

ART NUMÉRIQUE #CULTUREÀDOMICILE



AGENDA 2030 - ODD



CULTURE 21: ACTIONS - ENGAGEMENTS

1. DROITS CULTURELS
3. CULTURE ET ÉDUCATION
6. CULTURE, ÉQUITÉ ET INCLUSION SOCIALE

RÉSILIENCE, INCLUSION, BIEN-ÊTRE, ARTS,
BIEN COMMUN, SOINS, NUMÉRIQUE, CRISE,
DROITS CULTURELS, COVID



1. Guanajuato et la culture

La ville de Guanajuato a été reconnue par l'UNESCO en 1988 comme site du patrimoine mondial en raison de sa beauté et de sa trajectoire historique. Elle est actuellement le principal centre touristique de l'État et l'un des principaux joyaux coloniaux du Mexique.

Le gouvernement municipal de Guanajuato, par l'intermédiaire de la direction générale de la culture et de l'éducation, œuvre à la promotion et à la diffusion des expressions artistiques et culturelles locales afin de garantir la préservation et la promotion de la culture locale, ainsi qu'une identité solide dans laquelle chacun et chacune peut exprimer sa liberté de pensée. Elle est également déterminée à renforcer l'éducation intégrale de la population à travers l'art, la promotion et la diffusion du patrimoine matériel et immatériel. Le confinement sanitaire a incité à chercher de nouveaux moyens d'atteindre la population de Guanajuato, en offrant aux groupes artistiques la possibilité de diffuser leur art et d'atténuer les conséquences de la pandémie mondiale.

Le projet #CultureÀDomicile se fonde sur des valeurs liées au bien-être, à la santé et à l'environnement, dans la continuité de l'orientation stratégique « Éducation et culture pour un meilleur avenir » du programme du gouvernement municipal.

LE CONFINEMENT SANITAIRE A INCITÉ À RECHERCHER DE NOUVEAUX MOYENS D'ATTEINDRE LA POPULATION DE GUANAJUATO EN OFFRANT AUX ARTISTES DE NOUVELLES POSSIBILITÉS DE DIFFUSER LEUR ART ET D'ATTÉNUER LES CONSÉQUENCES DE LA PANDÉMIE.



2. Objectifs et mise en œuvre du projet

2.1. Objectifs principal et spécifiques

L'objectif de cette initiative est de garantir le droit et l'accès à l'éducation, à l'art et à la culture par le biais d'activités proposées virtuellement pour renforcer l'éducation en général, le divertissement et l'amusement, et pour atténuer les effets négatifs susceptibles d'être causés par l'isolement ou le confinement subséquents de la pandémie de COVID-19.



2.2. Développement du projet

Le projet a permis de développer un programme artistique mensuel en ligne visant à garantir un accès démocratique aux services et aux manifestations artistiques et culturelles, contribuant ainsi à leur appréciation, à leur jouissance et à leur défense. En vue d'une formation intégrale et du renforcement de l'identité culturelle, et dans le but d'améliorer la qualité de vie et la paix sociale au sein de la municipalité de Guanajuato, 2 659 activités et ateliers artistiques et culturels ont été réalisés dans différentes disciplines telles que la musique, le théâtre, la danse, le dessin et la peinture, les concerts, entre autres. Ces activités ont touché 1 389 430 personnes, y compris les participant-e-s et les étudiant-e-s sur les réseaux sociaux, ainsi que la population des communautés des centres culturels communautaires de Lomas de Cervera, El Cubo, Santa Rosa, Puenteceillas, El Resplandor, Casa del Abuelo et des centres d'aide sociale de Cerro del Cuarto, Ex hacienda Santa Teresa et Mineral de la Luz.

Une des activités réalisées a été la réalisation de 14 concerts virtuels dans le cadre du festival international d'orgue, avec la participation de virtuoses venu-e-s de Lettonie, d'Espagne, d'Allemagne, et d'Argentine, ainsi que des États de Mexico, d'Oaxaca, de Morelia, de Querétaro, de San Miguel de Allende, de León et de Guanajuato.

Nous avons également continué à participer aux activités de l'Organisation des villes du patrimoine mondial (OVPM). Trois activités particulièrement pertinentes dans la lutte contre le Covid-19 sont à souligner :

L'OBJECTIF EST DE GARANTIR LE DROIT ET L'ACCÈS À L'ÉDUCATION, AUX ARTS ET À LA CULTURE GRÂCE À DES ACTIVITÉS PROPOSÉES VIRTUELLEMENT POUR RENFORCER L'ÉDUCATION GLOBALE, L'AMUSEMENT ET LE DIVERTISSEMENT, ET ATTÉNUER LES EFFETS NÉGATIFS DE LA PANDÉMIE.



- « L'art jusqu'à chez toi », qui consistait en la diffusion d'activités artistiques par le biais des réseaux sociaux.
- « E-Cine – 1ère rencontre virtuelle de jeunes cinéastes », au cours de laquelle de jeunes Mexicain-e-s ont réalisé une série de courts métrages, de séries et de longs métrages indépendants sur le réseau social Facebook.
- « 1ère rencontre de danse contemporaine » qui visait à diffuser l'art des groupes artistiques et à atténuer les conséquences de la pandémie.

3. Impacts

3.1. Impacts directs

Grâce à ce projet, le gouvernement municipal a été renforcé en tant que fournisseur de programmes bénéficiant à un plus grand nombre d'habitant-e-s de manière synchrone et asynchrone. Il a également permis d'élargir ses outils et moyens de promotion et de diffusion de l'éducation, de l'art et de la culture par le biais de médias numériques ou virtuels, au profit des habitant-e-s de Guanajuato, en mettant en œuvre des actions pour leur bien-être et leurs soins de santé. À ce vaste programme, il convient d'ajouter et de reconnaître le soutien de divers citoyen-ne-s qui se sont joints, depuis leur domicile, au projet qui a permis d'atténuer les effets négatifs de l'isolement et du confinement causés par la pandémie de Covid-19.

En outre, une éducation artistique gratuite a été proposée et les artistes locaux-les ont pu disposer d'un forum d'expression virtuel permanent pour présenter leur travail et conserver un moyen alternatif de générer des ressources économiques pour eux et elles-mêmes.

En tant que programme virtuel, il s'adresse et inclut tout le monde de manière égale dans une perspective de respect de la diversité afin de renforcer l'équité et l'égalité d'une société.

3.2. Évaluation

Le programme « Art numérique #CultureÀDomicile » est toujours en vigueur aujourd'hui, de sorte que le mécanisme d'évaluation que nous suivons réside dans l'augmentation des activités et des consultations sur notre réseau social. Cela montre les progrès que nous avons réalisés pour atteindre nos objectifs. Le programme a touché 1 389 430 personnes.

3.3. Facteurs clefs

Le succès du projet réside principalement dans la diversité des activités culturelles qui s'adressent à un large public, des enfants aux adultes, et qui respectent les idéologies et les croyances de tous ceux et de toutes celles qui souhaitent en profiter. De même, il y a une ouverture et une volonté de la part de la Direction générale de la culture d'apporter un soutien à ceux et celles qui souhaitent présenter leurs activités culturelles et/ou artistiques.



LE GOUVERNEMENT MUNICIPAL A ÉLARGI SES OUTILS ET MOYENS DE PROMOTION ET DE DIFFUSION DE L'ÉDUCATION, DE L'ART ET DE LA CULTURE PAR LE BIAIS DE MÉDIAS NUMÉRIQUES OU VIRTUELS POUR LA POPULATION DE GUANAJUATO, EN METTANT EN ŒUVRE DES ACTIONS POUR LEUR BIEN-ÊTRE ET LEURS SOINS DE SANTÉ.

3.4. Continuité

Le gouvernement local de Guanajuato prévoit de poursuivre le projet « Arte Digital #CultureÀDomicile » afin de continuer à garantir l'accès à la culture à l'ensemble de la population. Il y a une ferme intention de continuer à encourager la promotion et la diffusion des expressions artistiques et culturelles à Guanajuato à travers les activités proposées virtuellement.

4. Autres informations

Guanajuato a été candidate à la cinquième édition du Prix International « CGLU – Ville de Mexico – Culture 21 » (février – juin 2022). En septembre 2022, le jury a publié son rapport final et demandé à la Commission Culture de CGLU de promouvoir ce projet comme exemple de bonne pratique de la mise en œuvre de l'Agenda 21 de la Culture.

Cette fiche a été réalisée par Jesús Antonio Borja Pérez, directeur général de la culture et de l'éducation, Guanajuato, Mexique.

Contact : [jesus.borja \(at\) guanajuatocapital.gob.mx](mailto:jesus.borja(at)guanajuatocapital.gob.mx)

Site web : www.guanajuatocapital.gob.mx/