

AWE: PARTICIPACIÓN CULTURAL A TRAVÉS DE LA ACCESIBILIDAD, EL BIENESTAR Y LAS EVIDENCIAS



AGENDA 2030 - ODS



CULTURA 21: ACCIONES - COMPROMISOS

1. DERECHOS CULTURALES
6. CULTURA, EQUIDAD E INCLUSIÓN SOCIAL
9. GOBERNANZA DE LA CULTURA

DERECHOS CULTURALES, COMUNIDADES, GOBERNANZA,
APOYO INSTITUCIONAL, SOSTENIBILIDAD, RED, PARTICIPACIÓN,
DE ABAJO HACIA ARRIBA, LOCAL, BIENESTAR

1. Dublín y la cultura


1.1. Contexto

Dublín es una ciudad de pueblos superpuestos donde, antes de la pandemia, las comunidades interactuaban en las calles y en los barrios. A finales del año 2021, su tasa de desempleo era del 5,4 %. Sin embargo, en mayo de 2020, al inicio de la COVID-19, 175 000 personas se acogieron al Pago de Desempleo por Pandemia (PUP). La tasa de riesgo de pobreza en Dublín era del 11,1 % y, aun siendo inferior a la media nacional del 12,8 %, el aumento de la inflación, el precio del combustible y el coste de la vida tendrá un impacto crucial en 2022. La continua escasez crónica de vivienda y el aumento de los alquileres afectan a la ciudad a diario.

1.2. El impacto cultural de la pandemia de COVID-19 en Dublín

La pandemia hizo necesario reexaminar el modo en que las personas participan en la cultura y en nuestros proyectos. Lo hicimos desde el punto de vista de los derechos culturales y planteamos una serie de preguntas sobre el acceso y la participación culturales.

A medida que la actividad cultural se trasladaba casi exclusivamente a Internet, también nos preguntamos lo siguiente: «¿Quién se está quedando atrás?». Éramos muy conscientes de que algunas personas se veían muy agobiadas por las responsabilidades vinculadas al cuidado de otras personas o de que tal vez eran ellas mismas las que recibían los cuidados en un entorno clínico o doméstico, lo cual se agravaba ahora por el aislamiento.



AWE ES UN PROYECTO DE PARTICIPACIÓN CULTURAL BASADO EN LA ACCESIBILIDAD, EL BIENESTAR Y LA DEMOSTRACIÓN DE RESULTADOS, COMO RESPUESTA SOSTENIBLE A LOS RETOS DE LA COVID-19 Y A CÓMO ESO AFECTABA A LOS DERECHOS CULTURALES Y A NUESTRA CAPACIDAD DE CONECTAR, CONVERSAR Y CREAR.

1.3. Contexto del proyecto

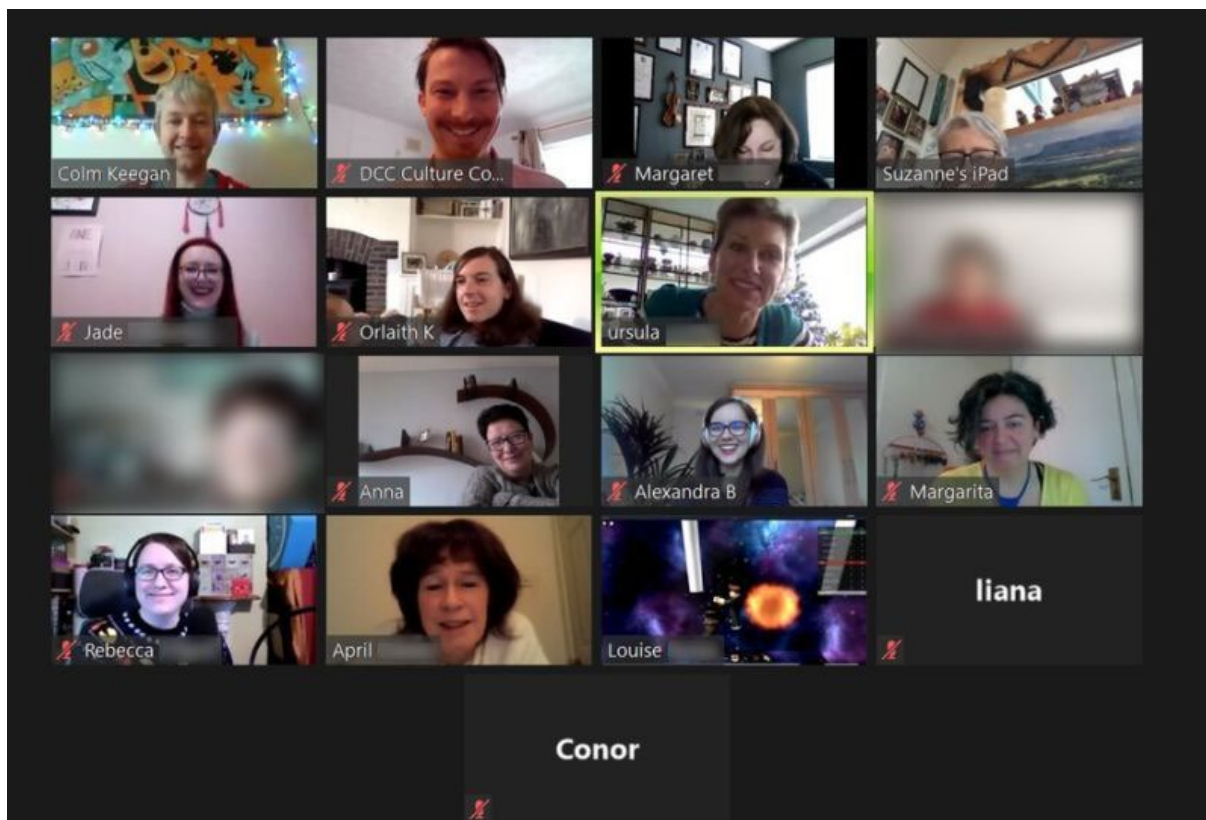
En 2022, la ciudad implementará su nuevo Plan de Desarrollo Urbano 2022-2028. La cultura es una función clave junto con sus planes de acción sostenibles para una vivienda y barrios de calidad, la planificación, el medioambiente, las infraestructuras, la forma y la estructura, la regeneración, el patrimonio construido y la arqueología, la circulación y el transporte.

En 2018, el Concejo Municipal de Dublín creó la Compañía de Cultura, indicando su intención de fomentar la participación cultural y los derechos culturales. La misión de la Compañía de Cultura es relacionarse con las personas y las comunidades a través de la conversación y la cultura, con el objetivo de aumentar la participación y la práctica culturales en todos los barrios de la ciudad, y operar algunas de las infraestructuras culturales municipales.

La Compañía de Cultura se basa en el trabajo de La Cultura Conecta de Dublín (2016-2018), una iniciativa que ensayó programas de participación cultural, reconocidos por el Premio de Cultura de CGLU con una mención especial en 2018.

1.4. El proyecto en marcos globales

AWE pretende incidir en una participación más amplia y activa de la ciudadanía en las prácticas y la creación culturales, en consonancia con Cultura 21: Acciones, ya que ofrece a las personas la oportunidad de acceder a sus propias expresiones culturales y compartirlas a su manera.



Nuestro enfoque en el acceso, el bienestar y las evidencias muestra activamente los principios de la Declaración de Esmirna, iniciando oportunidades para la participación activa de todas las comunidades en la cultura y la relación entre la ciudadanía, la cultura y el desarrollo sostenible.

La interconexión entre el papel de la ciudadanía, los derechos culturales, el patrimonio, la diversidad, la creatividad y la cultura en los ODS y sus objetivos globales de desarrollo queda realmente demostrada en un estudio de investigación elaborado durante la pandemia, que incluye los beneficios inmediatos para cada participante de un proyecto cultural:

- Creación de nuevas redes, conexión más profunda con la comunidad.
- Derribo de las barreras sociales, reunión de las personas en espacios públicos y en línea.
- Sentido de pertenencia y fortalecimiento de la identidad colectiva.
- Mayor ambición y participación.
- Mayor confianza en uno/a mismo/a y autoconciencia, que pueden conducir a un cambio de comportamiento duradero.

2. Objetivos e implementación del proyecto

2.1. Objetivo principal y metas específicas

AWE es un proyecto de participación cultural basado en la accesibilidad, el bienestar y la demostración de resultados, que iniciamos como respuesta sostenible a los retos de la COVID-19 y a cómo eso afectaba a los derechos culturales y a nuestra capacidad de conectar, conversar y crear. Para los ciudadanos que participaron en él, AWE tuvo un impacto en la conexión que sentían con su barrio y su ciudad, y con los lugares donde se desarrolla la cultura.

2.2. Desarrollo del proyecto


ACCESO

Para nosotros, la pandemia hizo necesario reexaminar la forma en que las personas participan en nuestros proyectos y programas. Lo hicimos desde el punto de vista de los derechos culturales.

Nos esforzamos por trabajar de forma que se creen capacidades y confianza cultural, conectando con la cultura a personas que normalmente no se consideran implicadas en ella, a la vez que reconocemos que estas ya están haciendo «cultura» a su manera.

Garantizamos un mejor acceso a nuestras ofertas existentes aumentando la frecuencia y los horarios. Por ejemplo, iniciamos sesiones a la hora del almuerzo para quienes trabajaban desde casa y ofrecimos los contenidos «a la carta» para que la gente pudiera verlos después.

También ofrecimos apoyo en materia de competencias digitales en forma de asistencia individual a personas que necesitaban ayuda adicional para utilizar un dispositivo, acceder a Internet y utilizar Zoom. Trabajamos con nuestros socios de Smart Dublin para proporcionar tabletas y wifi gratuitos a quienes lo necesitaban.



LA MISIÓN ES CONECTAR A LAS PERSONAS Y LAS COMUNIDADES A TRAVÉS DE LA CULTURA Y LA CONVERSACIÓN, PARA FOMENTAR LA IMAGINACIÓN Y LAS EXPERIENCIAS. LAS PERSONAS SE SIENTEN MÁS SEGURAS, MÁS FUERTES Y MÁS SANAS CUANDO SE SIENTEN CONECTADAS A SUS COMUNIDADES.

BIENESTAR

Nuestra misión es conectar a las personas y las comunidades a través de la cultura y la conversación, para fomentar la imaginación y las experiencias. Sabemos que las personas se sienten más seguras, más fuertes y más sanas cuando se sienten conectadas a sus comunidades.

Basándonos en esto, estudiamos cómo la participación y la conexión culturales podrían favorecer el bienestar en un momento en que la salud física y mental de las personas se veía amenazada por los efectos de la COVID-19.

Llevamos a cabo un proyecto de participación creativa con grupos y personas de la ciudad para el festival Winter Lights. El concepto es simple pero poderoso: arte hecho por y para la ciudadanía de Dublín. Reunimos a grupos de residentes de la ciudad y los emparejamos con un/a artista. Juntos, crearon grandes obras colaborativas de arte lumínico para cinco edificios públicos de la ciudad.

Trabajamos estrechamente con cuatro grupos de personas: un grupo del movimiento de mayores de 55 años —que quizá fueron los más afectados por la pandemia—, un grupo de educación comunitaria, un grupo de personas procedentes de una convocatoria abierta y un grupo de residentes de dos residencias de ancianos de una zona centromeridional de Dublín. Escuchamos los intereses, deseos e historias de cada grupo para ayudar a materializarlos.

Nos guiamos en todo momento por las necesidades e intereses de los residentes, la mayoría de los cuales no solo se aislaban del mundo exterior, sino también de los demás residentes y estaban confinados en sus habitaciones. En estrecha colaboración con sus coordinadores de actividades, trabajamos de forma pausada y receptiva, organizando conversaciones individuales relajadas con los residentes, lo que permitió compartir recuerdos de épocas navideñas pasadas o historias de la vida en Dublín. Esto se convirtió en una gran proyección al aire libre de las historias animadas de los residentes, que iluminaron el ayuntamiento de Dublín. Asimismo, la animación se convirtió en un cuento gráfico en formato papel y vídeo.



EVIDENCIAS

En 2021, la Compañía de Cultura llevó a cabo un estudio de investigación sobre el trabajo del Concejo Municipal de Dublín en el ámbito de la participación cultural y el impacto que suponía para las personas implicadas. El estudio pretendía averiguar qué lecciones podemos aprender sobre la implicación activa de los participantes, el personal del Concejo Municipal y los expertos externos a partir de sus experiencias en primera persona.

El estudio nos permitió comprender mejor el impacto de la ciudadanía activa y encontrar formas de medirlo en el trabajo del Concejo Municipal. Añadió datos cualitativos a la amplia información cuantitativa ya disponible sobre la participación, para mostrar todo el impacto de esta a las personas implicadas. La importancia de este trabajo se pone de manifiesto en el impacto y los resultados de los distintos proyectos y programas AWE.

3. Impactos

3.1. Impactos directos

Algunos de los impactos en el Gobierno local:

- El Concejo Municipal de Dublín es ahora la única autoridad local de Irlanda que cuenta con una compañía de cultura que realiza sus actividades mediante metodologías basadas en la participación y los derechos culturales.
- El Concejo Municipal considera que la consulta y la cocreación dirigidas por la ciudadanía son mecanismos eficaces para involucrar y empoderar a las personas.
- Se apoya a la ciudadanía para que establezca asociaciones sostenibles con el Concejo Municipal, la cultura y las instituciones culturales, fomentando la confianza cultural.

Algunos de los impactos en la cultura y los actores culturales:

- Trabajo más colaborativo, que aporta diferentes competencias especializadas en la participación comunitaria y las redes vecinales existentes.
- Confianza en los resultados de nuestro proceso de consulta abierta; la participación es continua a lo largo del año y es la base de nuestros programas.
- Somos un banco de pruebas de ideas culturales. Nos asociamos con organizaciones culturales, el sector educativo y sectores empresariales que tradicionalmente no están involucrados en la cultura, para hacer crecer el ecosistema cultural de la ciudad.
- Creación de un espacio para la experimentación cultural, aumentando así la confianza cultural de los participantes y los socios.
- Los comentarios han hablado constantemente de un mayor sentido de pertenencia, de una relación transformadora con su entorno local y de la energía para continuar con este impulso en otros aspectos de la vida cotidiana.

3.2. Évaluation

Hemos desarrollado un marco que integra la evaluación en nuestros procesos para valorar la estrategia de nuestra compañía y dar respuesta en nuestra programación. También aprendemos de los demás, consultando y colaborando ampliamente a través de grupos de dirección, grupos asesores y consultas ciudadanas. Extraemos aprendizajes para incorporarlos al desarrollo de los proyectos en curso y a la programación receptiva.

Los datos de evaluación recogidos incluyen:


- Las evaluaciones, los comentarios y el impacto en las experiencias de los participantes, los artistas, el público y los socios.
- La demografía y el alcance geográfico.

Los indicadores clave son:

- Los valores culturales: la tolerancia, la inclusión, la cohesión social, la creatividad y la innovación.
- Los cambios en la forma en que la ciudadanía responde al cambio social, cultural y tecnológico.

Realizamos un estudio de investigación sobre el impacto de la participación cultural en la ciudadanía activa en proyectos iniciados por el Concejo Municipal de Dublín en muchas secciones

- para examinar el trabajo realizado en la participación cultural y el impacto en las personas involucradas;
- para explorar lo que significa la participación en un proyecto cultural para el personal del Concejo Municipal y para los participantes;
- para averiguar qué lecciones podemos aprender sobre la participación activa a partir de sus experiencias;
- para determinar cuál es el impacto a largo plazo de la participación cultural en este tipo de proyectos;
- para abogar por que se fomente esta forma de trabajar en todo el Concejo Municipal.



AWE PRETENDE INCIDIR EN UNA PARTICIPACIÓN MÁS AMPLIA Y ACTIVA DE LA CIUDADANÍA EN LAS PRÁCTICAS Y LA CREACIÓN CULTURALES YA QUE OFRECE A LAS PERSONAS LA OPORTUNIDAD DE ACCEDER A SUS PROPIAS EXPRESIONES CULTURALES Y COMPARTIRLAS A SU MANERA.

3.3. Factores clave

Invitamos continuamente a una amplia representación de personas (participantes, socios, artistas y equipos de las autoridades locales) a dar su opinión sobre sus experiencias respecto a nuestros proyectos. No existe una jerarquía en el tratamiento de las respuestas ni en su valor intrínseco para nosotros.

Los activos comunes identificados en nuestra metodología colaborativa son las personas, las competencias y la experiencia de la Compañía de Cultura. Además, apoyamos sistemáticamente el aprendizaje y la calidad de la experiencia de los participantes en un proceso genuino, receptivo y propicio.

La implementación de las políticas de la Compañía de Cultura, como la accesibilidad o la inclusión, se lleva a cabo con los recursos adecuados para la provisión presupuestaria, la planificación y el aprendizaje adquirido de otras organizaciones con competencias adicionales. También se entiende que dichas políticas tienen un mecanismo de impacto e implementación a través de todos los departamentos de la Compañía de Cultura.

3.4. Continuidad

El Concejo Municipal de Dublín ha proporcionado un entorno estable para el desarrollo de esta labor mediante la creación de la Compañía de Cultura.

Nuestra estructura de gobierno estabiliza aún más los objetivos de la Compañía de Cultura. Nuestra junta, formada por expertos independientes con conocimientos sectoriales, directivos del Concejo Municipal y miembros electos, nos integra en el funcionamiento cotidiano del municipio.

La continuidad de la labor se ve respaldada, además, por un compromiso de financiación inicial de tres años y un acuerdo de nivel de servicio con la Compañía de Cultura, que permite planificar y desarrollar a largo plazo programas duraderos y de gran impacto. El compromiso del Concejo Municipal con la continuación de esta labor se pone de manifiesto, asimismo, en la reciente cesión de la explotación de otras infraestructuras culturales existentes y nuevas de la ciudad con las que la compañía podría comprometerse en el futuro; todo ello basado en que las gestionemos y desarrollemos con nuestro enfoque de la cultura y el patrimonio, que da prioridad a las personas.

4. Otra información

Dublín fue candidata al quinto Premio Internacional CGLU – Ciudad de México – Cultura 21 (noviembre de 2021-mayo de 2022). El jurado del premio elaboró su informe final en julio de 2022 y solicitó a la Comisión de Cultura que promoviera este proyecto como una de las buenas prácticas que se deben implementar a través de la Agenda 21 de la cultura.

Este artículo ha sido redactado por Iseult Dunne, directora general de la Compañía de Cultura del Concejo Municipal de Dublín, Irlanda

Contacto: [ceo \(at\) dblincitycouncilculturecompany.ie](mailto:ceo@dblincitycouncilculturecompany.ie)

Sitio web: www.dublincity.ie