

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes  
Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

**RESUMEN**

**Grupo de Trabajo de la Comunicaciones: 4º Medios de Comunicación y educación.**

El cine interactivo para adolescentes es una apuesta, de un colectivo de jóvenes investigadores – activistas culturales, que bebe de diferentes fuentes del pensamiento contemporáneo. El taller es una realidad que se encuadra dentro de un proyecto de Educación en Medios Narrativos y Nuevas Tecnologías que desarrolla el Laboratorio Zemos98 en una zona marginal de la localidad sevillana de El Viso del Alcor.

Explicamos cuál es nuestra postura con respecto a las nuevas tecnologías y a su vez, cuál es nuestra postura con respecto a la educación en medios. En un momento de caos tecnológico, tenemos que rehuir de la tecnofobia y de la tecnofilia, por eso tenemos un planteamiento basado en el *Don't hate de media: become the media!*, que colectivos como indymedia están reclamando en la red.

El taller de Cine Interactivo funciona con dispositivos tecnológicos de bajo presupuesto, todos ellos de carácter doméstico, dándole un uso diferente y con espíritu crítico a esas herramientas convertidas ya en electrodomésticos (ordenadores, video cámaras, dvd...).

El planteamiento podría ser idéntico para el desarrollo de películas no interactivas pero el carácter innovador del cine interactivo está asentado en las posibilidades de generar debates colectivos entre adolescentes, una de las piezas claves para la motivación juvenil y conseguir un cambio de actitud ante la realidad en la que nos movemos. La posibilidad de crear discursos de carácter holístico, multimediático e interactivo, nos permitirá integrar visiones diferentes de una misma cosa, dándole la posibilidad al usuario final (ellos mismos) la capacidad de navegar por un discurso multiforme y más propio de la realidad mediática en la que se desenvuelven a diario.

Entendemos que, desde la humildad de nuestros planteamientos, estamos dotando de base práctica para la construcción, en un futuro, de un nuevo paradigma en la educación en medios, que sea mucho más abierto, participativo y generador de dinámicas positivas con respecto al medio que nos rodea.

El realizarlo en una zona de carácter marginal, de una población de la provincia de Sevilla, nos lleva a plantearnos cuestiones como el carácter debidamente Glocal de la comunicación contemporánea y por otro lado nuestra leve aportación a la destrucción de la brecha digital que en el propio contexto queda patente.

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**

**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

## **1. INTRODUCCIÓN**

Esta comunicación forma parte del trabajo de investigación del Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos que el colectivo zemos98 ha constituido en el barrio del Huerto Queri de El Viso del Alcor, Sevilla. Antes de plantear nuestro trabajo tendríamos que aclarar varias cuestiones. El laboratorio de medios es una construcción social formada por un total de 8 jóvenes con diferente formación (4 Licenciados en Comunicación Audiovisual; 1 estudiante del último curso en Comunicación Audiovisual; 1 Técnico en Laboratorio de Imagen, 1 Técnico Superior en Gestión de Sistemas Informáticos y 1 Técnico Superior en Educación Infantil y estudiante del último curso en la Diplomatura de Magisterio en Educación Infantil) y que se constituye con unos objetivos claros de construcción de alternativas sociales y educativas a través del uso consciente, consecuente y crítico de los Medios de Comunicación. Algunos objetivos concretados en el proyecto quedan escritos así:

1. Educar e informar a los jóvenes de los lenguajes y códigos con los que trabajan los medios de comunicación audiovisuales y los usos de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación.
2. Fomentar el debate y el diálogo entre los miembros del grupo de cara a la cultura audiovisual y los medios de comunicación de masas (prensa, radio, tv e Internet)
3. Implicar en el debate a los demás jóvenes y adolescentes del entorno, en un uso y visionado, activo, consecuente y crítico de las herramientas y posibilidades de los medios de comunicación
4. Desterrar los tópicos y lugares comunes y estereotipos que los Medios de Comunicación crean en cuanto a las identidades y la diversidad de las culturas.
5. Desarrollar el espíritu crítico en relación a los medios de comunicación y al uso que se puede hacer de ellos.
6. Generar debate social sobre las implicaciones de vivir en una sociedad de Medios de Comunicación
7. Desarrollar prácticas innovadoras en base a los medios de comunicación y al desarrollo de prácticas alternativas a los Medios de Comunicación de Masas.

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

El laboratorio, conformado como tal desde finales del año 2003, ha sido recientemente presentado en el taller de la UNIA “Remezclando la realidad con los narrative media”, celebrado en marzo en la sede de La Cartuja de la UNIA en Sevilla; forma parte del “network internacional de laboratorios de medios” [narrativemedia.org](http://narrativemedia.org) (junto a AutoLabs de Río de Janeiro, Limbo de Buenos Aires, y de México DF); ha recibido el reconocimiento y apoyo de la Comisión Europea, concretamente en el Programa Acción 3.1 de Iniciativas de Grupo de Juventud y además miembros del laboratorio forman parte activa del nodo Sevilla del colectivo [www.zemos98.org](http://www.zemos98.org) [un espacio y un tiempo para cultura audiovisual] ([www.zemos98.org](http://www.zemos98.org)).

El laboratorio se conforma, entonces, como un espacio de educación no formal, como un espacio de producción audiovisual y sobre todo como un espacio de reflexión y acción crítica de los medios de comunicación, con especial interés en las nuevas formas de producción de contenidos y conocimiento.

Después de esta introducción al conjunto de propuestas amplias y a grandes rasgos del laboratorio, vamos a desarrollar uno de los proyectos concretos del laboratorio que da título a nuestra comunicación el “Taller de Cine Interactivo para Adolescentes”.

## **2. CONTEXTUALIZACIÓN**

### **El barrio.**

El Viso del Alcor es un pequeño pueblo andaluz situado al este de la provincia de Sevilla, en la comarca de Los Alcores a unos 27 kilómetros de la capital y a unos 15 kilómetros de poblacesmo como Alcalá de Guadaira o Carmona.

Tiene una población de más de 16.000 habitantes en un escaso término municipal de 21 kilómetros cuadrados, con una importante base económica en la agricultura y la ganadería es un pueblo que depende economicamente del Sector Servicios, sobre todo del comercio. El factor humano es la base del desarrollo económico, ya que su población se caracteriza por ser eminentemente joven, aquella comprendida entre los 6 y 35 años supone el 47 % del total.

Es un pueblo donde tiene una gran importancia la formación profesional y la ocupacional, la mayoría de sus habitantes carecen de estudios superiores, un 58’7%, aunque cada vez más jóvenes con edades comprendidas entre los 14 y 19 años continúan sus estudios ya sea en la Universidad

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

como en la Formación Profesional.

En la población de El Viso del Alcor el número de desempleados es bastante alto, oficialmente, pero la realidad es otra, porque existe una gran bolsa de economía sumergida. Los sectores que destacan por su ocupación son los servicios, las industrias y la construcción.

El Barrio de El Huerto Queri, es un barrio de El Viso de Alcor, desde su creación está destinado a personas con muy bajo nivel económico, los terrenos son excesivamente baratos, y la zona es una de las más alejadas del centro de la localidad.

El barrio Huerto Queri se encuentra en la periferia del pueblo, colindando con las huertas, el cementerio, y solares aún sin urbanizar. El núcleo de población joven supera el 57% de la población total del barrio. Es necesario recalcar que este hecho es consecuencia de la alta prematuridad de las jóvenes del barrio, que tienden a tener sus primeros hijos en edad adolescente.

En el ámbito educativo existe un alto nivel de analfabetismo entre la juventud entre los 16 y 45 años el 13 % de la población es analfabeta. A esto tenemos que unir el hecho de que el 50% de la población no posee ningún tipo de estudios.

La actividad principal que realiza la población del barrio es la construcción, el trabajo en el campo y el servicio doméstico por parte de las mujeres. El desempleo del barrio, supone un tercio del desempleo de todo el pueblo. La base económica de las familias del barrio se centra en aquello que cada componente puede traer a casa, hecho que hace que los padres deseen que sus hijos finalicen los estudios básicos para que se incorporen al mundo laboral, normalmente sin preparación específica alguna. Muchos jóvenes se ven abocados al paro, sino a la precariedad laboral con una escasa formación y esto conlleva en cierta medida a la problemática de la drogadicción y la delincuencia, que se hace patente en ciertas zonas del barrio.

A nivel cultural y educativo en el barrio encontramos un colegio público de Infantil y Primaria (CEIP Alcalde León Rios), el colegio más antiguo del pueblo, que se encuentra en unas condiciones lamentables (los techos han tenido que ser sustituidos por unos de uralita debido al riesgo de desprendimiento) y en donde existe un nivel alto de absentismo escolar. Existe también, en un antiguo edificio de Colegio Público, el IES Profesor Juan Bautista, auténtico dinamizador del barrio en épocas pasadas.

Es importante recalcar la existencia de un Centro Cívico en el barrio, de reciente construcción (el primero que ha existido en el pueblo) y gracias a la importante labor de su animador socio-cultural está teniendo una importante repercusión en la educación no formal y el tiempo libre de los niños y niñas del barrio. En este centro cívico es donde opera el Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos zemos98. Por otro lado, es importante también, la

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

asociación de vecinos del barrio, tiene una fuerte implicación social y realiza numerosas actividades.

En resumen, por las características culturales, sociales y económicas que se viven en el barrio consideramos importante acercar a la juventud el interés y sobre todo el contacto directo con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, implicarles en ellas y sobre todo hacerlos partícipe de ellas.

### **El cine interactivo.**

En un primer trabajo<sup>1</sup> Pedro Jiménez, intenta definir qué es el cine interactivo, enfrentándonos a un problema en la construcción de los modelos y conceptos en la cibercultura. Queda patente y se hace necesaria una redefinición de las prácticas del cine interactivo, todos los conceptos, como puede pasar con la Televisión Digital Interactiva, la Radio Digital o los sistemas de información contributiva, están mercantilizándose desde los sectores empresariales y profesionales (en el peor sentido de la palabra) de la comunicación y las nuevas tecnologías.

Pero como está ocurriendo con otros sistemas, la sociedad civil, la multitud en palabras de Negri, es la que está dando realmente respuestas y avances tecnológicos para la sociedad civil, así que encontramos que las herramientas más avanzadas para gestión de información en red la están desarrollando colectivos que hablan de derechos y libertades y no de dineros y productos. Sirva como ejemplo la experiencia de colectivos como indymedia o todos los avances que desde el software libre se están desarrollando para la construcción de nuevos paradigmas informacionales.

En este sentido nuestro interés por el cine interactivo está enclavado en las posibilidades que encontramos en su dimensión de aplicación educativa.

Como ya hemos concluido en este anterior trabajo citado anteriormente, la importancia educativa del cine interactivo reside en varios aspectos, en primer lugar es una herramienta de construcción audiovisual, que bien aplicada y desde una perspectiva horizontal es la primera cadena para reinventar los modelos de comunicación clásicos de EMISOR – MENSAJE – RECEPTOR, más bien se trata de desterrar algunas prácticas de vídeo en la escuela, en la que el alumnado se convierte en un mero actor manipulado por los docentes, ya que la tecnología impone un respeto y en definitiva un alejamiento, en ciertos grados, que generan sumisión a los modelos establecidos. Entendemos que la práctica del vídeo en la escuela, y en la educación popular, debe ser una herramienta que contribuya al cierre del modelo de la comunicación, para que el RECEPTOR, en

---

<sup>1</sup>JIMÉNEZ ÁLVAREZ P. (2003): “Aplicaciones Educativas del Cine Interactivo: un caso práctico moderm.drama de Fran Ilich ” en las Actas del Congreso Iberoamericano “Luces en el Laberinto Audiovisual” de la Universidad de Huelva. Huelva. Ediciones Comunicar.

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

este caso adolescentes, se conviertan al instante en EMISORES, porque ellos serán los únicos que podrán determinar y conocer la realidad en la que se mueven.

En un segundo aspecto, nos interesa el cine interactivo por su importante capacidad generadora de debate, está bien claro que el cine interactivo tiene su piedra filosofal en la posibilidad de tomar decisiones, será siempre una interactividad muy determinada por las condiciones técnicas. Pero la interactividad total no existe, y nos atrevemos a decir que no es ni siquiera necesaria. Ahora mismo la interactividad, en el mundo de la publicidad, se ha convertido en tópico, es un valor positivo, pero ¿cuál es la interactividad que no están vendiendo las empresas multimedias? ¿la interactividad democrática del teléfono móvil? ¿la que te permite nominar o votar por Miss España, Gran Hermano u Operación Triunfo?. Sin duda la interactividad, junto a lo multimedia, se ha convertido en un valor de la sociedad del siglo XXI, pero una vez más, como los valores que propone el mercado y la publicidad, son valores vacíos y que te vacían. En definitiva, seguimos siendo sujetos pasivos, que nos dieron un mando de televisión para hacer zapping y ahora nos dan un teléfono móvil para interactuar con la televisión... falacias basadas en supuestos valores democráticos. No obstante, una vez más, la sociedad civil, o parte de ella, se reinventa así misma, no sin mucho esfuerzo, y consiguen usar el teléfono móvil para algo más que descargas de politonos. Vease las concentraciones ante las sedes del PP el 13 de marzo de 2004.

Existe, como en todo, una excepción que confirmará nuestra regla de que “la interactividad no existe”, nos referimos a las técnicas conocidas como Teatro del Oprimido que desarrollara Augusto Boal, en Brasil, según los planteamientos de Paulo Freire y su Pedagogía del Oprimido. Es obvio, que el teatro del oprimido ( y por ende toda una corriente de trabajo “sit specific” del arte de acción contemporáneo, como son los happening y un cierto tipo de performance), trabaja con las posibilidad de la interactividad total, todo puede ocurrir en la ficción del teatro del oprimido, ya que el público será el que tenga la última palabra sobre la obra (aquí juegan conceptos más amplios de relaciones de poder, democracias y manipulaciones), pero bien, charlando con Julián Boal, hijo de Augusto Boal, estudioso y practicante del teatro del oprimido, nos comentaba que sí, que teníamos razón al decir que la interactividad total es posible con el Teatro del Oprimido... “pero ¿y qué?, ¿acaso la interactividad es lo único que nos interesa?”, nos decía, respondimos, “no claro que no”.

En definitiva, la interactividad por sí misma no tiene ningún tipo de interés, ahora bien, en nuestro planteamiento la interactividad es la base del debate, porque estamos proponiendo obras de construcción colectiva y distribuida, y porque el debate es para nosotros una forma de conciliación, de reflexión que nos lleve a la acción y de recuperación de la palabra como motor de cambio. Además propondremos un uso del lenguaje hipertextual en el que usaremos textos, imágenes...

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

En lo formal, el cine interactivo educativo, ya lo hemos dicho, no difiere en demasía de lo que podamos conceptualizar como vídeo escolar. Lo que nos interesan son las historias. Sabemos que ese es nuestro objetivo, porque las historias, el acercamiento a la realidad, será la que nos permita conseguir, con el alumnado, un análisis autocrítico de su propia forma de vida. El punto de complejidad, lo que hemos estado hablando de la interactividad, que aporta el cine interactivo está destinado a proponer desde la educación, planteamientos críticos y complejos en la propia producción de los contenidos.

Y la complejidad es un riesgo pero también una de las especificaciones de nuestra cultura actual, lo que Joan Ferrés y otros han venido a llamar una “*cultura mosaico*, caracterizada por la dispersión y el caos aleatorio”<sup>2</sup>. No obstante en esta complejidad nos movemos de forma escurridiza, ya que somos optimistas y usuarios de las TIC con un planteamiento cercano a la máxima indymedia, es decir, “No odies los medios: cómetelos!”<sup>3</sup>.

Se trata de un acercamiento diferente a la tecnología, en nuestros talleres usamos herramientas de las denominadas de tecnología doméstica, de la vida cotidiana, nuestra complejidad simbólica no se traduce en un aparataje gigantesco de herramientas audiovisuales, porque eso en definitiva ahondará en conceptos como la brecha digital, o el culto a la televisión y el cine; todo lo contrario, intentamos que el adolescente se familiarice con el uso de cámaras de vídeo doméstico, ordenadores personales y páginas web de creación basadas en HTML.

Con esto conceptualizamos una de nuestras grandes preocupaciones a la hora de acercarnos a las posibilidades educativas de los Medios de Comunicación; tenemos muy claro que el mensaje está en decirle a los jóvenes que ellos y ellas pueden ser parte de las ficciones (y ellos serán los creadores en definitiva de sus propias ficciones interactivas), ellos y ellas son capaces de construir mensajes y que estos mensajes son fáciles de construir. Los medios representan a un tipo de adolescencia que tiene unas dimensiones simbólicas muy estereotipadas, sino le damos voz e imagen a los adolescentes reales no estamos consiguiendo nada.

---

2 Ferrés J. (2000): “Educar en una cultura del espectáculo”. Barcelona. Paidós. Pág 56

3 Traducción realizada por la ACP (<http://acp.sindominio.net>) de “Don’t hate the media: become the media!”

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

### **3. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA**

A continuación vamos a centrarnos en los aspectos concretos de la experiencia. A modo de unidad didáctica comentada vamos a ir viendo las fases del trabajo a desarrollar, ya que la experiencia se desarrollará este verano de 2004 en el Centro Cívico Huerto Queri de El Viso del Alcor, Sevilla. El Taller estará coordinado por Pedro Jiménez y Beatriz Rodríguez, aunque el resto de miembros del Laboratorio de Medios estará también presente en las diferentes sesiones.

Se empezará a trabajar sobre VISIONADOS comentados, pequeños video-forums, de cortometrajes realizados por jóvenes de su misma edad. Fomentar el debate sobre las cuestiones temáticas de las películas y sobre todo sobre sus reacciones ante ellas, ya sean de gusto o de disgusto. Estas películas serán películas cortas que pertenecen a la video.teca.zemos98 [www.zemos98.org/videoteca](http://www.zemos98.org/videoteca)

En segundo paso haremos un visionado de la película interactiva MODEM.DRAMA.( [http://delete.tv/modem\\_drama/](http://delete.tv/modem_drama/)) MODEM.DRAMA se convertirá en un modelo a seguir, sobre todo por la integración e intención que posee la película en su temática y en su estructura. Además se trata de un trabajo bastante cercano en cuanto a posibilidades técnicas y desmitificadoras se refiere, está realizado y producido por Fran Ilich del colectivo </html> de México DF.

Una vez desarrollados los visionados y prácticamente desde el primer día nos pondremos a trabajar en los diferentes apartados de una producción audiovisual

*1.- Idea – Guión: “Tenemos que contar una historia y no es lineal”*

Construir el Guión será uno de los bloques principales. Se partirá de las actividades de iniciación sobre todo de los visionados de ejemplos ilustrativos. En las primeras sesiones se va a usar la técnica del torbellino de ideas, en la que decidan la temática, el argumento y el desarrollo de lo que será nuestra historia no-lineal. Una vez decidida la línea general de la producción en la primera sesión se trabajará en la segunda sesión en cuatro grupos que desarrollen cada uno los diferentes clips en los que se dividirá la producción, es decir, cada grupo tendrá que decidir cada una de las opciones de la película sobre la base de un esquema muy simple de interactividad. En sesiones posteriores se afinarán los trabajos colectivos hasta llegar a construir nuestro guión interactivo. El guión se distribuirá a todo el alumnado y se empezará a diseñar el siguiente bloque.

*2.- Puesta en Escena: “¿Quién quiere verse dentro de una pantalla?”*

Se empezarán a probar los elementos técnicos de iluminación y sonido. En la primera sesión haremos pruebas y pequeños trabajos de actuación en los escenarios elegidos (que por operatividad serán cercanos o el propio aula). Lo importante de estas primeras sesiones delante de la cámara es eliminar los habituales miedos y celos a la cámara. Empezarán los ensayos de los personajes de

## **Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes** **Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

nuestra historia. El trabajo se dividirá por grupos, unos se encargarán de la iluminación otros del sonido, otros de la actuación y otros del “cómo se hizo”. Cada grupo rotará por algunas de las funciones. La importancia del “cómo se hizo” es necesaria señalarla, ya que más allá de la anécdota de las sesiones de trabajo, “el cómo se hizo” es una magnífica herramienta de evaluación y autoevaluación del proceso.

### *3.- Rodaje “Acción!”*

Dedicaremos 3 semanas al rodaje, es la parte más compleja del trabajo a realizar, una sesión previa al rodaje será la puesta en común y en situación de cada una de las necesidades y peculiaridades de las localizaciones y diferentes materiales como atrezzo o equipos técnicos. Los grupos de trabajo se mantendrán e irán rotando según qué historia se vaya a rodar, así cuando algunos estén con la cámara del “cómo se hizo” otros estarán en la iluminación o en el sonido... Será importante seguir “el proceso profesional” de rodaje, en el que se pide SILENCIO, CÁMARA y ACCIÓN, es importante no por el hecho de seguir un “rito mitificado” sino más bien para dejar claro desde el principio a qué tipo de estructuración fragmentada y posmoderna nos exponemos en la creación audiovisual. Cada día de rodaje se comenzará con un visionado del material grabado del día anterior, para corregir fallos o para ver cuestiones de planificación del encuadre y demás cuestiones relativas al lenguaje audiovisual, siempre de un modo práctico.

### *4.- Edición “El paso final”*

Quizás la actividad, a nivel de recursos más compleja de realizar. Con varios ordenadores se llevarán a cabo los procesos de digitalización y de edición del material. Las actividades en este sentido serán muy guiadas por el profesor ya que el montaje supone un conocimiento y unas destrezas acerca de un software determinado que no es competencia de esta unidad didáctica ni siquiera del nivel educativo en el que nos encontramos. No obstante en grupo, es posible hacer un visionado del material rodado por historias independientes y hacer un “montaje verbal” que corrija el guión previsto y con indicaciones concretas. Una vez editados los clips a una resolución determinada para la pantalla del ordenador procederemos a su encaje en un hipertexto muy simple, en el que simplemente nos encontraremos el vídeo y las opciones de elección de cada una de los fragmentos.

Es un taller que se plantea en definitiva unas 15 – 20 sesiones de dos horas de trabajo. Los días de rodaje normalmente se comprimen 2 sesiones en una, para poder trabajar con margen de tiempo en cuestiones que son un poco más lentas.

El trabajo una vez finalizado todos su proceso de montaje y de edición en línea será una vez más debatido en el común del grupo, siendo muy importante la autocrítica y se dará un paso final con el

**Un taller de Cine Interactivo para Adolescentes**  
**Pedro Jiménez Álvarez y Beatriz Rodríguez Pérez**

visionado colectivo abierto al público en general. Estas experiencias, por otros talleres ya realizados, son muy gratificantes para el alumnado porque ven terminado y realizado el trabajo realizado. Se trabajarán visionados colectivos con los padres y madres del barrio para que haya una repercusión en las temáticas tratadas por el alumnado y así, los conflictos que se trabajan sean extendidos y debatidos. Las aplicaciones de este taller se podrían llevar también a la Escuela de Padres que se desarrolla en el IES Profesor Juan Bautista también del Barrio, dotando a las mujeres y hombres del barrio de las herramientas de construcción audiovisual. Los resultados de la experiencia esperamos que sean todo lo positivos posibles y sobre ello estamos trabajando ahora mismo, en concretar las actividades y las referencias que nos muevan a construir un taller que sea positivo para la comunidad en la que trabajamos. Cada día vamos aprendiendo más de las experiencias similares que se están desarrollando a lo largo del mundo.

#### **4. BIBLIOGRAFIA**

- APARICI, R. (2000): "Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación". Rev. *KIKIRIKI*, nº 58
- AA.VV. (1998): *Educación en medios*, Consejería de educación y ciencia, Junta de Andalucía, Sevilla.
- AA.VV. (2002): *Libro Interactivo: Educación para la comunicación Televisión y Multimedia*, Master de Televisión Educativa de la Universidad Complutense de Madrid. Madrid
- AA.VV. (2003): *Actas del Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación "Luces en el Laberinto Audiovisual"*. Ediciones Comunicar. Huelva.
- BORDIEU, P. (1996): *Sobre la televisión*, Anagrama, Barcelona.
- CHOMSKY, N. y RAMONET, I. (1996): *Cómo nos venden la moto*, Icaria, Barcelona.
- HARDT, M. y NEGRI, A. (2002): *Imperio*, Paidós, Barcelona.
- ILICH F. (2003): "Narrativa Digital Punto Cero" *Catálogo Festival Audiovisual zemos98.5*. 56 – 57. El Viso del Alcor. Sevilla
- QUART A. (2001): "Rumble in the Academy" *Film Comment* Nov-Dec, 30-34. Traducido al castellano en <http://www.uaq.mx/servicios/cultural/artelugio/n07/17.html> (Última consulta: 30 de junio de 2003)
- VELASCO A. (2004): *Resúmenes de "Remezclando la Realidad con los Narrative Media"*. Inédito. E-ZINE UNIA arteypensamiento. Sevilla.
- VILCHES, L. (editor); (1999) *Taller de Escritura para televisión*, Gedisa. Barcelona.