

CENTRO DE CULTURA ELECTRÓNICA (CUANDO EL ARTE SE DETIENE, LA VIDA SE DETIENE)



AGENDA 2030 - ODS



CULTURA 21: ACCIONES - COMPROMISOS

1. DERECHOS CULTURALES
2. PATRIMONIO, DIVERSIDAD Y CREATIVIDAD
3. CULTURA Y EDUCACIÓN
6. CULTURA, EQUIDAD E INCLUSIÓN SOCIAL
9. GOBERNANZA DE LA CULTURA

COVID, ACCESO, DIGITAL, EDUCACIÓN,
FORMACIÓN, JUVENTUD, DERECHOS CULTURALES,
ARTES, MEMORIA, GOBERNANZA



1. Ataşehir y la cultura

Ataşehir es un distrito con una población aproximada de 500.000 habitantes que se encuentra en el lado asiático de Estambul y en el grupo de las últimas ciudades desarrolladas. Ataşehir tiene una población predominantemente joven. La segregación social entre las zonas favorecidas intramuros del centro de la ciudad y los barrios de bajos ingresos situados en la periferia se ha ido acentuando progresivamente.

El "modelo de infraestructura artística" abarca una parte significativa del área de inversión y actividades del municipio de Ataşehir. Nuestra política cultural se ha desarrollado en torno al estatuto del artista, la participación de la sociedad civil, las expresiones culturales de minorías y grupos desatendidos, y la digitalización en la cultura durante la pandemia. Las nuevas comunidades artísticas, como compañías de teatro, orquestas, grupos de danza, coros, etc., han brindado una plataforma de expresión artística a artistas de todos los orígenes, especialmente a jóvenes músicos y actores.

Sin embargo, los esfuerzos por llevar a cabo una política cultural sostenible y participativa, en la que toda la ciudadanía pudiera beneficiarse por igual, se vieron interrumpidos a causa de la pandemia. Nuestro proyecto de Centro de Cultura Electrónica ha sido una herramienta para garantizar la continuidad de esas políticas culturales. El proyecto del Centro de Cultura Electrónica pretende crear una interacción que vaya más allá de la población y las fronteras de Ataşehir. La publicación de los contenidos abiertos a todo el mundo en plataformas digitales allanó el camino para la propagación del fenómeno que partió de Ataşehir hacia lo universal.

FORMACIONES Y TALLERES GRATUITOS EN LÍNEA SOBRE ARTE, CULTURA Y DISEÑO GARANTIZARON A LA CIUDADANÍA -ESPECIALMENTE A LA INFANCIA Y LA JUVENTUD- EL ACCESO A LA EDUCACIÓN CULTURAL DURANTE LA PANDEMIA.



2. Objetivos e implementación del proyecto

2.1. Objetivo principal y metas específicas

El objetivo principal del proyecto es diversificar el entorno que reúne a la ciudadanía y a los productores culturales, y prestar apoyo abriendo un espacio para los productores artísticos mediante el uso de canales digitales durante la pandemia.

Los objetivos específicos que amplían el alcance del proyecto pueden resumirse del siguiente modo:

- Facilitar el acceso a la cultura a quienes viven en la ciudad.
- Proteger el ecosistema cultural local.
- Llevar los elementos culturales locales primero al ámbito nacional y luego al internacional.

2.2. Desarrollo del proyecto

El Centro de Cultura Electrónica se diseñó para reforzar la cohesión social, el diálogo y el entendimiento interculturales, la tolerancia, el respeto mutuo, la igualdad de género, la innovación, el espíritu empresarial, la inclusión, la identidad y la seguridad mediante el reconocimiento de las diferencias en los distintos barrios y distritos de Ataşehir. También pretende promover la habitabilidad y una economía urbana dinámica, así como la dignidad de todas las personas, especialmente de los artistas. Además, es nuestra principal motivación dar los pasos necesarios para establecer estructuras institucionales locales que promuevan el pluralismo y la coexistencia en nuestras sociedades cada vez más multiculturales y heterogéneas. En este sentido, la creación de una memoria virtual local mediante el registro de los valores locales (y de los artistas locales) se enmarca dentro de este propósito.



LAS PRINCIPALES ACCIONES LLEVADAS A CABO SE ARTICULAN EN TORNO A LAS SIGUIENTES CUESTIONES:

Facilitar el acceso de la ciudadanía a la cultura: En el marco de los derechos culturales, facilitar el acceso a la cultura a toda la ciudadanía residente en la ciudad, facilitando el acceso a los eventos culturales a través de plataformas digitales con retransmisiones en directo o grabaciones.

Proteger el ecosistema cultural local: Apoyar y proteger a los trabajadores culturales, apoyar y proteger a las instituciones culturales, proteger y garantizar la expresión y la diversidad culturales, desarrollar políticas culturales sostenibles.

Llevar los elementos culturales locales al ámbito nacional y luego al internacional: Aumentar el reconocimiento de los artistas y las comunidades a escala nacional y mundial partiendo de lo local, aumentar el reconocimiento de los grupos culturales locales, promover y proteger los activos del patrimonio cultural local (material o inmaterial).

EL CENTRO DE CULTURA ELECTRÓNICA TRANSMITE LA VIDA CULTURAL Y ARTÍSTICA DE ESTAMBUL A LA POBLACIÓN DEL DISTRITO Y, AL MISMO TIEMPO, CREA UN "REGISTRO DE MEMORIA DIGITAL PERSONAL" QUE LOS ARTISTAS PUEDEN UTILIZAR ALMACENANDO SUS PRODUCCIONES EN SOPORTES DIGITALES.



3. Impactos

3.1. Impactos directos

Uno de los principales vectores de trabajo de Ataşehir en el ámbito de la cultura ha sido el canal digital. Se ha procurado que las dinámicas culturales surgidas de Ataşehir fueran accesibles a públicos más amplios.

Conciertos, teatros infantiles, talleres, conversaciones, seminarios y vídeos de eventos emitidos en plataformas diferentes, a saber, el canal de Cultura Ataşehir en YouTube y Radio Ataşehir llegaron a 1,5 millones de espectadores. En total, se ha llegado a más de 4.000 estudiantes con más de 1.000 horas de conferencias en plataformas educativas en línea.

Los artistas que produjeron para el Centro de Cultura Electrónica recibieron una copia de sus productos compartidos digitalmente para su uso individual. Así, el proyecto contribuyó a los derechos de autor.

Los proyectos que recibieron apoyo continuaron después de la pandemia, y se realizaron gestiones de creación de marca que concluyeron junto con los proyectos físicos. Así se produjo el encuentro de lo físico y lo digital.

La creación de una red de artistas que adquirieron la identidad de "Ataşehirli" facilitó el desarrollo de la planificación cultural y las políticas culturales con un enfoque de gobernanza participativa. Además, las unidades administrativas municipales se trasladaron a un lugar accesible para los productores artísticos.

3.2. Evaluación

Las fases de evaluación durante el desarrollo del proyecto incluyeron, entre otras acciones:



EL CENTRO DE CULTURA ELECTRÓNICA PERMITE EL ACCESO DESDE CUALQUIER LUGAR Y EN CUALQUIER MOMENTO SIN BARRERAS, AMPLIANDO LAS FRONTERAS DE INFLUENCIA Y SUPERANDO LOS LÍMITES DE LOS DISTRITOS E INCLUSO DEL PAÍS, CREANDO UNA MEMORIA AL ABRIR UNA VENTANA A ARTISTAS Y GRUPOS ÉTNICOS Y SOCIALES DE LA CIUDAD.

- **Percepción del problema e identificación de la necesidad:** Generación de soluciones para garantizar la continuidad de la producción y participación cultural durante la pandemia.
- **Implementar una solución al problema en conformidad con la legislación:** Realizar los procesos de compra de los contenidos producidos de acuerdo con la legislación municipal y la legislación de contratación pública.

3.3. Factores clave

Uno de los principales vectores de trabajo de Ataşehir en el ámbito de la cultura ha sido el canal digital. Gracias a él, las dinámicas culturales surgidas de Ataşehir han sido accesibles para un público más amplio. Otro elemento clave del proyecto se basa en asociaciones y colaboraciones con universidades, asociaciones profesionales, teatros privados independientes, colaboraciones entre ciudades hermanas, sindicatos, cooperativas, museos y galerías de arte, basadas en un modelo que apuesta por la participación en las fases de planificación, preparación y desarrollo de los contenidos.

3.4. Continuidad

Los medios digitales se han convertido en una parte importante de la actividad cultural y la formación del municipio de Atasehir. Sin duda, los medios digitales no pueden sustituir las actividades presenciales; sin embargo, pueden garantizar un mayor alcance de los productos y conocimientos locales. Las etapas que garantizarán la continuidad del proyecto pueden resumirse como sigue:

- Transferencia de eventos físicos (con público) a digitales
- Aumento de la cualificación de los programas culturales en materia de producción y archivado de información
- Diversificación de los programas de talleres internacionales.

Además del sistema híbrido de educación, se desarrollará ATABEM, el sitio de educación en línea del Centro de Cultura Electrónica, que proporcionará acceso a la educación a personas que no tienen la oportunidad de recibirla físicamente.

4. Más información

Atasehir fue candidato a la quinta edición del Premio Internacional "CGLU - Ciudad de México - Cultura 21" (febrero - junio de 2022). El jurado del premio elaboró su informe final en septiembre de 2022, y solicitó a la Comisión de Cultura que promoviera este proyecto como una de las buenas prácticas que deben implementarse a través de la Agenda 21 de la cultura.

Este artículo ha sido escrito por Tolga Volkan Aslan, Director de Cultura y Asuntos Sociales, Atasehir, Estambul, Turquía.

Contacto: [volkan.aslan \(at\) atasehir.bel.tr](mailto:volkan.aslan@atasehir.bel.tr)

Sitio web: www.atasehir.bel.tr