



Vídeo Participativo para grupos marginados, desfavorecidos y vulnerables

Breve guía para facilitadores y formadores

VISTA - participatory Video and social Skills for Training disadvantaged Adults
Proyecto n. 517865-LLP-1-2011-1-IT-GRUNDTVIG-GMP
Acuerdo n. 2011-3304/001-001

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

ÍNDICE

PARTE I – El Vídeo Participativo en el proyecto VISTA

- 1. El uso del vídeo participativo para adultos desfavorecidos**
- 2. Modelo del proceso del VP**
- 3. Los actores del VP**

PARTE II – Guía para el proceso del VP

- 4. Etapa 1 – Formando el grupo a través de la narración**
- 5. Etapa 2 – De la narración de historias a la elaboración de un guión gráfico (storyboard)**
- 6. Etapa 3 – Grabación de la historia/-as**

Fase 1 – Cómo usar la cámara

Fase 2 – Los roles dentro del grupo: selección del equipo

Fase 3 – Trabajo de campo: los vídeos son dirigidos y filmados por los participantes

Fase 4 – Revisión del material grabado

- 7. Etapa 4 – El proceso de edición**

Referencias

PARTE I – Vídeo Participativo en el proyecto VISTA

1. El uso del Vídeo Participativo para adultos desfavorecidos

Durante estos últimos años, las metodologías didácticas con el apoyo del vídeo han sido difundidas en varios países europeos. Sin embargo, a pesar de que 40 años de tecnología permiten que el vídeo didáctico esté al alcance de todos, todavía no ha alcanzado el estatus de disciplina/método estandarizado.

A pesar de ello, se confirma claramente que el vídeo es una nueva tecnología en expansión que aporta nuevas estrategias positivas de comportamiento en el campo de la educación y la enseñanza.

Se ha demostrado que el ser humano recuerda el 10% de lo que ve, el 20% de lo que escucha, el 50% de lo que ve y oye y el 80% de lo que ve, oye y hace . Por lo tanto, un vídeo, especialmente si se combina con un cierto nivel de interacción, permite una memorización más rápida y eficiente.

Por otra parte, los estudios sobre la percepción humana muestran que el 83% de lo que sentimos viaja hacia el cerebro a través de la vista, mientras que todos los otros sentidos (olfato, oído, tacto y gusto) transporta sólo el 17% de lo que percibimos. Por lo tanto, la vista es el sentido más poderoso.

Aparte de esto, debido a que el vídeo es aceptado y ampliamente utilizado por adultos y niños con fines de ocio, educativos, y actividades de negocios, tiene un potencial considerable como una forma efectiva y socialmente aceptable de apoyo.

Por todas estas razones, el uso del vídeo y del lenguaje no verbal como apoyo terapéutico para adultos desfavorecidos y personas con problemas de inclusión social es un fenómeno creciente.

En los últimos años las aplicaciones de vídeo se consideran métodos dinámicos y eficaces de trabajar con grupos marginados, desfavorecidos o vulnerables para una amplia gama de propósitos: el vídeo se está volviendo más común, incluso si se practica principalmente en el vasto campo de las terapias expresivas (arte terapia, vídeoterapia, psicodrama, videodrama...).

Con el fin de favorecer la integración social y laboral de personas con diferentes niveles de desventajas (dificultad social, marginación, discapacidad física y mental ...), el proyecto VISTA prevé **un método que utiliza el vídeo como narración y que se basa en la técnica del Vídeo Participativo (PV)**.

Decimos que se basa en el VP porque el Vídeo Participativo todavía no tiene una definición compartida o teorización para moldear su concepto en una experiencia coherente.

Esta limitación es comprensible, ya que el VP es un conjunto de prácticas operacionales, situacionales e idiosincrásicas. Este campo no está completamente codificado, incluso en términos sociológicos. Los muchos tipos de VP, las diferentes teorías (en la mayoría de los casos, sin embargo, implícitas), el número de competencias profesionales involucradas y el impacto con otros campos (ciencias de la educación y la metodología, cooperación internacional, psicoterapia, investigación antropológica, activismo político y social) diseñan un campo amplio y fragmentado con límites inciertos.

El campo es aún más complicado debido al hecho de que las experiencias relacionadas con la interrelación entre la participación y el vídeo se llevaron a cabo en diferentes momentos y en diferentes lugares de una manera que puede ser llamada "caleidoscópica" (White, 2003), a menudo sin ningún tipo de información recíproca (Huber, 1998).

En este marco el VP se pueden utilizar y aplicar en muchas situaciones diferentes, sin una forma fija en la que se tiene que hacer. Aparte de eso implica la autoría del propio grupo y que es llevado a cabo de una manera verdaderamente participativa y democrática. Esta flexibilidad permite que el VP sea aplicado en muchas situaciones diferentes.

Desde un punto de vista práctico, un proyecto de VP puede ser descrito como:

un proceso de vídeo sin guión, dirigido por un grupo de gente de base, que avanza en ciclos iterativos de rodaje-revisión. Este proceso tiene como objetivo la creación de narrativas de vídeo que comunican lo que aquellos que participan en el proceso realmente quieren comunicar, en la forma que creen que es apropiado. (Johansson *et al.* 1999, 35)

En el proyecto VISTA, el VP se ve como una narración colectiva y como la narración de las necesidades expresivas, narrativas e identitarias a través de la producción audiovisual compartida que hace hincapié en el uso del video como un proceso social colectivo con fuertes rasgos de interacción social, cultural y simbólica.

El VP es también la construcción y la reconstrucción común de las narraciones que pueden estimular un cambio social e individual con el objetivo de fortalecer la personalidad del sujeto en las relaciones interpersonales y de ayudar a adaptarse o readaptarse a un contexto social/económico, descubriendo nuevas oportunidades intelectuales y nuevas capacidades para aumentar la autoestima.

El énfasis en la práctica del VP se centra en el proceso más que en el producto: el VP se dirige más a la reflexión que a la producción real, ya que todo el proceso se centra en la participación (Johansson, 1999b). Es por eso que el impacto social de un vídeo no está dado por su tema "social" sino por la participación social y colectiva (Bery, 2003).

El uso del VP tiene, sin embargo, un impacto múltiple: difunde el conocimiento tecnológico, permite la realización y la acción colectiva, desarrolla la creatividad, procesa y difunde puntos de vista imprevistos y desconocidos originados por un proceso colectivo de auto-comprensión y narración.

La idea que hay detrás es que hacer un video es fácil y accesible y es una gran manera de unir a la gente para explorar temas, preocupaciones o simplemente para ser creativos y contar historias. Por eso, es principalmente un proceso, aunque se pueden crear documentales de alta calidad y accesibles usando estos métodos si se desea.

Este proceso puede ser muy enriquecedor, ya que permite a un grupo o comunidad llevar a cabo su propia acción para resolver sus propios problemas, y también para comunicar sus necesidades e ideas a los que "toman las decisiones" (decision makers) y/o de otros grupos y comunidades. Como tal, el VP puede ser una herramienta muy eficaz para involucrar y movilizar a las personas marginadas, y para ayudarles a poner en práctica sus propias formas de desarrollo. A través de este método, es posible mejorar las habilidades personales y sociales y el valor de la comunicación en la era de los medios y herramientas de comunicación.

Los beneficiarios serán los autores de la historia que van a contar y, al mismo tiempo, van a ser objeto de una labor terapéutica: serán los actores y directores de la película, así como su propio público/audiencia (el hecho de ser una audiencia a nosotros mismos significa detenerse en la observación, la reflexión y el seguimiento de nosotros mismos en relación con el mundo, con los demás, con los objetos, con nosotros mismos, con el desempeño social que damos a la vida).

La espontaneidad de las intervenciones, la simetría y la espontaneidad relajada en las respuestas (que caracteriza al VP) reducen la sensación de ansiedad y la dificultad de expresión.

Como derivado de una forma de arte, el VP invita a la expresión de ideas novedosas y originales, es un instrumento de "dinámicas de grupo" que tiende a dar validez a la individualidad. Como consecuencia de ello, la forma más importante de fomentar la conciencia del VP es que el proceso implica una opción de revisión periódica de la acción. Esto representa un ejercicio de distanciamiento, una "des-identificación" con el funcionamiento y el cambio hacia una posición de "meta-rol": de esta pausa y reflexión, es posible desarrollar la capacidad e incluso el hábito de tomar puntos de vista cambiantes, construyendo gradualmente un "gestor administrador" interior.

Así, los beneficiarios pueden ser capaces de verse a sí mismos y sus reacciones emocionales de una manera que nunca antes habían experimentado, lo cual les ayuda a identificar y profundizar en mayor profundidad los problemas personales.

En VISTA la narración a través del vídeo da lugar a un diálogo entre la persona y la propia imagen (representada en el vídeo), lo cual facilita el desarrollo de los recursos personales propios, así como la auto-evaluación y la auto-corrección. También es un

camino por el que los aspectos emocionales y cognitivos se cruzan: la aparición de nuevas emociones conduce a la adquisición de nuevas competencias cognitivas.

El VP, de esta manera, se convierte en un poderoso medio para documentar las experiencias de las personas, sus necesidades y sus esperanzas. Puede iniciar un proceso de análisis y de cambio a través del conocimiento y la práctica, estimulando la creatividad tanto dentro como fuera de la comunidad. El VP da voz y rostro a los que normalmente no son vistos ni escuchados.

De hecho el VP (que posee en sí mismo muchos otros lenguajes, tales como la ironía, la narrativa, el lenguaje corporal y la música) es un enfoque válido para los adultos con diferentes grados y niveles de discapacidad, exclusión y desventaja social como una manera de superar las barreras sociales y, al mismo tiempo para adquirir nuevas competencias relacionales y profesionales.

Este método puede favorecer la participación (el vídeo es una herramienta atractiva, que da resultados inmediatos), el empoderamiento (un proceso riguroso pero divertido dar a los participantes el control de un proyecto), la aclaración (los participantes a encontrar su voz y se centran en las cuestiones locales de interés), la amplificación (los participantes compartir sus voces con otros grupos o comunidades, incluidos los tomadores de decisiones, los donantes y el público en general), la catalización (los participantes llegan a formar una comunidad, que realizará acciones futuras); la accesibilidad (las historias vivas son capturadas por las propias comunidades; los proyectos pueden ser documentados y evaluados; la información política y las decisiones también pueden ser transferidas de nuevo al nivel de la comunidad a través del VP), la posibilidad de dotar a los adultos desfavorecidos con las habilidades básicas y actitudes positivas (trabajo en grupo y capacidad de escucha, fortalece la autoestima y técnicas de motivación; el VP desarrolla un papel activo de los participantes que mejora sus capacidades internas).

Por todo ello, la metodología propuesta conduce a la adquisición, el redescubrimiento y la consolidación de las competencias relacionales y comunicativas indispensables para la relaciones interpersonales que ayudan a la gente a adaptarse o readaptarse al contexto social y laboral:

Autodesarrollo y autorealización – desarrollo de la personalidad (cognición, emoción, comportamiento)

Adquisición de competencias técnicas y operativas – uso de la cámara, videoedición...

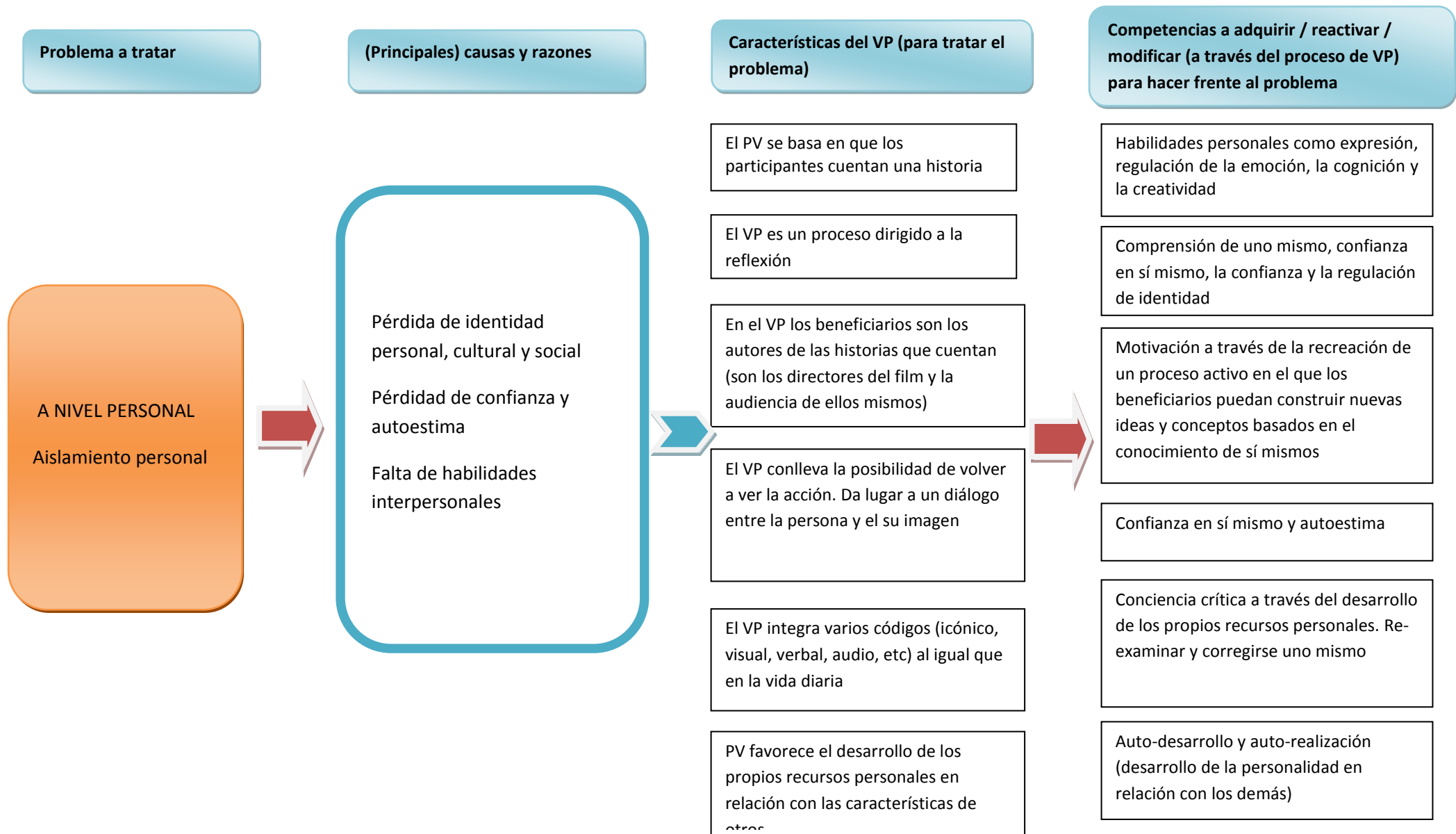
Promoción de la integración – apoyo a la inserción/reinserción en la sociedad y en el mercado laboral.

Desarrollo personal, integración social, favoreciendo así la inserción social y la ciudadanía activa.



2. Modelo del proceso de VP en VISTA





Problema a tratar

(Principales) causas y razones

Características del VP (para tratar el problema)

Competencias a adquirir / reactivar / modificar (a través del proceso de VP) para hacer frente al problema

A NIVEL SOCIAL
Exclusión social

Falta de competencias relacionales y habilidades sociales

Limitación de oportunidades para la participación individual en la vida social

Pérdida de relación con el mundo, con los demás, con el contexto social

El VP es una experiencia participativa basada en la espontaneidad y la libre expresión de ideas y sentimientos of ideas and feelings

El VP se basa en la participación social y colectiva y el intercambio

El VP reúne a la gente para explorar nuevos temas e inquietudes

El VP es una acción colectiva basada en potenciar las relaciones interpersonales

El VP permite diferentes maneras de comprender las cosas

El VP da voz y rostro a los que normalmente no se escucha o ve. Estas voces puedan ser difundidas en el mundo exterior.

La confianza, la socialización y las habilidades relacionales y de interacción efectiva con los demás

Habilidad de escuchar; fortalecimiento de la personalidad en las relaciones personales

Cooperation and communication

La intimidad y la negociación

Estilo de relación y habilidades interpersonales

Forma la confianza dentro y fuera del grupo

motivación para volver a crear su proceso social y activo en el que se podría construir nuevas ideas y conceptos basados en el conocimiento de sí mismos

Problema a tratar

(Principales) causas y razones

Características del VP (para tratar el problema)

Competencias a adquirir / reactivar / modificar (a través del proceso de VP) para hacer frente al problema

A NIVEL LABORAL

Exclusión al acceso a la educación y a las oportunidades laborales

La falta de conciencia acerca de las características personales, habilidades, facultades y capacidades propias

Falta de participación en los procesos de aprendizaje o de otros recursos educativos

Falta de habilidades básicas y actitudes positivas

Falta de competencias operativas v adaptabilidad

El VP es un proceso de aprendizaje en acción

En el VP el programa de aprendizaje es compartido con el grupo con el fin de impulsar y motivar a los participantes

El proceso de VP se basa en las dinámicas de grupo

El VP desarrolla un papel activo de los participantes para mejorar sus capacidades internas

El VP es un proceso riguroso pero divertido que da a los participantes el control sobre un proyecto

El VP da algunas competencias técnicas y operativas

Habilidades para escuchar y aprender

Compartir, fomentar la comprensión y la conciencia

Permanecer y trabajar en grupo

Resolución de problemas

Competencia cognitiva, control y potenciación

Establecimiento de objetivos

Uso de la cámara, videoedición

3. Los actores del VP

a. Beneficiarios

En el proyecto Vista los beneficiarios de los talleres de VP son marginados, desfavorecidos y otros grupos vulnerables.

Debido a que la marginación está en la base de la exclusión de la satisfactoria y plena vida social a nivel individual, interpersonal y social, los beneficiarios son las personas que tienen relativamente poco control sobre sus vidas y sobre los recursos de que disponen.

La marginación es un concepto resbaladizo y de varias capas. Peter Leonard (1984, p.180) define la marginalidad social como "estar fuera de la corriente principal de la actividad productiva y / o de la vida social".

El proyecto prevé adultos con diferentes experiencias de marginalidad: desde las personas con típica marginalidad que arrastran toda la vida (es decir, personas gravemente alteradas desde el nacimiento o los que nacen en grupos particularmente marginados que sufren discriminación como los gitanos) a personas que adquieren la marginalidad, por una posterior incapacidad, o por cambios en el sistema social y económico (por ejemplo, desempleados de larga duración, adultos con discapacidades psíquicas ..).

Cualquiera que sea el origen y los procesos de marginación, estos grupos tienen pocas oportunidades para hacer contribuciones sociales, pierden las actitudes sociales, la confianza en sí mismo y la autoestima.

La situación de las personas oprimidas se caracteriza también por la resistencia y capacidad de recuperación. En la resiliencia existe el potencial para una identidad mejorada, regenerada y reinventada. El hecho mismo de ser oprimidos, de tener los derechos fundamentales negados o disminuidos, puede provocar intentos para remediar la situación.

PV, como ya se ha dicho, es una acción colectiva que puede ayudar a las personas a responder al desafío de la marginación de manera constructiva, lo que abre nuevas posibilidades para la acción.

Puede proporcionar una oportunidad para documentar sus experiencias y expresar sus deseos y esperanzas de sus propios puntos de vista, lo que les permite registrar y contar su propia historia, y para hacer oír su voz.

b. Facilitadores/formadores/videocreadores

Los métodos de enseñanza basados en videos son complejos y utilizan un lenguaje narrativo particular que afecta la cognición, el simbolismo y las emociones. Aparte de esto, hay que subrayar que los usuarios tienen situaciones particulares de vida, por lo que el facilitador debe valorar las experiencias desfavorecidos de los participantes. Esto significa valorar la vida y los conocimientos adquiridos, así como el nivel y los motivos principales de su aislamiento personal, exclusión social y exclusión del acceso a oportunidades de educación y empleo.

Un formador que trabaja de manera participativa tiene que comunicar al grupo que **todo el mundo es capaz de aprender y que todos tienen algo que compartir**. Tiene que ser sensible y receptivo a las cuestiones que surgen de los individuos y del grupo.

A nivel general, un instructor/facilitador en VP tiene que poseer cualidades y destrezas importantes que pueden incluir:

- Una cálida personalidad y la capacidad de mostrar aprobación y aceptación de los participantes
- Entusiasmo por los temas elegidos, y la posibilidad de compartirlos
- Habilidades sociales, con la capacidad de unir al grupo y guiarlo
- Las habilidades de facilitación que invitan a la participación de los participantes y construir activamente en sus ideas y sus capacidades
- Habilidad en notar y resolver problemas o desafíos que los participantes podrían estar teniendo
- Flexibilidad para responder a las cambiantes necesidades de los participantes, el ajuste de la velocidad de trabajo de acuerdo a las circunstancias y tratar de trabajar al ritmo de los participantes.

(Adaptado de Pretty, Guijt et al., IIED 1995: Participatory Learning and Action: A Trainer's Guide)

Ademas de esto, el facilitador tiene que:

Ser un ayudante

Los participantes deben ver al facilitador/entrenador como un ayudante, no como un "experto" con habilidades especiales. El punto central de video participativo es que cualquiera puede aprender los pasos necesarios y habilidades: el papel, las acciones y la manera del entrenador deben ayudar a transmitir este mensaje. Por ejemplo, el facilitador tiene que limitar el tiempo en el manejo del equipo. Las demostraciones debe ser lo más breve posible.

Permitir que otros compartan sus puntos fuertes

En cualquier grupo, algunas personas tendrán confianza con el equipo de video con mayor rapidez que otros. Otros serán buenos para la realización de entrevistas o la preparación de guiones gráficos. Hay que animar a estas personas a ayudar a otros durante los ejercicios, siempre vigilando para asegurarse de que hacen esto como apoyo. Habilitar a los participantes a compartir sus puntos fuertes puede ayudar a construir la confianza y un sentido de apoyo mutuo.

Motivar al grupo

El facilitador tiene que estar listo con ideas que puedan estimular al grupo en momentos de baja energía; tiene que motivar las ideas de los participantes, ayudar a la gente a expresar lo que sienten, para potenciar y aumentar su conciencia acerca de la posibilidad de volver a tomar el control de su propio destino.

Ofrecer apoyo y retroalimentación

Ofrecer positividad y apoyo durante el curso de cada actividad. Los comentarios positivos ayudan a construir las habilidades y la confianza de los participantes. También les proporciona un modelo para apoyarse unos a otros dentro del equipo.



PARTE II – Guía del proceso de VP

4. Etapa 1 – Formación del grupo a través de la narración

El punto de partida del laboratorio del VP es la creación de un entorno de grupo acogedor y motivado.

Basado en la participación, la colaboración y la cooperación. Las actividades del VP tienen que involucrar a los participantes físicamente, mentalmente y emocionalmente en una experiencia multisensorial.

El "llegar a conocer el uno al otro" puede ser el primer paso para la formación de grupo. Otras actividades (simulación, visualización, juego de roles, discusión libre, la verbalización de sus pensamientos, preguntas o experiencias, movimientos físicos), con base en las diferentes historias de los participantes, puede dar a la estimulación emocional, tanto individualmente como en grupo.

Los miembros pueden traer su propio compromiso, sus vivencias y conocimientos sobre cómo es la vida desde su punto de vista, compartir sus percepciones e identificar, priorizar y valorar sus problemas.

Los participantes más cómodos son los más efectivos. Este laboratorio será. Seguridad y el bienestar de los individuos y comunidades participantes es de suma importancia en todo momento.

Algunas actividades pueden ser propuestas con el fin de formar el grupo, tales como:

Perfil de la actividad

Preguntar a diferentes personas sobre sus actividades diarias.

Enfocar a los miembros constructivamente

Recompensar a los miembros, ya sea verbalmente o por medio de un privilegio para tomar la iniciativa y las acciones de cualquier tipo. Todo el mundo necesita saber que sus contribuciones son apreciadas. Aún si los comentarios no son prácticos, puede

comenzar respondiendo con "Ese es un buen punto pero qué ...", o "Ese es un punto interesante, ¿qué piensan los demás?"

Tormenta de ideas

Animar a los miembros a pensar en las primeras ideas que vienen a la mente y la lista de todas las ideas sin una evaluación o juicio.

Bueno, malo o entremedias

Mostrando imágenes de participantes, cada uno con una escena que podría ser interpretada como bueno, malo o entremedias, dependiendo del punto de vista de cada uno. A continuación, discutir las diferentes alternativas dentro del grupo.

Hacer algo juntos

Proporcionar materiales y objetos, y pidiendo a los participantes hacer algo. El facilitador tiene que utilizar los resultados para discutir a través de la comunicación y la cooperación.

Juego participativo

Dar cinco palillos a cada participante y comenzar una discusión. Cada persona que hable tiene que tirar uno de sus palillos. No se puede hablar sin palillos. Los temas de interés, que los participantes deseen compartir, tiene que ser discutidos.

Presentación de experiencias

Pedir a los participantes a describir experiencias personales relacionadas con su vida cotidiana.

La resolución de problemas

Hacer una tabla con cuatro columnas. Escribir un listado de los principales problemas de los participantes en la primera columna, las posibles soluciones en la segunda columna, lo que les impide resolver el problema en la tercera columna, y lo que les ayudará a resolver el problema en la cuarta columna. Discusión.

Composición de canciones

Pedir a los miembros que compongan una canción sobre algo que los participantes deseen contar y compartir con los demás (por ejemplo, la forma de como aumentar la cooperación en grupo).

Las actividades de la 1ª etapa:

- *Ayudar a construir la confianza, la comprensión de uno mismo, la confianza en sí mismo y la intimidad entre los miembros del grupo*
- *Desarrollar la reflexión personal*
- *Favorecer la comprensión de los participantes "inside view"*

- *Porque todas las voces han de ser expresadas y oídas, esto ayudará a la comprensión mutua y a la socialización*

- *Desarrollar la empatía - la habilidad de identificar y comprender los sentimientos o dificultades de otra persona.*

- *Favorecer las habilidades de escucha y de comunicación*



5. Etapa 2 – Desde la narración de historias hasta la elaboración de un guión gráfico

Una vez alcanzada una buena cohesión entre los miembros del grupo, una de las principales fases del proceso VISTA VP tiene que empezar.

Como ya se ha indicado, en este proyecto, el VP se ve como una narración colectiva y como la narración de la narración expresiva, y las necesidades de identidad. VP se dirige más a la reflexión que a la producción real, ya que todo el proceso se centra en la narración y la participación.

A través de la construcción y reconstrucción de las narraciones y charlas de los participantes, es preciso señalar lo cuento / historia del grupo le gustaría contar y el cine.

Las actividades creativas tienen que organizarse con el fin de estimular las ideas, para construir la confianza del grupo, hasta alentar y elogiar las historias de los miembros del grupo. El facilitador debe insistir en que el grupo entienda que todo el mundo tiene una historia que contar y un derecho hasta ser escuchados.

Algunas herramientas y ejercicios cross-sensoriales que estimulan la creatividad pueden ser utilizados como, por ejemplo, utilizando juegos de rol, juegos y ejercicios en grupo, así como las experiencias prácticas de facilitación, el movimiento del cuerpo, dibujos con el fin de estimular la imaginación de la gente para crear historias originales que van más allá de los temas existentes y narrativas que experimentan todos los días.

Compartir estos relatos es importante no sólo por su sentido de la identidad, la comprensión y el reconocimiento de los demás, sino como una forma de expresión creativa y la promoción de las cuestiones de su vida.

Los miembros del grupo pueden ser capaces de ir más allá de sus vivencias cotidianas para revelar las representaciones poéticas e imaginativas de sus voces interiores, interpretar, reflexionar y artísticamente que vuelvan a involucrarse en su mundo.

Esto puede ser visto como el punto de partida para la creación de una narración grupo, en el que los miembros del grupo, a partir de su propia narración, puede poner algunos elementos juntos creando así una historia compartida. El proceso se inicia con un germen de algunas ideas compartidas. El facilitador tiene la tarea de ayudar a los participantes a reunir diferentes ideas, puntos de vista, métodos, experiencias en una historia en torno a un tema común.

La conceptualización de las narraciones personales para la creación de un guión. Una especie de guión para el VP, es en general hasta el facilitador, si los participantes no están seguros, pero asegurando que los participantes sean los que lideren esta actividad y dejar que el propio grupo sea el que de la historia (mejor no enseñar o sugerir, sino alentar a los participantes a pensar acerca de qué es exactamente lo que quieren comunicar). La mejor solución es crear un escenario con todas las ideas de los participantes, para que sientan que el escenario final es una parte de su propia historia y tenga puntos de su propia vida, dejando así que el grupo posea el guión final.

Se puede ver como una canción de jazz, con una estructura profunda (el guión gráfico en general) intercalados con la improvisación libre (las charlas / narraciones / ideas de los participantes).

Este proceso de trabajar juntos para crear una historia es estimulante y puede ser muy empoderamiento.

De hecho, las herramientas de planificación como guiones gráficos también son formas útiles para asegurar la participación equitativa y significativa de todos los participantes.

Las actividades de la etapa 2:

- Ayudar a identificar y analizar temas importantes, poniendo en marcha un proceso dinámico de participación y de intercambio
- Reunir diferentes ideas, puntos de vista, métodos, experiencias en una historia en torno a un tema común, permitirá a los participantes imaginar creativamente y ayudar en la creación de consenso
- Comunicar la experiencia de una manera clara y comunicar ideas y sentimientos de una forma visualmente interesante, con diferentes localizaciones y presentadores
- Intercambio de ideas y puntos de vista, organizar algo juntos
- Estimular a los miembros de la comunidad para "visualizar" lo que están haciendo actualmente y examinar conjuntamente cómo se pueden hacer mejor las cosas
- Desarrollar habilidades en la forma de trabajar de manera constructiva en grupo
- Ayudar a entender cómo contar una historia como una pieza visual (con un principio, medio y fin)
- Formar una visión colectiva de la comunidad, la construcción de consenso

6. Etapa 3 – Rodaje de la historia / historias

Los participantes tienen que empezar a pensar en crear una historia utilizando la cámara. Esta es la etapa del proceso en el que los participantes se comprometen a la producción de cualquier vídeo que han planeado.

Es la fase central del proceso: hasta ahora, el equipo ha presentado a sí mismos, sus ideas y su escenario final para el proyecto de vídeo, a partir de ahora la parte creativa de la obra tiene que empezar.

A través de la lente tienen la oportunidad de elegir en qué concentrarse, para revelar su entorno y llegar a un público exterior a través del desarrollo de un proyecto de imagen en movimiento coherente.

De esta manera, el método de VP permite a las personas convertirse en creadores y como tal es un gran catalizador para el empoderamiento y el cambio. El vídeo se convierte en una herramienta tanto para reflejar la realidad de los participantes y poner en relieve su potencial para mejorar sus habilidades personales y sociales.

Esta etapa tiene que dividirse en cuatro fases.

Fase 1 - Cómo usar la cámara

Es el primer contacto de los participantes con la cámara de vídeo y el objetivo es darles la oportunidad de manejar equipos de grabación de vídeo. Hay que subrayar que el participante tiene que disfrutar, sin tener miedo de manejar y utilizar la cámara. Así, se ha explicado como una simple herramienta, también a través de demostraciones prácticas de las características básicas de la cámara de vídeo digital.

El participante tiene que entender que cometer errores es parte del aprendizaje y de permanecer y trabajar en conjunto: no importa si alguien lo utiliza o lo utilizará de una manera incorrecta. Todo puede ser re-hecho, ajustado y volver a organizarse.

En general, el "juego de los nombres" ejercicio que se utiliza, porque es muy simple en la presentación de las funciones de la cámara, amable y práctico. Se describe en la siguiente tabla:

1. Todos se sientan en un círculo, todos los presentes deben tomar parte en el ejercicio. El facilitador también participa.
2. Las manos del facilitador deben estar sobre la cámara en su bolso y esto le permite al grupo descomprimirlo. No debe tomar la cámara de nuevo hasta que éste llegue su turno de cine.
3. El facilitador tiene que instruir a la persona A (el que está sentado a su lado) Cómo sostener la cámara, la cámara interruptor on / off, donde está el botón de grabación / pausa. Es importante que lo hagan ellos mismos. El facilitador tiene que estar mirando a todo el grupo para asegurarse de que todo el mundo está atento.
4. Mientras que el grupo toque la cámara, el facilitador explica que el sonido se captura, así como la imagen. Se le puede pedir a alguien que conecte el micrófono y demostrar cómo sostener a la altura del estómago y apuntando a la boca.
5. El facilitador pide a alguien que abra la pantalla y quite la tapa del objetivo, para así presionar el botón de reproducción y grabación de inicio, también dice que las partes más delicadas de una cámara son el objetivo y la pantalla (tal vez explique que son como el ojo humano y que puede ser dañado por los dedos y suciedad), y por lo que la tapa de la lente debe colocarse de nuevo en la pantalla y cerrado cuando la cámara no está en uso.
Durante esta explicación todos los participantes tienen que manejar la cámara. Si algunos participantes son tímidos, el facilitador tiene que animarlos, diciendo que ellos son capaces de hacerlo y que no importa si cometen errores.
6. El facilitador le pide a una persona para tratar de acercar y alejar (Tenga en cuenta que dar instrucciones no debe tomar mucho tiempo - llegar rápidamente a la parte de la filmación, la acción)... Una persona puede filmar otra. Ellos sostienen el micrófono, diga su nombre y una o dos frases sobre sí mismos, por ejemplo, algo que les apasiona, o algo humorístico o banal como lo que comió en el desayuno... Entonces todos los demás lo intentarán. Las manos de los participantes de la cámara deben de estar dirigidas a la persona que se sienta al lado de ella o de él (por ejemplo, en el sentido de las agujas del reloj) y la persona que habla también entrega el micrófono a la persona a su lado - el proceso se repite hasta que todos en el círculo hayan tenido la oportunidad de tanto de grabación como discurso, incluyendo el facilitador.
7. Cuando la entrega de la cámara del participante (en lugar del facilitador) explica cómo usarlo.
8. Cuando todos hayan filmado (incluyendo el facilitador) uno de los participantes tendrá la tarea (ayudado por el facilitador), para rebobinar la cinta y cables de las

bujías en el monitor y luego reproducir imágenes inmediatamente al grupo.

Cada participante, a su vez, es entrevistado, las películas de una entrevista, entrevistas otro participante en la cámara

(Adaptado de "Miradas en Video Participativo: Un Manual para el Campo Lunch Nick y Chris)

Las actividades de la etapa 3 - Fase 1:

- Dar confianza con la cámara de vídeo y algunos conocimientos básicos sobre cómo usarlo - on / off; grabación / pausa, la forma de sostener, la forma de encuadrar una toma, como grabar sonido;.

- Aprendizaje por experiencia (por ejemplo, todos llegamos a sentir lo que se siente al estar frente a la cámara ..) ayuda a ser más sensible.

- Aprender el uno del otro como grupo, porque todos están enfocados en una tarea compartida y experimentar emociones similares de como el juego progresa

- Aumentar la relación y dinámicas de grupo entre el facilitador y el grupo (las relaciones se igualan en términos de poder)

- Todas las habilidades técnicas importantes son aprendidas por los propios miembros del grupo

Fase 2 - Los roles dentro del grupo: fundición a la tripulación

Esta fase está relacionada con la asignación de las funciones del personal de reparto para la realización de vídeo. Las funciones se pueden asignar de forma flexible. Después de ilustrar las funciones principales (camarógrafo, asistente de cámara, persona, sonido / asistente monitor, entrevistador, coordinador de producción, edición asistente ...) con su personal de reparto (quiénes son, qué hacen, cuáles son sus responsabilidades ...), cada uno de los participantes puede anunciar en qué parte del video lo que él / ella le gustaría estar involucrado en: Así sería más fácil centrarse en el proyecto de video ya que todo el mundo sabe exactamente lo que él / ella tiene que hacer.

Lo que es importante destacar es que todos los participantes participarán en calidad de actor o actriz para este proyecto de vídeo. Pero si alguien no desea actuar delante de la cámara, él / ella podría ser útil al hacer el trabajo otra película tras la cámara. Herramientas de planificación tales como guiones gráficos también son formas útiles para asegurar la participación equitativa y significativa de todos los participantes. Lo ideal sería que todos los participantes deben tener las mismas oportunidades para llevar a cabo todas las funciones durante la fase de producción. Funciones tales como "operador de cámara" y "director" son particularmente poderosas (que toman las decisiones acerca de lo que se filma y lo que se excluye) y por lo tanto puede ser atractivo para aquellos que de otro modo podrían dominar el proceso. Los participantes deben ser alentados a rotar los roles de forma regular para evitar cualquier individuo se apropie de determinadas funciones.

Sin embargo, si va a ser difícil que todos los participantes participen en todas las posiciones durante la grabación de vídeo, se pueden organizar en grupos pequeños. Por ejemplo:

- Un pequeño grupo de personas tomarán la responsabilidad del proceso de edición, expresarán su opinión sobre el estilo visual final del vídeo.
 - Otro pequeño grupo se encargará de la cámara como asistentes de cámara durante la grabación de vídeo.
- Un grupo pequeño puede ser los entrevistadores.
- Debido a que la atención también se debe prestar a la identificación y selección de lugares en los que se realizará la historia que se cuenta. Por lo tanto, otro grupo pequeño tendrá que hacer eso.

A continuación, el grupo pueden ser intercambiado.

En este sentido, el VP lleva a todos al mismo nivel. Jerarquías que existen fuera del espacio del taller tienden a desintegrarse. Los participantes están en constante cambio de roles, de operador de cámara al sujeto, del director con el actor, y las dinámicas de poder están cambiando constantemente.

Las actividades de la etapa 3 - Fase 2:

- Hacer que los participantes entiendan que todos en el grupo tienen algo único y valioso que ofrecer.

- Aumentar las actitudes positivas

- Desarrollar habilidades de trabajo en grupo, habilidades de escucha, fortalecer la autoestima

- Mejorar la motivación, fomentar una mayor conciencia y desarrollar un papel activo de los participantes

- Fomentar la confianza y el respeto entre el grupo

- Ayudar a crear un "espacio sagrado" donde todas las personas saben que pueden ser ellos mismos y ser respetados.



Fase 3 - El trabajo en el campo: los videos son dirigidos y filmados por los participantes

A partir de ahora el guión del equipo se convierte en realidad. Los participantes son los directores, el público, los protagonistas.... el método del VP toma su forma final.

Este es el momento de empezar el producto del vídeo del rodaje de la historia, enfrentarse.

Los participantes tienen la película en relación con el guión que, en nuestro caso, es un tipo de estructura narrativa básica organizada en plan de rodaje que divide el guión en escenas separadas.

Si bien el rodaje, el guión gráfico es un punto de referencia, pero los participantes pueden ser flexibles. No es un guión que debe ser visto constantemente durante el rodaje, es simplemente una línea básica que ayuda al proceso.

En esta fase, el facilitador debe tener cuidado de que todos los participantes tienen su propio papel y tiene que ayudar al grupo a garantizar avances de la película y animar a todos los participantes.

Sin la presión de producir resultados predefinidos, el facilitador de este proyecto creativo puede abrirse a lo inesperado. Una vez que uno experimenta cuando se siente vulnerable se está filmando, uno desarrolla una mayor sensibilidad cuando se utiliza la cámara con otras películas. Dado que tanto la confianza personal y la confianza en el grupo crezcan, las percepciones pueden alterar drásticamente. Lo imposible se hace posible. Una nueva experiencia de sentirse poderoso, de "empoderamiento", puede conducir al grupo. Esta fase permite a las personas a convertirse en creadores y como tal es un gran catalizador para la acción, para el cambio.

El video puede convertirse en una herramienta para reflejar la realidad de los participantes y poner en relieve su potencial para cambiar esta realidad. A través de la lente tienen la oportunidad de elegir en qué concentrarse, para revelar su entorno y llegar a una audiencia externa.

Por supuesto, los mejores resultados se obtienen cuando nos centramos en el proceso, no el producto.

En cuanto al proceso, el facilitador no ha de estar película, hasta que los participantes hayan empezado a utilizar la cámara. Esto da un mensaje claro de que VP es diferente de filmación tradicional y que el facilitador es un miembro del equipo de la película, no el director. A medida que avanza el trabajo de la brecha entre el facilitador y el participante disminuye rápidamente aún más: todos somos miembros de un mismo equipo. En este punto resulta natural que el facilitador utilice también la cámara de vez en cuando (por ejemplo, tomas cortos de miembros de la comunidad con la

cámara para mostrar el proceso de VP en la acción, o cortar tomas o cintas de registro, que es importante para mantener un registro de lo que se ha filmado en cada cinta).

Obviamente, el enfoque siempre debe ser ayudar a desarrollar la confianza de los participantes en el uso de los equipos, y en última instancia, su control sobre el proceso.

Los participantes pueden mejorar las técnicas de filmación y entrevistas rápidamente a través de regular la reproducción de las imágenes que filme. Esta reflexión, autoevaluación método está en el centro de VP (ver siguiente fase).

Este proceso de grabación puede ser muy divertido para los participantes y desarrollan orgullosos sus logros. Se puede fomentar la confianza y la autoestima y, por supuesto, que el grupo pueda desarrollar el control sobre el proyecto.

Las actividades de la etapa 3 - Fase 3:

- Hacer que los participantes comprendan que todos cometemos errores - así es como se aprende.*
- Desarrollar la flexibilidad y la creatividad*
- Creación de confianza en sí mismo y confianza en los otros miembros del grupo*
- Aumentar el empoderamiento y control sobre el proceso de rodaje*
- Desarrollar la autoestima y el desarrollo de capacidades.*
- Hacer que los participantes aprendan a ser autocríticos*
- Tener un sentimiento de orgullo por sus logros*
- Fomentar el sentido de pertenencia*

Fase 4 - Evaluación de nuevo material

Método VP invita a la expresión de ideas novedosas y originales, es un instrumento de la dinámica de grupo que tiende a validar la individualidad.

Como consecuencia de ello, la forma más importante que fomenta la conciencia VP es que el proceso implica una opción de revisión periódica de la acción. La capacidad del formato de vídeo para reproducir imágenes de forma instantánea utilizando la función de reproducción crea un bucle de retroalimentación animado y sirve para reflexionar "nuestra realidad".

El patrón de la película - pantalla - discutir es aquella que se encuentra en el corazón mismo del proceso de video participativo y es integral a lo largo de las diferentes etapas.

La detección de nuevo material y reflexionar sobre los éxitos, retos, los errores cometidos y las lecciones aprendidas es una parte esencial de cada etapa. Los participantes aprenderán rápidamente al notar y responder a los problemas identificados y serán capaces de tomar decisiones informadas acerca de lo siguiente para filmar y cómo. Es importante establecer un patrón de detección de nuevo y considerar el registro de archivo como parte del proceso de VP.

La necesidad de reflexionar sobre la reproducción y la grabación que se integra en los juegos y ejercicios realizados durante las etapas iniciales no termina una vez que la producción ha comenzado, de hecho, su importancia para el aumento de procesos, proyecciones (ya sea directamente a las personas o filmado para un público más amplio) debe llevarse a cabo cada vez que se graba material, proporcionando así oportunidades para que todos los involucrados tomen parte en los debates y procesos de toma de decisiones.

La reflexión sobre el material representa un ejercicio del fenómeno de la distancia de rol, una des-identificación con el rendimiento y el cambio hacia una postura papel, meta en la que el jugador de rol se une con el director y, desde esta posición también considera el desempeño desde el punto de de vista de la audiencia. De ésta haciendo una pausa y reflexionando, es posible desarrollar la capacidad e

incluso el hábito de puntos de vista cambiantes, y poco a poco la construcción de un gestor interno de observación.

Este proceso estimula y apoya a los participantes a tomar parte en todos los demás aspectos del proceso, incluyendo la configuración del equipo, presentar el proyecto, la presentación de videos, facilita los debates y comentarios de grabación. Los participantes están plenamente comprometidos en el proceso y también pueden comprender, paso a paso, su desarrollo y competencia. La buena voluntad y la confianza que el facilitador entrega la responsabilidad también es probable que sea notado y apreciado.

En esta fase transversal el facilitador tiene que planificar la estructura y el contenido del examen cuidadosamente, tomando en consideración el papel de cada participante en el proceso de planificación y algunas preguntas clave para estimular la retroalimentación y la discusión. Un ejercicio muy bueno también es centrarse en lo que piensan que falta o se puede mejorar.

7. Etapa 4 – El proceso de edición

En esta fase, el facilitador desempeña un papel clave en el apoyo de los participantes a los vídeos de forma, incluso si el grupo es el actor también de esta fase.

VP está en su mejor momento como un ejercicio colectivo, por lo que a través de un ciclo continuo de la filmación y la revisión en grupo, los participantes toman todas las decisiones juntas sobre lo que está incluido y lo que queda fuera. A través de un consenso en formación más verdadera, panorama más equilibrado que puede emerger.

Trabajando de esta manera, las imágenes se seleccionan para la filmación por los propios participantes, que deciden qué y quién para mostrar.

El proceso de edición técnica puede ser realizado por el propio facilitador (una vez que el grupo haya seleccionado las imágenes), por el facilitador con algunos miembros del grupo (los que quieran tomar parte también en la realización técnica del video), por todos los participantes (si todos ellos quieren ser protagonistas también de este proceso). No es posible que todos participen en la edición y mucha gente no se interesa o no tiene tiempo de todos modos, pero con un pequeño grupo de asesores que realmente ayuda a tomar parte del poder al editor.

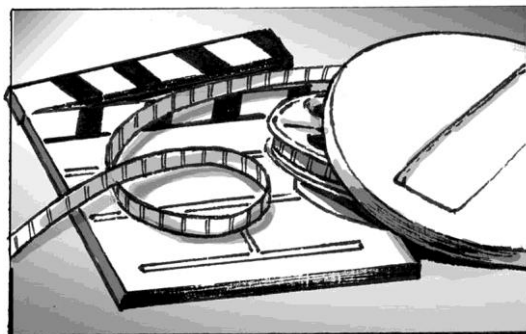
Se tiene que tener en cuenta que en la actualidad la edición ya no es el dominio de los profesionales, la mayoría de ordenadores modernos inmediatamente puede convertirse en estudios de edición y software de edición moderna son relativamente fáciles de usar, lo que permite producir películas cortas relativamente rápida y sencilla.

De todos modos puede ser un gran reto para mantener el espíritu de la participación en esta etapa del proceso, también con el fin de obtener información y el acuerdo del grupo. Incluso la más mínima manipulación de material filmado, como poner títulos al inicio y al final y añadir un poco de música en el fondo en algunas de las tomas puede hacer un producto muy profesional.

Finalmente, debido a la posibilidad de editar las películas significa que los videos cortos y rápidos participativos pueden tener un amplio "margen" de potencial, los participantes tienen que participar también en la organización de la difusión del producto, decidir juntos que llega a la final, productos y la organización de eventos con el público, los interesados, así como con los responsables políticos, los donantes, los estudiantes, otros expertos.....

Esto es también, para el grupo, un momento importante para revisar los acuerdos asumidos en el inicio del proyecto y para hablar de la experiencia.

Sólo puede ser en este punto que algunos participantes se den cuenta del verdadero poder de lo que han creado y es útil para discutir con ellos de nuevo sobre todo el proceso y el VP experimentado en acción.



Bibliografía

Barrett, H., Lewin-Jones, J., Mitra, B., & Williamson, S. (2009) *Evaluating the Use of Video in Learning and Teaching: the Blended Learning Research Project*. 8th Learning and Teaching Conference Support the Student Learning Experience Retrieved from <http://www.worc.ac.uk/adpu/1124.htm>

Chambers, R. (2003) *Participatory Workshops - a sourcebook of 21 sets of ideas and activities* (Earthscan)

Cohen, Sylvie I. (1996). 'Mobilizing Communities for Participation and Empowerment'. In Servaes, Jan, Jacobson, Thomas L., White, Shirley A. (eds). *Participatory Communication for Social Change*. New Delhi: Sage Publications.

Gomez-f. M. A. (2006) *Evaluation of the Uses and Benefits of Participatory Video*.
Download: www.insightshare.org

Huber, B. (1998) *Communicative aspects of participatory video projects: An Explanatory Study*.
Download: www.zanzibar.org/maneno/New%20Pages/articles.htm

Lunch, C. & N. (2006) *Insight into the participatory Video: a handbook for the field*
Published by Insight - First edition February 2006

Lunch, C. (2004) 'Participatory Video: Rural People Document their Knowledge and Innovations', in *IK Notes*, August, No.71.
Download: www.worldbank.org/afr/ik/iknotes.htm

Lunch, C. (2004) 'Participatory Video: Rural People Document their Knowledge and Innovations', in *IK Notes*, August, No.71.
Download: www.worldbank.org/afr/ik/iknotes.htm

Nathanials, N.Q (2006) *Implementation of Cocoa IPM in West Africa. Participatory Video. A guide to getting started* (CABI)
Contact: www.cabi-bioscience.org

Okahashi, P. (2000) 'The potential of Participatory Video', in *Rehabilitation Review* 11(1) January, 2000, pp.1-4.
Download: www.vrri.org/rhb0100.htm

Panos, (2003). *Giving Voice - Practical guidelines for implementing oral testimony projects*.
Contact: www.panos.org.uk

Ramírez, Ricardo (1998). *Participatory learning and communication for managing pluralism. Procedural Paper submitted in Part Fulfilment of a PhD at the University of Guelph, Guelph, Canada; October 1998.*

Robertson, C. and Shaw, J. (1997) *Participatory Video: A Practical Approach to Using Video Creatively in Group Developmental Work* (Routledge)

Shaw, Jackie and Robertson, Clive (1997). *Participatory video: a practical approach to using video creatively in group development work.* London: Routledge.

Stuart, Sara (1989). 'Access to media: placing video in the hands of the people'. *Media Development. Special Issue 'Video for the people'.*

INTERESTING LINKS ABOUT HOW TO USE THE VIDEO CAMERA AND VIDEO EDITING IN SPANISH

MONITORING DIDACTIC VIDEOS:

<http://electronica.practicopedia.lainformacion.com/videocamara/como-usar-una-videocamara-1981>

<http://www.youtube.com/watch?v=OSocG8H6e3o&feature=relmfu>

<http://www.youtube.com/watch?v=s5VMGfEzJ2I&feature=relmfu>

<http://www.youtube.com/watch?v=PbZStILYqoE>

http://www.youtube.com/watch?v=mH0_3GQJGis&feature=relmfu

<http://www.youtube.com/watch?v=4wjy-mdyyRc&feature=relmfu>

WORKSHOP AND HANDBOOK ABOUT HOW TO USE THE VIDEO CAMERA AND VIDEO EDITING

<http://www.letra.org/spip/spip.php?article1967>

<http://es.scribd.com/doc/25117614/Manual-de-Buenas-Practicas-2-0-01-Manual-de-video-Basico>

http://leer.es/participa/files/2009/05/guia_videos.pdf