

2023/24

CONOCIMIENTO

CENTRO DE MENORES

MEDIACIÓN



→ CONVOCATORIA

**PROGRAMA
CORRESPONDENCIAS
DIGITALES / NARRATIVAS
AUDIOVISUALES Y NUEVOS
MEDIOS**



CORRESPONDENCIAS DIGITALES /
NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y NUEVOS MEDIOS
→ CONVOCATORIA

2023/24

CONOCIMIENTO

MEDIACIÓN

CENTRO DE MENORES

1 / INTRODUCCIÓN

2 / MUV

3 / TEMA

4 / OBJETIVOS

5 / CENTROS

6 / SESIONES

7 / MEDIADORA ↓

LAURA TABARÉS

8 / EPÍLOGO ↓

MAYTE GÓMEZ MOLINA



INDEX



El presente programa busca acercar las narrativas audiovisuales a diferentes centros de Coruña con el propósito de transformar, a través de la creación contemporánea, las relaciones que sus adolescencias trazan con los medios digitales.

El objetivo principal del proyecto es convertir los medios digitales actuales en materiales artísticos desde los que poder generar audiovisuales propios. Para ello se introducirá a los participantes en los procesos creativos referentes al videoarte y a su vez, en la posibilidad de usar sus videojuegos, filtros, trends, o plataformas de preferencia con un prisma distinto al cotidiano.

Los participantes generarán desde cero sus propias filmaciones. Asistirán a talleres prácticos de aproximación a los procesos de conceptualización, creación, materialización y presentación pública de audiovisuales. Asimismo, realizarán pequeñas experimentaciones con técnicas digitales, storytelling y visionados de piezas con el objetivo de adentrarse en el presente de las prácticas artísticas contemporáneas.

El programa se desarrollará en colaboración con los agentes del centro, teniendo en cuenta sus necesidades específicas y atendiendo a las sensibilidades e intereses de sus participantes. Por ello las temáticas a tratar serán diversas, teniendo en común el concepto de correspondencia.

1 INTRODUCCIÓN



El MUV es un Museo virtual que nace como plataforma pionera para el arte y la cultura, en un entorno virtual y digital versátil, flexible y nómada, abierto a nuevas formas de incidir en la investigación, en la comunicación y en la transferencia de conocimiento. Se trata de una herramienta interactiva que plantea nuevos desafíos educativos y facilita otras formas de acercamiento y accesibilidad a la cultura. El presente programa encuentra en el MUV un lugar donde ampliar el acceso de los participantes a experiencias artísticas y culturales inmersivas, fomentando un aprendizaje más interactivo y conectado emocionalmente a las obras. Al explorar diferentes estilos, épocas y culturas los adolescentes pueden desarrollar una mayor empatía y conciencia cultural.

2

MUV



Una correspondencia es un dispositivo para cristalizar los relatos personales, el mundo interior, nuestros intereses y en definitiva, las cosas que realmente nos interpelan. Además, correspondencia implica cierta equivalencia entre varias cosas y el intercambio entre diferentes pareceres. Lanzar una correspondencia puede convertirse en una ventana hacia el mundo exterior, una posibilidad de conexión con los otros y de expresión de nosotros mismos. Un lugar en el que poder relatar nuestra propia historia para que los demás nos escuchen.



- ① —→ POTENCIAR EL ACCESO A LAS PRÁCTICAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS DE LAS ADOLESCENCIAS DE LOS CENTROS.
- ② —→ FAVORECER UN USO MÁS CREATIVO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LAS PLATAFORMAS DIGITALES QUE YA UTILIZAN DE FORMA COTIDIANA CON OBJETO DE OCIO.
- ③ —→ ESTIMULAR LA AUTOESTIMA DE LAS ADOLESCENCIAS DE LOS CENTROS RESALTANDO SUS PROPIAS APTITUDES Y SENSIBILIDADES A LA HORA DE AFRONTAR UN OBJETIVO.
- ④ —→ INCENTIVAR LOS PROCESOS DE SUPERACIÓN PERSONAL DOTANDO DE HERRAMIENTAS PARA COMENZAR Y FINALIZAR UN PROYECTO PROPIO.
- ⑤ —→ FOMENTAR LA INCORPORACIÓN DE CONOCIMIENTOS PROMOViendo LA CURIOSIDAD COMO MOTOR DE TRANSFORMACIÓN EN SU FUTURO PERSONAL O PROFESIONAL.
- ⑥ —→ DOTAR A LOS PARTICIPANTES DE ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS DESDE LAS QUE PROCESAR CIERTOS AFECTOS.

4

OBJETIVOS



Se desarrollará en tres centros de menores de A Coruña:

CIEMA —→ Centro de Intervención Educativa en Medio Abierto: Es un recurso para la ejecución de medidas en medio abierto que está gestionado por la Fundación Camiña Social a través de un convenio de colaboración entre la Consellería de Política Social de la Xunta de Galicia y la Fundación Camiña Social para llevar a cabo una intervención educativa integral con personas menores que tengan que cumplir medidas judiciales.

CENTRO DE REEDUCACIÓN CONCEPCIÓN ARENAL —→ Pertenece a la Xunta de Galicia y es gestionado por la Fundación Camiña Social a través de un Convenio de colaboración entre la Consellería de Política Social y la Fundación Camiña Social para llevar a cabo la atención residencial y la intervención educativa integral con personas menores que tengan que cumplir medidas judiciales privativas de libertad. Este centro ofrece un contexto educativo favorecedor de la inserción social y familiar del menor/joven, teniendo entre sus fines el contribuir a que éste construya su proceso vital a través de una formación basada en el conocimiento y puesta en práctica de deberes y derechos que les posibiliten el ser ciudadanos competentes socialmente.

CENTRO DE MENORES SAN JOSÉ DE CALASANZ —→ Centro de protección de la Xunta de Galicia, que trabaja con menores de entre 3 y 18 años que se encuentran en situación de desprotección social, debido a diversas problemáticas familiares. Desde el centro se lleva a cabo una intervención integral, con el objetivo de ayudar a que estos niños y niñas, chicos y chicas, puedan tener, durante el tiempo que residan en el centro, todas sus necesidades cubiertas y una vida lo más normalizada posible.

5

CENTROS



① —→ CINECLUB INTERACTIVO

HACEMOS UN VISIONADO DE DIFERENTES AUDIOVISUALES (CORTOMETRAJES, VIDEOARTE, VIDEOCLIPS, PROYECTOS EN RRSS) QUE NOS SIRVAN PARA DESENTRAÑAR CUALES SON LOS INGREDIENTES CONCEPTUALES Y TÉCNICOS EN LAS CREACIONES CONTEMPORÁNEAS. PARA ELLO DIVIDIMOS NUESTRO MURAL DE PENSAMIENTO EN TRES GRANDES BLOQUES: ANÁLISIS DE FORMA, DE CONTENIDO Y TÉCNICO, ASÍ COMO UN CUARTO SOBRE EL TEMA QUE ESTAMOS TRATANDO: CORRESPONDENCIAS.

EN EL ANÁLISIS DE FORMA DEL AUDIOVISUAL NOS CENTRAMOS EN DETECTAR QUE TIPO DE SONIDOS, DE IMÁGENES Y DE NARRACIONES SE UTILIZAN. ESTE PROCESO SE LLEVA A CABO SIN NECESIDAD DE APELAR A CONCEPTOS OPACOS, TAN SÓLO CON RECURRIR A NUESTRA CULTURA AUDIOVISUAL Y A NUESTRO PENSAMIENTO CRÍTICO.

EN EL ANÁLISIS DE CONTENIDO NOS PREGUNTAMOS QUÉ IDEAS TRANSMITE EL AUDIOVISUAL QUE HEMOS VISTO. DE ESTE MODO VEMOS DE QUÉ MANERA SE VINCULA CADA DECISIÓN TÉCNICA CON CADA DECISIÓN CONCEPTUAL. A SU VEZ, NOS FAMILIARIZAMOS CON LA POSIBILIDAD DE PODER TRANSMITIR ALGO ESPECÍFICO A TRAVÉS DE LOS FORMATOS QUE YA TENEMOS A LA MANO.

EN EL ANÁLISIS TÉCNICO BUSCAMOS DESENTRAÑAR QUÉ TECNOLOGÍAS UTILIZA CADA AUDIOVISUAL. ESTAS TECNOLOGÍAS RECORREN TODOS LOS PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DEL AUDIOVISUAL, DESDE SU GRABACIÓN HASTA SU POSTERIOR POSTPRODUCCIÓN. PODEMOS CONCLUIR QUE GRAN PARTE DE LAS HERRAMIENTAS SON DE BAJO PRESUPUESTO, COMO MÓVILES, EN COMPARACIÓN A LAS QUE ACOSTUMBRAMOS A VER EN GRANDES PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS.

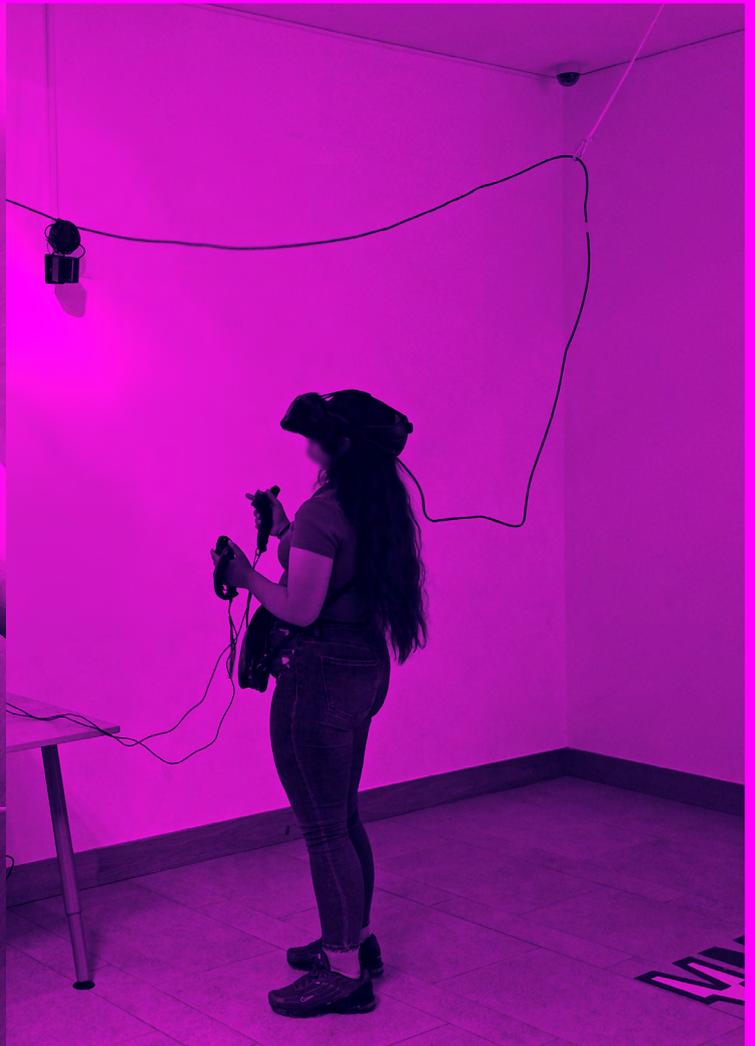
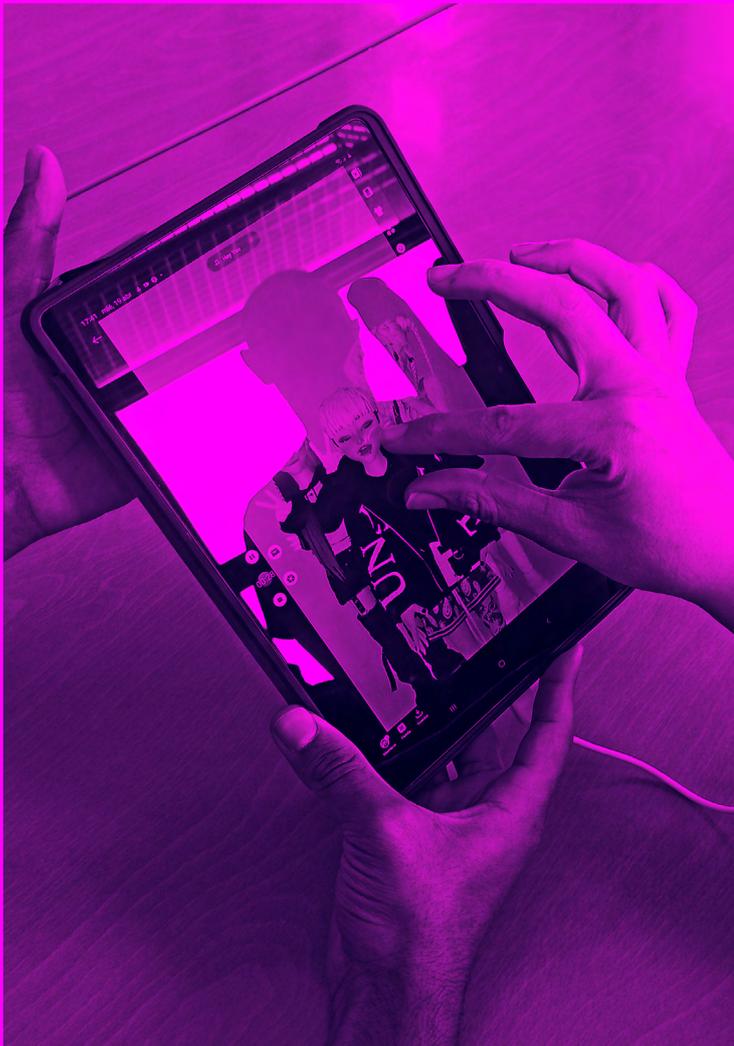
FINALMENTE NOS PREGUNTAMOS QUIÉN ESTÁ HABLANDO Y A QUIEN LE ESTÁ HABLANDO EN EL AUDIOVISUAL, CON EL FIN DE FAMILIARIZARNOS CON LA IDEA DE MANDAR MENSAJES A TRAVÉS DE ESTOS FORMATOS.

CON ESTA FORMA DE ANALIZAR POR PARTES UN OBJETO APRENDEMOS A DESCOMPONER Y A COMPRENDER CUESTIONES COMPLEJAS EN PARTES MANEJABLES, BRINDANDO UNA FORMA VISUAL Y TÁCTIL DE COMPRENDER Y CONECTAR IDEAS, ESTIMULANDO SU PENSAMIENTO CRÍTICO. A SU VEZ, PROBAMOS A VALERNOS DE NUESTROS PROPIOS CONOCIMIENTOS Y LOS PONEMOS EN VALOR, FORTALECIENDO LA CONFIANZA EN NOSOTROS MISMOS Y NUESTRAS HERRAMIENTAS PREVIAS.

6

SESIONES





② —→ EXPERIMENTACIÓN DIGITAL

ANTES DE COMENZAR A ADENTRARNOS EN NUESTRO PROYECTO REALIZAMOS UNA SESIÓN DE EXPERIMENTACIÓN CON DIFERENTES HERRAMIENTAS DIGITALES. EN ESTE CASO NOS CENTRAMOS EN LAS NUEVAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES. ESTAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES NOS PERMITEN CREAR VIDEOS VEROSÍMILES DE UN NOTICIARIO, IMÁGENES REALISTAS DE HÍBRIDOS DE ANIMALES CON TAN SOLO INCLUIR UN TEXTO O HACER CAMINAR Y BAILAR A UN DIBUJO INERTE QUE ACABAMOS DE REALIZAR EN UN PAPEL.

LA IDEA ES QUE CREEN UN REPERTORIO DE PRÁCTICAS Y PLATAFORMAS POSIBLES QUE EXPLORAR ANTES DE COMENZAR SU PROPIO PROYECTO. AL ACCEDER A HERRAMIENTAS AVANZADAS DE ESTE TIPO QUE ANTES SOLO ESTABAN DISPONIBLES PARA PROFESIONALES, AMPLIAN SUS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE, ADQUIRIENDO HABILIDADES TÉCNICAS Y PREPARÁNDOSE PARA UN FUTURO EN EL QUE LA TECNOLOGÍA Y LA CREATIVIDAD SE ENTRELAZAN CADA VEZ MÁS EN DIVERSOS CAMPOS PROFESIONALES.





FOTOGRAMA DE LA CORRESPONDENCIA DIGITAL ESTIMADA JUSTICIA DE A.



③ —→ ESCENAS POSIBLES

HACEMOS UN VIAJE HACIA EL CINE MÁS CLÁSICO. APRENDEMOS LOS TIPOS DE PLANOS QUE EXISTEN SEGÚN SU ENCUADRE Y SEGÚN SU ÁNGULO Y MOVIMIENTO DE CÁMARA. PARA ELLO SE REALIZA UN VISIONADO DE ESCENAS QUE RECONOCEN Y SE HABLA DE LA PERTINENCIA O NO DE LOS PLANOS PARA LA EMOCIÓN QUE SE QUIERE TRANSMITIR AL PÚBLICO.

DESPUÉS SE PROPONE LA GRABACIÓN DE UNA ESCENA COTIDIANA DE DOS AMIGOS QUE SE ENCUENTRAN DESPUÉS DE UN LARGO TIEMPO PARA TOMAR ALGO Y TRES FINALES POSIBLES DE DIFERENTES GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS: COMEDIA ROMÁNTICA, TERROR Y CIENCIA FICCIÓN.

EL OBJETIVO ES DESCUBRIR CÓMO SE PRECISA DE LA CREACIÓN DE DIFERENTES PLANOS PARA TRANSMITIR DIFERENTES EMOCIONES Y CONCEPTOS, INTEGRANDO LA TEORÍA CINEMATOGRAFICA DE FORMA PRÁCTICA. AL PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN LA CREACIÓN DE ESCENAS, PUEDEN MEJORAR SUS HABILIDADES DE TRABAJO EN EQUIPO Y COMUNICACIÓN VISUAL, CONVIRTIÉNDOSE EN ESPECTADORES MÁS CRÍTICOS, CAPACES DE APRECIAR Y ANALIZAR CON MAYOR PROFUNDIDAD LO QUE CONSUMEN, ENRIQUECIENDO ASÍ SU EXPERIENCIA.





④ —→ STORYTELLING COLECTIVO

EN ESTA SESIÓN HABLAMOS DE LA IMPORTANCIA DE LAS HISTORIAS: DE CÓMO CONSTRUYEN EL MUNDO Y DE QUE SE ENCUENTRAN EN TODOS LADOS. REFLEXIONAMOS SOBRE NUESTRA CAPACIDAD DE CONTAR NUESTRA PROPIA HISTORIA Y LAS DIVERSAS MANERAS DE HACERLO MEDIANTE DIFERENTES FORMATOS Y MODOS.

MEDIANTE UN CONOCIDO JUEGO DE DADOS DE ESTILO NARRATIVO REALIZAMOS UN RELATO COLABORATIVO EN VOZ ALTA. LOS DADOS POSEEN IMÁGENES EN CADA CARA, ALGUNAS SON EVOCADORAS Y OTRAS MÁS EVIDENTES. PARA NARRAR LA HISTORIA REALIZAMOS UNA RONDA POR ORDEN, EN LA QUE SE LANZAN LOS DADOS POR TURNOS Y CADA PERSONA NARRA EN ALTO UN FRAGMENTO DEL RELATO. PARA ACERCARNOS AL PROPÓSITO DEL PROYECTO DE GENERAR UNA CORRESPONDENCIA, DECIDIMOS DE FORMA COLECTIVA QUE PERSONAJE VAMOS A ENCARNAR A LA HORA DE REALIZAR EL JUEGO. LOS RELATOS RESULTANTES TOMAN DERROTEROS INESPERADOS GRACIAS A LA ALEATORIEDAD QUE PERMITE EL JUEGO, PERMITIÉNDONOS FAMILIARIZARNOS CON METODOLOGÍAS DE PENSAMIENTO CREATIVO.

CONTAR HISTORIAS LES AYUDA A DESARROLLAR HABILIDADES DE COMUNICACIÓN VERBAL Y GANAR CONFIANZA Y AUTOESTIMA AL HABLAR EN PÚBLICO. ESTE TIPO DE JUEGO FOMENTA SU IMAGINACIÓN AL TENER QUE IMPROVISAR UNA HISTORIA BASADA EN LOS RESULTADOS DE LOS DADOS, SE VEN DESAFIADOS A PENSAR DE MANERA RÁPIDA Y CREATIVA, LO QUE ESTIMULA SU CAPACIDAD PARA GENERAR IDEAS ORIGINALES. CONTAR HISTORIAS EN VOZ ALTA CONLLEVA TRABAJAR EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE FORMA COHERENTE, ESTO LES AYUDA A COMPRENDER LA IMPORTANCIA DE UNA NARRATIVA SÓLIDA Y A ESTRUCTURAR SUS IDEAS DE MANERA MÁS EFECTIVA. APRENDEN A TRABAJAR JUNTOS Y A COLABORAR PARA CONSTRUIR UNA HISTORIA CON PIES Y CABEZA, ESTO PROMUEVE HABILIDADES DE TRABAJO EN EQUIPO Y TOMA DE DECISIONES CONJUNTAS.



⑤ —→ IMÁGENES Y TEXTOS Y VICEVERSA

"WHAT DO YOU MEME?" ES UN JUEGO DE MESA QUE SE BASA EN LA CREACIÓN DE MEMES Y QUE CONSISTE EN COMBINAR IMÁGENES DE MEMES POPULARES CON FRASES DIVERTIDAS. EL FIN ES CREAR COMBINACIONES QUE DESCRIBAN ALGO O ALGUIEN CON LO QUE UNO PUEDE IDENTIFICARSE O ENCONTRAR CONEXIONES Y SIMILITUDES EN SU PROPIA EXPERIENCIA O SENTIMIENTOS. LOS JUGADORES RECIBEN UNA SERIE DE TARJETAS CON IMÁGENES DE MEMES Y DEBEN ELEGIR LA FRASE MÁS ADECUADA PARA COMPLETAR LA IMAGEN. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES ACUMULAR LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS AL FINAL DE LA PARTIDA.

EL JUEGO ESTIMULA LA CREATIVIDAD AL REQUERIR QUE LOS JUGADORES COMBINEN IMÁGENES Y TEXTO DE MANERA HUMORÍSTICA DE MANERA RESPETUOSA, FOMENTANDO ASÍ LA CAPACIDAD DE PENSAR FUERA DE LO CONVENCIONAL Y MEJORANDO LA CONEXIÓN SOCIAL POSITIVA CON SUS COMPAÑEROS. EL JUEGO PUEDE INCLUIR SITUACIONES O TEMAS QUE ABORDEN EMOCIONES O EXPERIENCIAS COMUNES, CREAR MEMES LES AYUDA A DESARROLLAR SU INTELIGENCIA EMOCIONAL Y A COMPRENDER MEJOR SUS PROPIOS SENTIMIENTOS Y LOS DE LOS DEMÁS.





⑥ —→ BRIEFING

EN LOS ANTERIORES TALLERES HEMOS REALIZADO DIFERENTES EJERCICIOS EXPERIMENTALES, AHORA ES EL MOMENTO DE ATERRIZAR ALGUNAS DE NUESTRAS INTUICIONES PARA LLEVAR A CABO NUESTRO PROPIO AUDIOVISUAL: QUE ESTILO TENDRÁ, QUE FORMATO, QUÉ TIPO DE IMÁGENES Y SONIDOS INCLUIRÁ.

PARA ELLO SE REPARTE UN DOCUMENTO ESCRITO CON PREGUNTAS CLAVE SOBRE SU PROYECTO AUDIOVISUAL PARA SER RELLENADO POSTERIORMENTE POR ELLOS. ESTE DOCUMENTO NOS PERMITE EXPRESAR DE MANERA CLARA LOS DETALLES ESENCIALES DEL PROYECTO PARA PODER MANTENERLOS COMO GUÍA Y A SU VEZ COMUNICÁRSELO DE MANERA EFECTIVA A NUESTROS COMPAÑEROS.

TRABAJAR EN BASE A INFORMES LES AYUDA A DESARROLLAR HABILIDADES DE ORGANIZACIÓN, CLARIDAD Y COMUNICACIÓN EFECTIVA, PREPARÁNDOLOS PARA ENFRENTAR PROYECTOS DE MANERA MÁS ESTRUCTURADA Y PROFESIONAL. ADEMÁS, LOS BRIEFINGS FOMENTAN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y LA COMPRESIÓN DE OBJETIVOS Y TAREAS, PERMITIÉNDOLES ADQUIRIR UNA VISIÓN INTEGRAL DEL PROCESO DE TRABAJO Y LOGRAR RESULTADOS EXITOSOS.



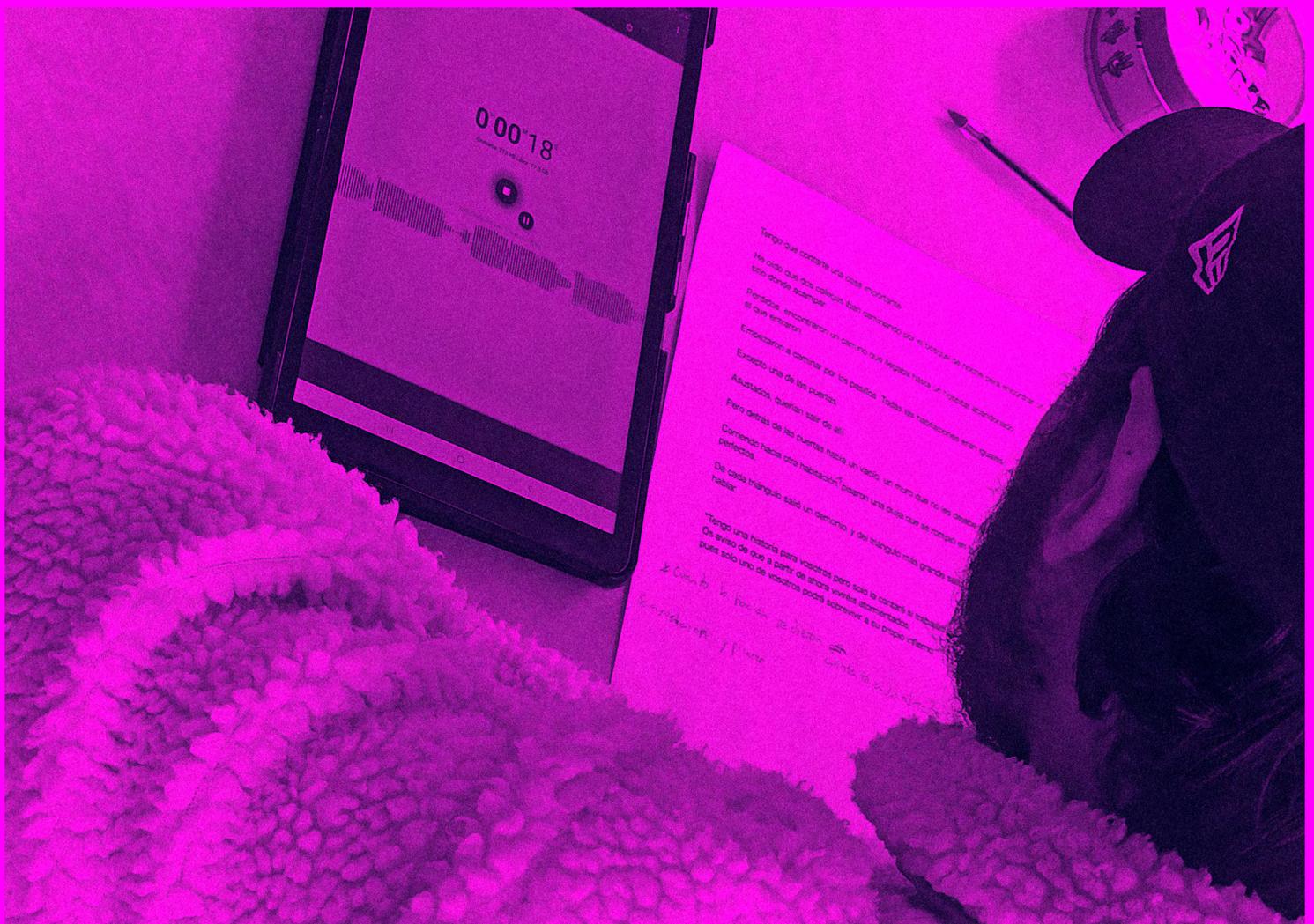
⑦ —→ MANDAR CARTAS DE 1 MINUTO

CON LO ACORDADO EN EL BRIEFING, SE LES PROPONE LA ESCRITURA DE UNA CORRESPONDENCIA QUE POSTERIORMENTE SE DESARROLLARÁ EN FORMATO AUDIOVISUAL. EL OBJETIVO ES PROPORCIONARLES UN ESPACIO SEGURO DONDE PUEDAN EXPRESAR SUS PENSAMIENTOS SIN LA PRESIÓN DE SER JUZGADOS. EN MUCHAS OCASIONES, LOS MENORES PUEDEN SENTIRSE COHIBIDOS O TEMEROSOS DE EXPRESAR ABIERTAMENTE SUS PENSAMIENTOS Y EMOCIONES DEBIDO A LA PRESIÓN SOCIAL. EN LAS SESIONES SE FOMENTA LA APERTURA Y LA SINCERIDAD, PERMITIÉNDOLES EXPLORAR SUS PROPIAS REFLEXIONES DE UNA MANERA AUTÉNTICA Y SIN MIEDO, PROMOVRIENDO SU BIENESTAR EMOCIONAL, SU AUTOCONOCIMIENTO Y LA EMPATÍA Y EL RESPETO CON LOS DEMÁS COMPAÑEROS.

DEBIDO A QUE UNA CORRESPONDENCIA DE CARÁCTER REALISTA PODRÍA CONLLEVAR LA INCLUSIÓN DE CONTENIDO SENSIBLE O PROTEGIDO, SE LES PROPONE LA POSIBILIDAD DE FABULAR LOS PERSONAJES Y SITUACIONES CON EL FIN DE PODER COMUNICAR DE FORMA MENOS CONDICIONADA.

ESCRIBIR UNA CARTA COMO GUIÓN NARRATIVO DE SU PROPIO AUDIOVISUAL LES PERMITE REFLEJAR SU MUNDO INTERIOR Y SUS EXPERIENCIAS, DESARROLLANDO UN SENTIDO DE CONTROL SOBRE SU NARRATIVA. ESTO FORTALECE SU AUTOESTIMA YA QUE COMPRUEBAN QUE SON CAPACES DE CREAR ALGO SIGNIFICATIVO Y RELEVANTE. EL PROCESO DE ESCRIBIR UNA PELÍCULA EN FORMA DE CARTA PUEDE REQUERIR QUE REFLEXIONEN SOBRE SU PROPIA VIDA, ELECCIONES Y CONSECUENCIAS, EXPLORANDO TEMAS RELEVANTES PARA ELLOS Y PROMOVRIENDO ASÍ EL AUTOANÁLISIS.





⑧ —→ TALLERES DE VIDEO

EN LAS SESIONES DESTINADAS A PRODUCIR MATERIALES PARA NUESTROS AUDIOVISUALES, SE REALIZAN DIFERENTES TIPOS DE ACERCAMIENTOS TÉCNICOS SEGÚN LA ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA Y LA ESTÉTICA DE NUESTRA CORRESPONDENCIA. ALGUNOS DE LOS TALLERES LLEVADOS A CABO SON:

- MACHINIMA —→ EL MACHINIMA ES UNA FORMA DE CINE QUE UTILIZA VIDEOJUEGOS COMO PLATAFORMA PARA CREAR CONTENIDO AUDIOVISUAL. CONSISTE EN LA GRABACIÓN Y EDICIÓN DE SECUENCIAS DE JUEGO, COMBINADAS CON NARRATIVA PARA CONTAR HISTORIAS. ESTA TÉCNICA APROVECHA LOS GRÁFICOS, ESCENARIOS Y PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA GENERAR PRODUCCIONES VISUALES DE GRAN ACCESIBILIDAD PARA LOS CREADORES. EN ESTE CASO SE USAN APPS DE VIDEOJUEGOS QUE RECREEN ESCENARIOS ADECUADOS PARA CADA AUDIOVISUAL, Y SON GRABADOS POR ELLOS CON APPS DE GRABACIÓN DE PANTALLA. LOS VIDEOJUEGOS SELECCIONADOS SUELEN SER AQUELLOS QUE ELLOS YA JUEGAN O QUE QUIEREN COMENZAR A JUGAR Y QUE CONSIDERAN PERTINENTES PARA SU AUDIOVISUAL.

- CHROMA —→ TAMBIÉN CONOCIDO COMO PANTALLA VERDE O PANTALLA AZUL, ES UNA TÉCNICA UTILIZADA EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA SEPARAR UN OBJETO O PERSONA DEL FONDO Y REEMPLAZARLO DIGITALMENTE POR OTRO CONTENIDO. SE UTILIZA UN FONDO DE COLOR UNIFORME, GENERALMENTE VERDE O AZUL, QUE LUEGO SE ELIMINA DURANTE EL PROCESO DE EDICIÓN UTILIZANDO SOFTWARE ESPECIALIZADO. ESTO PERMITE SUPERPONER AL SUJETO EN CUALQUIER ENTORNO O ESCENARIO DESEADO, BRINDANDO FLEXIBILIDAD EN LA CREACIÓN DE EFECTOS VISUALES, ESCENAS O SITUACIONES IMPOSIBLES DE LOGRAR EN LA FILMACIÓN REAL.

- REALIDAD AUMENTADA —→ LAS APPS DE REALIDAD AUMENTADA COMBINAN ELEMENTOS VIRTUALES CON EL ENTORNO REAL A TRAVÉS DE LA CÁMARA DEL DISPOSITIVO. ESTAS APPS SUPERPONEN OBJETOS DIGITALES, INFORMACIÓN O EFECTOS VISUALES EN TIEMPO REAL, PERMITIÉNDOLES INTERACTUAR CON ELEMENTOS VIRTUALES EN SU ENTORNO FÍSICO.

- APROPIACIÓN —→ USAMOS IMÁGENES O FRAGMENTOS PREEXISTENTES, YA SEAN VISUALES O SONOROS, COMO MATERIAL CREATIVO EN UNA NUEVA OBRA. ESTO IMPLICA TOMAR OBRAS O ELEMENTOS EXISTENTES Y RECONTEXTUALIZARLOS, REINTERPRETARLOS O TRANSFORMARLOS PARA CREAR UNA NUEVA PIEZA ARTÍSTICA CON UN SIGNIFICADO DISTINTO, SIEMPRE CITANDO LAS CREACIONES ORIGINALES DE FORMA RESPETUOSA.



- AVATAR → HACERSE UN AVATAR ES CREAR UNA REPRESENTACIÓN DIGITAL QUE NOS REPRESENTA EN EL MUNDO VIRTUAL. SON PERSONAJES VIRTUALES QUE PUEDEN SER DISEÑADOS A NUESTRO GUSTO, ELIGIENDO ASPECTOS COMO APARIENCIA FÍSICA, VESTIMENTA, ACCESORIOS Y CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS. ESTO NOS PERMITE INTERACTUAR EN DIVERSOS MUNDOS VIRTUALES Y GRABARNOS SIN EXPONER NUESTRA IDENTIDAD.

- FOTOGRAMETRÍA → UNA APP DE FOTOGRAMETRÍA UTILIZA IMÁGENES FOTOGRÁFICAS PARA CREAR MODELOS TRIDIMENSIONALES O RECONSTRUIR OBJETOS Y ENTORNOS EN FORMATO DIGITAL. CAPTURAMOS UNA SERIE DE FOTOS DESDE DIFERENTES ÁNGULOS Y LUEGO LAS PROCESAMOS PARA OBTENER UN MODELO 3D. ESTAS APPS SON UTILIZADAS EN DIVERSAS INDUSTRIAS, COMO ARQUITECTURA, ARQUEOLOGÍA O DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

UTILIZAR HERRAMIENTAS DIGITALES CON FINES ARTÍSTICOS ESTIMULA SU IMAGINACIÓN Y EL PENSAMIENTO INNOVADOR AL MISMO TIEMPO QUE ADQUIEREN HABILIDADES TÉCNICAS VALIOSAS AL APRENDER A UTILIZAR SOFTWARE ESPECÍFICO, DESARROLLANDO ASÍ COMPETENCIAS DIGITALES ESENCIALES PARA SU FUTURO. AL EXPLORAR NUEVAS APLICACIONES CREATIVAS DE LAS TECNOLOGÍAS QUE YA CONOCEN, AMPLÍAN SUS HORIZONTES Y DESCUBREN NUEVAS POSIBILIDADES ROMPIENDO CON LA IDEA DE QUE ESTAS TECNOLOGÍAS SOLO TIENEN UN PROPÓSITO DE ENTRETENIMIENTO Y A RECONOCER SU POTENCIAL PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO SIGNIFICATIVO. UTILIZAR HERRAMIENTAS Y CÓDIGOS CULTURALES QUE LES SON FAMILIARES AUMENTA LA MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO DE LOS ADOLESCENTES. AL VER QUE PUEDEN APLICAR SUS INTERESES Y CONOCIMIENTOS PREVIOS DE MANERA PRODUCTIVA, SE SIENTEN MÁS INVOLUCRADOS Y ENTUSIASMADOS LO QUE FAVORECE SU PERSISTENCIA Y DEDICACIÓN.



⑨ → TALLERES DE SONIDO

EN ESTA SESIÓN GENERAMOS LOS SONIDOS DE NUESTRO AUDIOVISUAL: DESDE GRABAR NUESTRA VOZ EN UNA NARRACIÓN O DIÁLOGO HASTA PRODUCIR NUESTROS EFECTOS DE SONIDO Y AMBIENTACIÓN SONORA.

- VOZ EN OFF → COMO SI DE UN ESTUDIO DE GRABACIÓN SE TRATASE, PROCEDEMOS A GRABAR NUESTRA CARTA CON EL OBJETIVO DE INTRODUCIRLA COMO GUÍA SONORA Y VOZ EN OFF DEL AUDIOVISUAL. LA PERSONA SE COLOCA FRENTE AL MICRÓFONO DE SU DISPOSITIVO Y REALIZA LA INTERPRETACIÓN DE SU NARRACIÓN, VOCALIZANDO, ENTONANDO Y DANDO EL CARIZ EMOCIONAL NECESARIO A SU RELATO.

- EFECTOS SONOROS → CREAMOS DIFERENTES SONIDOS UTILIZANDO OBJETOS O NUESTRO CUERPO.

- TEMAS → REALIZAMOS UN PROCESO DE ESCUCHA COLECTIVA Y SELECCIONAMOS MÚSICA LIBRE DE DERECHOS O CON LICENCIA ABIERTA QUE SEA COHERENTE CON EL AUDIOVISUAL QUE VAMOS A REALIZAR. APRENDEMOS A GUARDAR LOS DATOS PARA SER REFERENCIADOS POSTERIORMENTE EN LOS CRÉDITOS EN LA EDICIÓN.

AL PERSONALIZAR SU AUDIOVISUAL GENERAN UNA CONEXIÓN EMOCIONAL MÁS FUERTE CON SU TRABAJO, SIENDO ESTO UNA EXPERIENCIA GRATIFICANTE PARA ELLOS QUE LES PERMITE VALORAR SU TOMA DE DECISIONES.



①② → POSTPRODUCCIÓN

EN ESTA FASE APRENDEMOS DE CERO EL USO BÁSICO DE UN SOFTWARE DE EDICIÓN DE VIDEO LIBRE. LA IDEA ES PODER EDITAR NUESTROS VIDEOS DE MANERA ESTÉTICA Y EFECTIVA Y PERDER EL MIEDO A APRENDER NUEVAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS. EN ESTAS SESIONES SE REALIZA LA EDICIÓN DE NUESTRO AUDIOVISUAL, VINCULANDO, AL FÍN, IMAGEN Y SONIDO, ELIMINANDO EL COLOR DEL CHROMA Y DEJANDO VER LA CAPA DE ATRÁS Y SOLAPANDO IMÁGENES QUE ANTES TAN SOLO FLOTABAN EN NUESTRA MENTE.

APRENDER A EDITAR LES PROPORCIONA HABILIDADES DIGITALES QUE SON CADA VEZ MÁS DEMANDADAS.

LES BRINDA LA OPORTUNIDAD DE DESARROLLAR SU VOZ INDIVIDUAL Y FORTALECER SUS HABILIDADES DE COMUNICACIÓN, APRENDIENDO DE FORMA ACTIVA Y AUTÓNOMA AL EXPLORAR Y EXPERIMENTAR CON LAS APLICACIONES, DESCUBRIENDO NUEVAS FUNCIONES Y TÉCNICAS POR SÍ MISMOS. TAMBIÉN PUEDEN DESARROLLAR UNA MAYOR CONCIENCIA CRÍTICA DE LOS MEDIOS AL COMPRENDER CÓMO SE CREAN Y MANIPULAN LOS MENSAJES VISUALES.



①① → SUBIR DE NIVEL

LLEGANDO AL FINAL DEL PROCESO ES IMPORTANTE RESERVAR UNA PARTE DE SESIÓN PARA PONER ENCIMA DE LA MESA DE FORMA COLECTIVA CUÁLES HAN SIDO LOS FLUJOS ORGANIZADOS Y LOS PROCESOS DE TRABAJO REALIZADOS HASTA ENTONCES. EL OBJETIVO DE RECAPITULAR ES REFORZAR Y CONSOLIDAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS, REFLEXIONANDO SOBRE NUESTRO PROGRESO A LO LARGO DE LAS SESIONES. AL RECAPITULAR, CONECTAMOS LOS DIFERENTES ELEMENTOS APRENDIDOS Y VEMOS CÓMO SE RELACIONAN ENTRE SÍ, DOTANDO DE SENTIDO AL PROCESO DE APRENDIZAJE.

①② → ENTREVISTA ANTES DE ESTRENAR

AL ESTILO DE LAS ENTREVISTAS QUE SE LE REALIZAN A LOS DIRECTORES PROFESIONALES, SE LLEVA A CABO UNA PERFORMANCE DE ENTREVISTA GRABADA EN AUDIO CON EL FIN DE REGISTRAR EL FIN DEL PROCESO DE GRABACIÓN Y EDICIÓN. SE REALIZAN PREGUNTAS SOBRE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO, LA TEMÁTICA, LA TÉCNICA UTILIZADA, LOS DESAFÍOS ENFRENTADOS Y LAS DECISIONES CREATIVAS TOMADAS.

AL ALUMNO SE LE DA LA OPORTUNIDAD DE COMPARTIR SU VISIÓN CON EL MUNDO, LO QUE PROMUEVE SU AUTOEXPRESIÓN, DESARROLLANDO HABILIDADES DE COMUNICACIÓN VERBAL Y ORGANIZACIÓN DE IDEAS AL EXPLICAR LAS RAZONES DETRÁS DE SUS ELECCIONES CREATIVAS, COMO EL TEMA DE LA PELÍCULA, EL ESTILO VISUAL O LA NARRATIVA. ESTA SESIÓN FOMENTA LA ESCUCHA ACTIVA Y EL RECONOCIMIENTO DE SUS VOCES Y PERSPECTIVAS AL OTORGARLES UN ESPACIO PARA HABLAR SOBRE SU PROYECTO, MOSTRÁNDOLES QUE SUS IDEAS Y OPINIONES SON VALORADAS. PERFORMAR UNA ENTREVISTA PUEDE SER UNA OPORTUNIDAD PARA REFLEXIONAR SOBRE NUESTRO PROCESO CREATIVO, APRENDIENDO DE NUESTRAS PROPIAS DECISIONES.



①③ —→ FICHA TÉCNICA

CUBRIMOS LA FICHA TÉCNICA DE NUESTROS AUDIOVISUALES, EN LA QUE INCLUIMOS: TÍTULO, DIRECTOR, DURACIÓN, GÉNERO, FORMATO, IDIOMA, PAÍS DE ORIGEN, FECHA DE PRODUCCIÓN, EQUIPO TÉCNICO, SINOPSIS, CRÉDITOS, EQUIPOS Y TECNOLOGÍA UTILIZADOS, MÚSICA. ADEMÁS, REALIZAMOS LA GRÁFICA O CARTELERÍA DE NUESTRA PIEZA CON UN SOFTWARE DE EDICIÓN DE IMÁGENES.

①④ —→ EXCURSIÓN AL MUV

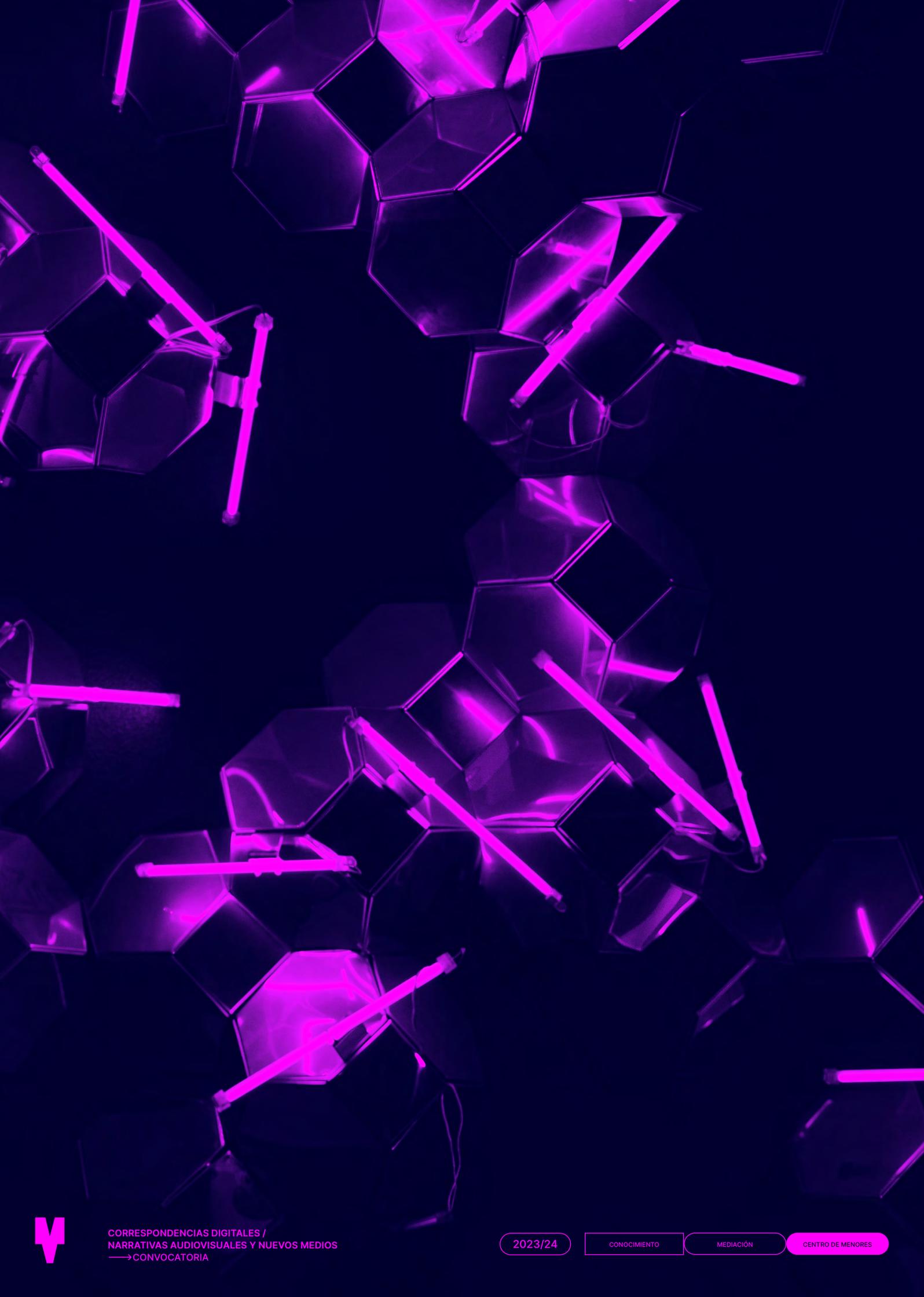
PENSAR EN LA DIGITALIDAD HA SIDO UN TEMA ESENCIAL DEL PROGRAMA, QUE HA ENCONTRADO EN LA SENSIBILIDAD Y EL HACER DEL MUV UN LUGAR HACIA EL QUE PODER CAMINAR.

EL MUV RECOGE LA ACTIVIDAD DEL ÁREA DE ARTE DE LA FUNDACIÓN MARÍA JOSÉ JOVE. SE TRATA DE UNA PLATAFORMA DIGITAL QUE CUENTA ADEMÁS CON UN ENTORNO VIRTUAL INTERACTIVO ABIERTO A NUEVAS FORMAS DE INCIDIR EN LA INVESTIGACIÓN, EN LA COMUNICACIÓN Y EN LA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.

COMO ÚLTIMA SESIÓN SE RECIBE A LOS CENTROS EN LA SEDE DE LA FUNDACIÓN CON EL FIN DE VISITAR EL ESPERADO ESPACIO VIRTUAL DEL MUV. EL MUV CUENTA CON UN ESPACIO VIRTUAL AL QUE SE ACCEDE CON GAFAS VR Y QUE CONSTITUYE UNA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA DE CREUS E CARRASCO. UN MUSEO QUE SE UBICA CERCA DEL MAR, ENTRE LADERAS Y OUTEIROS DONDE EL BOSQUE DE GALICIA SE ACERCA AL EDIFICIO Y ENTRA EN ÉL. EN SU INTERIOR ENCONTRAMOS OBRAS DE LA COLECCIÓN DE ARTE DE LA FMJJ, QUE PODEMOS APRECIAR CON GRAN REALISMO E INTERÉS.

EL USO DE ESTAS TECNOLOGÍAS PARA RECORRER EL ESPACIO VIRTUAL DEL MUSEO LES PERMITE ACCEDER A ENTORNOS VIRTUALES INMERSIVOS SIN NECESIDAD DE VISITARLO FÍSICAMENTE, ESTO AMPLÍA SU ACCESO A EXPERIENCIAS ENRIQUECEDORAS, SOBRE TODO SI NO TIENEN LA POSIBILIDAD DE VISITAR MUSEOS DE MANERA REGULAR. LAS GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL PUEDEN PROPORCIONAR UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA EN LA QUE LOS ADOLESCENTES PUEDEN ACERCARSE Y EXAMINAR OBRAS DE ARTE EN DETALLE. ESTO FOMENTA UN APRENDIZAJE MÁS INTERACTIVO Y ESTIMULANTE PARA ELLOS DEBIDO A LA EXPERIENCIA SENSORIAL, AUMENTANDO SU CONEXIÓN EMOCIONAL CON LAS OBRAS. AL EXPLORAR DIFERENTES ESTILOS ARTÍSTICOS Y OBRAS DE DIFERENTES ÉPOCAS Y CULTURAS, LOS ADOLESCENTES PUEDEN DESARROLLAR UNA MAYOR EMPATÍA Y CONCIENCIA CULTURAL. LA EXPOSICIÓN A DIVERSAS FORMAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA LES PERMITE COMPRENDER Y APRECIAR MEJOR LAS PERSPECTIVAS Y EXPERIENCIAS DE OTRAS PERSONAS.





CORRESPONDENCIAS DIGITALES /
NARRATIVAS AUDIOVISUALES Y NUEVOS MEDIOS
→ CONVOCATORIA

2023/24

CONOCIMIENTO

MEDIACIÓN

CENTRO DE MENORES

LEÓN, 1991
 ACTUALMENTE RESIDE EN LUGO
 INVESTIGADORA CULTURAL Y ARTISTA VISUAL.

SU PRÁCTICA SE DESPLIEGA DESDE DIFERENTES LUGARES COMO LA NARRACIÓN AUDIOVISUAL DE FÁBULAS DIGITALES, EL INTERCAMBIO COLECTIVO DE INTUICIONES A TRAVÉS DE TALLERES, O EL DESARROLLO DE PROYECTOS CULTURALES SITUADOS. SU INTERÉS GRAVITA EN TORNO A LA DIGITALIDAD COMO MEDIO PARA ACCEDER A OTROS PLANOS DE LA REALIDAD: DESVELAR CÓMO OPERAN LAS VIOLENCIAS Y ESPECULAR OTRAS POSIBILIDADES. SUS ACERCAMIENTOS SE GENERAN DESDE EL FOLCLORE DE INTERNET O LA FICCIÓN ATRAVESANDO CIERTOS TEMAS DESDE EL HUMOR, LO CONFESIONAL, LA SANACIÓN Y OTRAS SENSORIALIDADES. LOS TEMAS QUE ABORDA SE ENCUENTRAN RELACIONADOS CON LOS SABERES FEMINIZADOS, LOS IMAGINARIOS DE INTIMIDAD Y SOÑAR FUTUROS PERIFÉRICOS.

ACTUALMENTE ES COORDINADORA DEL COLECTIVO DE PRODUCCIÓN CULTURAL ONTOLOGÍAS FEMINISTAS, Y COORDINADORA DEL ESPACIO DE INVESTIGACIÓN, CREACIÓN ARTÍSTICA Y PRODUCCIÓN CULTURAL LEIRA (LUGO).

GRADUADA EN BELLAS ARTES POR LA UNIVERSIDAD DE VIGO EN 2013. MA EN FOTOGRAFÍA CONCEPTUAL Y ARTÍSTICA POR EFTI. MADRID. MA EN INVESTIGACIÓN EN ARTE Y CREACIÓN POR LA UCM.

CO-COORDINÓ ESPACIO PROA DE 2015 A 2017. COMISARIA CON DANIEL MAYRIT DE "UPLOAD/DOWNLOAD" EN PHOTOESPAÑA EN 2017. CO-ORGANIZADORA DEL CONGRESO "ONTOLOGÍAS FEMINISTAS. DIVINA Y PRECARIA JUVENTUD" EN 2019. SELECCIONADA PARA LA RESIDENCIA FEM TEK 2019. BENEFICIARIA DE AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2020/2021. SELECCIONADA PARA LA RESIDENCIA IMMATERIAL. TABAKALERA 2022.

HA EXPUESTO PROYECTOS EN COMPÁS88 (MEX), INJUVE, HYBRID, DONE (FOTOCOLECTANIA), LOOP, CINETECA (MATADERO) ETC. REALIZADO CONFERENCIAS EN CCCB, TABAKALERA, CÍRCULO DE BELLAS ARTES, WOS FESTIVAL, CCKIRCHNER (ARG) ETC. IMPARTIDO TALLERES EN HANGAR, MAL, LA CASA ENCENDIDA, FIEBRE PHOTOBOOK, BIENAL DE PENSAMIENTO BCN, TEA TENERIFE, ETC. DADO MASTERCLASS EN FUGA, MÁSTER MAPA(LENS), UNIVERSIDAD DE NEBRIJA, MACA (ESTAM) ETC. REALIZADO PUBLICACIONES EN BARTLEBOOTH, VISUAL 404 ETC.

7 MEDIADORA Y DISEÑADORA DEL PROGRAMA



En la mano tengo un pequeño rectángulo negro que me acompaña cada día, como un animal. Existe a mi lado desde que abro hasta que cierro los ojos. No sé si puedo interpretar el mundo sin él. No se trata solo de que la comunicación avanza cada día hacia unificarse en ese aparato, sino que la mayoría de los sistemas públicos y privados dependen de este aparato para existir y ofrecer sus servicios. Por esta puerta negra y sin pomo que sujeta mi mano, entra el mundo hacia mí, salgo yo hacia el mundo. Con este apéndice que debo cuidar y alimentar con electricidad me entretengo, trabajo, tomo fotografías, consumo cientos de imágenes diarias, me río, llamo a personas que amo o con las que tengo disputas. Este dispositivo no solo permite todo esto, sino que, en cierto modo, lo genera. Sin él mi vida sería muy diferente. Hemos creado un aparato, y el aparato, en cierto modo, ha creado una nueva versión de nosotros.

A pesar de su importancia en nuestra vida diaria y en el desarrollo de nuestro día a día, aquello que se relaciona con el teléfono móvil conectado a Internet queda fuera de lo que se considera cultura. Lo que proviene del teléfono parece infantil, poco importante, un prejuicio que se extiende hasta englobar casi todo aquello que viene de lo digital. Como si nada pertinente o valioso pudiese salir de ahí, esta condescendencia contagia no solo esta tecnología, sino también a los grupos que más la usan, aquellos que se consideran nativos digitales, las personas jóvenes, a las que se les presupone más capaces de conocer y controlar estas herramientas. Y a pesar que esto es en parte cierto, hay que tener presente que un mayor uso o una mayor relación con la dinámica de las aplicaciones móviles o de Internet no presupone un conocimiento profundo sobre ellas. Una persona de quince años quizás no entienda mejor que una de cincuenta cómo funciona Internet: solo sabe usarlo mejor. Que estas personas sepan mirar una pantalla y entender su interfaz, su forma de funcionar, no significa que sepan qué están mirando. Ni tampoco significan que no puedan aprenderlo.

8

EPÍLOGO



La mirada, al igual que la creatividad, se educa. Imaginemos que nos encontramos frente a un paisaje. Puedo apreciar el atardecer, las sombras, el color, los sonidos. Por supuesto, puedo verlo: los ojos no necesitan ir a la escuela para cumplir su función. Pero si a mi lado, mirando ese mismo paisaje, hubiese una persona experta en botánica, en formaciones geológicas o en fenómenos atmosféricos, o una persona cuyo trabajo y vida en el campo le hubiesen enseñado a ver las señales del cielo y la tierra, ese paisaje no sería el mismo. Estaría lleno de información que quizás mi mirada inexperta no sería capaz de ver al principio. De la misma forma, cuando alguien joven se enfrenta a Internet, puede caer con facilidad en el espejismo de que lo entiende todo. Es por eso por lo que enseñar a la gente más joven a utilizar estas herramientas como una fuente creativa, como un lugar donde pueden expresarse más allá de las fotos que publican y consumen en redes sociales, o los textos que ponen bajo ellas, tiene suma importancia. Esa nueva forma de mirar que aprenden se convierte en la manera de trazar un mapa personal a partir de sus análisis, las cosas que consideran importantes, bellas o injustas, aquello con lo que están de acuerdo y aquello que rechazan. Tienen una mayor sensación de conocimiento y de identidad, mayor capacidad de elección y de discernir, lo que alimenta una seguridad personal que les convierte en personas que no solo consumen contenido, sino que son capaces de generarlo.

El programa de correspondencias digitales que se ha llevado a cabo como parte del programa del MUV no es solo importante por enseñar a personas jóvenes cómo expresarse con herramientas que ya conocen y están a su alcance, ni por nutrir su imaginario audiovisual y cultural. Lo más valioso de esta iniciativa sucede mucho antes de que estas personas cojan una cámara o se sitúen frente a un videojuego o a Instagram de forma crítica, antes de que creen su avatar digital o aprendan a editar un vídeo digitalmente: ocurre cuando nos ponemos frente a un grupo de personas jóvenes y les damos un espacio para contar, validando la forma y los recursos con los que saben hacerlo, sin intervenir ni enseñarles una manera correcta de hacer las cosas.



Con iniciativas como esta, el MUV se convierte en un vehículo de apoyo a lo digital y a las personas que lo usan de forma más natural, dando cabida a una experimentación que tiene que ver con lo realmente contemporáneo, con lo que está pasando ahora mismo, fruto de la interacción de las personas y los medios en el día a día. El museo pasa a ser entonces un organismo poroso que puede albergar todo lo vivo que sucede sin alterarlo ni modificarlo. El MUV, gracias a iniciativas como esta, se convierte en un medio de comunicación, un río con afluentes, una anémona, o en este caso concreto, en un buzón en el que no hay facturas ni cartas del banco, solo sobres con experiencias que cobran toda su importancia al salir al mundo en busca de un receptor.

En nuestro día a día, lo que sueño, temo, echo de menos o deseo a veces es difícil de entender, e incluso de acceder por nosotros mismos. La educación emocional y el derecho a pensar, aburrirse y reflexionar es algo a lo que tenemos acceso pocas veces, ya que todo (incluso divertirse) se ha organizado como una frenética cadena de producción en la que no se puede perder el tiempo. Contra ese régimen de la velocidad, escribir una carta es una oportunidad para sentarse y contarle a otro lo que pienso sobre las cosas, y eso se convierte en un ejercicio de autonomía y de independencia. Da igual que el otro no reciba nunca la carta, o que el otro en realidad sea yo (¿qué es un diario sino una colección de cartas a uno mismo?) porque en el momento en el que la carta se firma y se envía, ya sea en un sobre o a través de Internet, la carta está cumpliendo su función: la de saber que tengo cosas que decir, cosas que merecen ser leídas y escuchadas.

El rectángulo profundo que tenemos en la mano, el smartphone, o dispositivos como otro tipo de pantallas o las gafas de realidad virtual, nos enseñan que una realidad puede vivir dentro de otra. Cuando me pongo las gafas de realidad virtual en una habitación, mi visión se fractura y se expande. Habita mi cuerpo en dos mundos a la vez. Esta es, para mí, la parte más luminosa y esperanzadora de la tecnología: la posibilidad de que mi realidad esté llena de portales, ventanas y mirillas, de caminos a otras formas de vida y de futuro.



Hay algo mágico en el momento en el que nuestro móvil nos enseña la cara de quien amamos y oímos su voz, aunque esté lejos, o en el momento en el que una pantalla de televisión, cine o incluso de ordenador, nos enseña una imagen que nos conmueve y promete quedarse con nosotros para siempre. Una pantalla puede ser un cristal que impide el paso y nos frustra, pero también puede ser una ventana que podemos abrir para llegar a otra parte.

