

## ESCUELA DE LOS COMUNES



APOYO INSTITUCIONAL **BIEN COMÚN** FORMACIÓN  
**ECONOMÍA INFORMAL** CONSTRUCCIÓN DE CAPACIDADES  
TRADICIÓN SOCIAL INCLUSIÓN **ACOMPAÑAMIENTO**  
**ESTRATEGÍA CULTURAL** TECNOLOGÍA CREATIVA

### 1. Contexto

Dakar es la capital de Senegal y ha sido el punto focal de una ambiciosa política cultural instaurada por el Presidente Léopold Sédar Senghor, con la construcción de varios conjuntos urbanos e instalaciones culturales entre 1960 a 1980, y el barrio de SICAP. Barrio central de la ciudad, alberga a diversas culturas proviniendo de Senegal, de África occidental y de Cabo Verde, que construyeron una identidad singular, marcada por la diversidad de actores así como por su apertura. Influenciado por las políticas de ajuste estructural, la falta de inversión pública y el empobrecimiento de sus habitantes, a lo largo de los años este distrito ha sido testigo del deterioro de sus plazas y sus instalaciones educativas, culturales y sanitarias. El proyecto es dirigido por la asociación/ONG senegalesa Kër Thiossane.

Kër Thioossane es un espacio cultural para la experimentación artística y social en Senegal, un espacio de puesta en común arraigado en su territorio y presente en la escena internacional y un sector de recursos para la creación digital en África.

Tras el foro social de 2011, Kër Thioossane inició una obra de construcción en torno a los bienes comunes y ha producido en dos años muchas reflexiones y contenidos compartidos a nivel local e internacional. Contribuyó activamente al establecimiento de la primera red de aplicación y animación de bienes comunes en emergencia en contextos interculturales diferentes del norte, enriqueciéndolos con perspectivas del sur (<http://www.remixthecommons.org/>).

En 2013, Kër Thioossane deseaba formalizar las acciones iniciadas anteriormente mediante la apertura de una escuela. El proyecto surge de la crisis en el espacio urbano debido a conflictos de vecindad, de un espacio público deteriorado, y de infraestructura inadecuada. Se basa en la idea de que la creatividad colectiva y ciudadana puede contrarrestar estas realidades y sugiere una dinámica de apropiación creativa de la ciudad, para hacerla más hospitalaria, habitable y segura.

## 2. Dakar y la cultura

La ciudad ha formulado una política cultural basada en la consulta de los agentes culturales con el objetivo de apoyar a la difusión, a la formación de los agentes culturales y al acompañamiento de las iniciativas privadas. Se inició entonces un programa de revalorización de los 17 centros sociales y culturales a partir de una casa de la cultura urbana y de una casa de artes plásticas. Cada uno de estos centros tiene el objetivo de capacitar, crear y difundir la creación. Los programas de capacitación tienen como objetivo proporcionar a los actores culturales no escolarizados una formación profesional. Un fondo de apoyo a las iniciativas culturales subvenciona también proyectos previamente evaluados por un jurado de profesionales de la sociedad civil. Sin embargo, la atribución de personal dedicado a la infraestructura del territorio sigue floja, y la falta de mediadores culturales calificados tendría que mejorarse. Además, el fondo de financiamiento resulta insuficiente para posibilitar la continuidad de las iniciativas. La ciudad también se unió a la red de ciudades creativas de la UNESCO con el objetivo de: (1) generar un encuentro de las tecnologías digitales y del arte; (2) acompañar a los creadores para que se apropien de las herramientas digitales; (3) alentar a las poblaciones a apoderarse del medio digital (4) contribuir al desarrollo de la economía creativa local.

EL PROYECTO SURGE DE LA CRISIS EN EL ESPACIO URBANO DEBIDO A CONFLICTOS DE VECINDAD, DE UN ESPACIO PÚBLICO DETERIORADO, Y DE INFRAESTRUCTURA INADECUADA. SE BASA EN LA IDEA DE QUE LA CREATIVIDAD COLECTIVA Y CIUDADANA PUEDE CONTRARRESTAR ESTAS REALIDADES.

Este proyecto aprovecha de la cultura libre, en sus fundamentos: la puesta en común de conocimiento, el acceso libre a la cultura y a la educación, la investigación, la experimentación, la transmisión y el respeto por la diversidad. La Escuela de los Comunes de Dakar permite que los artistas desarrollen prácticas artísticas colaborativas a través de nuevas formas de interacción con las comunidades en la temática de la convivencia. Este laboratorio vivo de experimentación artística acompaña y relaciona la producción artística con el fortalecimiento de las habilidades y de las capacidades culturales y políticas. Se compartirá la pericia metodológica singular que resulte de esta iniciativa. A través de la promoción del *software* libre, del "hágalo usted mismo/hágalo con otros", de las licencias libres (*Creative Commons*) y del conocimiento compartido, se pondrán a prueba nuevos modelos de economía alternativos con públicos distintos (habitantes, artesanos, aficionados a las manualidades, estudiantes, técnicos informáticos, desarrolladores, agentes culturales, etc.)



### 3. Objetivos e implementación del proyecto

#### 1.1. Objetivo principal y metas

##### Objetivos generales

**O1 - "Definir los bienes comunes al servicio de las dinámicas de construcción de la ciudadanía a través de la cultura y las prácticas artísticas".**

Las actividades artísticas y culturales deberán contribuir a una mejor definición de los bienes comunes y permitir una mayor conciencia de la cultura como vectores de la ciudadanía.

**O2 - "Democratizar la cultura y los bienes comunes entre todas las poblaciones, edades y medios combinados en Senegal".**

A través de proyectos artísticos y culturales ciudadanos, el objetivo será restituir la imagen positiva de las prácticas artísticas y, entre otras, las culturas urbanas.

**O3 - "Hacer de la cultura un vector reconocido por la política y los ciudadanos a través de su capacidad de actuar en defensa de los bienes comunes en su barrio".**

Contribuir al acercamiento de los grupos de ciudadanos y de los agentes institucionales electos a través de la difusión y la promoción de artistas en el contexto de las acciones.

KËR THIOSSANE ES EL PRIMER LABORATORIO PEDAGÓGICO, ARTÍSTICO E INTERDISCIPLINARIO VINCULADO CON LAS PRÁCTICAS DE LAS TECHNOLOGÍAS DIGITALES Y LAS NUEVAS HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN DE AFRICA OCCIDENTAL.

**O4 - "Ofrecer a los responsables políticos la cultura y el arte como herramientas eficaces para el desarrollo sostenible y la preservación de los bienes comunes".**

Demostrar el impacto y el papel positivo del arte y de la cultura en la preservación de los bienes comunes. Permitir que los responsables de la política cultural cuenten con más información y puntos de referencia para integrar el arte y la conservación de los bienes comunes en la implementación de políticas de desarrollo de ciudades sostenibles.

### Objetivos específicos:

#### **OE1 - "Concientizar al público respecto de la preservación de los bienes comunes a través de la cultura".**

El objetivo es involucrar a las poblaciones del distrito de SICAP y al público general en la gestión de los bienes comunes centrada en las acciones ciudadanas".

#### **OE2 - "El arte como motor para la participación de los habitantes en la gestión de su ciudad".**

Se intentará alentar a los ciudadanos a reflexionar sobre el futuro de su ciudad y a recuperar el control de su territorio a través de la difusión y la implementación de proyectos ciudadanos artísticos.

#### **OE3 - "Contribuir a la formación, estructuración y promoción de jóvenes artistas"**

Apoyar la emergencia del sector artístico interdisciplinario (capacitaciones, talleres creativos, residencias), y promover su desarrollo y su proyección a través de la profesionalización de los agentes, de la producción de contenidos y de una comunicación que les dará también una visibilidad internacional.

#### **OE5 - "Probar la autogestión de un espacio en común".**

Contribuir a la creación de un espacio adecuado para el encuentro entre las prácticas, las disciplinas y los distintos agentes y públicos, permitiéndoles probar la realidad de la gestión en común.

#### **OE4 - "Capacitar jóvenes mediadores sociales mediante la implementación de proyectos ciudadanos".**

Constituir un aporte para capacitar futuros facilitadores o mediadores sociales.

POR MEDIO DE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA, SE BUSCA ABRIR ESPACIOS MENTALES Y SENSIBLES EN EL CAMPO DE LO POSIBLE, ASÍ COMO ESTABLECER MODOS DE EXPERIMENTACIÓN QUE TRABAJAN CON LA TEMÁTICA DE LA CONVIVENCIA.

### 1.2. Fases

#### Principales acciones realizadas :

Se trabajó a nivel local con la consulta, la información y la validación del proyecto, incluyendo a los habitantes y a los agentes locales (instituciones, mezquita, asociaciones, centros sociales, etc.) antes de la implementación del proyecto.

El artista Emmanuel Louisgrand (de GreenHouse) realizó la obra del jardín artístico "Jet d'Eau" en colaboración con artesanos y jardineros locales. El *Fablab Defko Ak Niép (hazlo con los otros)*, espacio de utilización común de herramientas digitales, como parte de un proceso de implementación de la cultura libre, donde prima el concepto de intercambio y enriquecimiento de los bienes comunes, con talleres de electrónica para el público joven, talleres de reciclaje informático o tardes de presentación de la tecnología de impresión 3D. En la primavera de 2014, la programación del 4º festival Afropixel " Jardín de la resistencia" se centró en la Escuela de los Comunes, con una programación rica y variada que reunió a un público de 3.000 personas durante un mes (talleres, conferencias, residencias de artistas, radio web).

La principal dificultad a la que se enfrentó el proyecto fue evitar que Kër Thioossane reemplazara a las instituciones y asegurarse de que ciñera su campo de aplicación a un proyecto de experimentación del bien común en el campo de la creación artística y del desarrollo sostenible, integrando a todos los actores locales. Otra dificultad radica en la tendencia a perder el sentido del bien común en los centros urbanos de Senegal, donde el individualismo se ha apoderado en gran medida de la comunidad, y donde es difícil involucrar voluntariamente a las comunidades, sin ningún intento de lucro personal, político o religioso.

Kër Thioossane ha sido capaz de recrear el bien común y la esperanza depositada en este espacio público previamente abandonado. Hoy en día, los habitantes se organizan para contribuir en forma organizada a la mejora de sus condiciones de vida. Kër Thioossane les ha dado la posibilidad de



reunirse y hablar de su barrio. Alrededor de acciones artísticas que combinan las culturas urbanas, la fotografía digital, el arte contemporáneo con formas más tradicionales, tales como las ceremonias de SIMB (danza de los leones falsos), la costura, etc., Kër Thioissane comenzó cuestiona el espacio, su sociología y su historia.

## 4. Impactos

### 1.1. Impactos directos

#### Impactos en el gobierno local

El proyecto permitió que los servicios de la ciudad de Dakar tomaran conciencia de las oportunidades que presenta la instalación de proyectos culturales en el barrio; midieran la fecundidad del concepto del bien común para recrear la participación en los temas relacionados con el medio ambiente, la educación y la cultura; y descubrieran un modelo eficaz de apropiación de las artes digitales.

#### Impact en la cultura y en los agentes culturales locales de la ciudad/territorio

El proyecto ha inspirado un programa de designación de Dakar como Ciudad Creativa de Artes Digitales mediante el cual la ciudad se asocia a otras iniciativas que promueven las artes digitales; y ha instalado una dinámica de restauración de la biblioteca municipal de SICAP.

#### Impact en el territorio y en la población

**Gracias a la Escuela de los Comunes**, los artistas (artes visuales, música, culturas urbanas, literatura) se beneficiaron de un espacio para debatir y apropiarse del bien común; los artesanos pudieron descubrir herramientas y conocimientos que tienen el potencial de mejorar su producción; los escolares, alumnos de secundario y estudiantes universitarios pudieron crear con herramientas digitales, y la gente del barrio de SICAP presenciaron el florecimiento de un jardín público, así como de un *Fablab* y de un espacio de debate en su barrio.

### 1.2. Impactos transversales

Los impactos del proyecto en **el ámbito económico** son la creación de empleo para desarrolladores y artistas en el barrio de SICAP; y para paisajistas en el jardín artístico; la capacitación e iniciación de los artesanos en las prácticas de los "fabricantes"; la promoción del *software* y de la cultura del código abierto; el desarrollo de un *software* de código abierto de mapeo. En cuanto **al medio ambiente**, el proyecto ha permitido la renovación y apertura de un espacio público al público,

beneficiándose de un área de juegos y de un lugar de capacitación para los oficios relacionados con la jardinería.

### 1.3. Evaluación

Un grupo de investigadores, sociólogos, historiadores del arte y miembros de la comunidad llevó a cabo un trabajo de documentación y análisis de las acciones llevadas a cabo. La experiencia que surja de esto se compartirá a nivel local y regional y con la experiencia internacional de los *Living Lab*, en particular en el sur, y contribuirá a la renovación de las políticas culturales sostenibles, convirtiéndose en una fuente de conocimiento y de innovación en materia de cultura y de bienes comunes.

### 1.4. Continuidad

Prevén continuar el proyecto por medio de:

- la organización de talleres y actividades culturales regulares para el público general del jardín;
- debates y grupos de aprendizaje específico relacionados con el bien común (se priorizará el público joven y las mujeres).
- una programación cultural interdisciplinaria, con residencias de artistas y un ciclo dedicado a las mujeres.
- talleres de arte, de artesanía y de código abierto.
- la construcción de un área de juegos participativa con estudiantes de arquitectura de Dakar.
- la expansión del jardín con un espacio pedagógico dedicado a las profesiones relacionadas con la jardinería y formación y capacitación para los jóvenes desempleados en nuevas profesiones relacionados con la ecología y el desarrollo sostenible.
- la reforma de la antigua biblioteca Jet d'Eau con su renovación y su digitalización la organización de atracciones (lecturas públicas, talleres de poesía, improvisaciones, etc.).
- la apertura de un *Fablab* en la ciudad de Dakar.

ALREDEDOR DE ACCIONES ARTÍSTICAS QUE COMBINAN CULTURAS URBANAS, FOTOGRAFÍA DIGITAL, ARTE CONTEMPORÁNEO CON FORMAS MÁS TRADICIONALES, TALES COMO LAS CEREMONIAS DE SIMB (DANZA DE LOS LEONES FALSOS), LA COSTURA, ETC, KËR THIOSSANE CUESTIONA EL ESPACIO, SU SOCIOLOGÍA Y SU HISTORIA.

## 5. Más información

La Ciudad de Dakar fue candidata a la segunda edición del "Premio Internacional CGLU – Ciudad de México – Cultura 21" (enero - mayo 2016). El Jurado del Premio elaboró su informe final en junio de 2016 y solicitó que la Comisión de Cultura de CGLU promoviera este proyecto como una de las buenas prácticas de implementación de la Agenda 21 de la Cultura, y como mención especial de la segunda edición del Premio.

Texto aprobado en diciembre de 2016.

Buena práctica publicada en enero de 2017.

Este artículo fue escrito por Mamadou Diallo, Responsable de la misión "Ciudad creativa", Dakar, Senegal.

Contacto: kerthiossane (at) gmail.com

[mamadou.diallo \(at\) villededakar.org](mailto:mamadou.diallo (at) villededakar.org)