foam

Una immersió pedagògica en el discurs d'odi

Un projecte d' ÀKRIDA Produccions



PUNTS

CLAUS DEL PROJECTE

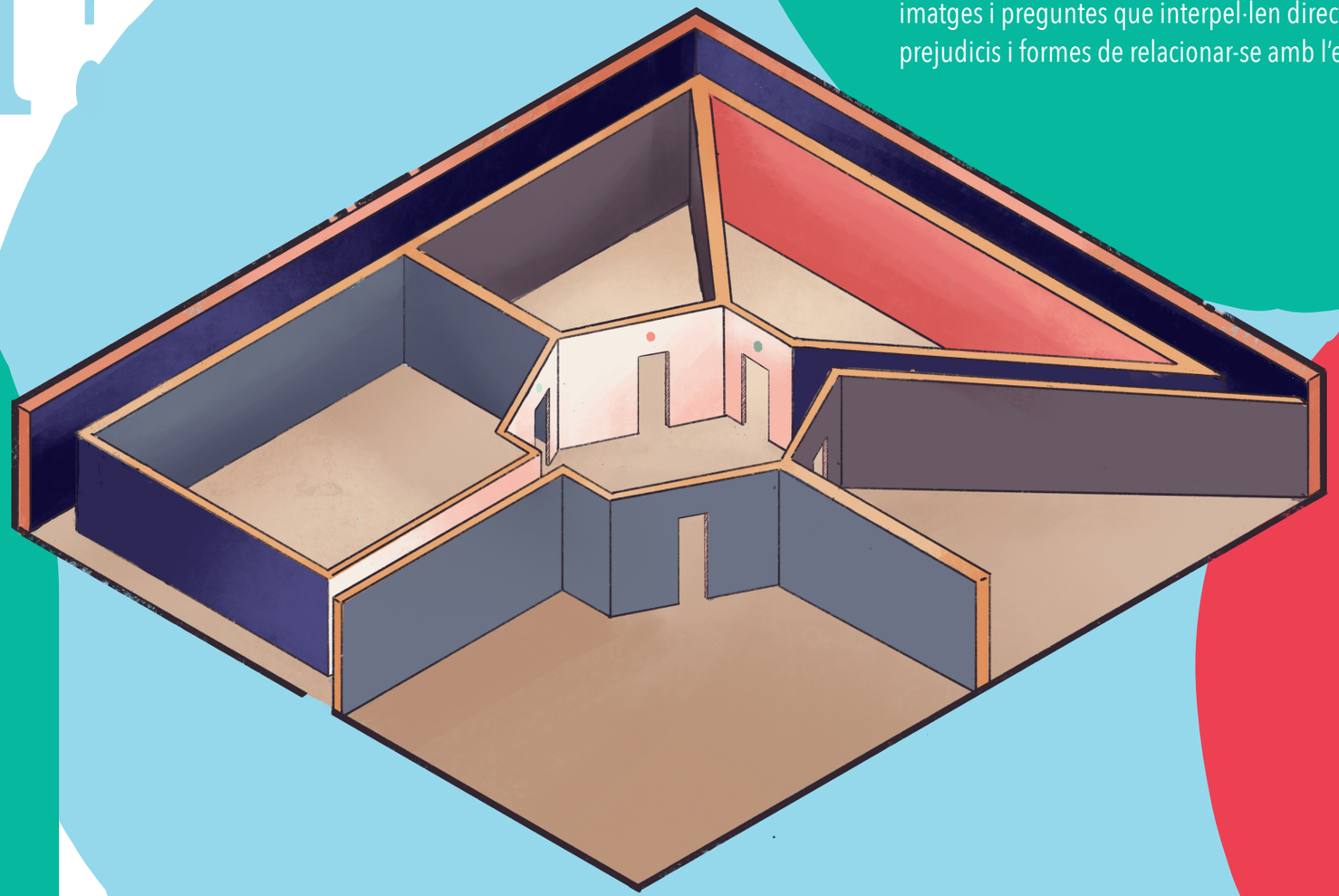
Teatre performance immersiu per crear debat sobre el discurs d'odi

Experiència vivencial amb posterior dossier pedagògic

L'odi és una capacitat de l'ésser humà, ensenyar a odiar és una capacitat d'un ésser inhumà.

com?

L'espai es converteix en un circuit format per diferents zones temàtiques, cadascuna centrada en un debat o una problemàtica vinculada al discurs d'odi. A través d'aquest recorregut, les participants s'enfronten a situacions, imatges i preguntes que interpel·len directament les seves percepcions, prejudicis i formes de relacionar-se amb l'entorn.



L'experiència es concentra en una sala polivalent del centre escolar, transformada per donar pas a una vivència immersiva que busca reforçar tant la mirada crítica individual com la reflexió col·lectiva.

DESIGUALTAT
POR
INDIVIDUAL
EMPATIA
RESPECTE
ORGANITZACIÓ
ESCOLTA

objectius

1 2 3 4

Pretén **generar**, en els adolescents o les persones que passin per l'exposició, **ganes d'arribar a resoldre l'entrellat** que presenta cada secció i buscar la "veritat" de cadascuna de les situacions.

1 2 3 4

Portar els estudiants a **visualitzar el caos que generen totes les informacions contradictòries** que hi ha a les xarxes perquè intentin buscar la seva forma d'ordenar i verificar tota la informació.

1 2 3 4

1 2 3 4

Donar molta informació en forma de joc i **sense culpabilitzar** a les generacions més joves. Tanmateix, **fer-los creure de nou que el canvi és possible** si aprenen a conviure i cooperar.

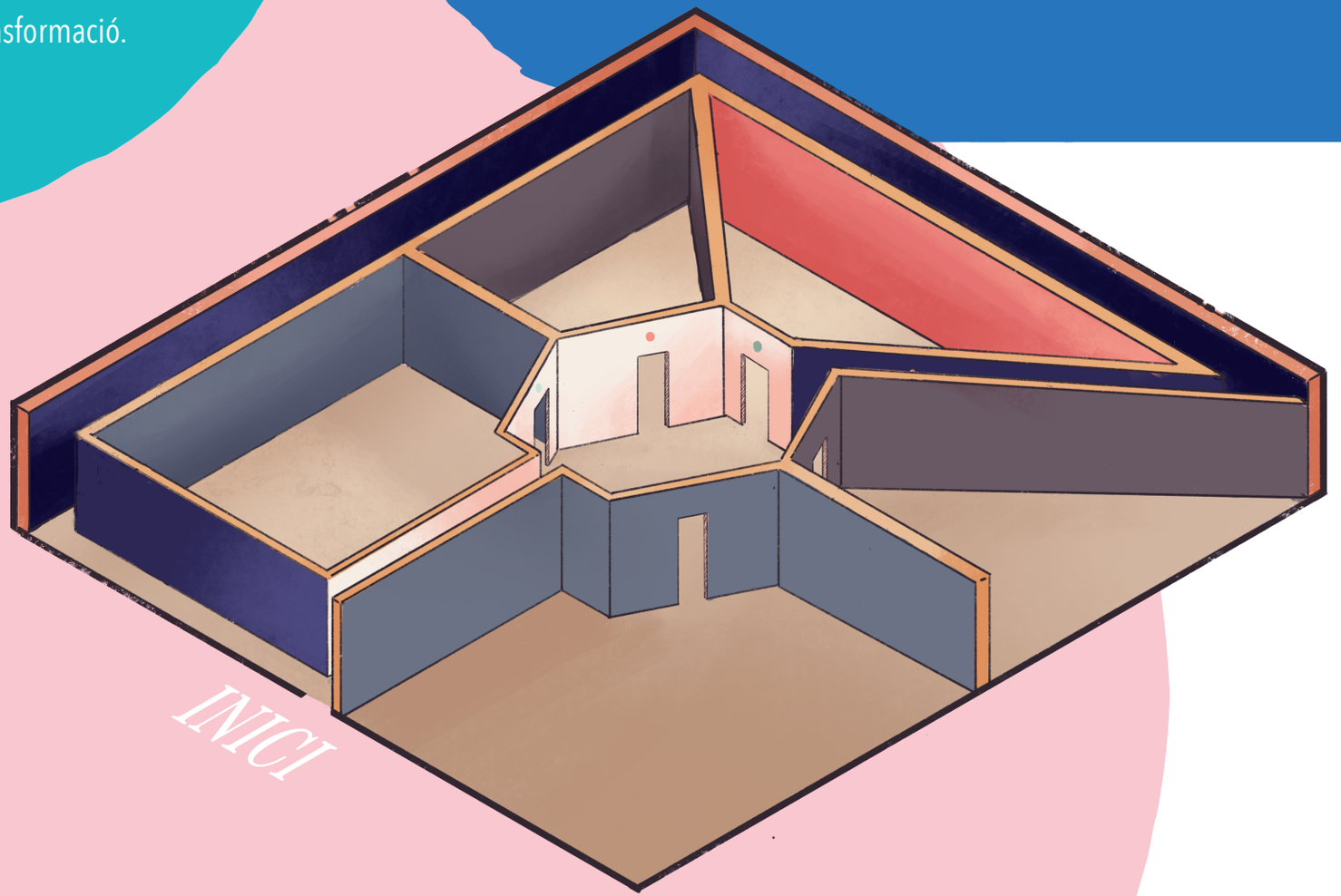
1 2 3 4

Veure el **dolor real** que poden fer els comentaris negatius des de l'anonimat dels perfils de les xarxes socials per recuperar l'empatia per les persones i pensar bé quina classe d'usuari volen ser.

El recorregut: l'inici

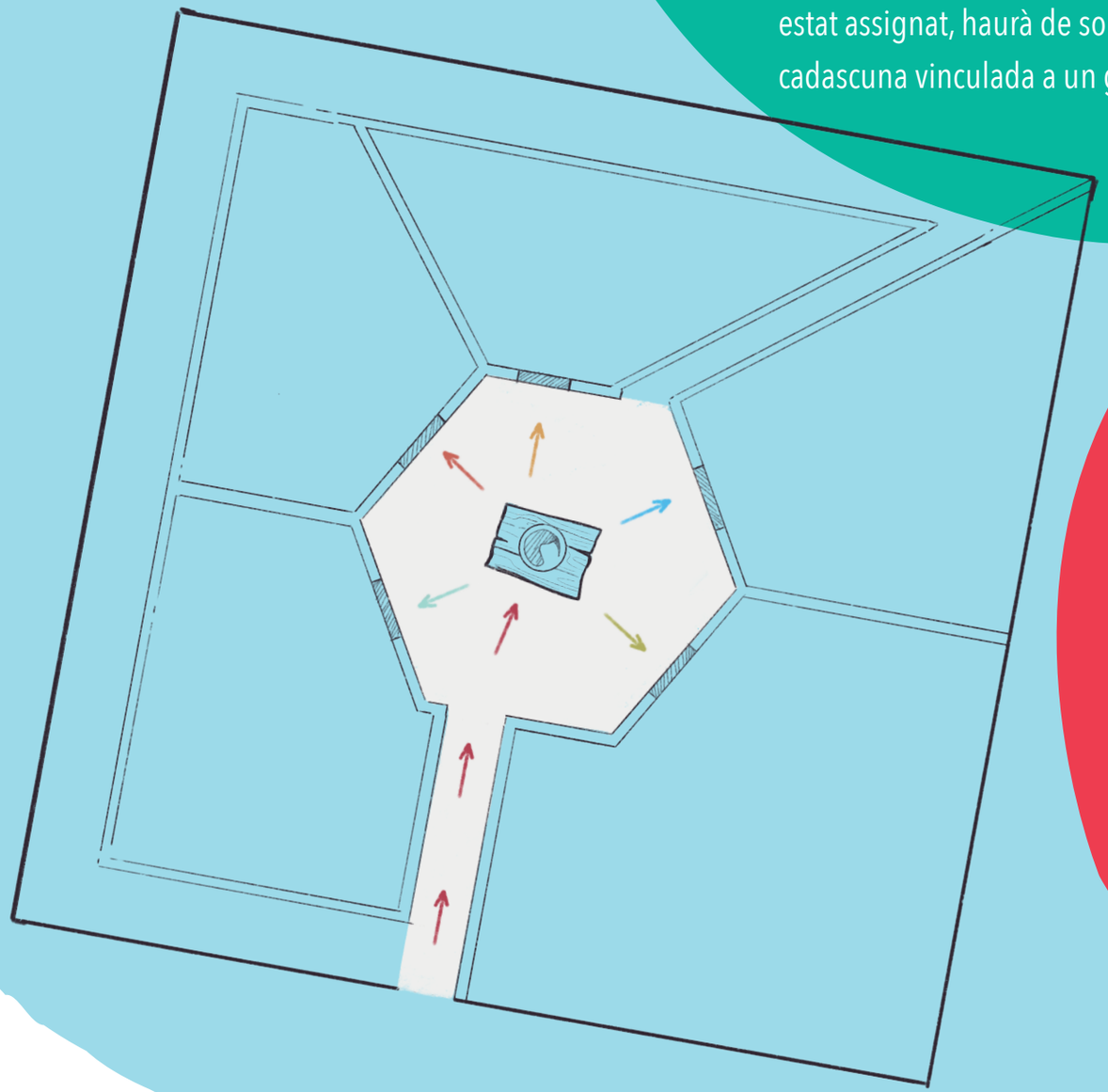
L'activitat s'inicia a les portes de l'espai on tindrà lloc l'experiència. Dues sociòlogues reben el grup i expliquen que, actualment, la societat està travessada per una nova "pandèmia". Fa temps que investiguen com es propaga, quines conseqüències té i de quina manera es podria combatre. Com a resultat d'aquesta investigació, han creat un "laboratori" experimental que recull diferents casos, situacions i materials amb l'objectiu de trobar possibles respostes i eines de transformació.

Abans d'entrar, demanen a les joves que afrontin el recorregut des de l'observació i l'esperit crític, mantenint una mirada analítica i objectiva. En el moment de travessar la porta, deixen de ser espectadores i passen a convertir-se en sociòlogues encarregades d'investigar aquesta realitat.



el recorregut
zona 1

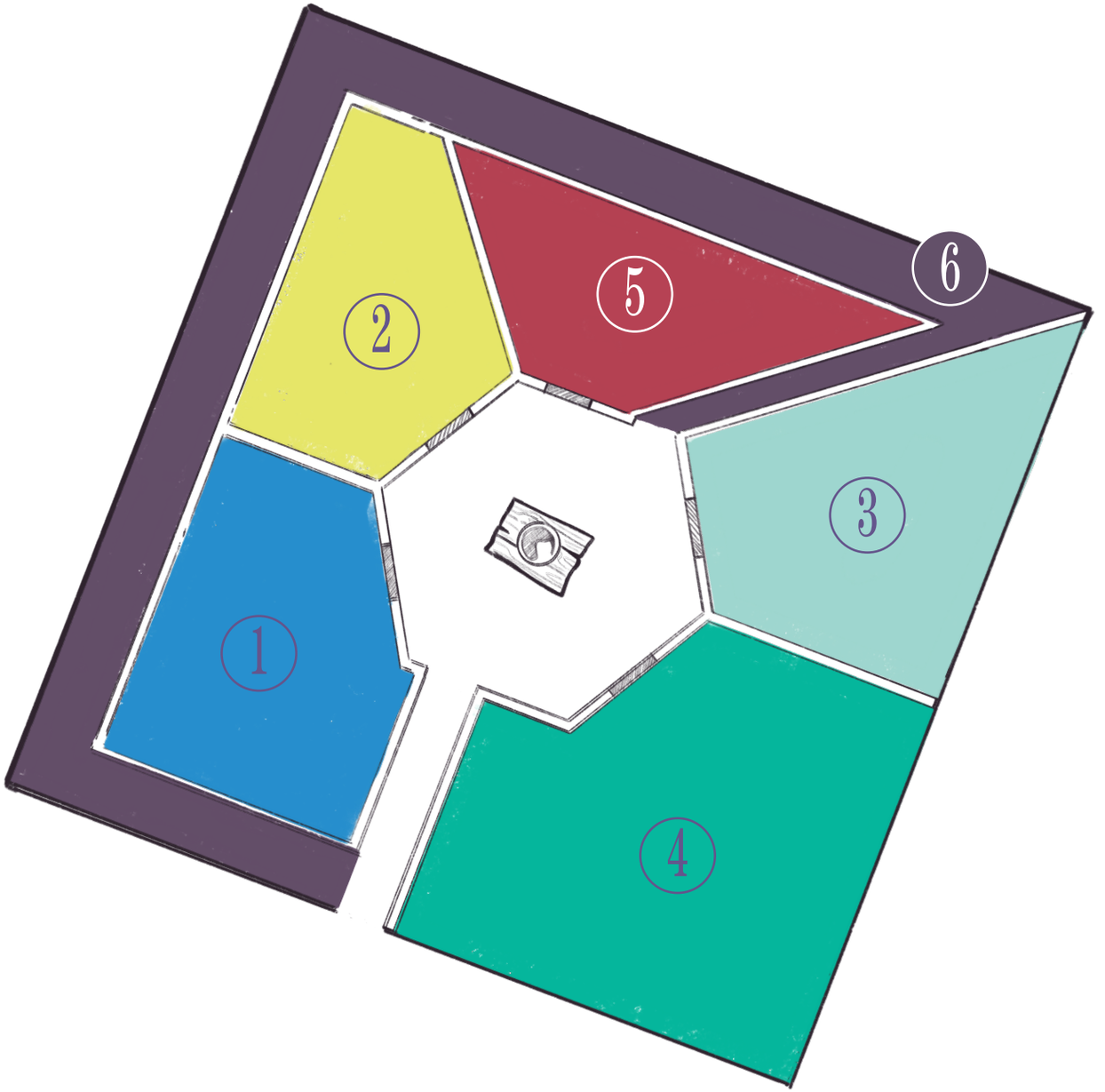
La Zona 1 té lloc en un rebedor de forma pentagonal, les parets interiors del qual estan completament recobertes de miralls. Al centre de l'espai hi ha un objecte que conté fitxes identificatives dels diferents equips.
Quan les alumnes entren al pentàgon, troben les primeres instruccions: cadascuna ha d'agafar una fitxa i, segons la sociòloga o equip que li hagi estat assignat, haurà de sortir per una de les quatre portes disponibles, cadascuna vinculada a un grup diferent.



Un cop els equips estan formats i preparats, s'activa un àudio de benvinguda que introdueix el funcionament de l'experiència. Aquestes instruccions posen el focus en el respecte, el treball col·laboratiu i la importància de pensar, debatre i compartir idees al llarg del recorregut. Després de l'àudio, cada grup recull el full de ruta del seu recorregut, així com una llibreta i un bolígraf. Aquests materials els serviran per registrar tot allò que considerin rellevant: reflexions, dades, impactes, preguntes o elements que els interpel·lin durant l'experiència.

el recorregut
zona 2

La Zona 2 està formada per quatre experiències immersives que tenen com a objectiu ajudar les participants a dimensionar la informació i transformar dades abstractes en vivències físiques i emocionals. A continuació, es presenten les diferents propostes:



DESIGUALTAT ECONÒMICA 1 2 3 4 5 6

Aquesta experiència representa visualment la diferència de riquesa existent entre diferents sectors de la societat utilitzant grans d'arròs.
La premissa és la següent: 1 gra d'arròs equival a 1.000 €.
A partir d'aquesta equivalència, es construeixen representacions físiques de fortunes, salaris o diferències patrimonials per evidenciar de manera tangible la distància econòmica entre classes socials.

HABITATGE

1 2 3 4 5 6

Aquesta experiència posa el focus en la problemàtica de l'accés a l'habitatge i en la relació entre l'especulació immobiliària i la percepció social del problema.
L'activitat consisteix en representar visualment, mitjançant dos grans cercles, dues dades aparentment contradictòries: d'una banda, el nombre d'habitatges ocupats a Espanya;
de l'altra, la quantitat d'habitatges buits en mans de grans propietaris, fons d'inversió o entitats financeres.
La comparació visual permet dimensionar les proporcions reals i generar preguntes sobre com es construeix el relat públic al voltant de l'habitatge.
En el debat posterior es treballarà: la importància de contrastar dades i utilitzar fonts fiables, la manera com determinats discursos poden amplificar o distorsionar percepcions socials i com alguns sectors privats obtenen beneficis econòmics a partir de la por, l'especulació o la desinformació vinculada a l'habitatge.

L'ESPAI

1 2 3 4 5 6

Aquesta experiència busca aproximar les participants a situacions de vulnerabilitat i massificació vinculades als processos migratoris i a les condicions de vida precàries.
Es plantegen dues dinàmiques possibles:

- Recrear l'espai que ocuparia una pastera segons el nombre de persones del grup, fent que les participants s'hi col·loquin durant uns minuts per experimentar la manca d'espai i la incomoditat física.

-Delimitar un quadrat d'1 m² i demanar al grup que s'hi situï reproduint la densitat de persones que poden arribar a conviure en alguns contextos de massificació extrema.

L'objectiu no és reproduir literalment aquestes experiències, sinó generar una aproximació corporal i emocional que ajudi a comprendre millor determinades realitats sovint reduïdes a xifres o titulars.

LO PÚBLIC

Aquesta experiència adopta el format d'un quiz digital interactiu centrat en el finançament públic, els serveis públics i els processos de privatització.

Les participants hauran de respondre diferents preguntes relacionades amb aspectes quotidians com la sanitat, l'educació, l'habitatge, el transport o l'energia. Després de cada resposta, apareixerà una pantalla amb dades objectives, actualitzades i provinents de fonts fiables que contextualitzaran la qüestió plantejada.

Tot i això, en aquesta fase del recorregut no s'explicaran encara les causes o conseqüències d'aquestes dades. L'objectiu és generar preguntes, contradiccions i curiositat dins del grup, deixant espai per a la reflexió i el debat posterior.

En la posada en comú final, es recuperaran les diferents respostes i es treballarà col·lectivament: com es construeixen determinats relats sobre els serveis públics, quins interessos poden existir darrere d'alguns discursos i de quina manera la informació, les dades i el context poden transformar la percepció inicial que tenim sobre una problemàtica.

1 2 3 4 5 6

INFORMACIÓ

1 2 3 4 5 6

Aquesta experiència reflexiona sobre com construïm opinions i judicis quan disposem de poca informació.

L'espai presenta una paret amb fotografies de diferents tipus de famílies i habitatges. A la part superior hi apareix la pregunta: "Quina família rep més ajudes de l'Estat?"

Les participants han d'escollir una opció, tot i no disposar de dades ni context suficient per respondre amb certesa.

L'objectiu és evidenciar com, davant la manca d'informació, sovint prenem decisions basades en percepcions, estereotips o prejudicis apresos socialment.

En el debat posterior es treballarà: la importància de contrastar informació abans d'emetre judicis, com els discursos simplificats poden alimentar prejudicis i la necessitat de desenvolupar una mirada crítica capaç de buscar dades fiables o, fins i tot, acceptar que no sempre tenim prou informació per posicionar-nos immediatament.

1
2
3
4
5
6

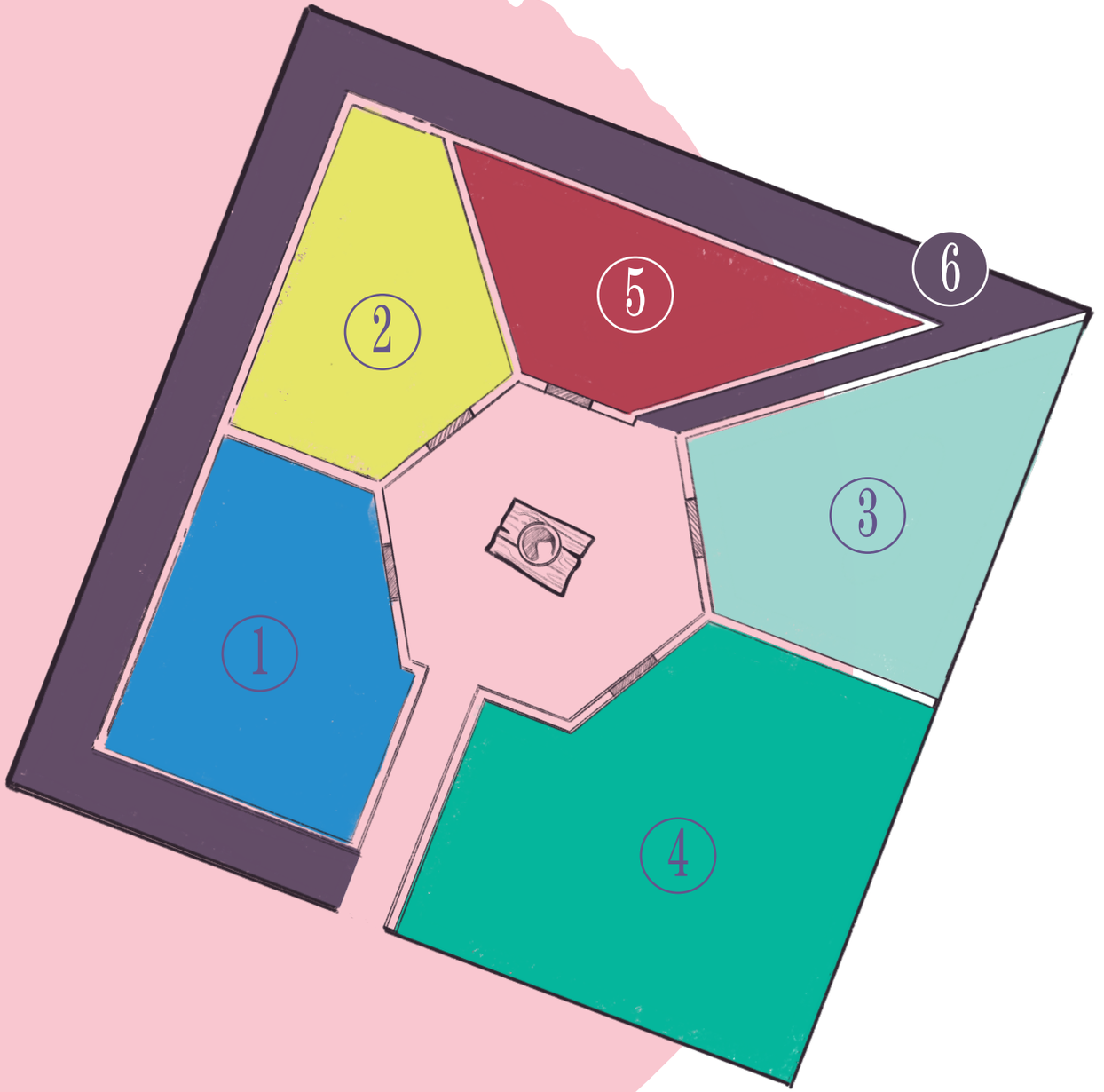
ANONIMAT

Aquesta experiència reflexiona sobre l'anonimat digital i la propagació dels discursos d'odi. El recorregut comença amb un únic comentari ofensiu i, a mesura que les participants segueixen un fil físic per l'espai, els missatges es multipliquen: dos, deu, vint-i-cinc… fins a arribar a un cubicle immersiu ple de papers amb comentaris negatius volant per l'aire.

Els primers comentaris ataquen l'aspecte físic, però progressivament apareixen missatges relacionats amb la pobresa, la religió, la ideologia o la identitat.

L'experiència acaba amb una bifurcació del fil davant d'un mirall central i dues portes laterals. Els dos últims comentaris són: "Vols que parlem?" / "Només és un comentari, no és per tant."

Aquest final busca confrontar les participants amb dues maneres d'actuar davant el discurs d'odi: implicar-se o normalitzar-lo.



espai de debat

zona 3

Un cop finalitzada l'experiència immersiva i vivencial, el recorregut dona pas a un espai de debat i escolta col·lectiva. Després d'un trajecte més físic i experimental, es posa al centre la paraula, la reflexió i l'intercanvi d'idees.

Aquest espai busca compartir les sensacions, emocions i dubtes que han aparegut durant l'experiència, entenent que la reflexió col·lectiva ens ajuda a construir una mirada més crítica i conscient del món que ens envolta.

L'objectiu no és transmetre una única veritat ni donar respostes tancades, sinó generar les condicions perquè cada participant pugui qüestionar-se, formar la seva pròpia opinió i sentir-se part activa dels debats socials que travessen la societat.

Abans de començar l'experiència, es plantejarà una primera pregunta al grup. La mateixa pregunta es recuperarà al final del recorregut amb l'objectiu de veure si alguna mirada, emoció o opinió ha canviat després de tot el que s'ha viscut. Aquesta eina també servirà com a forma d'avaluació i d'autoreflexió col·lectiva.

Com a tancament, es proposarà la creació d'un mural col·lectiu on cada persona pugui escriure una paraula, una frase o una reflexió que resumeixi el que s'emporta de l'experiència. Aquest mural funcionarà com una memòria compartida del procés viscut i com una imatge final construïda entre totes.

L'espai final estarà pensat per aterrar l'experiència i posar en paraules tot allò que s'ha mogut durant el recorregut. A partir de preguntes obertes, es convidarà les participants a compartir sensacions, contradiccions i idees:

- **Per què creieu que hem creat aquesta experiència?**
- **Què us ha semblat?**
- **Hi ha hagut alguna cosa que us hagi impactat especialment?**
- **Alguna experiència us ha fet replantejar una idea que teníeu?**
- **Després de tot el que hem viscut avui, creieu que canviareu alguna cosa de la vostra manera de mirar o actuar?**

espai de reflexió

dossier pedagògic

Aquest dossier neix com una eina per continuar el debat més enllà de l'aula. Creiem que treballar el discurs d'odi implica també involucrar totes les persones que formen part de la vida de les joves: no només qui educa des de l'escola, sinó també les famílies, els espais extraescolars i les experiències quotidianes que construeixen la seva mirada del món.
L'objectiu és fomentar un debat basat en l'escolta, el respecte i l'argumentació, evitant la confrontació violenta i promovent una participació activa on totes les opinions puguin ser compartides i qüestionades des del diàleg.

El dossier també inclourà propostes orientades a la cooperació i a l'organització col·lectiva, tant entre les persones joves com entre les adultes que les acompanyen. Considerem fonamental generar espais de trobada intergeneracional que afavoreixin l'intercanvi d'experiències, perspectives i eines comunes.

Finalment, el material incorporarà un protocol de bones pràctiques destinat a garantir espais segurs de conversa i a facilitar la resolució de conflictes en cas que apareguin durant el debat o les activitats compartides.