

"CANTE JONDO" UN CORAZÓN CREATIVO



Guía didáctica

GRANADA

1922

ÍNDICE

Introducción	4
Sobre el Concurso de Cante Jondo de 1922	4
Sobre el videojuego <i>Cante Jondo, un corazón creativo</i>	7
Porqué <i>Cante Jondo, un corazón creativo</i> es un videojuego didáctico	11
Organizando una sesión de juego	14
Sesiones didácticas con <i>Cante Jondo, un corazón creativo</i>	15
Sesión A	
La creatividad inter y multidisciplinar del Concurso de Cante Jondo	16
Sesión B:	
Candela y las mujeres en Cante jondo, un corazón creativo	18
Sesión C:	
Quién es quien en Cante jondo, un corazón creativo	21
Sesión D:	
Sesión la música en Cante jondo, un corazón creativo	31
Bibliografía	34

INTRODUCCIÓN

1. Qué ofrece la guía didáctica

Esta guía se propone como herramienta para proporcionar información práctica a aquellos/as que quieran utilizar *Cante jondo, un corazón creativo* como recurso para el aula y facilitar en general el uso como instrumento didáctico del videojuego. Para ello, anticipa sus objetivos, estructura y contenidos, características técnicas y conceptuales, temas de relevancia abordados en el proyecto, así como las necesidades técnicas requeridas para un correcto funcionamiento de la experiencia.

También ofrece propuestas concretas de sesiones didácticas atendiendo a diferentes intereses, niveles previos de conocimiento sobre la temática, o duración estimada para las sesiones.

2. Alcance y público objetivo

Cante jondo, un corazón creativo se dirige a los/as jóvenes, atendiendo específicamente al currículo de secundaria, y en general, a todas las audiencias interesadas en la cultura española.

SOBRE EL CONCURSO DE CANTE JONDO DE 1922

El Concurso de Cante Jondo de 1922 ha quedado registrado en la memoria de diversas maneras, tantas como fueron las opiniones enfrentadas mientras se fraguó.

Hubo opiniones en contra y a favor, escépticas y entusiastas, idealistas y pragmáticas; y todas ellas han ido dejando un sinuoso recorrido de lo sucedido: ni todo fue un éxito, ni todo fue un fracaso. Es dudoso que se alcanzaran los objetivos, pero tampoco se puede decir que no se llegara a cumplir alguno de los mismos, aunque fuera efímeramente.

De lo que no se ha hablado nunca es de que, el mero hecho de la organización y celebración del Concurso, sirvió de revulsivo cultural que despertó varias disciplinas creativas en un periodo complicado de la vida del país, con la Guerra de África en uno de sus peores momentos, con una importante conflictividad social y con un panorama político débil que desembocará, un año después, en la implantación de la dictadura de Primo de Rivera. Todo ello acompañado por bolsas de miseria, repartidas por toda la geografía, especialmente el caso de Las Hurdes, que ennegrecían la visión foránea de España.

En este panorama, que trasciende el propio Concurso como un hecho aislado, se desarrollan una serie de acciones paralelas, coordinadas y espontáneas que se convierten en un

verdadero foco de creación que, al menos desde la comisión organizadora, tienen la voluntad de ser colaborativas y anónimas en pos de un trabajo procesual que desemboque en el fin perseguido. Así, los artistas plásticos se pondrán al servicio de la imagen del proyecto, mientras que los literatos se aplicarán en adoctrinar y los músicos en fundamentar y crear una pedagogía. Ante estas acciones organizadas se producen otras similares, especialmente desde el periodismo e importantes firmas literarias, tanto a favor como en contra.

Musicalmente, Manuel de Falla, de la mano de su maestro Felipe Pedrell y con Stravinsky y Debussy como ejemplos señeros, espolé la toma de posición de críticos como Adolfo Salazar y compositores como Turina, Esplá o Gerhard; directores como Lamote de Grignon o Enrique Fernández Arbós, intérpretes como Manuel Jofré o Andrés Segovia; posicionándose en la defensa de una música antigua, popular, que según ellos corría el peligro de desaparecer al quebrarse la línea de transmisión oral, por el abandono que las nuevas generaciones personificadas en los profesionales, habían propiciado.

Para solventar esta posible desaparición, se convocaba el Concurso y, paralelamente, se realizaban otras dos nuevas acciones: una, la creación de una escuela popular en la que se formara la juventud mediante antiguos aficionados al cante, con el apoyo de guitarristas acompañantes y la tecnología de las grabaciones en antiguos discos de pizarra. La segunda acción sería conseguir que los cantes y toques que se realizaran durante el Concurso quedaran registrados mediante la industria fonográfica. Ambas acciones se consiguieron solventar, al menos parcialmente, pues la escuela desaparecería poco después de acabado el Concurso y las grabaciones no se pudieron hacer en directo, sino varios meses después en un estudio de Madrid, y no con todos los participantes.

Plásticamente, serán varias las figuras que aparecerán desde el comienzo, muy especialmente Zuloaga y Manuel Ángeles Ortiz. A ellos se unirá Hermenegildo Lanz y la presencia siempre simpática de Santiago Rusiñol, todos implicados de manera directa en los orígenes del proyecto. A ellos se unirá toda una pléyade de ilustradores y humoristas de prensa, encabezados por el granadino Manuel Tovar, Luis Bagaría, Tono o Antonio López Sancho que hizo la famosa caricatura de la segunda noche del Concurso.

Zuloaga fue el pintor más importante que trabajó en el proyecto, primero como consejero de Manuel de Falla, después como escenógrafo y finalmente con la extraordinaria propuesta de realizar una gran exposición con obra suya que dialogara con lo que hacían los pintores de Granada que, finalmente, se convirtió en una gran antológica. Por último, diseñó los vestuarios de la zambra granadina y dio las pautas para el vestuario de las espectadoras, realizando los figurines Manuel Ángeles Ortiz. Este último, desde la primera reunión oficial de la comisión en el Centro Artístico, se ofreció para crear una ilustración que pudiera servir de imagen del Concurso, naciendo así la magnífica viñeta ultraísta que ilustraría pasquines, folleto, bases y finalmente el monumental cartel, con la colaboración de Hermenegildo Lanz. Ambos colaboraron también con Zuloaga en las escenografías. Manuel Ángeles no abandonaría nunca este tema del cante jondo y, a lo largo de los años, diseñó varios carteles y viñetas alusivas para diferentes festivales.

Pero, sin duda, donde mejor se manifestó el interés despertado por el Concurso fue en la inmensa participación de escritores que analizaron, no ya el concurso en sí, sino el propio cante jondo, las figuras, las letras, la historia del mismo y, cómo no, se defendieron opiniones a favor y en contra y, lo que es más significativo, se utilizó humorísticamente para atacar a la clase política, lo que demuestra la enorme difusión que tuvo. Unos vinieron al concurso, otros opinaron, pero entre todos consiguieron trazar una auténtica antología sobre el tema que llegó a un centenar de periódicos locales, nacionales e internacionales.

En el caso de Lorca, su conferencia *El cante jondo. Primitivo canto andaluz* o la presentación del *Poema del Cante Jondo* ya hacen imprescindible la celebración del concurso como excusa creativa. La otra gran influencia, menos conocida, es sin duda la de Neville que, en 1952, rodaría y estrenaría *Duende y misterio del flamenco*, primera película documental sobre este arte.

En pocas ocasiones llega una acción artística a provocar tantas interacciones como la que se produjo con la excusa del Concurso. Quizás sea esta la gran aportación que ha depurado para el futuro este entusiasta trabajo realizado en la Granada de los años veinte. Un trabajo grupal, defendido desde la Comisión y en busca de un objetivo. Un trabajo que juega con la sugestión del intelecto, pero también con las pasiones y los sentidos; no sólo el de la vista y el oído, sino también con el olfato, al regar la Plaza de los Aljibes con Mastranzo a la luz de la Luna, lo que crearía un espléndido bienestar en las noches de junio en que se produjeron las sesiones del Concurso. Y, por supuesto, el gusto, mediante el ambigü dispuesto para los intermedios con licores, manzanilla, emparedados y jamón de Trevélez.

¡Casi una obra de arte total!

José Vallejo Prieto, comisario del proyecto.



SOBRE EL VIDEOJUEGO CANTE JONDO, UN CORAZÓN CREATIVO

Cante Jondo, un corazón creativo propone una experiencia lúdica y didáctica que reivindica un acercamiento desde el relato humanista a algunas de las figuras españolas más importantes de la cultura europea del siglo XX, y recoge el flamenco como manifestación cultural reconocida en el exterior y asociada al Concurso de Cante Jondo para aproximar a sus usuarios/as a otras artes desde un enfoque intergeneracional.

Candela, una joven protagonista contemporánea que viaja al Concurso de 1922, será el personaje con el que se identificarán los/as usuarios/as para ir desbrozando el espíritu del Concurso en su celebración de la diversidad cultural, el compromiso innovador, su carácter integrador, la aproximación multi e interdisciplinar, su creatividad cosmopolita, su visión desprejuiciada o el rigor de sus planteamientos.

Esta herramienta, que además acerca a los/as jóvenes y en general, a todas las audiencias interesadas en la cultura española, a un importante grupo de artistas, escritores y pensadores que alimentaron la Edad de Plata española, se completa con esta guía didáctica para facilitar su uso y ayudarles a explorar todas las posibilidades de la aventura del Concurso de Cante Jondo.

Género

Aventura gráfica en 3D + Point and click

Concepto principal

Se trata de una propuesta de aventuras en la que Candela, el personaje protagonista, es controlada por el/la jugador/a y debe ir encontrando una serie de personajes en el escenario principal de la Plaza de los Aljibes de la Alhambra para avanzar en el juego.

A través de personajes como Manuel de Falla, Federico García Lorca, Manuel Ángeles Ortiz o Carmen Salinas, accederá a escenarios secundarios para descubrir en éstos objetos de los que obtendrá información. Estos escenarios recrean espacios de trabajo o relacionados con la biografía de los/as creadores/as o sus distintas disciplinas artísticas. Tras descubrir y consultar los objetos de cada escenario, debe superar un reto en forma de microjuego, quedará completado el recorrido y podrá avanzar en el juego.

Una vez finalizada esta fase, el/la jugador/a podrá además obtener información de las personajes sorpresa (Manolo Caracol, La Gazpacha, La Macarrona, Diego "El Tenazas" y Ramón Gómez de la Serna) que aparecen al final del juego.



Características principales, dinámica de juego y propósito

El juego presenta un escenario principal, la Plaza de los Aljibes de la Alhambra, y 4 escenarios secundarios: las habitaciones de Manuel de Falla y de Federico García Lorca, el taller de Manuel Ángeles Ortiz, y la sede en el momento del Concurso de la Escuela Popular de Cante Jondo, la Casa Castril, actual Museo Arqueológico de Granada.

La dinámica del juego está basada en recorrer la Plaza de los Aljibes para acceder a diferentes objetos clave y personajes que servirán de “llave” para descubrir los otros escenarios, completar el recorrido por éstos descubriendo los objetos y avanzar en el juego.

Cuando un/a jugador/a termina un recorrido, vuelve a la Plaza de los Aljibes para descubrir a otro “personaje llave” que le dará acceso a través de una secuencia de diálogo entre Candela y el personaje al siguiente escenario. Así hasta completar los cuatro escenarios secundarios previstos, que se relacionan con las siguientes temáticas:

- Música: Habitación de Manuel de Falla y Escuela Popular de Cante Jondo
- Artes plásticas: Taller de Manuel Ángeles Ortiz
- Literatura y periodismo: Habitación de Federico García Lorca

En estos escenarios temáticos encontrará objetos que aparecen destacados, al “tocarlos” (hacer clic sobre ellos), el/la jugador/a accede a un breve recorrido expositivo virtual, con valiosos documentos de archivo digitalizados relacionados con el Concurso de Cante Jondo. Cada escenario cuenta con 4 objetos a descubrir y tiene su propio marcador de avance para saber cuánto queda por ver.

Tras finalizar el recorrido, se presenta un reto / microjuego que el/la jugador/a debe superar. Estos microjuegos son:

- Quiz con preguntas: Habitación de Manuel de Falla
- Puzzle: Taller de Manuel Ángeles Ortiz
- Poema a completar: Habitación de Federico García Lorca
- Compás Hero: Escuela Popular de Cante Jondo

Al finalizar el microjuego, completará este recorrido en el marcador de avance y volverá al escenario principal en la Plaza de los Aljibes para encontrar a otro “personaje llave”. Una vez finalizados todos los recorridos, el/la jugador/a verá destacados varios personajes nuevos en el entorno del Patio de los Aljibes, al acercarse a ellos/as y obtener su información, habrá logrado superar el juego y descubierto los secretos de la aventura creativa que fue el Concurso de Cante Jondo de 1922.



Duración

- Descarga. Entre 1 y 4 minutos (conexión media a Internet)
- Por escenarios

Inicio (cartel + diálogo Falla)	03 min
1. Habitación Falla (lectura + juego)	06 min
Encontrar a Lorca + diálogo	02 min
2. Habitación Lorca (lectura + juego)	07 min
Encontrar a MA Ortiz + diálogo	02 min
3. Estudio MA Ortiz (lectura + juego)	07 min
Encontrar a Salinas + diálogo	02 min

4. Escuela / Patio Museo (lectura + juego)	06 min
Final 5 personajes	06 min
■ Total	41 min

Jugabilidad, mecánicas de juego, estados del juego

El objetivo principal del/a jugador/a es avanzar, descubriendo escenarios, personajes y objetos hasta finalizar el juego, completando los marcadores de avance y superando los retos.

El personaje principal (Candela) se controla a través del teclado y el ratón de nuestro ordenador. Tendrá un control establecido a través del teclado para el avance y la orientación en el espacio (-W- avanzar, -S- retroceder, -A- izquierda, -D- derecha y -Mayúsculas- avance rápido), así como la tecla Espacio para interactuar con los personajes con los que se encuentra.

Los “personajes llave” del escenario general de la Plaza de los Aljibes irán apareciendo de forma sucesiva para conseguir un avance escalonado en cuanto a la progresión del juego. Se debe dirigir al personaje principal hasta ellos/as e interactuar con la tecla Espacio para dialogar y que nos den acceso a los escenarios secundarios.

Dentro de los escenarios secundarios (habitaciones, taller y escuela) se usará el ratón para localizar los objetos destacados y hacer clic sobre ellos para obtener información. En estos escenarios el personaje permanece estático, con una cámara en primera persona mirando hacia el escenario, donde puede seleccionar los objetos de interés, que se animan al pasar el ratón sobre su superficie.

El marcador de avance general siempre figura en la parte superior izquierda de la pantalla, presenta iconos representativos de los personajes a conocer que se van coloreando conforme se avanza en el juego. Cuando el/la jugador/a entra en los escenarios secundarios, se añade un marcador de avance secundario sobre esa “habitación”, un corazón dividido en 4 partes que se van coloreando en función de los objetos descubiertos. En la fase final, de vuelta al escenario principal Plaza de los Aljibes aparecen 5 nuevos iconos que se activarán al seleccionar cada uno de los 5 personajes finales y obtener su información.

Además, desde el punto de vista visual, la apariencia del escenario principal (Plaza de los Aljibes de la Alhambra) irá cambiando a medida que avanza el juego. En un inicio se presenta un lugar vacío con una iluminación diurna que se irá modificando hasta hacerse de noche, llenándose de decoración, mobiliario, artistas y público hasta llegar, con el final del juego, a la presentación del evento. De esta forma, desde el punto de vista narrativo, se propone que el juego comienza en las horas previas al Concurso planteando a el/la jugador/a vivir el clima de la organización y los preparativos de este singular acontecimiento mientras avanza en el juego, hasta llegar al éxito y con ello a la celebración del Concurso.

El juego finaliza una vez se completan los 4 escenarios secundarios y los 5 personajes finales.



PORQUÉ CANTE JONDO, UN CORAZÓN CREATIVO ES UN VIDEOJUEGO DIDÁCTICO

Objetivos de Cante jondo, un corazón creativo

En 1922, el Patio de los Aljibes de la Alhambra acogió la celebración del Concurso de Cante Jondo. La organización fue una verdadera aventura liderada por Manuel de Falla, seguido por muchos de los grandes artistas del momento, como Lorca o Zuloaga. En este juego se descubre la trascendencia de este evento y sus protagonistas en la cultura hispánica contemporánea.

Precisamente por sus contenidos conectados con creadores/as reconocidos/as en todo el mundo y eventos internacionales del pasado y presente relacionados con la cita, y en virtud de su naturaleza digital, *Cante jondo, un corazón creativo* es también una herramienta para la divulgación del patrimonio cultural español de forma global. Además de un proyecto en red con otras entidades culturales, de las que se vale como fuente, pero también se pone a su servicio y trabaja en colaboración con ellas para servirles como recurso de difusión cultural.

Sus objetivos generales son

1. Desarrollar una herramienta de difusión innovadora, lúdica y educativa, utilizando las nuevas tecnologías para promover el legado de Manuel de Falla y su relevancia en la cultura contemporánea.

2. Impulsar la FAMF con un proyecto que implica digitalización, formación y transferencia de conocimiento entre nuevos medios digitales y patrimonio documental.
3. Dinamizar el sector diseñando proyectos en red y conectados con otros operadores para conquistar nuevas audiencias, jóvenes e internacionales, y actualizar sus estrategias e instrumentos de difusión.
4. Contribuir al acceso a una educación inclusiva y equitativa de calidad y fomentar oportunidades de aprendizaje aumentando los recursos disponibles para entidades culturales, docentes y mediadores.
5. Promover la igualdad de género, la valoración de la diversidad cultural, y la contribución de la cultura al desarrollo creando contenidos que incorporan de manera transversal estas prioridades.
6. Promocionar los lugares, especialmente dentro de España, con los que Falla tuvo una relación destacada fortaleciendo sus conexiones con la intelectualidad y la creación artística europea del siglo XX para potenciar España como destino turístico cultural.

Contenidos

Desde el punto de vista de sus contenidos, *Cante jondo, un corazón creativo* propone al/la jugador/a una investigación histórica sobre los personajes, espacios y vínculos biográficos y profesionales relacionados con la organización del Concurso de Cante Jondo.

Un viaje en el tiempo que permite descubrir cómo era el Patio de los Aljibes en junio de 1922, o las habitaciones de Falla o Lorca, recreadas a partir de fotografías y documentos de la época. Pero además de la recuperación y la puesta en valor a través del lenguaje visual, desde el punto de vista del guión, cuenta de forma directa y propone, en primera persona, de qué forma pudieron vivir esta aventura algunos de sus personajes principales.

Cada uno de los escenarios secundarios da lugar a una (micro) exposición virtual interactiva, un recorrido por documentos históricos digitalizados que en este entorno virtual se revitalizan, adquiriendo una importancia renovada en su nuevo contexto.

Contribución a los ODS (Objetivo 4. Educación de calidad) y fomento de la igualdad

- Se trata de una herramienta educativa que incorpora de forma transversal la perspectiva de género.
- Incluye incentivos al aprendizaje como la gamificación para generar interés por el contenido cultural.
- Por su parte, la interactividad de los contenidos multimedia fomenta la familiarización

con entornos digitales para usuarios/as menos avanzados/as y el aumento de competencias digitales o la aplicación de estas en espacios de conocimiento.

- Además, se incide en la valoración de la diversidad cultural, la contribución de la cultura al desarrollo sostenible y la igualdad de género en los contenidos.

Los contenidos inciden sobre la puesta en valor de la diversidad cultural puesto que la realización del Concurso de Cante Jondo participó de la relación multidisciplinar, aunó lo popular con lo académico, buscó la fórmula de estrechar la brecha social y miró hacia el olvidado mundo rural; mediante la confluencia de música, plástica, literatura, recuperación histórica, prospección de talentos y accesibilidad al espectáculo a cualquier economía.

Consideraciones previas: técnicas y pedagógicas

La interfaz de usuario/a y dinámica de juego es clara, intuitiva y fácil de usar. El juego presenta unas instrucciones para su uso en la pantalla de introducción al mismo.

Se propone una estimación total del tiempo para finalizar el juego de entre 40 y 45 minutos, aunque dependerá de pausas y ritmos individuales. Cada "recorrido" dentro del juego, supone completar un desafío, un avance claro en la partida que supondrá un incentivo para continuar jugando y aprendiendo.

El juego presenta una curva de aprendizaje sencilla que permite a los/as jugadores/as cometer errores al empezar y aprender rápidamente su mecánica.

La progresión se identifica de forma clara, con marcadores de progresión, sirviéndose de iconos y figuras que se van completando a medida que avanza, y facilitando instrucciones para evitar bloqueos en la partida.

Requisitos técnicos para su uso

Este juego está desarrollado con tecnología WebGL y sólo está disponible y totalmente funcional a través de un navegador web (Firefox, Chrome, Edge, Safari, Opera...) desde un ordenador. Desde una tablet o teléfono móvil puede que la carga del juego no se realice completamente.

En la ventana de inicio veremos una gráfica de descarga de los archivos del juego en nuestro navegador, cuya duración dependerá de la velocidad y calidad de acceso a Internet con ADSL o fibra óptica.

Comprobaciones del ordenador:

- ¿Qué sistema operativo precisa el juego? Windows o iOS
- Conexión a Internet.
- Uso de un navegador web (Firefox, Chrome, Edge, Safari, Opera,...)
- Es necesario un teclado y ratón para jugar, así como altavoces o auriculares para escuchar el sonido del juego.

ORGANIZANDO UNA SESIÓN DE JUEGO

Consideraciones generales

- Comprobar las especificaciones técnicas de su ordenador y los del alumnado. Comprobar la conexión a internet de la sala y los ordenadores.
- Explicar las metas y los objetivos de la sesión y seguir junto al alumnado las instrucciones iniciales del teclado animado para aprender a manejar el juego. Hacer una pequeña demostración de cómo se juega.
- Después de una primera aproximación para familiarizarnos con el juego, animar al alumnado a comentar sobre su experiencia de juego a través de preguntas y debates siempre que sea posible.
- En todas las propuestas de sesión, contextualizar la experiencia y el contenido del juego y establecer vínculos con los objetivos formativos mediante preguntas y debates.
- Acompañar al alumnado en su sesión de juego, específicamente en los microjuegos, por si surgen dudas o dan origen a debates interesantes para el aprendizaje en grupo.
- Las sesiones se pueden adaptar como trabajos o deberes fuera de clase.

Sesiones
didácticas con
"CANTE JONDO" UN CORAZÓN
CREATIVO

SESIÓN A: LA CREATIVIDAD INTER Y MULTIDISCIPLINAR DEL CONCURSO DE CANTE JONDO

- Secundaria, interesados/as por la cultura hispánica.
- Asignatura(s): español, interdisciplinar, historia del arte, cultura hispánica, historia.
- Duración: aproximadamente 2h / 2h y 30 minutos

1. Enfoque didáctico

Aprenderemos sobre las distintas disciplinas artísticas que intervinieron en la organización del Concurso de Cante Jondo, así como de la importancia de los vínculos y conexiones entre ellas para entender el desarrollo y consecuencias del Concurso. Veremos como música, artes visuales, o literatura son algunas de las manifestaciones artísticas que participan desde una aproximación multi e interdisciplinar.

2. Objetivos

1. Identificar y poner en valor las distintas manifestaciones artísticas que intervienen en el Concurso de Cante Jondo de 1922.
2. Fomentar el enfoque interdisciplinar y contextual en la aproximación a la historia del arte y la cultura.
3. Dinamizar el interés por la producción y la creación cultural desde la participación de los/as usuarios/as y la identificación con los personajes del videojuego.
4. Proponer estrategias para facilitar el estudio de la historia, estableciendo vínculos entre pasado y presente de la producción y creación cultural.
5. Fomentar el trabajo en equipo y la reflexión colectiva.

3. Antes de jugar

El/la docente puede proponer entrar en el juego y avanzar hasta que se muestra el cartel del Concurso de Cante Jondo con el alumnado y preguntarles sobre qué puede tratar el videojuego tan solo viendo la imagen y el título. Después de explicarles un resumen del argumento, lanzaremos al aire unas preguntas para iniciar un intercambio de opiniones: Leamos juntos la leyenda de la imagen del cartel, ¿sobre qué puede ir el videojuego?, ¿conocéis concursos artísticos de la actualidad que pueden parecerse a este? ¿En qué se parecen y qué se diferencian? ¿Esto se sigue haciendo? ¿Sabéis que es el cante jondo? ¿Con qué otra disciplina musical puede tener relación? ¿Conocéis las palabras “soleá” o “siguiriya”? Vamos a pensar juntos en los elementos y características de la imagen que ilustra el cartel.

¿Os recuerda a algún estilo pictórico? ¿Reconocéis algunos de sus símbolos? ¿Qué podrían significar?



4. Jugamos a Cante jondo, un corazón creativo prestando atención a las distintas disciplinas que veremos en los escenarios del juego así como a lo que representa cada personaje con el que se encuentra Candela

Explicaremos que Candela irá descubriendo distintos personajes y espacios. Debemos fijarnos qué relación tienen estos personajes y espacios con diferentes disciplinas artísticas.

Espacios sobre los que comentar detalles y acontecimientos:

- Habitación de Manuel de Falla (Música)
- Estudio de Manuel Ángeles Ortiz (Artes plásticas)
- Habitación de Federico García Lorca (Literatura)
- Escuela Popular de Cante Jondo.
- Patio de los Aljibes, sobre todo en la parte final con la aparición de los personajes Ramón Gómez de la Serna, El Tenazas, Manolo Caracol, La Gazpacha y La Macarrona.

Diálogos importantes relacionados:

- Candela y Falla
- Candela y Lorca
- Candela y Manuel Ángeles Ortiz

5. Hablamos sobre...

Qué papel juegan las distintas disciplinas artísticas en el Concurso de 1922 y qué aportó al Concurso la multidisciplinaridad.

Comentar los papeles que jugaron los participantes en la organización desde sus diferentes materias, así como el rol de los/as concursantes; y reflexionar sobre las manifestaciones creativas y profesiones que pueden intervenir en la organización de un evento cultural en el presente.

6. Actividades

A. Elaboramos un árbol de relaciones entre las distintas artes y producciones culturales que generó o relacionadas con el Concurso. Realizaremos en equipo el árbol poniendo en común los resultados. Elaboramos conclusiones colectivas sobre las diferentes disciplinas y su interrelación.

B. Role-playing. La clase se divide en varios equipos para tratar de organizar un concurso musical siguiendo la dinámica, las disciplinas y los roles que han visto necesarios en la organización del Concurso de Cante Jondo.

SESIÓN B: CANDELA Y LAS MUJERES EN CANTE JONDO, UN CORAZÓN CREATIVO

- Secundaria, interesados/as por la cultura hispánica..
- Asignatura(s): español, interdisciplinar, historia del arte, cultura hispánica, historia, educación en valores cívicos y éticos.
- Duración: 1h y 30 min aproximadamente

1. Enfoque didáctico

En esta sesión abordaremos los personajes femeninos, la producción cultural y los datos históricos relacionados con el Concurso con perspectiva de género. A partir de la participación en el videojuego y el análisis de determinados elementos, se propone una reflexión sobre la transformación histórica del rol que las mujeres desempeñan en el arte y en la sociedad, así como de la forma en la que son representadas.

2. Objetivos

1. Generar contenidos culturales y didácticos no sexistas y que promuevan la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.
2. Producir nuevos modelos y referentes poniendo en valor y visibilizando a las mujeres creadoras y artistas, la creación de las mujeres en la Historia del Arte, así como los roles alejados de los estereotipos de género.

3. Promover la igualdad señalando las causas de la visión androcéntrica del arte, la biografía de las mujeres creadoras y su contexto, y el tratamiento históricamente desigual e injusto hacia las mujeres respecto a los hombres creadores y su producción cultural, además de la asimétrica participación de las mujeres en los puestos de organización de eventos culturales.

3. Antes de jugar

Observamos las imágenes de la web fijándonos en los personajes que se presentan. Comentar con el alumnado el contraste entre el aspecto y la actitud de Candela y el resto de personajes. ¿Hay diferencias en la vestimenta? ¿Qué nos puede querer decir eso? ¿Cómo crees que puede ser la personalidad de Candela? ¿Qué papel puede tener en el juego? ¿Y el resto de personajes femeninos que ves? ¿Son artistas? ¿Hay diferencia entre el reconocimiento a las mujeres artistas en el pasado con respecto al presente? ¿Se han producido cambios también en la forma que el arte tiene de representar a las mujeres? ¿Han podido siempre las mujeres liderar la organización de eventos culturales? ¿Es esta participación ahora equitativa? ¿Cuáles pueden ser las causas de esta desigualdad histórica?



4. Jugamos a Cante jondo, un corazón creativo fijándonos en los personajes representados por mujeres y el papel que éstas tienen en el Concurso de Cante Jondo

Prestaremos atención a cómo es nuestra protagonista Candela y cómo se relaciona con su entorno de forma curiosa y activa, y en los contrastes que se producen por ejemplo entre ella y Carmen Salinas. En los escenarios del juego, atenderemos a las mujeres que se mencionan y, en su caso, a la producción cultural vinculada a ellas así como a su contexto histórico.

Espacios sobre los que comentar detalles y acontecimientos:

- Habitación de Manuel de Falla (Música)
- Estudio de Manuel Ángeles Ortiz (Artes plásticas)
- Habitación de Federico García Lorca (Literatura)
- Escuela Popular de Cante Jondo
- Patio de los Aljibes, sobre todo en la parte final con la aparición de los personajes La Gazpacha y La Macarrona.

Diálogos importantes relacionados:

- Actitud de Candela en la interacción con Falla, Manuel Ángeles Ortiz y Lorca.
- Candela y Carmen Salinas

5. Hablamos sobre...

La importancia de la creación artística realizada por mujeres en la producción cultural relacionada con el Concurso: mujeres intérpretes y/o mujeres creadoras, el reconocimiento a la autoría de las mujeres, las mujeres en las vanguardias europeas, la situación de las mujeres en la España de los años 20...

El papel de los estereotipos en la perpetuación de la desigualdad entre mujeres y hombres: representación de las mujeres en la producción cultural e invisibilización de las creadoras desde la historiografía.

6. Actividades

A. Listamos las mujeres creadoras o artistas que aparecen en el videojuego. Ponemos en común para llegar a un listado conjunto. Dividiéndonos en equipos, elaboramos una pequeña biografía artística de cada una de ellas. Compartimos los resultados y comentamos a cuales de ellas conocíamos con anterioridad a esta actividad.

B. A partir del diálogo entre Candela y Carmen Salinas hacemos una comparativa sobre la situación de las mujeres en el pasado y presente. Exponemos lo que sabemos sobre las libertades restringidas de las mujeres en el pasado reciente. Generamos un debate sobre la actual situación desigual de las mujeres respecto a los hombres en sus condiciones para ser artistas y organizadoras culturales (ausencia de modelos, falta de autonomía, violencia de género, machismo, feminización de los cuidados, roles y estereotipos sexistas...), atendiendo a las diferencias en distintas partes del mundo.

SESIÓN C: QUIÉN ES QUIEN EN CANTE JONDO, UN CORAZÓN CREATIVO

- Secundaria, interesados/as por la cultura hispánica..
- Asignatura(s): español, interdisciplinar, historia del arte, cultura hispánica, historia.
- Duración: 2h aproximadamente

1. Enfoque didáctico

Aprenderemos sobre los diferentes creadores que participaron en la conceptualización, organización o defensa del Concurso de Cante Jondo de 1922, y sus vínculos, para conocer el importante grupo de artistas, escritores y pensadores que alimentaron la Edad de Plata española y estuvieron al mismo tiempo relacionados con el evento.

Descubriremos la creación y producción cultural de estos/as autores/as (posterior y contemporánea del Concurso), estableciendo conexiones con su participación en el certamen.

2. Objetivos

1. Poner en valor a los/as diferentes autores/as que intervinieron en el Concurso de Cante Jondo de 1922 y difundir su producción artística y cultural.
2. Dar a conocer la trascendencia de este evento y sus protagonistas en la cultura hispánica contemporánea.
3. Fomentar el interés por la historia del arte y la cultura española utilizando un enfoque humanista, interdisciplinar y contextual.
4. Fomentar el trabajo en equipo y la reflexión colectiva.

3. Antes de jugar

Nos situamos en la web que da acceso al juego, leemos los textos introductorios y observamos los retratos en miniatura que aparecen en forma cuadrada (luego los veremos también dentro del juego). Lanzaremos al aire unas preguntas para iniciar un acercamiento a los personajes: ¿Reconocemos alguno de los personajes de los retratos? Según se reconozcan o no, los vamos identificando (Manuel de Falla, Federico G. Lorca, Manuel Ángeles Ortiz, Carmen Salinas, Ramón Gómez de la Serna, El Tenazas, Manolo Caracol, La Gazpacha y La Macarrona) y poniendo en relación a cada uno/a con su disciplina artística. ¿Sobre qué puede ir el videojuego? ¿Conocéis algunas de sus obras? ¿Conocéis otros/as autores/as relacionados con ellos/as?

4. Jugamos a *Cante jondo, un corazón creativo* poniendo el foco en conocer a los personajes principales y sus biografías.

Explicaremos que Candela irá descubriendo algunas de las figuras españolas más importantes de la cultura europea del siglo XX y otras de relevancia en la trayectoria posterior del flamenco, o en el Concurso de Cante Jondo de 1922. Seguiremos la puesta en valor de sus biografías o disciplinas artísticas que el videojuego propone.

Personajes sobre los que comentar detalles y acontecimientos:

- Manuel de Falla
- Manuel Ángeles Ortiz
- Federico García Lorca
- Ramón Gómez de la Serna
- Carmen Salinas
- El Tenazas
- Manolo Caracol
- La Gazpacha
- La Macarrona

5. Hablamos sobre...

La relevancia y trascendencia de los autores y creadores que participan en la conceptualización, organización o defensa del Concurso de Cante Jondo.

La influencia que su vinculación al certamen pudo tener en su producción artística. A continuación, algunos ejemplos:

- Lorca, creó el *Poema del Cante Jondo*, el *Romancero gitano* y la *Teoría del duende*.
- Manuel de Falla da por cerrado el capítulo de la recuperación de la música popular andaluza y comienza su investigación por la castellana, siguiendo las investigaciones de Felipe Pedrell, su maestro.
- Manuel Ángeles Ortiz, además de aprender a cantar él mismo, siempre mantuvo contacto con el mundo del flamenco y realizó numerosos dibujos y carteles para diferentes certámenes.
- Zuloaga, incrementó su pasión jondista y mantuvo su mecenazgo para con el flamenco casi hasta el día de su muerte, defendiendo la necesidad de ser un “Pintor Jondo” como proyecto de vida.
- Diego Bermúdez “El Tenazas” grabó sus cantes para la casa ODEON y se convirtió en un mito durante los últimos años de su vida.
- Manolo Caracol, inició una carrera nacional e internacional y divulgó el flamenco en mil escenarios profesionalizando aún más los espectáculos.

- Para Gómez de la Serna, fue el comienzo de una serie de trabajos sobre la cultura gitana.

Este videojuego se centra en una serie de personajes relacionados de alguna forma con el Concurso, pero hubo muchos más. Otros autores/as y creadores/as que se vincularon con el Concurso fueron:

- Edgar Neville
- Rivas Cherif
- Hermenegildo Giner de los Ríos
- Luis Seco de Lucena
- Emilia Llanos
- Eugenio Noel
- Francisco de Paula Valladar
- Chaves Nogales
- John B. Trend
- Melchor Fernández Almagro
- Galerín
- Oscar Esplá
- Gerardo Diego
- José Mora Guarnido
- Antonio Rodríguez de León
- Goy de Silva
- Mme. Aga Lahowska
- Mrs. Alice W. Garret
- Juan de la Encina
- Maurice Lengendre
- Santiago Rusiñol
- Amalio Cuenca
- Andrés Segovia
- Fernando de los Ríos
- Ramón Pérez de Ayala
- Frasquito Yerbabuena
- Mme. Debussy

6. Actividades

A. Role-playing. Distribuidos por equipos o de forma individual jugamos a *Cante jondo, un corazón creativo* prestando atención a los datos sobre las biografías y obras de Manuel de Falla, Manuel Ángeles Ortiz, Federico García Lorca, Carmen Salinas, Ramón Gómez de la Serna, El Tenazas, Manolo Caracol, La Gazpacha y La Macarrona, y las obras que cabe relacionar con su participación en el Concurso que se cuentan en el videojuego. Cada alumno/a o equipo elabora una ficha de un personaje para poder presentarlo en primera persona identificándose, sacando los datos fundamentales para que el resto de los/as

participantes o los otros equipos adivine quién es sin decir el nombre (“Soy músico.... me vinculo con el flamenco...”)

Manuel de Falla



El compositor español más importante del siglo XX y el principal embajador de la música española tradicional adaptada a la modernidad musical internacional representada por Claude Debussy e Igor Stravinsky.

Entre sus obras destacan: *La vida breve, Noches en los jardines de España, El amor brujo, El sombrero de tres picos, El retablo de maese Pedro, el Concierto para clave y cinco instrumentos o la inconclusa Atlántida.*

Federico García Lorca



Es una gran referencia del teatro y de la poesía de la modernidad. Su corta carrera está plagada de obras maestras como el *Poema del cante jondo, Poeta en Nueva York, Bodas de sangre, Yerma o Teoría del duende.*

Fue asesinado en 1936 por el bando sublevado contra la República. Su memoria se ha convertido en símbolo y sus aportaciones literarias son parte de la literatura universal de todas las épocas.

Manuel Ángeles Ortiz



Aunque nacido en Jaén, desde la infancia vino a Granada con su madre viuda, se convirtió en el amigo inseparable de Federico García Lorca y fue presentado por éste a Manuel de Falla.

Manuel Ángeles fue un pintor inquieto y un dibujante excepcional. Tras su marcha a París, se convirtió en uno de los artistas de vanguardia más importantes de España, junto a Ismael González de la Serna.

Carmen Salinas



Carmen Salinas era una niña de 16 años del barrio del Realejo de Granada que se presentó al Concurso de Cante Jondo, probablemente formándose antes en la Escuela Popular o en la de El Cartero. Deslumbró con su actuación y ganó un segundo premio. Cuando se celebró el cincuentenario, en 1972, fue una de las memorias vivas del Concurso.

**Ramón Gómez
de la Serna**



Escritor español, pionero de un tipo de literatura que, dentro de la más pura vanguardia, se erige como una construcción personal de gran originalidad.

Sus primeras obras muestran una actitud crítica e innovadora frente al panorama literario español, dominado por la generación del 98, y coinciden con la dirección de la revista Prometeo, receptora y difusora de los primeros manifiestos vanguardistas en España, de los que fue su incondicional defensor e impulsor. Su particular visión de la literatura, concebida dentro de los presupuestos del arte por el arte, sin ningún intento de reflexión ideológica, dio lugar a un género inventado por él, las *greguerías*, definidas por el propio autor como “metáfora más humor”.

Escribió numerosos artículos sobre el Concurso de Cante Jondo y llegó a ser el presentador del evento. En 1948 publicó la obra autobiográfica *Automoribundia*, donde cuenta su aventura como presentador del mismo.

La Gazpacha



María Amaya Fajardo, era hija del tocao Fernando Amaya y de Josefa, bailaora. Viniendo su estirpe de los Amaya y los Habichuela.

Con 19 años, fue otra de las grandes sorpresas del Concurso, cantó acompañada por Pepe Cuéllar, todos los asistentes coincidieron en que era una de las mejores voces. Participó en las veladas del 13 y el 14 pero parece ser que no como inscrita, sino en la exhibición de los talentos de la Escuela. Así como con la zambra final de las dos noches, en las que también actuaron el resto de familiares. Hay algún autor que dice que se le remuneró con 300 pesetas, al igual que Antonia Zúñiga La Ciega, pero en el acta del jurado del Concurso no aparece su nombre.

Fue una de las artistas, junto al resto de la familia, que más hizo por la pervivencia de la zambra, que llega hasta nuestros días. Actuó ante los reyes de España y en tablaos tan importantes como el Café de Chinitas.

Manolo Caracol



Fue uno de los cantaores más famosos y prestigiosos de su época. Era descendiente de una gran saga de cantaores como El Planeta, El Fillo y El Mellizo y, por parte del padre, de los Gallos, dedicados al toreo. Nació en la Alameda de Hércules en Sevilla y desde niño cantaba en las tabernas de los alrededores. Con 12 años la familia llegó a Granada para presentar al prodigio.

Una de las sorpresas del Concurso fue la presencia de los niños, tanto de las granadinas Conchita Sierra y Carmen Salinas como de Manolo Caracol. Fue uno de los triunfadores del Concurso junto al Tenazas, ganándose al público hábilmente con dos saetas “modernas”. Obtuvo el Premio especial del Ayuntamiento, de 1.000 pesetas. Y despegó una de las carreras más conocidas del mundo flamenco.

Desde los años 40, sus espectáculos con Lola Flores tuvieron gran éxito durante la España franquista. En 1958 grabó dos discos con su *Una historia del cante*, donde refleja sus predilecciones de palos y sus capacidades.

**Diego Bermúdez
“El Tenazas”**



Nacido en Morón, fue jornalero y cantaba de forma aficionada, hasta que unos señoritos lo placearon por Málaga, La Línea o Cádiz. Conoció a Silverio Franconetti y aprendió de él cantes como las soleares y las siguiurias. Pero empezaron a pasar de moda en pos de los fandangos y otros palos más fáciles y efectistas. Además, en una trifulca recibió una puñalada y se retiró de los escenarios, trasladándose a Puente Genil para trabajar en una hacienda, allí fue donde tuvo noticia del Concurso.

En el Concurso ganó sobradamente el Premio Zuloaga de 1.000 pesetas a la mejor siguiuriya gitana. Después de esto cantó en Sevilla o Madrid gracias a Antonio Chacón, grabando un disco para la casa ODEON por iniciativa de Falla. Además, al darse a conocer, Chacón lo movió por diferentes escenarios, divulgando las antiguas letras y formas de cantar de El Fillo o Silverio.

La Macarrona



Juana Vargas de las Heras fue una de las grandes bailaoras del flamenco. Hija de un guitarrista y una cantaora, y nacida en Jerez de la Frontera, desde niña participó en diferentes cafés cantantes de Sevilla y Málaga. De allí voló a Barcelona y Madrid. Debutó en París en la Exposición Universal de 1889. Y en 1922 formó parte del espectáculo *Ases del flamenco* en Madrid, junto a Faico, El Mochuelo y Ramón Montoya, entre otros. En 1933 La Argentinita la llamó para participar en el espectáculo *Las calles de Cádiz*.

En las fechas del Concurso, era una artista consagrada que viajó hasta Granada por la insistencia de Zuloaga y Amalio Cuenca, su actuación fue en calidad de profesional (recordemos que la participación a concurso se reservó a aficionados). Grandes escritores como Ramón Gómez de la Serna o Edgar Neville se hicieron eco de su arte.

B. Distribuidos por equipos hacemos un árbol de autores/as y/o creaciones mencionadas por cada habitación. Investigamos brevemente para poder contar su disciplina y 2 obras o hitos en su carrera a destacar. Ponemos en común para conocer el árbol de las otras habitaciones.

SESIÓN D: SESIÓN LA MÚSICA EN CANTE JONDO, UN CORAZÓN CREATIVO

- Secundaria, interesados/as por la cultura hispánica.
- Asignatura(s): español, interdisciplinar, historia del arte, cultura hispánica, historia.
- Duración: 1h aproximadamente (Esta sesión se puede abordar jugando sólo hasta el final de la habitación de Falla, no es necesario completar el juego en su totalidad).

1. Enfoque didáctico

Aprenderemos sobre la importancia de la figura de Manuel de Falla y su obra en la música europea del siglo XX. También conoceremos los distintos géneros musicales que aparecen o se citan en el videojuego, prestando especial atención al cante jondo y a su relación con el flamenco. Además, introduciremos el tema de la historia de la tecnología musical.

2. Objetivos

1. Difundir la producción musical de Manuel de Falla y dar a conocer su relevancia en la creación musical europea de principios del siglo XX.
2. Introducir y promover el interés por los distintos géneros musicales.
3. Fomentar el interés por el flamenco como manifestación cultural de valor reconocida por UNESCO como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad y así introducir algunas de sus diferentes variantes, disciplinas que intervienen, historia y figuras importantes.
4. Promover la diversidad de géneros musicales y la historia de la música como parte del acervo cultural europeo y de nuestra identidad colectiva.

3. Antes de jugar

Nos situamos en la web que da acceso al juego, observamos los atuendos de los personajes que se ubican en el escenario (sobre todo los femeninos) y lanzaremos al aire unas preguntas para introducir la temática: ¿Relacionamos esta vestimenta con algún género musical? ¿Qué conocéis sobre el flamenco? ¿Os parece un arte “popular”? ¿Creéis que podría

haber autores relacionados con lo que conocemos como música clásica que se sintieron vinculados al flamenco o que lo promovieron? ¿Sabéis algo sobre la historia del flamenco? Leemos: “Un viaje en el tiempo en el que Candela irá averiguando quiénes emprendieron la aventura para salvar el cante jondo y los secretos de este evento tan especial.” ¿Por qué podría estar en peligro el cante jondo?

4. Jugamos a Cante jondo, un corazón creativo atendiendo a...

El papel que juega Manuel de Falla como promotor y organizador del Concurso, y también en su apuesta por el trabajo en equipo. Seguiremos la puesta en valor de su biografía que el videojuego propone, descubriendo las obras creadas por él que se mencionan. También en su relación con otras expresiones artísticas, como el flamenco.

Atenderemos a los distintos aparatos y formas de escuchar, representar o grabar música que se mencionan en la habitación de Manuel de Falla (partitura, gramófono, discos de pizarra, discos de vinilo...).

5. Hablamos sobre...

La figura de Manuel de Falla, desde la relevancia y el compromiso que asumió en la organización del Concurso. También la importancia de su producción musical en la creación del siglo XX.

La diversidad de músicas que hoy podemos escuchar gracias a la tecnología y acceso a la información en comparación con el pasado, a propósito de la apuesta que se hizo en el Concurso por los medios fonográficos como instrumento de aprendizaje, de difusión y también de conservación del cante jondo.

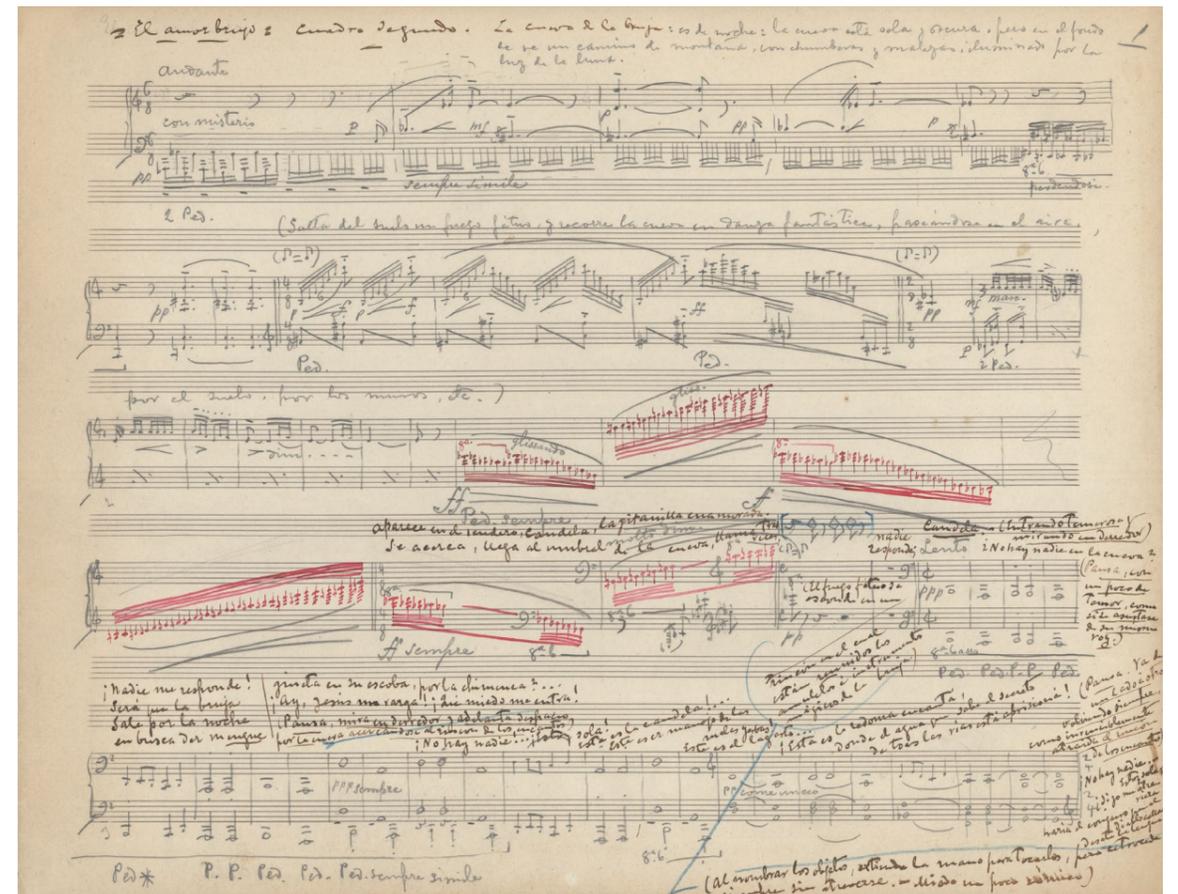
También sobre la riqueza que supone el acceso y la pervivencia actual de formas de interpretar música con instrumentos antiguos en convivencia con otras más contemporáneas.

6. Actividades

A. Investigación y presentación. Dividimos al grupo en 3-4 equipos. De forma colectiva identificamos las disciplinas musicales que aparecen o son citadas en el diálogo con Manuel de Falla y en su habitación. Cada equipo investiga sobre una de ellas y la presentan en grupo diferenciando unas de otras e incluyendo al menos un representante de cada género en la presentación.

B. Investiga en internet las obras de Falla relacionadas con el cante jondo y con la tradición musical popular andaluza (*La vida breve*, *El amor brujo*, *Siete canciones populares españolas*, *El sombrero de tres picos*, *Noches en los jardines de España*). Y haz una playlist (YouTube, Spotify...) que abarque distintas versiones de estas composiciones de Falla. Identificar las diferencias entre ellas.

C. Hacemos una playlist (YouTube, Spotify...) que abarque distintas épocas del flamenco, con compositores/as e intérpretes de relevancia, para conocer de manera participativa



más sobre la trayectoria histórica del flamenco y familiarizarnos con algunas de sus figuras más importantes.

D. Investigación y representación gráfica. Hacemos un listado de los diferentes aparatos y tecnologías para reproducir y escuchar música. Después iremos introduciendo cada uno en una línea de tiempo en la que representar y ver de forma gráfica cómo han ido cambiando las formas de reproducir y escuchar música a lo largo del tiempo, del pasado a la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Dr. Patrick Felicia. *Uso de videojuegos didácticos en el aula: pautas para el éxito del aprendizaje*. Manual para docentes. European Schoolnet EUN Partnership AISBL. 2022.
- AA. VV. *Desde lo jondo del flamenco. Granada 1922. Primer concurso de cante jondo*. Junta de Andalucía. Granada, 1922.
- Christoforidis, Michael. *Un acercamiento a la postura de Manuel de Falla en el "cante jondo" (Canto primitivo andaluz)*. Archivo Manuel de Falla. Granada, 1997.
- Molina Fajardo, Eduardo. *Manuel de Falla y el "cante jondo"*. Universidad de Granada. Granada, 1998.
- Mora Guarnido, José. *Federico García Lorca y su mundo*. Caja General de Ahorros de Granada. Granada, 1998.
- Persia, Jorge de. *I Concurso de Cante Jondo 1922-1992, edición conmemorativa*. Archivo Manuel de Falla, Granada, 1992.
- Vallejo Prieto, José. *Ignacio Zuloaga y Manuel de Falla: historia de una amistad*. Zuloaga-Falla. Historia de una amistad. Junta de Andalucía. 2016, pp. 27-88.
- Vallejo Prieto, José. *Zuloaga, pintor "jondo"*. Zuloaga. *Alma de España*. Museo de Arte de Estonia. Tallin, 2021.
- Vallejo Prieto, José. *Itinerancias de lo jondo. Un recorrido por la aventura organizativa del Concurso de Cante Jondo en la Granada de 1922*. Diputación de Granada. Granada, 2022.



UNICOR

PRESENTA:



FUNDACIÓN
ARCHIVO
MANUEL DE FALLA

centro de estudios
patrocinado por el
AYUNTAMIENTO
DE GRANADA

ACTIVIDAD SUBVENCIONADA POR:



CON LA COLABORACIÓN/PARTICIPACIÓN DE:



fundación **sgae**

