa vida cotiá e crear un sketch cómico que a parodie.

TERCEIRA PARTE

Posta en común dos produtos creados: dada persoa ou grupo creador exporá ao resto as súas creacións recibindo o seu feedback. É de moito interese convidar a que difundan os resultados a través das súas redes sociais e aplicacións de mensaxería, instando a compartilos e mesmo animando a crear máis.



EXPERIMENTOS SOCIAIS



Con esta proposta de actividade preténdese visibilizar e contribuír a que as persoas confronten os estereotipos, prexuízos e discriminacións por razón de xénero no ámbito cultural e artístico.

Propónse unha intervención diferenciada en tres partes: preparación, implementación e posta en común/reflexión.

PREPARACIÓN

Divídese ao grande grupo en pequenos grupos de non máis de 4 persoas. Cada grupo terá que facer unha busca en internet de experimentos sociais desenvolvidos por diferentes organizacións coa intención de procurar fontes de inspiración. Cada grupo presentará os resultados achados ao resto explicando os obxectivos, conclusións e potencialidades do mesmo. A persoa facilitadora tamén pode achegar algúns exemplos como

- "Que significa facer algo como unha nena?", de Always Latinoamérica:
<https://www.youtube.com/watch?v=s82iF2ew-yk>
- "Inspiring the future-Redraw the balance" (subtítulos en español). Vídeo de MullenLowe London para Inspiring the Future:
<https://www.youtube.com/watch?v=pJvJo1mxVAE>
- "Romper estereotipos de xénero nos colexios", de El País:
<https://www.youtube.com/watch?v=FtGcYjr0gPc>

Materiais:

- Materiais específicos relativos ás dinámicas escollidas para a realización de cada experimento social.
- PC + proxector + pantalla (opcional).

Duración:

3 sesións de 2 horas.

Espazo:

Espazo con mesas e cadeiras.

Persoas destinatarias:

Grupos de adolescentes de 12 a 17 anos, organizado en equipos de ata 4 integrantes.



- “Como che sona?”, videocreación de EACuenca con adolescentes recitando letras de cancións actuais machistas:
<https://www.youtube.com/watch?v=SAwToc1Q0B4>
- “Revelando estereotipos que non nos representan”, TEDx Talks de Yolanda Domínguez sobre a representación da muller nos medios e na publicidade: <https://www.youtube.com/watch?v=H1C-vG4yBMI&t=873s>
- Vídeo completo do experimento sobre a percepción das campañas publicitarias de moda de Yolanda Domínguez:
<http://yolandadominguez.com/portfolio/ninos-vs-moda/>
- “Saberías dicirme o nome dun filósofo?” Proposta das docentes María de Toro y Míriam Varela: <https://ourensenarede.com/hola-sabrias-decirme-nombre-filosofo/>
- - “O vídeo de Batman facendo de Catwoman que mostra a hipersexualización feminina nos videoxogos”, de Verne-El País:
https://verne.elpais.com/verne/2019/11/29/articulo/1575025848_742566.html
- “Masculino xenérico: un experimento de linguaxe inclusiva con debuxos” Realizado polo departamento de Artes Plásticas do IES Berenguer Dalmau de Catarroja: <https://www.youtube.com/watch?v=29La-ob67Ac>
- “Experimento social: Roles de xénero” Realizado por Jovesolines España:
<https://www.facebook.com/watch/?v=679987382581827>

Logo do visionado dos exemplos atopados, cada grupo terá que escoller que estereotipo/prexuízo tratará e mediante que tipoloxía de dinámica para desenvolver os seus propios experimentos sociais neste sentido.

IMPLEMENTACIÓN

Cada pequeno grupo terá que preparar e desenvolver o experimento social deseñado e recoller os resultados do mesmo. É importante incidir en que deberán solicitar consentimento de toma e difusión de imaxe das persoas interpeladas, así como reforzar a maneira adecuada de abordar aos potenciais suxeitos participantes.



POSTA EN COMÚN E REFLEXIÓN

Reunindo novamente ao grande grupo, cada pequeno subgrupo terá que presentar ao resto que experimento social decidiu implementar e por que, compartir as impresións durante a súa implementación e os resultados e conclusións do mesmo. Os resultados gráficos poden envorcarse nun cartafol Drive ao que todas/os participantes teñan acceso.

Logo de escoitar cada unha das experiencias, pódese convidar a elaborar un plan de difusión dos resultados nas redes sociais, de tal maneira que ademais de compartilos coa comunidade, se poida xerar continuidade aos mesmos máis alá desta intervención específica.



STICKER ART POLA IGUALDADE



Esta proposta consiste en realizar un obradoiro para deseñar autocolantes propios, con materiais simples e asequibles, e inundar as rúas con mensaxes feministas.

QUE É O STICKER ART?

O Sticker art é un xeito de arte de rúa onde a mensaxe, normalmente con contido político ou social en forma de imaxe e/ou slogan, ten como soporte unha pegatina ou adhesivo. É unha forma de intervención artística moi popular pola súa rapidez, os seus baixos custes e as súas potencialidades creativas, ademais de que se trata dunha intervención de arte urbana máis amigable e respectuosa coa arquitectura e mobiliario urbano que outras formas máis agresivas, como o graffiti ou o estencil.

Materiais:

- Folios adhesivos ou papel fotográfico adhesivo; pinturas; rotuladores; ceras; tesoiras; lapis e goma de borrar; folios.
- Optativo: escáner e impresora.

Duración:

2 horas aproximadamente.

Espazo:

Espazo con mesas y cadeiras.
Espazo público.

Persoas destinatarias:

Grupo de ata 16 persoas, de 12 a 17 anos.



Algúns artistas famosos do Stricker art son Obey, D*Face, Clet Abraham, Stelleconfuse, Faile, Barbara.

QUE É UN SLOGAN?

A través do Sticker art podemos transmitir mensaxes en prol da igualdade a través de imaxes ou slogan: un slogan ou lema é unha frase breve, expresiva e doada de lembrar, que se emprega en publicidade comercial, propaganda política, transmisión de mensaxes sociais, campañas de concienciación... Axuda a comunicar a idea central da intervención artística de xeito sintético e complementa á imaxe que acompaña.

CONSELLOS PARA REDACTAR UN ESLOGAN

- Xogar cunha frase coñecida, refrán, letras de cancións, título de filmes ou libros coñecidos... parafraseándoa ou inspirándose nelas para crear unha mensaxe.
- Usar un verbo ou acción para transmitir a forza, compromiso, contundencia... da mensaxe.
- Que sexa curto e con impacto, para que sexa doado de lembrar e identificar.
- Ten que reflectir de xeito inequívoco o posicionamento en defensa da igualdade, con respecto e preferentemente en positivo.
- A mensaxe ten que ser de doada comprensión para persoas de todas as idades e condicións.
- Empregar recursos como as rimas, onomatopeas, repeticións, paralelismos, metáforas...
- Diálogo coa imaxe: prestar atención á proporción e simetría, á paleta de cores, que sexa lexible o slogan, que respecte un equilibrio entre imaxe e texto, que sexa coherente...
- Algunhas estratexias comunicativas que funcionan son a provocación, a incitación ou o convite: facer unha pregunta interpelando directamente ás lectora, propor retos, convidar a comportarse de determinado xeito... O humor é outra estratexia que podemos empregar.
- Apostar pola simplicidade: menos é máis.
- Usar linguaxe non sexista e inclusiva.





PROCESO

Explícase o obxectivo do obradoiro, amósanse exemplos de Sticker art con mensaxes feministas e expóñense os consellos para redactar un slogan.

A continuación, propónse unha chuvia de ideas: trátase de que flúan as ideas de xeito libre e creativo. Anótanse todas as ideas nun encerado ou papel para que sexa visible a todas as persoas participantes no obradoiro. En primeira instancia, non se censura nin se analiza ningunha das ideas, tan só se permite algunha pequena aclaración ou matización en caso de ser preciso. Cantas máis ideas xurdan, mellor.

Entre todo o grupo escóllense as mellores, as máis inspiradoras e as que mellor reflectan as mensaxes que se queren transmitir: neste momento é conveniente que se xustifiquen as eleccións, se expresen ideas e se conecten con outras novas, e incluso que se rexeiten algunhas. A escolma pódese facer a través de votacións a manalzada directamente.

A continuación, e en pequenos grupos de ata catro persoas, repártese o material e comeza o proceso de deseño das pegatinas. Primeiro decídense as imaxes e slogan, e fanse os bosqueños en folios de papel. Por último, débúxase o slogan e/ou imaxe no papel adhesivo e recórtase. Tamén se poden escanear e imprimir directamente sobre papel fotográfico adhesivo.

De maneira optativa, pódese saír á rúa para colar as pegatinas resultantes en farolas, papeleiras, etc. (lugares onde non se agrida a arquitectura, o mobiliario ou a propiedade privada) ben visibles para os e as viandantes. Tamén se poden facer copias escaneado e imprimindo en papel adhesivo para distribuír entre o grupo e que poidan repartir a outras persoas.

Algúns exemplos inspiradores de Sticker art feministas:

<https://ar.pinterest.com/bcuvertino/stickers-feministas/>

<https://www.asociacion-alma.es/pegatinas-feministas>: serie de pegatinas feministas onde se representan mulleres descoñecidas a cada unha selección de frases da loita feminista.



Algunhas ideas inspiradoras:

Aínda que os deseños teñen que partir da chuvia de ideas inicial que se faga co grupo, propoñemos a continuación algunhas ideas sobre temáticas xerais que se poden abordar:

- Visibilizar a mulleres pioneiras ou relevantes na historia.
- Propor retos ou preguntas que impliquen unha acción por parte de quen le.
- Evidenciar micromachismos.
- Reivindicacións feministas históricas ou de actualidade.
- Estereotipos de xénero e o seu contrario/a súa réplica.
- Rachar co sexismo en produtos de uso cotián: xogos, moda...

PALABRA DE VULVA



Materiais:

- gomaescuma en láminas de 1-3 cm;
- teas;
- pasamanería;
- pegamento para tea;
- purpurina, plumas;
- xices de cores, spray fixador para o cabelo;
- tea con cordel (para o teatriño, pódese usar unha saba dobre ou unha funda de sofá de cor, colgada co cordel con pinzas para a roupa); música.

Aconséllase organizar o material en cestas ou caixas, divididas por tipo.

Duración:

1h30 para o obradoiros de construción.

1h30 para exercicios de animación e produción de sketches.

Espazo:

Espazo con mesas e cadeiras. Unha sala para colgar o cordel coa tea e ensaiar os sketches.

Persoas destinatarias:

A partir de 15 anos.

O obradoiro divídese en dúas sesións de hora e media cada unha (ou unha única sesión de 3 horas): unha de construción e outra de animación e creación dun sketch. A finalidade do obradoiro é crear un alter-ego de vulva, que pode comunicar, mediante palabras ou movementos, o que quere. Como di Alain Recoing no escrito "NA BASE: A LUVA - SUXESTIÓNS PARA APRENDER O TÍTERE DE LUVA".

[...]

O piano non é portador de significado. É o son que emite baixo os dedos do pianista o que é significativo. O monicreque, en cambio, é ao mesmo tempo o instrumento que emite o sentido pero tamén é o portador do sentido (é o sentido mesmo).



A nosa vulva convértese así nun monicreque, movido pola man do seu creador/animador ou creadora/animadora, transmite o sentido e tamén é portador de sentido.

Na fase de construción empregamos plantillas (formas de cartón) para trazar sobre a goma-espuma a forma do que corresponderá ao clítoris e, noutra goma-espuma, o que serán os labios maiores.

Para maior claridade, achéganse instrucións detalladas coas fases de construción, facilitadas polo colectivo feminista italiano *Le Pupazzare*.

<https://www.facebook.com/lepupazzare/>

Unha vez elaboradas e ensambladas as formas de goma-espuma grazas ao uso de cola téxtil (tipo Bostik), comezamos coa decoración cubrindo con tea, coloreando con xiz de cores, engadindo purpurina, plumas ou calquera outra cousa que lle poida dar "personalidade" á nosa vulva.

Mentres, a persoa condutora preparará o teatriño: buscar dous puntos opostos na sala para poñer un cordel resistente e colocar sobre el unha tea, que servirá para ocultar aos animadores e animadoras.

Despois da fase de construción, é bo dedicar tempo a exercicios de animación: como se chama a nosa vulva, cal é a súa personalidade e que obxectivos persegue? Como se move a nosa vulva nun teatriño? Que accións pode realizar? Que voz ten? Se se atopa cunha amiga, que se din?



A persoa condutora reúne a todas as participantes na zona onde se instalou o teatriño sinxelo e mostra como manexar a vulva detrás do pano:

- canto levantar o brazo;
- como entrar e saír da escena;
- a importancia de observar o monicreque cando se anima, para darlle vida;
- a importancia de facer movementos precisos e limpos.

Pódese xogar moito creando situacións divertidas con vulvas soas, en parella ou en grupo. Os exercicios que recomendamos son os seguintes, desde o primeiro achegamento ata relacións máis complexas:

- entrar e saír da escena, asegurándose de que a vulva sexa visible para o público;
- entrar, facer un movemento e saír da escena;
- entrar dúas de lados opostos, mirarse, saír da escena;
- entrar dúas de lados opostos, mirarse, amarse/odiarse, saír da escena;
- entrar dúas, iniciar unha conversa sobre un determinado tema, saudarse e saír da escena;
- unirse a un grupo (de 3-6 vulvas), bailar cunha canción ou música, improvisando e buscando unha harmonía conxunta.

Cada exercicio pode durar desde uns poucos ata dez minutos, dependendo de como reaccionen as participantes. Todo o mundo pode tentalo todo, ou as primeiras animadoras farán as cousas máis sinxelas e as últimas as máis complexas, para rematar todas xuntas coa escena grupal.

Despois de ter experimentado diversas posibilidades, dividímonos en grupos de 2-4 persoas e, dada unha temática, (no noso caso pode ser feminismo; amor; homes; sexo;...) tentamos construír unha escena que teña as seguintes características: brevidade, sinxeleza e agudeza.

O tempo necesario para a creación da escena pode ser de 30 minutos. Por quendas, cada grupo mostrará o seu resultado, e despois de cada escena pódese comentar o mostrado.

A actividade pódese propor con grupos de calquera idade, a partir dos 15 anos, e de calquera sexo. De feito, para falar de estereotipos tamén é moi interesante escoitar a homes que dan voz ás vulvas.

Non esquezamos, iso si, que cando o títere fala, non somos nós: o títere pode permitirse ser politicamente incorrecto, vulgar ou ridículo... pero sempre nos dirá a verdade.

Unha vez creadas as escenas que funcionen, pódese organizar unha "Gran Gala da Vulva", na que se mostre a obra noutros contextos, co obxectivo de entreter e facer reflexionar ao público sobre os temas propostos polos sketches.

Achégase o prezado **"DECÁLOGO INÚTIL EN NOVE PUNTOS E MEDIO PARA TITIRITEIROS INQUIETOS"** de Paolo Sette, titiriteiro milanés, no que se dan de forma irónica e poética algunhas indicacións sobre como o titiriteiro pode achegarse ao seu títere. Un manual moi útil para a persoa condutora do obradoiro.



DECÁLOGO INÚTIL EN NOVE PUNTOS E MEDIO PARA TITIRITEIROS INQUIETOS por Paolo Sette

Un. Pódese recoñecer a un titiriteiro ou titiriteira porque non está coas mans cruzadas, senón coas mans nos títeres.

Dous. Ensúciase as mans. Fai teatro de rúa e na rúa. En festas públicas e privadas. Eponse obxectivos altos: medrar e facer medrar a súa arte e o seu público. Incluso só un nada. Ao principio confía nos/as mestres/as e despois traizóaos para facer o seu propio camiño. Participa en premios e concursos (aínda que non necesariamente), pero non lle importa o primeiro ou o último posto que gaña (sempre que sexa admitido/a!). Prefire perseverar en cometer erros. escoita as críticas e respecta os xuízos. Quen se coloca diante dun público non pode eximirse destas valoracións. Transforma, se podes e se cre que teñen valor, críticas e xuízos en experiencia. Do resto, vai facer memoria. Non dá nada por sentado e establecido. Os títeres poden dicir e facer máis do que normalmente din e fan. O titiriteiro ou titiriteira cava fondo e busca tesouros porque a vida é máis rica do que imaxinamos, e hai que cultivar a imaxinación. Os títeres sábeno todo e sábeno ben. E móstrano constantemente aos titiriteiros/as e ao público. O titiriteiro ou titiriteira observa, aprende e rouba aos seus compañeiros e compañeiras (pero nunca os títeres!). Sempre os mira e respecta, porque sabe que ser titiriteiro/a non é doado, é duro. A titiriteira/o crea o seu propio camiño e trata de ser orixinal. Nunca se sente coma se tivera chegado. Nunca se sente coma un mestre/a. É inherentemente humilde. E divírtese. Non só despois, senón especialmente durante o traballo.

Tres. O titiriteiro ou titiriteira mira o seu propio teatro dende abaixo. Dende a base. Desde a terra. A súa perspectiva é subterránea: quizais por iso as súas criaturas son grotescas. O teatro de títeres é un teatro pequeno, rebelde e pobre. O titiriteiro ou titiriteira sente a terra abaixo e observa o aire movido polos títeres no ceo da barraca. O titiriteiro/a percibe o mundo desde atrás. Dende un máis alá. Dunha separación. Quizais por iso fala con metáforas. E a súa metáfora máis lograda é o monicreque. O titiriteiro/a fai un teatro que para que viva hai que meter a man, ou as dúas mans, nas entrañas. Dentro ao fondo. En caso contrario, o monicreque queda baleiro, metáfora tomada en sentido literal. Pero se é o monicreque quen toma unha metáfora literalmente, entón vólvese cómico, pero esa é outra historia.



Catro. A titiriteira ou titiriteiro moderno non ten certezas. Está inqueda/a. Debátese na procura dun camiño, que quizais non existe. Pero non segue o camiño da "tradición" (é alérxico ás boas etiquetas publicitarias e a "así se fai, sempre se fixo así") e non adapta os espectáculos á infancia ou á adolescencia, e non adapta os espectáculos á infancia ou á adolescencia. non é un símbolo. Encerrado/a entre expectativas e demandas que lle son alleas, non lle queda outra que ir á deriva: entre rochas e sereas. A única certeza do titiriteiro/a é quizais só a de estar fóra de tempo (pero esperemos que non sexa fóra do tempo). É a súa alegría inqueda. E a substancia dos seus espectáculos.

Cinco. Un títere non é só un obxecto. Por exemplo, o títere é en si mesmo un pararraios, e por iso se eleva no aire sobre o dedo apuntando ao ceo do titiriteiro/a, pero tamén é a enerxía que o pararraios recibe e descarga na terra e que serve para animar o monicreque. Un títere mesmo fóra do espectáculo sempre é algo vital. O titiriteiro/ encárgase de atopar o que dá vida ao monicreque no escenario: o seu alento. Que é un ritmo, unha voz, unha postura, un xesto e ata un pensamento. Nestes momentos felices nos que o títere atopa o seu propio alento no escenario, a titiriteira ou titiriteiro vese precedido e sorprendido polo títere que anima. Un monicreque é ao mesmo tempo o raio e o pararraios.

A titiritera ou titiriteiro está só baixo a tormenta.

Seis. Hai que confiar no títere. Non no sentido de que todo o que fai ou di é correcto. De feito, non abonda con sacudir un monicreque enriba do escenario para conseguir un espectáculo de títeres e non abonda con poñer os pensamentos dun titiriteiro/a comprometido/a na súa boca porque automaticamente se converte nun títere revolucionario e rebelde. O títere ten vida propia. E é só na triangulación títere-titiriteiro/a/público que a vida propia do títere atopa o seu sentido. O titiriteiro/a pode traballar neste "sentido", pero é o títere quen dirixe o xogo. E ao titiriteiro/a non lle queda outra que confiar nel.

Sete. Os títeres son crueis. Fortalecidos pola súa nada, dialogan cos deuses e coa morte. Todo nos títeres está feito de madeira ou tea e o seu interior está feito dun sopro. O teu corazón está feito de nada ou quizais só de acción e desexo de vivir e actuar. E isto é o que marca o ton das particulares aventuras que lles suceden. Non se enfadan se son degradados en espectáculos que ofenden a súa crueldade. Son máis fortes que un mal espectáculo. Nestes casos, porén, o espectáculo ten o triste sabor dunha nostalxia mal envellecida ou unha patética escusa para xustificar un atraso irrecuperable, pero o títere segue abrindo interrogantes ao público. Porque o títere é e non é, sempre. Incluso nun mal espectáculo.

O títere non está animado polo desexo de conciliación, o títere simplemente vive. E por iso son crueis e tenros ao mesmo tempo. Son como Laurel e Hardy. Son coma Ubu Re. Son cómicos e líricos. E ninguén pode ser tan traste coma eles, porque son unha contradición, un paradoxo vivente que se resolve, cando todo vai ben, só na barraca.

Oito. Os títeres son épicos. Animados e gobernados polo titiriteiro/a, só están realmente vivos no escenario cando atopan a súa independencia do titiriteiro/a.

O títere, en esencia, mostra ao espectador/a que o mundo pode ser manexable. O títere non pide empatía, pero fainos de espello: é un estraño pero pérese a nós. O títere é a quintaesencia do estrañamento. Grazas aos títeres aprendemos que o mundo é transformable, porque cada vez que actúan fan unha loita épica pola súa afirmación. Pero ao mesmo tempo nesta loita súa son mecánicos e torpes, e por iso mesmo incrivelmente humanos e irmáns nosos. A principal vantaxe do títere é a naturalidade da estrañeza, o seu carácter totalmente terrestre e artificial e, nunha palabra, o seu humor.

Nove. Como un tolo/a, na rúa ou na casa, o titiriteiro/a fala consigo mesmo/a. Moitas veces axitando as mans no aire. Isto ocorre non só porque está ensaiando as voces, expresións e diálogos dos seus títeres na súa ausencia, senón, sobre todo, porque o seu pensamento é dialéctico: o titiriteiro/a detrás de cada afirmación ou elección atopa ao seu títere imaxinario que lle abre outro horizonte diferente. e inesperado. E non pode evitar discutir: ás veces pelexa e ás veces bromea. Non fai falta moito para montar un espectáculo de títeres: un conflito. E despois corazón, xogo e relación. Relación co monicreque de feito, pero tamén co público. De feito, é privilexio do títere establecer un diálogo cos espectadores/as, como non acontece en ningunha outra forma de teatro. Cada titiriteiro/a declina entón este privilexio segundo a súa propia sensibilidade e os seus propios ideais: hai quen simplemente fai berrar ao público e quen tenta vivir unha experiencia co seu público. O titiriteiro/a, máis que ninguén, pregúntase constantemente cara a onde vai a súa arte, que futuro terá. e cal será o seu papel na sociedade. E se non se o está a preguntar, non é un titiriteiro/a, é un animador/a.

Nove bis (suxerido por un títere imaxinario). Unha titiriteira ou titiriteiro non escribe e non segue decálogos.

FIN

Agradezo o decálogo de Gigliola Sarzi, os "Ejercicios de estilo con títeres na barraca"; de Allegra Brigarata / SineTema e Teatro del Corvo, o pensamento de Gabriel Castilla, as ensinanzas de Karlos Herrero e Tonino Murru e exemplos de Marcello Ricci, Paola Bassani, Marco Lucci, Salvatore Fiorini, Alessandro Guglielmi e a todas e todos os titiriteiros que me teño atopado.



LE PUPAZZARE PRESENTANO: **COSTRUISCI LA TUA VULVA PARLANTE!!!!** E SCOMPIGLI IL PATRIARCATO NELLA!!

- HAI BISOGNO DI
- 2 FOGLI GOMMAPIUMA
 - SPESSORE 3CM
 - SPESSORE 2 CM
 - GRANDI +/- 40 X 30 CM
 - FORBICI O CUTTER
 - PALLINE PING PONG
 - PASTELLI DI GESSO COLORI BRILLANTI
 - PENNARELLO INDELEBILE
 - LACCA PER CAPELLI
 - IL PIANO DI NON UNA DI MENO
 - CONTRO LA VIOLENZA SULLE DONNE
- OFFRE COLLA COME QUESTA
- TIPO BOSTIK ADULTI MIGLIORE CON E FINESTRE APERTE APPLICARE SEMPRE SULLE DUE PARTI E ASPETTARE 2 MINUTI PRIMA DI INCOLLARE (INCOLLA SOLO SE EVAPORANO I COMPONENTI)
- COLLA ACETOVINILICA (ES. POLISTICOLLA) PUZZA MENO E NON DEVI ASPETARE MA DIVENTA DURA E TENDE A STACCARSI!
- TUTTO QUELLO CHE TROVI DI BELLO PER DECORARE LA TUA VULVA PARLANTE

TANTA PAZIENZA E 1 ORA DI TEMPO!!

1. TAGLIA 3 PEZZI DI GOMMAPIUMA DI QUESTE FORME CHE PUOI MODIFICARE COME VUOI

2. PRENDI IL PEZZO A E PIEGALO A PANINO CON LA MANO CHE USI PER SCRIVERE DI SOLITO

3. SEGNA CON IL GESSO IL PUNTO IN CUI INIZIANO LE TUE DITA

4. PIEGA E INCOLLA LA PARTE SUPERIORE DEL PEZZO B IN MODO DA FORMARE UN CONO PER LA CLITORIDE

5. ORA INCOLLA IL PEZZO B AL PEZZO A MA SOLO DOVE IL PEZZO B È TONDO

ARROTONDA LA GOMMAPIUMA CON COLPI DI FORBICE

STRISCIA DI COLLA STRISCIA DI COLLA

6. PREMI BENE LA VULVA CHIUSA PER INCOLLARE DOVREBBE RISULTARE COSÌ

7. ADESSO GIRALA E TAGLIA LA GOMMAPIUMA PIÙ SPESA LUNGOLA LINEA DELLE DITA (PUNTO 3)

SE HAI INCOLLATO SOLO LA PARTE TONDA DELLE PICCOLE LABBRA A QUESTO PUNTO DOVRESTI RIUSCIRE A INFILARE LA MANO E A FARLE APRIRE E CHIUDERE LE LABBRA SE NO PROVA A SCOLLARLA O RITORNA AL PUNTO 7

8. ORA PUOI INCOLLARE IL PEZZO C (CLITORIDE) ALL'INTERNO DI B1

9. DISEGNA LE PUPILLE CON IL PENNARELLO INDELEBILE E INCOLLA GLI OCCHI DOVE TI CONVINCONO DI PIÙ

10. PER COLORARE LA VULVA ARROTONDA UN PO' I GESSI SU UN FOGLIO DI CARTA E DISEGNA SULLA GOMMAPIUMA DIRETTAMENTE COI GESSI

11. E ORA DECORALA COME VUOI TU, USA LANA/CORDINI TESSUTI / CARTA / PUME E QUANT'ALTRO PER FARLE I PELI, I DENTI, IL MESTRUO O QUELLO CHE TI SUGGERISCE L'ISPIRAZIONE

12. DALLE UN NOME, UNA VOCE E PORTALA ALLA MANIFESTAZIONE!

SIAMO BELLISIME NEVVERO!?

WOW CHE BOABA

URCA

POSSO VEDERE!!!

HA QUASI FINITO!!!

GIURO!

PAGINA FACEBOOK LE PUPAZZARE INSTAGRAM PU.PUPAZZE

FINE

FLASHMOB



Un *flashmob* (do inglés flash, lóstrego, entendido como acontecemento rápido e inesperado, e mob, multitude) é unha concentración repentina dun grupo de persoas nun espazo público, que se dissolve en pouco tempo, co propósito común de practicar unha acción inusual. A organización comeza a partir dun sitio web, blog ou rede social, e despois chega potencialmente a calquera persoa a través do boca a boca en liña. As regras da acción adoitan explicárselles ás persoas participantes uns minutos antes de que teña lugar, quizais por algúns membros do grupo que xa aprenderon a acción e que guían ás demais.

Se é necesario, as instrucións pódense distribuír con suficiente antelación para que as persoas participantes se preparen adecuadamente. En Europa, o primeiro evento deste tipo tivo lugar en Italia, en Roma, en xullo de 2003. Acontecementos semellantes xa se produciran en Nova York, San Francisco e Tokio.

Duración:

2 horas de organización.

15 minutos de realización.

Espazo:

Un lugar público (unha praza ou o hall dun centro comercial) para a realización.

Unha sala grande, un lugar de reunión para a organización.

Persoas destinatarias:

Grupo de adolescentes a partir de 16 anos:
organizadores/as.

Calquera, de 10 a 99 anos:
usuarios/as.





Existen diferentes **tipos** de flashmobs:

- danza: a multitude realiza unha coreografía determinada, que pode ser coordinada, especular ou mesmo completamente individual e non necesariamente con apoio musical;
- conxelación: as persoas permanecen inmóviles durante un determinado período de tempo de 3 a 5 minutos;
- bicos e apertas: o grupo bica e abraza a todas as persoas que o rodean;
- misa: as persoas participantes reúnen en grande número nalguna praza durante uns minutos e logo disólvense;
- - *smart mobs*: as persoas reúnen con fins políticos ou sociais.
 - Precisamente este último tipo pode ser o máis axeitado para transmitir reivindicacións relacionadas con cuestións de xénero, ou para chamar a atención pública sobre un tema relevante relacionado coa discriminación: isto xa se fixo no pasado, mesmo por colectivos feministas⁴.

Estes son os **pasos** básicos para organizar un flashmob temático:

- En primeiro lugar, débese decidir cal é o obxectivo que se quere acadar a través do flashmob e sobre que tema se quere chamar a atención do público desprevido. O consello é discutilo co grupo de adolescentes co

⁴ <https://www.open.online/2019/12/05/lo-stupratore-sei-tu-dal-cile-alleuropa-ecco-il-flash-mob-femminista-che-sta-facendo-il-giro-del-mondo>

que se está traballando: hai algún tema relacionado coa discriminación de xénero que sexa especialmente "viral"? Ou inaugúrese outra exposición de arte sen nin sequera a obra dunha autora? Ou quizais se queira destacar o inxusta que é a diferenza salarial entre homes e mulleres? É importante enfocar ben o tema e non ser demasiado xenérica na súa definición.

- En segundo lugar, é necesario identificar o lugar onde se realizará o flashmob: nunha grande cidade bastará con identificar unha praza moi frecuentada, ou un centro comercial; Nunha vila pequena pódese pensar en organizar un flash mob con motivo dun mercado local, ou algún evento que atraia á xente á praza, para ter o maior número de público posible.
- O éxito dun flashmob depende da orixinalidade, vivacidade e atractivo do evento, polo que é necesario elixir un tipo de exhibición axeitado á temática e ao lugar elixido. Ademais, tamén cómpre ter en conta a complexidade organizativa de eventos elaborados como unha coreografía, ou unha canción, que son complicados de preparar e difundir, e que requiren numerosos ensaios para a súa realización. Polo tanto, pódense preferir accións máis sinxelas pero igualmente impactantes: un elemento visual moi evidente do vestiario ou dunha cor determinada; colorear unha parte do corpo e mostrala durante o flash mob, por exemplo, as mans vermellas; unha posición significativa que simbolice a represalia ou oposición a unha discriminación; carteis que desenrolan e lanzan mensaxes e slogans sobre o tema elixido... As posibilidades son moitas e en <https://www.flashmob.tv/>, ou en <https://www.youtube.com> pódense atopar moitas ideas. O importante é que a acción do flashmob sexa breve, improvisada, precisamente un "flash": de súpeto pasa algo e, pasados uns minutos, a acción está rematada e as persoas participantes disolvéronse.
- Unha vez definida a forma do flashmob, é o momento de involucrar ao maior número posible de persoas: en primeiro lugar, a partir da rede de contactos persoais, vía mensaxe ou correo electrónico; tamén creando un evento en Facebook e utilizando todas as canles sociais dispoñibles. É de fundamental importancia proporcionar indicacións claras sobre o lugar e a hora de encontro, sobre que accións deberán levar a cabo, que roupa e/ou obxectos levar contigo, cales serán os sinais de inicio e fin do flash mob. Se é necesario, pódese crear un tutorial que mostre claramente a acción a realizar, ou proporcionar material imprimible (por exemplo: o cartel) que cada participante poida imprimir de maneira autónoma.



- Durante o flashmob é importante realizar unha documentación precisa de todo o que acontece, a través de fotos e vídeos, para posiblemente difundilo a través das canles sociais (cando se trata de fotos e vídeos en contextos con moita xente, non é necesario contar con autorizacións para o uso de imaxes).

Ao final do flashmob, se foi concibido grazas á colaboración dun grupo, pode ser útil comentar como foi, quizais visionando a documentación recompilada, para facerse unha idea do impacto xerado polo acción proposta.



18

CANTASTORIE



Materials:

- libros de contos temáticos
- conexión a Internet e a posibilidade de utilizar teléfonos (ou tabletas ou PC para a investigación)
- folios reciclados e lapis/rotuladores para os bosquejos
- varias sabas brancas vellas (calquera tamaño)
- cores acrílicas á auga
- recipientes para pintura
- pinces medianos
- láminas de plástico resistente ou cartóns grandes abertos para non ensuciar o chan ou as mesas
- postes de madeira de 3-5 cm cunha lonxitude duns 2 metros (un para cada *cantastorie*)
- grampadora
- instrumentos musicais (tamén feitos con material de refugallo)

O *cantastorie* é un tipo de contacontos/espectáculo que utiliza técnicas de comunicación activas eficaces, manifestándoas a través de sons, imaxes, palabras, xestos.



MUSAS

Duración:

4 sesións de 1h30 + 1h para a actuación:

- coñecemento do grupo, elección das historias e división en subgrupos (de 4-8 persoas)
- división da historia en secuencias; guión gráfico; realización das teas
- realización das teas e ensaios
- ensaios
- actuación

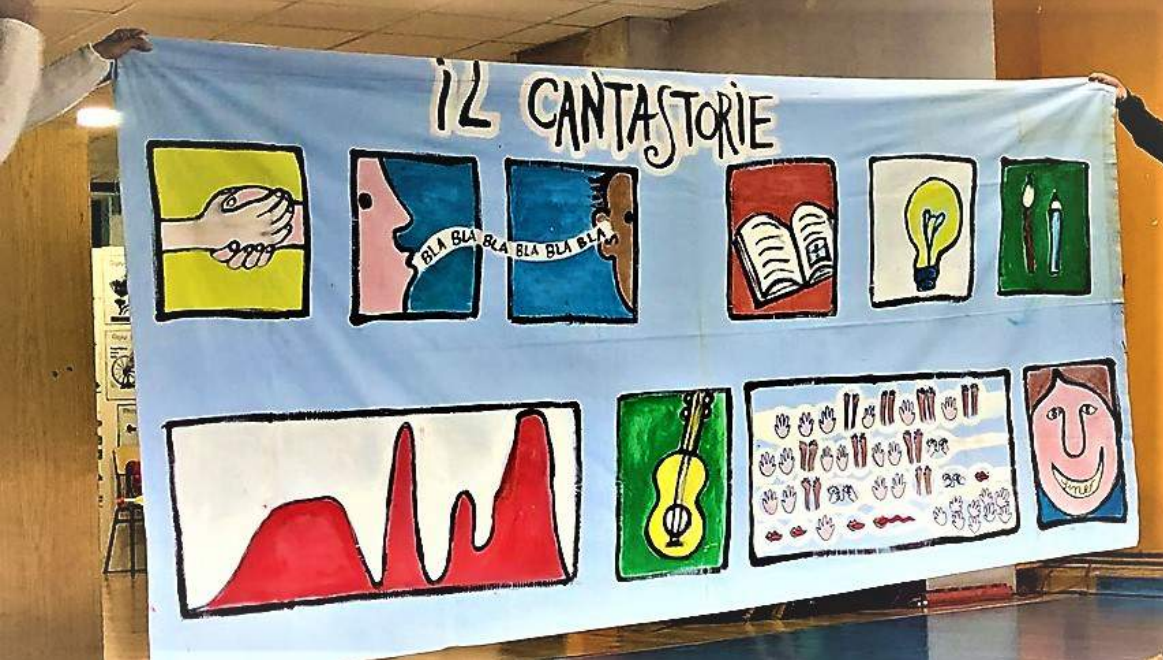
Espazo:

Un salón con grandes mesas sobre as que pintar e un espazo vacío para ensaiar.

Persoas destinatarias:

Persoas adultas e mozas a partir de 12 anos.





Os campos de aplicación desta técnica poden ser múltiples: pode ser unha forma de teatro comunitario, así como unha performance de denuncia. Sen dúbida, é un excelente exercicio de aprendizaxe cooperativa para grupos escolares ou grupos de educadores/as-profesores/as, se se involucran no momento creativo, e tamén é unha excelente oportunidade para a aprendizaxe informal ou non formal, segundo os contextos nos que se propoña. En canto aos temas tratados no proxecto Muses, o *cantastorie* é unha ferramenta eficaz para reelaborar e difundir conceptos a un público amplo, implicándoo na narración e converténdoo así en participante activo da historia.

Propónse esta actividade centrada na temática do proxecto Muses, os estereotipos de xénero, pero non só: por exemplo, a actividade probouse cun grupo de persoas adultas en setembro de 2021, que querían contar un conto da tradición árabe reelaborada por R. Piumini no libro "*Storie d'un fiato*", titulado "*Gli occhi di Satina*". Véxase aquí o texto do conto:

<https://blog.libero.it/Terri19/12647711.html>

Naturalmente, será importante dedicarlle o espazo xusto á elección do relato, partindo do significado dalgunhas palabras clave como *estereotipo*, *prexuízo*, *desigualdade de xénero*.

A continuación, algúns criterios que poden axudarnos a elixir a historia e comprender se contén elementos que interesan aos nosos temas:

- observar se o relato trata aspectos relacionados coa nosa temática;
- observar se a/o protagonista ou algún outro personaxe representa un estereotipo (por exemplo: a princesa débil, o cabaleiro aposto e valente...);
- observar o medio/contexto no que se desenvolve a historia e avaliar se é un ambiente que ten prexuízos;

- reflexionar sobre como se poderían representar esteticamente os personaxes.

Naturalmente, se non están todos estes aspectos presentes na historia, pódese considerar engadilos na escritura, para reforzar e dinamizar a historia.

Abordaremos agora a técnica do *cantastorie*, como unha ferramenta moi útil para compartir e difundir as reflexións realizadas no seo do grupo de traballo. A continuación trasladamos as partes esenciais do desenvolvemento da técnica do *cantastorie*, desenvolvida na guía metodolóxica do proxecto Babel-Erasmus+, elaborada polo mesmo grupo de traballo que aquí escribe, nos anos 2017-2019.

Para unha descrición do que é concretamente a técnica do *cantastorie* remitimos, polo tanto, á guía metodolóxica elaborada naquela ocasión: <https://babelerasmusplus.weebly.com/producto-intelectual.html>

As **fases de traballo** para chegar á posta en escena dun *cantastorie* son as seguintes:

1 A identificación e **elección da historia** máis axeitada para unha narración oral, en voz alta, entre as suxeridas polas/os participantes.

É posible extraer noticias de acontecementos (artigos de prensa); contos de tradición oral ou escrita; vivencias persoais que lles teñan acontecido aos/ás participantes.

Naturalmente, a elección da historia debe ser compartida polo grupo.

O texto debe ser sinxelo, directo e claro. É importante que na redacción da estrutura se organice a división en escenas.

Recoméndase numeralas, para comprobar como ficarán despois organizadas visualmente a través dos debuxos.

2 A identificación do **ritmo da historia**.

O ritmo marca, anticipa, sorprende e pode crear suspense ou pechar unha frase. É moi importante para manter a atención dun público. E, aínda sen grandes habilidades, todas e todos somos capaces de recoñecelo e seguilo, ademais de captar a súa variación. Para caracterizar a historia utilizando o ritmo, ademais de utilizar a estrutura rítmica dentro da historia, pódese utilizar o apoio de instrumentos musicais clásicos como guitarra, acordeón ou instrumentos de vento.



Porén, se non se teñen habilidades musicais, tamén resulta eficaz utilizar percusións sinxelas como tapadeiras, baquetas, chifros... ou calquera cousa que faga ruído.

O ritmo tamén pode vir dado polo uso da voz e das palabras, optando por ralentizar ou acelerar algunhas partes do texto, xogando tamén cos volumes da voz ou co seu ton. Tamén é posible inserir cancións e sons nos que tamén participe o público. Finalmente, mesmo os xestos poden dar ritmo: a repetición dos movementos realizados polo coro, ou a percusión corporal poden ser ferramentas eficaces para levar o ritmo utilizando o coro.

3 A **reelaboración** da historia atopada polo grupo, mediante a reescritura do texto a partir da identificación das imaxes máis importante. Lembra numerar as escenas que se van narrar.

4 O uso de **imaxes**

As imaxes deben corresponder ás escenas identificadas no texto. Por iso é fundamental deseñar un guión gráfico (un lenzo en constante evolución), ser áxil nos cambios que van da man coa organización do texto e a implicación do coro. É importante que as imaxes sexan sinxelas e claras.

É preferible que as imaxes contén algo que o texto non conte, pero tamén poden ser didácticas.

Se se opta por debuxar sobre tea, é recomendable debuxar primeiro con xiz e despois repasar os contornos co pincel e acrílico negro para finalmente colorear con pinturas acrílicas. O acrílico permite manter o teu traballo mesmo baixo a choiva ou lavar as teas. Se se traballa con nenas/os ou adolescentes, poden usarse témperas.

A continuación móstrase un resumo de posibles "teas de *cantastorie*". A elección de como ilustrar a túa historia pode ser moi variada.

- **Flip Flop:** o *cantastorie* está formado por varias tes superpostas e unidas entre si, como páxinas, de xeito que se poden "pasar" coma se dun bloc de notas se tratase. O *Cantastorie* pode pasar as "follas" de forma independente ou coa axuda do coro.
- **Pergamiño:** a tea pode ser moi longa, enrolada vertical ou horizontalmente. A tea "desenrolarase" seguindo a narración, coma se pouco a pouco se fose desvelando unha única imaxe narrativa. O traballo pódese realizar de maneira manual ou mecánica (cun sistema de manivelas).



- **Tea única con recadros:** toda a historia está ilustrada nunha única tea. Cada escena está encerrada nun recadro, pode que numerado.

Por suposto, é posible que estas teas teñan aberturas ou “fiestras”, polas que poidan aparecer personaxes (pequenos títeres ou siluetas) ou outros debuxos.

S O uso do **coro**

O coro é o elemento intermediario entre a persoa narradora e o público: como acontecía no teatro grego, o coro estimula o pensamento crítico e a reflexión e ensina a ser cidadáns/ás conscientes e partícipes da vida da comunidade. Ao mesmo tempo é unha ferramenta adicional coa que conta o *Cantastorie* para mobilizar a acción. O coro, no teatro grego clásico, era considerado un corpo unitario e é unha especie de “personaxe colectivo” que baila (ou se move de forma coordinada), canta e comenta a narración. O coro está formado tradicionalmente por persoas “afeccionadas” tomadas do público e sometidas a un adestramento (ensaio) e está dirixido por un corifeo, que é a persoa “directora do coro”. O coro, polo tanto, participa na acción, moitas veces comenta, ás veces atopa solucións, case sempre expresa manifestacións emocionais e actúa como caixa de resonancia (fai repetición e polo tanto ritmo).

No noso grupo de traballo de 6 podemos contar cun/ha *Cantastorie*, un/ha director/a de coro e 4 membros de coro.

O *Cantastorie* interactúa así co coro, que moitas veces amplifica as palabras ou frases importantes e enriquece a narración con xestos e sons. O coro adoita estar disposto aos lados da tea debuxada, de modo que forme un semicírculo cara ao público para non impedir a visión e está en formación de "acio" (se está formado por moitos membros, co máis alto ao fondo) ou nunha fila. En relación á historia, pode estar de pé só a un lado ou a ambos os dous lados, os membros poden ir vestidos do mesmo xeito (para enfatizar o elemento unitario e resaltar os xestos).

6 O uso de **música** creada incluso con obxectos sinxelos.

Se non se dispón de músicos/as ou especiais habilidades musicais, tórnase importante incluír cancións, cancións infantís e efectos sonoros na actuación (quizais creados con materiais de refugallo -por exemplo: maracas, follas de xornal-, ou distribuídos a unha parte do público que se "instrúe" no momento), ademais da percusión corporal simple, por exemplo bater as palmas ou os pés ao ritmo.

7 O uso do **espazo**

O espazo debe ser axeitado para a representación: se a tea é de tamaño limitado (pouco visible desde a distancia), se se espera pouco público, se o grupo de *cantastorie* é pequeno, é mellor escoller un espazo que non sexa demasiado grande; ao mesmo tempo, non debe ser demasiado pequeno para poder acoller ao *cantastorie*, o coro e a tea. Tamén hai que ter en conta a comodidade dos xestos previstos (como pasar as páxinas da tea, se está formada por varias páxinas; ou desenrolala ou como coordinar os movementos do coro). Podería ser funcional ter unha plataforma elevada, pero a beleza do *cantastorie* reside tamén en que se desenvolve entre a xente, polo tanto "ao mesmo nivel", incluso metafórico, do público. Se nunha praza grande se espera un público numeroso, sen necesidade de recorrer a unha plataforma, é posible, por exemplo, empregar un pano que se "sobreeleva" grazas a uns postes altos, ou mesmo sostido por zancudos/as.

Na ordenación espacial hai que ter en conta que a parte da acción (que inclúe *cantastorie*, tea e coro) formará unha especie de semicírculo que se completará co público, precisamente para dar esa idea de "circularidade" no que o elenco actoral e o público espectador dialogan.

8 Interacción cun **público** amplo, co obxectivo de manter a atención.

Dado o grande valor social do *cantastorie*, é fundamental que se involucre activamente ao público e sexa un público tan participativo como para que a "cuarta parede" sexa totalmente flexible e móbil.

O público vai completar o círculo de diálogo e remítenos ao que conta o *Cantastorie*. O público é así un interlocutor pero tamén un actor, porque pode estar implicado; pero tamén pode converterse nun coro, cunha participación moito máis activa que simplemente responder a unha pregunta. Por exemplo, pódese advertir ao público de que cada vez que o *Cantastorie* diga: "chaman á porta", terá que responder con: "TOC TOC"; ou pódese escribir a letra dunha canción en grande e ben visible e pedirlle ao público que cante; ou mesmo se pode convidar ao público a facer xestos codificados. Moitas veces, para un primeiro achegamento "rompexeo", pídeselles a dous espectadores/as que suxeitan os paus que sosteñen a tea.

9 A **representación** ante un público.

É importante que o *Cantastorie* sexa recoñecible durante a representación: quizais cun sombreiro ou maquillaxe e, sobre todo se non está afeito a ser o centro de atención, un disfrace que lle axude a superar a vergoña. É importante unha pequena presentación, para explicar o que se vai ver; o público xa está avisado de que terá que "axudar", ou pode ser unha sorpresa. Durante a representación é importante manter sempre un contacto visual co público, ao que se pode estimular con preguntas e accións preparadas previamente ou mesmo improvisadas. O peche pode ser claro e quizais escribir a palabra "fin" na tea final do *cantastorie*, ou pode pechase cunha canción, pero chamando aos aplausos. Pódese explicar a intención da actuación, pódese "pasar a gorra" (é dicir, pedir unha ofrenda), ou vender as "follas voandeiras" nas que estean escritas as historias/cantigas narradas e, finalmente, pódese distribuír outro material relacionado co que se acaba de ver.

En particular, a distribución de *follas voandeiras* parécenos eficaz neste contexto, sobre todo se a historia que se conta está tomada dunha noticia. Nesta ocasión tamén sería interesante distribuír os documentos elaborados no obradoiro que se propón nesta guía titulado "Manifest-Acción".

Para afondar nos proxectos de formación xa realizados coa técnica do *cantastorie*:

https://issuu.com/theadventureofreading/docs/att_loc_it_cantastorie_-_monza_e_





MUSAS

