

FABRICAR, INVENTAR, COMPARTIR: ¡HAUTEPIERRE EN LA HORA DIGITAL!



EDUCACIÓN **JUVENTUD** INDUSTRIAS CULTURALES
TECNOLOGÍA APOYO INSTITUCIONAL FORMACIÓN
ECONOMÍA CREATIVA **POLÍTICA CULTURAL** ACCESO

1. Contexto

Como capital de Europa, Estrasburgo es la sede de numerosas instituciones europeas y como sede del Parlamento Europeo, ha sido designada Patrimonio Europeo. Estrasburgo desarrolla una política ejemplar en materia de democracia local, ciudadanía europea, cultura, patrimonio, transporte, servicios urbanos y economía. La Zona Urbana Sensible (ZUS) de Hautepierre tiene 13 862 habitantes. Es uno de los barrios más jóvenes de Europa. Hautepierre, compuesta en un 78% por viviendas sociales, tenía en 2004 una tasa de desempleo del 19,5%. El mismo año, el 39% de la población vivía por debajo del umbral de ingresos bajos. La proporción de alumnos desfavorecidos alcanzaba el 75%. El porcentaje de extranjeros en la escuela media es particularmente alto (29,3%). Este barrio es objeto de un plan de “25 barrios” iniciado en enero de 2004 por el Ministro del Interior y Ordenación Territorial.

Desde 2010, la Ciudad y la Comunidad Urbana de Estrasburgo llevan adelante en conjunto una política de apoyo a lo digital que tiene por finalidad acompañar a los habitantes en el uso de las nuevas tecnologías. Un ejemplo es el despliegue de espacios de mediación digital y talleres específicos. La apertura del Shadok denota el compromiso de la ciudad en este sentido.

Gestionado por la ciudad, este espacio se dedica a la experimentación, a la creación y a las culturas digitales; es un lugar nuevo todos y todas pueden descubrir y probar los múltiples usos de la tecnología digital, en sus dimensiones artísticas, culturales, económicas y sociales.

Dependiendo del uso que se haga de ellas, las técnicas y las tecnologías pueden crear valor (social, democrático, ciudadano) o destruirlo. El papel de los agentes públicos es entonces el de contribuir a lo que crean más que a lo que destruyen. Esta cuestión cristaliza claramente los problemas de la brecha digital. La ausencia del Espacio de Cultura Multimedia (ECM) al principio y luego del Espacio Público Digital (EPN) ha ampliado la brecha tanto en lo que respecta al acceso como a los usos que hacen los habitantes de las herramientas digitales.

El proyecto plantea un aspecto clave de la política cultural de la ciudad, que es el acceso a la cultura por todos los habitantes, especialmente los jóvenes. La elección de crear en este proyecto una red de socios de los sectores culturales, sociales y educativos responde al objetivo de promover el encuentro de los diferentes actores (habitantes, instituciones, artistas, asociaciones) de un determinado territorio para construir juntos proyectos en el largo plazo.

LA CIUDAD TIENE COMO OBJETIVO A TRAVÉS DEL SHADOK, FACILITAR EL ACCESO A LA CULTURA MEDIANTE EL LANZAMIENTO DE UN NUEVO ACERCAMIENTO A LOS PÚBLICOS.

2. Estrasburgo y la cultura

La ciudad de Estrasburgo coloca a la cultura, factor para la emancipación y la realización personales, y como requisito previo para el ejercicio del espíritu crítico y uno de los fermentos de la convivencia, entre sus prioridades centrales. Considera la cultura como un elemento esencial para la ciudadanía y le dedica una cuarta parte del presupuesto para promover el acceso y la participación de todos en el arte y la cultura, asegurando que la oferta cultural esté dirigida a todos los habitantes, y que todas las personas puedan participar en ella.

La vida cultural estrasburguesa se caracteriza por un denso enmallado en el territorio de instalaciones culturales: mediatecas, museos, escuelas de música, teatros, salas de espectáculos, el nuevo espacio Shadok (fábrica de lo digital) y centros socioculturales. Detiene un patrimonio excepcional (designaciones de “Ciudad de Arte e Historia” y “Patrimonio Europeo”), con muchos actores culturales del primer plano regional, nacional e internacional, con un dinamismo excepcional en el campo de las artes escénicas, con estructuras abiertas a las culturas digitales, con la educación artística y cultural desde una edad temprana y con el apoyo a las prácticas de aficionados.

Sin embargo, se ha constatado que muchas instalaciones culturales no reciben demasiados habitantes de los barrios donde están localizados. La circulación de los públicos entre el centro y la periferia de la ciudad todavía no funciona de manera óptima. Es por eso que la ciudad tiene como objetivo, a través del Shadok por ejemplo, facilitar el acceso a la cultura mediante el lanzamiento de un nuevo acercamiento a los públicos regido por una misión específica, el “Desarrollo de los Públicos”, que fue asignada a la Dirección de Cultura.

El proyecto FIP (fabricar, inventar, compartir en la era digital) del Shadok demuestra en todos sus aspectos el compromiso con la dinámica de la Agenda 21 de la Cultura:

- Un proyecto educativo destinado a un público de jóvenes de la escuela media (Colegios Truffaut y Erasme).



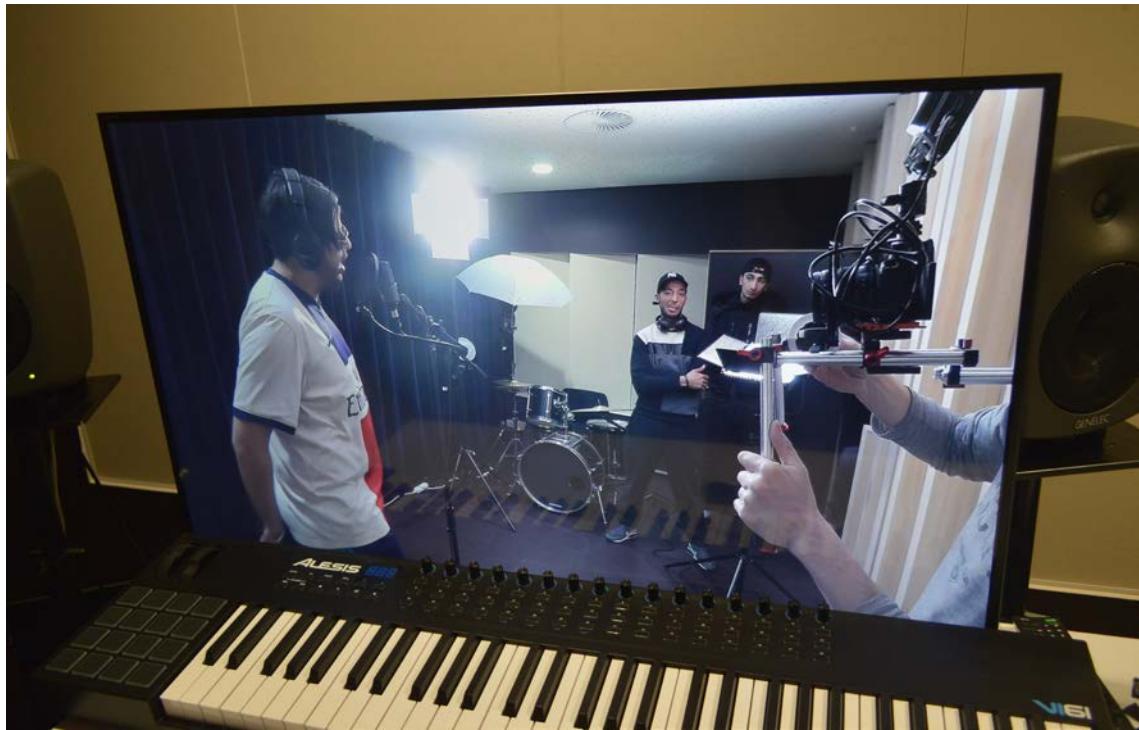
- Un proyecto cultural con un fin social que desarrolla la participación activa en la cultura del barrio de Hautepierre, considerado prioritario (falta de diversidad social, gran proporción de jóvenes menores de 20 años, tasa elevada de familias numerosas y monoparentales, índice de desempleo y la fuerte población obrera e inmigrante).
- Un enfoque ciudadano e inclusivo que trabaja en estrecha colaboración con asociaciones que están en contacto directo con los habitantes del barrio, con la finalidad de desestigmatizar los barrios populares para manifestar y desarrollar la apropiación de la ciudad por sus habitantes teniendo en cuenta las culturas, la expresión de las creatividades.
- Un proyecto creativo y científico donde la cultura se convierte en una nueva forma de expresión y de lenguaje con una dinámica de mediación que contribuye al acceso de todas las poblaciones a una cultura científica y a las nuevas tecnologías.
- Un proyecto innovador que crea valor económico agregado (nuevos puestos de trabajo) gracias a la formación en lo digital que permite el desarrollo de las cualificaciones de los jóvenes y contribuye a su integración social y profesional.
- Un enfoque sostenible (seguimiento de los participantes), extensible a otros territorios (posibilidad de extensión del proyecto a otros barrios, al país y al mundo).

3. Objetivos e implementación del proyecto

1.1. Objectivos principales y específicos

- Apoyar los proyectos bajo un enfoque de educación popular a través de la formación de los agentes y el desarrollo de herramientas.

- Apoyar la formación de redes territoriales entre las comunidades digitales y las redes de educación popular.



educación popular.

-
- Sensibilizar y transmitir las competencias a los jóvenes a través de un programa de acción anual.
 - Descubrir los ámbitos de aplicación así como la diversidad de herramientas digitales (sector empresarial, artes y cultura, industrias creativas).
 - Apuntar a materiales/medios/herramientas que favorezcan la participación independiente y la expresión crítica y creativa de los jóvenes.
 - Acompañar la aparición de una red de mediación digital a través de la toma de conciencia por parte de los agentes de la educación popular.

ESTRASBURGO COLOCA LA CULTURE ENTRE SUS PRIORIDADES CENTRALES, COMO FACTOR PARA LA EMANCIPACIÓN Y LA REALIZACIÓN PERSONALES, Y COMO REQUISITO PREVIO PARA EL EJERCICIO DEL ESPÍRITU CRÍTICO Y UNO DE LOS FERMENTOS DE LA CONVIVENCIA.

1.2. Pasos principales

Le programme d'actions se décline sous 3 axes :

1/ Fabricar el día a día que permite a los jóvenes entender cómo pasar de la idea a la realización concreta de un proyecto, descubrir los lugares innovadores que existen localmente (impresión 3D y generación de prototipos con Fablab móvil, creación de robots, taller diseño asistido por ordenador y realización, taller de creación de señalética y visitas temáticas relacionadas con la fabricación).

2/ Imaginarios digitales que permite abrir a los jóvenes a prácticas digitales creativas, narrativas y artísticas y despertar su curiosidad con talleres semanales (creación de un serious game), una conciencia de la escucha en la ciudad (dispositivo de captura de sonido), una residencia de artista (talleres de escritura, creación de decorados), el proyecto ALSAXY, grabación en estudio y visitas temáticas a sitios dedicados a la creación digital.

3/ *Hautepierre lo cuenta!* que permite la apropiación y profundización de la dimensión técnica de diferentes medios (sonido, escritura y video) con el fin de servir a la expresión ciudadana de los jóvenes (introducción a la editorialización en línea, al montaje, presentaciones del trabajo



periodístico en la era digital, correalización de un documental con un director, introducción semanal a la radio).

Los jóvenes de entre 14 y 25 años son el público beneficiario del proyecto; el programa tiene como propósito equilibrar los públicos llamados “cautivos” (alumnos de la escuela media y jóvenes que abandonan el sistema escolar identificados por las Misiones Locales para el Empleo) y los “no cautivos”, en especial a través de acciones extraterritoriales. Los beneficiarios pudieron descubrir nuevas herramientas y perfeccionarse a través de la práctica; algunos también se beneficiaron con visitas fuera del barrio, promoviéndose así una mayor apropiación de la ciudad y sus instalaciones. También se observa la adhesión de miembros de públicos no beneficiarios (padres, niños pequeños). A la fecha se han contabilizado casi 2 000 beneficiarios.

4. Impactos

1.1. Impactos directos

Impactos en el gobierno local

La ciudad de Estrasburgo y la misión de los públicos de la Dirección de Cultura han evaluado las buenas prácticas y se podrá continuar con las herramientas desarrolladas por este proyecto.

Impacto en la cultura y en los agentes culturales locales

La creación de una red de competencias que incluye a agentes de la Ciudad y de la Dirección de la Cultura.

Impacto en el territorio y la población

El enmallado (puesta en red) de diferentes estructuras que no han tenido colaboración previa permitió aumentar las competencias de los actores institucionales y asociativos sobre el terreno, en temas relacionados con la mediación digital. Las múltiples alianzas de colaboración han permitido a los jóvenes de 14 a 25 años provenientes de diferentes estructuras descubrir y capacitarse en las prácticas culturales digitales de una manera sostenible.

1.2. Impactos transversales

En cuanto a los impactos transversales, el proyecto ha dado lugar a una comunidad creciente de socios y públicos involucrados, especialmente superando el grupo etario al que se apuntó en el inicio. A través del proyecto se generaron cursos de orientación para estudiantes de tercer año en empresas y asociaciones basadas en la cultura digital. La flexibilidad y la escucha de los socios también permitieron ejecutar acciones suplementarias que fueron iniciadas directamente por los públicos mixtos.

1.3. Evaluación

Una socióloga estuvo a cargo de supervisar todas las acciones y su implementación con los socios, así como su aplicación entre los públicos. Cuatro estudiantes de maestría del CFT (Centro de Formación en Tecnología) de la Universidad de Estrasburgo para capitalizar los métodos pedagógicos desplegados en las diferentes acciones. El Ministerio de la Ciudad, Juventud y Deporte, uno de los múltiples agentes de financiamiento del proyecto, seleccionó al proyecto para llevar a cabo una evaluación a cargo de una estructura externa. Los diversos datos permitirán hacer una evaluación compleja en varios grados. La capitalización efectuada de tal modo permitirá la posterior difusión masiva a fin de propagar una metodología que pueda aplicarse en otros territorios. También está previsto establecer comités de dirección y jornadas de estudio con los socios, los financiadores y los responsables, a medida que se desarrolle el proyecto, a fin de monitorearlo y, de ser necesario, reorientarlo.

CONSIDERA LA CULTURA COMO UN ELEMENTO ESENCIAL PARA LA CIUDADANÍA, Y LE DEDICA UNA CUARTA PARTE DEL PRESUPUESTO.

1.4. Continuidad

Los factores clave del proyecto son la adhesión de los socios y su participación en el tiempo; los agentes sociales, educativos y culturales y los responsables vinculados con el FIP también son una herramienta esencial para el buen desenvolvimiento del proyecto. La dimensión horizontal de este programa, que promueve el intercambio y los reajustes a veces necesarios para hacer un trabajo de fondo para y con los jóvenes beneficiarios, también contribuyó al éxito del FIP. La red formada en torno a cuestiones relativas a la mediación digital es la piedra angular del proyecto.

5. Otras informaciones

La Ciudad de Estrasburgo fue candidata a la segunda edición del “Premio Internacional CGLU – Ciudad de México – Cultura 21” (enero–mayo de 2016). El Jurado del Premio elaboró su informe final en junio de 2016 y solicitó a la Comisión de Cultura de CGLU que difundiera este proyecto como una buena práctica de implementación de la Agenda 21 de la Cultura.

Texto aprobado en febrero de 2017.

Buena práctica publicada en marzo de 2017.

Este artículo fue escrito por Nawel RAFIK-ELMRINI, Secretaria de relaciones europeas e internacionales, y Géraldine FARAGE, Responsable del Shadok, Estrasburgo, Francia.
Contacto: [aline.oswald-knop \(at\) strasbourg.eu](mailto:aline.oswald-knop(at)strasbourg.eu) o [geraldine.farage \(at\) strasbourg.eu](mailto:geraldine.farage(at)strasbourg.eu)