

## 'Políticas Culturales en Tiempos de Digitalización: Experiencias de la Unión Europea, América Latina y el Caribe'

Informe de Webinar de la Fundación EU-LAC realizado el 4 de mayo de 2021



El webinar 'Políticas Culturales en Tiempos de Digitalización: Experiencias de la Unión Europea, América Latina y el Caribe' fue organizado por la Fundación Internacional Unión Europea–América Latina y el Caribe (Fundación EU-LAC) el día 04 de mayo de 2021, en el marco de la 'Semana de Europa 2021 en Hamburgo' (*Europa Woche*), una iniciativa del Senado de la Ciudad Libre y Hanseática de Hamburgo. La [grabación](#) del webinar está disponible en la página web de la [Fundación EU-LAC](#).

La Fundación EU-LAC es una organización internacional intergubernamental con sede en Hamburgo, Alemania, compuesta por todos los países miembros de la Unión Europea (UE), la UE misma, el Reino Unido, y por todos los países de América Latina y el Caribe que integran la Comunidad de Estados Latinoamericanos y Caribeños (CELAC). Su misión es fortalecer la asociación estratégica birregional promoviendo el diálogo e intercambio de conocimiento entre la sociedad civil y tomadores de decisión a nivel gubernamental sobre temáticas prioritarias para ambas regiones; entre ellas, la cultura.

El objetivo del webinar fue, en primera instancia, brindar un espacio de diálogo para tomadores de decisiones en el ámbito de políticas culturales y un grupo de representantes de entidades dedicadas a la gestión cultural provenientes de ambas regiones. El evento procuró generar un intercambio de desafíos, oportunidades e iniciativas prometedoras a nivel de políticas culturales acompañado por un balance de similitudes y diferencias en cuanto a la digitalización y sus implicaciones para las políticas

culturales. Para ello, se buscó abordar los desafíos y oportunidades asociados con la digitalización de las políticas culturales, especialmente en medio de la pandemia de COVID-19, además de brindar un espacio de presentación de buenas prácticas de digitalización provenientes de ambas regiones.

El formato del evento consistió en un segmento inaugural y tres secciones temáticas (1. Similitudes y diferencias, 2. Oportunidades y desafíos, 3. Buenas prácticas) con ponencias de alrededor de 10 minutos de cada panelista. Una serie de preguntas de la audiencia fue respondida por las personas expertas en la sección de preguntas y respuestas en el transcurso del evento.

El webinar fue moderado por Anett Numa, Asesora de transformación digital en e-Estonia. El panel inaugural estuvo conformado por el Dr. Adrián Bonilla, Director Ejecutivo de la Fundación EU-LAC, Claudia Gintersdorfer, Jefa de la División Regional las Américas del Servicio Europeo de Acción Exterior (SEAE) y el Embajador Mauricio Escanero, Jefe de Misión de México ante la UE y Representante de la Presidencia Pro Tempore de la CELAC a cargo de México, ambos en su rol de Co-presidencias del Consejo Directivo de la Fundación EU-LAC, y Almut Möller, Secretaria de Estado del Senado de la Ciudad Libre y Hanseática de Hamburgo.

Las tres secciones temáticas estuvieron conformadas por:

- Similitudes y diferencias:
  - Louise Haxthausen, Representante de la UNESCO ante la UE;
  - Natalia Armijos, Directora General de Cultura, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Oportunidades y desafíos:
  - Monica Urian, Responsable de políticas, Dirección General de Educación, Cultura, Juventud y Deporte, Comisión Europea;
  - Octavio Kulesz, Director de Teseo.
- Buenas prácticas:
  - Gitte Zschoch, Directora de los Institutos Nacionales de Cultura de la UE;
  - Toni Attard, Miembro del Consejo de la Red de Diseñadores de políticas culturales y Fundador y Director de Culture Venture;
  - Natalie Urquhart, Miembro del Comité Ejecutivo de la Asociación de Museos del Caribe y Directora, Galería Nacional de las Islas Caimán;
  - Clémentine Daubeuf (Directora Adjunta de KEA European Affairs).

### Comentarios de apertura

**Adrián Bonilla** inauguró este webinar enmarcando el evento dentro de la Semana de Europa, organizada por la Ciudad de Hamburgo, y asimismo dentro de los objetivos de la Fundación EU-LAC como organismo internacional, que son construir el fortalecimiento del proceso de la asociación birregional entre los países de la Unión Europea (UE) y América Latina y el Caribe (ALC) y fomentar el

conocimiento y entendimiento mutuo entre las sociedades. El Dr. Bonilla resaltó la importancia del tema del seminario – las políticas culturales en tiempos de la digitalización –, explicando que no solamente forma parte de la agenda común de la UE y ALC, sino que el último año de la pandemia dio cuenta del profundo cambio de la era digital y del traslado de la forma de vida y de interacción entre las personas en un espacio de uso de instrumentos digitales. En este contexto, se plantean problemas de acceso a instrumentos y bienes culturales, de participación, tanto como otros desafíos en toda la cadena de valores del sector creativo y cultural para todos los países. La relevancia del evento desde la perspectiva de la Fundación EU-LAC es impulsar a los participantes a sostener una reflexión sobre experiencias y alternativas viables en este plano, identificar las oportunidades, desafíos y mejores prácticas, además de sistematizar cuáles son posibles instrumentos y políticas para explorar cómo los ámbitos de la digitalización pueden democratizarse a nivel global e impulsar, acelerar y volver más sólida la relación birregional.

**Claudia Gintersdorfer** inició su intervención resaltando que la nueva realidad y normalidad desde el año pasado son reuniones virtuales, como en el caso de este webinar, y que este hecho muestra la habilidad del ser humano para adaptarse rápidamente a nuevas circunstancias. Gintersdorfer reflexionó sobre la pregunta de la distancia en un mundo digitalizado y, particularmente en el área cultural, planteó la pregunta de quiénes conforman la audiencia en estos tiempos. Dadas las desigualdades en el beneficio del impacto de lo digital en la sociedad, opina que la prioridad fundamental, tanto para la política cultural como para la digitalización, debe ser el empoderamiento de todos los ciudadanos. En su función como representante del SEAE, mencionó la nueva visión y las nuevas propuestas de la Comisión Europea para la transformación digital hasta 2030, llamada “Shaping Europe’s Digital Future”, que aspira a empoderar la sociedad europea con soluciones digitales que están arraigadas en valores comunes y que ayudan a que Europa persiga su propio camino hacia una transformación digital que beneficie a todos los ciudadanos, que cree una economía justa y competitiva y que contribuya a una sociedad abierta, democrática y sostenible. Otro aspecto importante para la Comisión Europea es el patrimonio cultural que ha sido revitalizado a través de las nuevas tecnologías digitales y el internet.

**Mauricio Escanero** enmarcó la importancia del tema del webinar en el contexto del impacto de la pandemia COVID-19 en la industria cultural que a la vez ha reiterado en el valor de la cultura para la humanidad. En esta nueva etapa de cooperación cultural entre las sociedades de la UE y ALC, le atribuye un papel fundamental a la asociación birregional CELAC-UE. Expresó su agrado de la participación de importantes organizaciones culturales de ambas regiones, así como de la Comisión Europea y otros importantes actores de distintos ámbitos académicos y de la sociedad civil en el seminario ya que estas alianzas permiten potenciar el trabajo de la Fundación EU-LAC, brindando un valor agregado para fortalecer los vínculos birregionales y el trabajo multilateral de ambas regiones. Para finalizar, el Embajador Escanero reiteró el compromiso de México para continuar fortaleciendo la asociación estratégica CELAC-UE en el apoyo a la cooperación internacional.

**Almut Möller** inició su intervención agradeciendo a la Fundación EU-LAC por su participación en la Semana de Europa y su asociación y amistad con la Ciudad de Hamburgo. En el contexto de la pandemia, el confinamiento y el cierre de instituciones culturales revelan la relevancia del espacio cultural tanto a nivel personal como a nivel de la sociedad. Sin embargo, la crisis COVID-19 lleva consigo cambios rápidos, siendo el más visible entre ellos el progreso en la digitalización. Desde la perspectiva de Hamburgo, los formatos digitales son cada vez más extendidos, practicados y aceptados y abren el espacio cultural para una audiencia más allá de la local que no sería posible sin la digitalización. Al respecto, mencionó unos ejemplos de Hamburgo: El museo de arte *Hamburger Kunsthalle* muestra una exhibición que combina herramientas digitales con la cooperación con teatros locales y la orquesta vanguardista lo que muestra cómo la pandemia abre el espacio para la cooperación interdisciplinaria que en otras circunstancias no se realizaría. Otro ejemplo es el proyecto “Digital Benin” del Museo de Etnología de Hamburgo. Möller hizo hincapié en la ventaja de la digitalización para fomentar el trabajo interdisciplinario, además de su potencial de democratizar el acceso de las personas a la cultura, de asegurar la representación de grupos vulnerables y minoridades en la esfera cultural, así como su potencial de promover la diversidad en la cultura. Para concluir, indicó que la digitalización en políticas culturales puede ayudar a fortalecer la cooperación birregional entre la UE y ALC como lo está haciendo este webinar.

Introduciendo la sección de las presentaciones de los expertos, **Anett Numa** resumió las intervenciones previas, explicando que la pandemia mostró que es necesario cambiar la forma de vida de las personas y que las tecnologías digitales, por un lado, ofrecen oportunidades como la distribución de la cultural a nivel global y, por otro lado, desvelan desafíos y dificultades con respecto al impacto de la pandemia en las cadenas de valor y la accesibilidad. Hay diferencias importantes entre los países y regiones de la UE y ALC en cuanto a la digitalización: En 2020, la penetración de internet fue de 89% en la UE mientras que en ALC solo fue de 73%, lo que muestra que el acceso a instrumentos digitales no es equitativo en ambas regiones. No obstante, indicó que se logró un notable progreso particularmente en términos de la conectividad móvil en muchos lugares. Desde su perspectiva, en el caso de Estonia, una de las cosas más importantes es que los tomadores de decisión se enfoquen en proporcionar un acceso adecuado al internet a absolutamente todas las personas. Finalmente, dirigió las siguientes preguntas a los panelistas de la primera sección: 1. ¿Cuáles son las principales similitudes y diferencias dentro y entre ambas regiones en cuanto al grado de digitalización y las industrias culturales? 2. ¿Cómo está afectando la pandemia del COVID-19 en este plano?

## Presentaciones

### Sección I - Similitudes y diferencias

#### Louise Haxthausen, Representante de la UNESCO ante la Unión Europea

Louise Haxthausen comenzó su presentación resaltando que el tema del seminario es de gran actualidad, por un lado, por la crisis COVID-19 que ha acelerado de forma exponencial el uso de tecnologías digitales en el sector cultural<sup>1</sup> y, por otro lado, por la agenda ambiciosa de la Unión Europea de crear un mundo digital (i.e su programa [Digital Europe](#)) centrado en el ser humano en torno a principios como los derechos humanos, la sostenibilidad y la prosperidad. En el [Boletín sobre la Cultura y las Políticas Públicas de la UNESCO \(Tracker\)](#) para monitorear las políticas públicas con respecto a la agenda de desarrollo sostenible de la ONU y toda la recuperación pos-COVID-19, observaron que la digitalización cultural actúa como una herramienta de democratización.

El surgimiento de nuevas oportunidades para bienes y servicios culturales en línea, tanto a nivel de acceso como a nivel de nuevas formas de creatividad, y la interactividad de estos contenidos demostraron nuevas oportunidades para la participación cultural dado que las líneas entre artistas, instituciones culturales y su audiencia fueron difuminadas resultando en que todos podían apropiarse de la cultura. Por último, se ha demostrado la importancia de reconocer la cultura no sólo como un bien público, sino también como un bien esencial que refuerza la resiliencia de los pueblos en una fase de adversidad.

No obstante, la UNESCO observó también que el aumento del intercambio de contenidos culturales en línea ha ampliado las brechas de acceso y diversidad. Para dicha entidad, fue revelador el hecho de que cerca del 80% de todos los sitios web se consultan en sólo 10 de las 7,000 lenguas vivas del mundo.<sup>2</sup> La gran disparidad en el acceso digital y la infraestructura amenaza con excluir a muchos de los beneficios de la digitalización de la cultura, la división siendo no sólo un tema de geografía sino que también de género. Así, sólo el 19% de la población en África subsahariana tiene acceso al internet mientras que una gran parte de la población vive en áreas rurales. Con respecto al género, las mujeres tienen menos acceso a competencias digitales, puestos de trabajo y redes, lo que pone en peligro la escasa representación de las actividades de las mujeres en línea.

Haxthausen abordó también el problema de remuneración y de los derechos del autor que pueden terminar en profundizar las desigualdades en el acceso y la participación en la cultura y, a mayor escala, limitar la diversidad cultural.<sup>3</sup> Considerando la democratización cultural, por un lado, y la privación

---

<sup>1</sup> Ver el informe “[Museums in the face of COVID-19](#)”.

<sup>2</sup> Datos extraídos del [Boletín sobre la Cultura y las Políticas Públicas de la UNESCO, Tracker 2](#).

<sup>3</sup> Ver [Convención de 2005 sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales](#) y las [Orientaciones prácticas para la Aplicación de la Convención en el Entorno digital](#).



cultural, por otro, el uso acelerado de las tecnologías digitales impulsado por la crisis COVID-19 está iluminando dos aspectos importantes de la situación de la cultura en el mundo actual: a) el poder de la cultura y su papel esencial para el desarrollo personal y social, y b) las políticas y la fragilidad que prevalecen en el ecosistema cultural mundial; dos aspectos que la UNESCO abarca en su programa [Transcultura: Integrando a Cuba, el Caribe y la Unión Europea mediante la cultura y la creatividad](#), cofinanciado por la UE.

A modo de clausura, Haxthausen dio recomendaciones para que la digitalización se convierta en un factor de cambio positivo para liberar plenamente el potencial de la cultura.

1. Monitoreo: Es necesario analizar qué funciona y qué no funciona para informar al debate político para volver el sector cultural más resiliente y servicios culturales más inclusivos y sostenibles.
2. Inversión: Primero en términos de voluntad política y financiación en un desarrollo de políticas culturales que aborden aspectos y retos clave relacionados con la digitalización.
3. Inversión en el desarrollo de habilidades: Esto es esencial para cerrar la brecha de género y hacer de la transformación digital una fuerza de inclusión.

Para más información sobre las iniciativas y proyectos actuales llevados a cabo por UNESCO, en general, y por Louise Haxthausen, en particular, puede visitar la sección "Referencias" al final de este informe.

### **Natalia Armijos, Directora General de Cultura de la Organización de Estados Iberoamericanos**

Natalia Armijos basó su presentación en datos relevados en el último año por instituciones como la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la UNESCO, el Banco de Desarrollo de América Latina (CAF) y otras organizaciones multinacionales, entre los cuales resalta la Evaluación del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas: una iniciativa conjunta del MERCOSUR, UNESCO, BID, SEGIB y OEI del año 2020 en el que se analizan datos y políticas de 11 países relacionados con el MERCOSUR.<sup>4</sup> Dicha evaluación revela que, a pesar de los importantes avances en la cobertura de banda ancha en ALC y el gran porcentaje de personas que poseen telefonía móvil, la mayoría de la población se encuentra lejos de tener las herramientas, los conocimientos y las oportunidades para hacer uso de la digitalización como motor para mejorar sus condiciones de vida. A pesar de que prácticamente la totalidad de las zonas urbanas de ALC tiene cobertura de banda ancha móvil y un poco más de 84% tiene teléfono móvil, sólo el 69% de las personas reportan hacer uso del internet.

Para hacer trabajos o estudios remotos, el principal determinante es que los hogares cuenten con acceso a un servicio de banda ancha fija donde se revelan desigualdades profundas: en Chile y Costa

---

<sup>4</sup> Este informe estuvo previsto de ser publicado a finales de mayo 2021.

Rica más del 85% de hogares tiene internet mientras que en países como Bolivia o Guatemala no llega al 25%. Con respecto a la disponibilidad de computadoras en los hogares, la brecha es aún mayor y varía entre 68% de hogares que poseen una en Uruguay y 11% en Haití. Al interior de los países las desigualdades son muy marcadas por la dimensión urbano-rural, lo que se muestra, por ejemplo, en Brasil en el año 2017 cuando la adopción fue de 65% en áreas urbanas y de 33.6% en áreas rurales.

Adicionalmente, es relevante el uso que se le da al internet: En su mayoría, se utiliza solo para la comunicación básica en redes sociales. El Índice de Resiliencia Digital del Hogar de la CAF demuestra que la pandemia aceleró y profundizó dificultades históricas y preexistentes como la informalidad, la vulnerabilidad laboral, las dificultades para proteger los derechos del autor, la creciente brecha digital, así como la concentración económica y geográfica. Además, generó nuevos modos de inequidad y desigualdad como la acelerada reconversión de actividades, la falta de incentivos, la capacitación y las herramientas que acompañan la transformación del mercado laboral y que traslada al ámbito digital las desigualdades del mundo de la presencialidad.

El estudio del impacto del COVID-19 en las industrias culturales y creativas también da cuenta de que la digitalización, en el contexto de la pandemia, tuvo éxito y se desarrolló más rápido que antes. La migración de artistas y personas trabajando en industrias creativas y culturales a la virtualidad llevó consigo una reingeniería en el desarrollo de audiencias, la comunicación con ellas a través de redes sociales y la creación de nuevos públicos. Sin embargo, la gran mayoría de los artistas y creadores no realizaban actividades virtuales para generar beneficios económicos, sino para no perder la conexión con su audiencia y/o para aportar cultura en tiempos de aislamiento social y tristeza.

En la actualidad, por un lado, la cultura se instala con fuerza en la política pública ocupando un lugar central y una valoración que hasta el momento no tenía, por otro lado, algunos sectores discuten y se resisten a la inversión en la cultura argumentando que estas inversiones quitan la prioridad y los recursos a las áreas de atención directa a la emergencia sanitaria. Las consecuencias son recortes presupuestarios, desfinanciamiento de las infraestructuras y equipamientos culturales públicos y la falta de cobertura en términos de seguridad social para quienes se dedican a esta actividad. El surgimiento rápido de nuevas formas de creatividad y del crecimiento del sector cultural digital enfrenta una situación de multitarea extrema que sobrecarga a los empleadores y exige habilidades y conocimientos que no necesariamente hayan adquirido en su formación. Natalia Armijos añadió que, con respecto a la cooperación público-privada, una necesidad urgente y fundamental es la asignación de más recursos, pero otra importante es la planificación de nuevas sinergias entre el estado, la comunidad artística, los trabajadores y el sector empresarial para generar empleos más estables, mayores ganancias y nuevas actividades.

Para concluir, Natalia Armijos resaltó que es ahora un momento propicio para innovar en la cultura e impulsar transformaciones profundas y duraderas para evitar que la brecha social económica se

profundice de forma significativa si no se toman medidas de protección e inclusión para las personas que trabajan en el sector cultural.

A partir de una pregunta por parte de la audiencia en referencia a la preservación de la producción cultural digital y el riesgo de perder una gran parte de los contenidos por no archivarlos de buena manera, Armijos agregó que se trata de un reto que debe ser abordado por la creación de plataformas asociativas y colaborativas y que es importante analizar hasta qué punto se puede avanzar en la digitalización y en qué sectores. Sin embargo, resaltó también que lo digital no llegará a reemplazar a lo presencial que ofrece una experiencia más amplia y personal con el arte.

## Sección II - Oportunidades y desafíos

Anett Numa abrió la segunda sección temática del webinar con las siguientes preguntas para los panelistas: 1. ¿Cuáles son las principales oportunidades y desafíos a nivel regional y a la hora de reducir la brecha en términos de digitalización? y 2. ¿Cuáles son las principales ventajas y desventajas de las entidades y actores encargados de la elaboración de políticas culturales?

### **Monica Urian, Responsable de Políticas en la Dirección General de Educación, Cultura, Juventud y Deporte, Comisión Europea**

Monica Urian resaltó, al comienzo de su intervención, que el apoyo de la cultura y de la creación en el contexto digital es una profunda prioridad en las políticas de la Unión Europea y que el proceso de desarrollo en el sector cultural ya había empezado previamente a la pandemia pero fue acelerado a través de la crisis. La digitalización no conlleva solamente oportunidades, por ejemplo en términos de artistas y su trabajo que llega a nuevas audiencias y públicos, o haciendo el patrimonio cultural más accesible además de preservarlo para futuras generaciones, sino también numerosos desafíos, por ejemplo, procesos de adaptación para la industria cultural, desafíos para las instituciones y los profesionales en el ámbito del patrimonio cultural, nuevas necesidades de competencias e infraestructuras y nuevas formas de consumo digital de la producción cultural que han provocado cambios en las cadenas de valor con la aparición y consolidación de los actores dominantes basados en el internet. Las políticas de la UE tienen como objetivo maximizar estas oportunidades a la vez de abordar los retos, proporcionando un ecosistema en el que los artistas y los profesionales de la cultura y las producciones europeas puedan prosperar.

Durante la pandemia, lo digital generó problemas para algunas personas. Así surgió, por ejemplo, la pregunta de la remuneración en el caso de contenidos en línea que muchas veces fueron gratuitos y usados por un gran público, si bien ofreció, a la vez, la oportunidad para las mismas personas de mantener el contacto con su audiencia. Además, esto reforzó la contribución del sector cultural a la salud, particularmente la salud mental y el bienestar.



Otro aspecto importante, según Monica Urian, es el fortalecimiento de competencias digitales. La UE tiene diversos programas para el sector cultural para abordar los desafíos y oportunidades. Se mencionó, por ejemplo, el programa “Creative Europe” que tiene un enfoque fuerte en la dimensión digital y aspira a facilitar el aprendizaje entre operadores culturales y creativos sobre cómo beneficiarse mejor de las ventajas del entorno digital. Otro ejemplo es la iniciativa “Music Moves Europe” que tiene por objetivo la promoción de la diversidad y competitividad en el sector. En este contexto, la posibilidad de descubrir la diversidad de la música europea y su circulación transfronteriza surgieron como temas importantes relacionados con la digitalización.

La cooperación política es otro pilar: la UE es una organización supranacional y tiene un papel de apoyo y complementario a las políticas y acciones de los Estados miembros. Intenta promover la cooperación "el Método Abierto de Coordinación", que reúne a expertos gubernamentales que trabajan de forma voluntaria para debatir cuestiones de actualidad para la cultura y compartir experiencias y prácticas que pueden ser útiles en toda la Unión y más allá. Otro aspecto importante es la intervención regulatoria para crear un entorno regulatorio sostenible y con vistas al futuro que permita y apoye la creatividad europea y el acceso a la cultura. Algunas de las reformas legislativas para el sector creativo y cultural en la UE fueron hechas en el marco del proyecto central de crear un mercado único europeo también para el mundo digital, entre ellas la modernización de las normas europeas de los derechos del autor y el marco normativo audiovisual europeo.

Lo anterior debería empoderar al sector creativo a decidir sobre y negociar mejor la remuneración por el uso de sus trabajos en plataformas digitales, además de beneficiar a los creadores individuales a través de mayor transparencia y relaciones equilibradas con sus socios contractuales. Para los servicios de medios audiovisuales, la legislación actualizada apoya aún más la promoción y visibilidad de la cultura europea en su diversidad en un contexto digital. Éstas y otras reformas garantizan un entorno en línea justo para los sectores creativos y promueven un campo de juego equitativo que es crucial para fortalecer el contenido europeo y apoyar los valores esenciales y comunes de la UE que son la diversidad cultural y el pluralismo de los medios de comunicación en el contexto digital.

Adicionalmente, Urian hizo referencia al nuevo plan de acción “Europe’s Media in the Digital Decade” que incluye varias medidas para el apoyo de la recuperación, transformación e innovación. Entre estas medidas está, por ejemplo, un gasto para el sector digital de 20% del total del gasto para la recuperación pos COVID-19. Otras medidas pretenden aprovechar los datos y el potencial de las nuevas tecnologías inmersivas y capacitar a las sociedades europeas aumentando el acceso a los contenidos para reforzar la alfabetización mediática y otros temas importantes relacionados con las competencias.

Anett Numa preguntó al siguiente panelista, Octavio Kulesz, cómo se podría asegurar que las minoridades sean representadas en la esfera cultural digital y si la cultura siempre fuese diversa e inclusiva en tiempos de digitalización.

## Octavio Kulesz, Director de Teseo

Octavio Kulesz inició su intervención indicando que ningún sector cultural ha salido de la pandemia sin haber sido afectado y que algunos de los cambios de esta época serán seguramente irreversibles. Esta situación ha dejado en evidencia las grandes deficiencias del pasado, sobre todo, la falta de una estrategia digital en muchas regiones del mundo. En el año 2017, Kulesz llevó a cabo entrevistas con actores del mundo de la cultura, del sector público y del sector de las ONGs en cinco países hispanohablantes (Argentina, Colombia, Ecuador, España, México) en el marco del informe “[La cultura en el entorno digital](#)” para la UNESCO, para evaluar cómo las tecnologías influyen en el ámbito de los artistas, de las industrias culturales y las audiencias para tratar de identificar cuáles eran los principales desafíos y oportunidades que enfrentaban en este nuevo entorno. Se dio cuenta de que hubo fenómenos muy interesantes en el sector privado y público pero que generalmente se trataba de iniciativas aisladas sin que existiera una visión nacional o regional latinoamericana a largo plazo de una cultura digital. Fue en este punto donde la crisis afectó al sector y los únicos actores que podían seguir operando cuando comenzó la cuarentena fueron quienes tenían consolidada su presencia digital desde antes.

Según Octavio Kulesz, es preciso trabajar en dos direcciones en este momento: Por un lado, a corto plazo, es necesario acompañar a actores más tradicionales que están más afectados, sobre todo, para garantizar que no desaparezcan entramados culturales enteros. Por otro lado, a largo plazo y en toda la región, es preciso desarrollar una estrategia de cultura digital que sea integral y duradera tomando en cuenta los desafíos y oportunidades actuales. A continuación, enumeró los principales desafíos y oportunidades.

### Principales desafíos:

1. Obstáculos - barreras que impiden disfrutar de lo digital:
  - a) Una buena parte de ALC no tiene acceso al internet: Esta brecha frena cualquier tipo de actividad, desde el consumo y la creación hasta el despliegue de industrias culturales en el entorno digital;
  - b) Enormes disparidades de conectividad entre las capitales y el resto del territorio;
  - c) Falta de habilidades: Es urgente que los diferentes actores culturales de cualquier lugar en la cadena del valor accedan a una formación más amplia en términos de saberes digitales.

### 2. Amenazas - nuevos riesgos y peligros que surgen:

Muchos artistas y emprendedores culturales enfrentarán dificultades para reinventarse porque estamos en una Cuarta Revolución Industrial que se caracteriza, entre otros, por la automatización de toda la vida (inteligencia artificial, robotización, internet) y que tiene gran potencial creativo. El problema será que los beneficios de esta explosión creativa seguramente no se van a distribuir de manera equitativa a escala global y a escala de cada país. Esto puede desembocar en la pérdida masiva de empleos del sector cultural y posiblemente grandes

plataformas ocuparán porciones aún mayores del mercado lo que puede resultar en una concentración económica irreversible.

#### **Oportunidades:**

1. Si se lograra resolver las brechas y empoderar a los creadores de las industrias culturales locales, se podría propiciar la conformación de un ecosistema cultural más amplio, dinámico y próspero;
2. Una buena aplicación de las tecnologías digitales podría contribuir a democratizar el acceso y la creatividad, además de aprovechar la fuerza de un mercado conformado por más de 600 millones de personas y así superar los obstáculos tradicionales de ALC para constituirse en un mercado cultural uniforme, i.e. las distancias geográficas, las diferencias regulatorias entre los países y la falta de infraestructura cultural básica en el interior de los países.

Para más información sobre las iniciativas y proyectos actuales llevados a cabo por Teseo, en general, y por Octavio Kulesz, en particular, puede visitar la sección "Referencias" al final de este informe.

### **Sección III - Buenas prácticas**

#### **Gitte Zschoch, Directora de los Institutos Nacionales de Cultura de la UE**

Gitte Zschoch inició su presentación manifestando su alegría por el hecho de que la Fundación EU-LAC continúe con su fuerte compromiso con las relaciones culturales entre la región de América Latina y el Caribe y Europa y expresó su deseo de que esto se traduzca también en acciones concretas y programas conjuntos en el futuro. Al principio presentó el trabajo de los Institutos Nacionales de Cultura de la UE (EUNIC) y explica que se trata de una red de co-creación, es decir, se intenta aportar la dimensión europea a las relaciones culturales que tradicionalmente son competencia de los Estados miembros de la UE, por lo que cada país tiene su propia organización. EUNIC trabaja en conjunto con organizaciones, profesionales culturales y artistas en todo el mundo y se centra sobre todo en intercambios entre personas, creando confianza y entendimiento mutuo. A causa de la pandemia, las actividades fueron trasladadas a la dimensión digital y empezó un tiempo de experimento.

Definitivamente, ocurrió un cambio en la forma de pensar sobre la naturaleza de su trabajo y sobre si la movilidad, como se la conocía, puede y debe seguir tomando en cuenta también la agenda de desarrollo sostenible y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el cambio climático, el impacto en el medio ambiente, además de la equidad en el ámbito más amplio del mundo. Surgieron, además, las preguntas de ¿cuáles formatos pueden ser digitales?, ¿cuándo es beneficioso trabajar con el internet? y ¿dónde se debería volver a las conexiones físicas? o ¿en qué casos se puede usar un formato híbrido?

Zschoch explicó que una de las actuales iniciativas de EUNIC es “European Spaces of Culture” en la que se prueban nuevas formas de colaboración europea con los socios sobre el terreno. Un proyecto

con el nombre “[Triángulo Teatro](#)” que actualmente está destacando esta iniciativa y encontrando un nuevo modelo para esto está siendo implementado en América Central (Honduras, El Salvador, Guatemala). En principio, el plan fue hacer talleres de desarrollo de capacidad en el sector del teatro conectando las escenas profesionales de los tres países. Como esto no fue posible a causa de la pandemia, están actualmente probando nuevos formatos digitales, como talleres de desarrollo de capacidades, talleres sobre internacionalización de estos lugares culturales y están planeando una plataforma de presentaciones virtuales de funciones teatrales co-creadas. Recomendó un video sobre el “[Proyecto Dioniso](#)” de Triángulo.

Un proyecto adicional en Cuba “[CLIC - Culture to Connect](#)” tiene como objetivo tender un puente entre Europa y Cuba, impulsar las industrias culturales y los artistas cubanos mediante el intercambio, el desarrollo de capacidades, las actividades de co-creación y el estímulo de un urbanismo innovador y resistente en La Habana. Zschoch resaltó que hay una fuerte apropiación local del proyecto, lo que es importante para EUNIC, y es una especie de conexión tecnológica con las artes. Adicionalmente, algunas marcas de moda y muebles de Cuba han creado una colección en línea llamada “[Calentamiento Global](#)” que se centra en el desarrollo sostenible y la experiencia de inmersión. Este colectivo creó una plataforma virtual en línea con una serie de charlas virtuales con diseñadores europeos y un espectáculo en vivo bajo la categoría de experiencia inmersiva que reúne la realidad aumentada, la realidad virtual y el video de 360°.

El tercer proyecto presentado por Gitte Zschoch se llama “[Flash ACT](#)” y se realiza en México. Este proyecto conecta arte, ciencia y tecnología para concientizar a la población sobre los objetivos de desarrollo sostenible. Dado la dificultad de llegar a las comunidades por medios digitales, estos tres proyectos también llegan al público a través de la radio cuando el acceso al internet está limitado en estos países.

Para más información sobre las iniciativas y proyectos actuales llevados a cabo por EUNIC, en general, y por Gitte Zschoch, en particular, puede visitar la sección "Referencias" al final de este informe.

### **Toni Attard, Miembro del Consejo de la Red de Diseñadores de Políticas Culturales & Fundador y Director de Culture Venture**

Toni Attard inició su intervención con una reflexión sobre cómo se puede cambiar la conversación sobre la política cultural o adaptar la realidad pre pandémica a una realidad post pandémica. Planteó también la pregunta de si la política nacional de Malta se remonta realmente a las raíces de la política cultural, que son los derechos culturales (derecho a crear, derecho a comprometerse, derecho a participar). Attard entiende la digitalización tanto como una herramienta como la cultura misma y se reflexiona la forma en la que va a cambiar esto la narrativa y la propuesta de valor de la cultura.

Los últimos meses de la pandemia ofrecieron espacio para repensar esta propuesta de valor de la cultura. Resaltó que mientras para una gran parte de las personas los eventos y contenidos digitales sirvieron para el entretenimiento dado que no hubo otros eventos a causa del confinamiento, 40% de las personas en áreas rurales de la UE todavía no tienen acceso a conexiones de banda ancha.

Volviendo a plantear esta conversación en términos de cómo actualizar el marco normativo, primeramente se debería destacar que la propia política cultural puede ser este marco normativo. El problema de la política cultural, según Attard, es que tiende a llegar tarde porque no es tan ágil como la propia industria. A continuación, planteó la pregunta de qué manera políticas culturales están viendo el tema de la digitalización actualmente en varios niveles. En primer lugar, desde un punto de vista sectorial, hay medidas específicas que realmente abordan las necesidades de un subsector concreto, como las bibliotecas, el patrimonio, etc. No obstante, la política considera la digitalización también como un proceso para apoyar la participación, por ejemplo, en términos de envejecimiento activo, el apoyo creativo a las personas con discapacidades de aprendizaje o la mejora del acceso a través de la inteligencia artificial.

Toni Attard enumeró algunos desafíos relacionados a las políticas culturales y la digitalización. Primero explicó que la monetización del cambio de este formato híbrido es todavía relativamente pobre y muy difícil de acceder y comprometer. Probablemente una política cultural no puede resolver ese problema como un solo estado miembro, sino que se requiere una colectividad desde un punto de vista regional e internacional. Segundo, planteó el problema de cómo se puede permitir y apoyar también al artista para que no sólo se adapte, sino que sea capaz de participar y cambiar en esta conversación. Por último, resaltó la importancia de no pensar en la digitalización como un reemplazo de algo, sino que se trata de la creación de algo nuevo a través del cruce de innovaciones y tecnologías, como la inteligencia artificial y la realidad aumentada. Una política cultural no puede lograr esto sola y es donde se requieren una mayor cantidad de cruces entre la economía, tecnología y la innovación.

En respuesta a una pregunta del público acerca de las mejores prácticas, Toni Attard compartió un ejemplo de un [fondo de investigación y desarrollo digital](#) puesto en marcha por el Arts Council Malta como parte del programa de recuperación COVID-19.

### **Natalie Urquhart, Miembro del Comité Ejecutivo de la Asociación de Museos del Caribe/Directora, Galería Nacional de las Islas Caimán**

Natalie Urquhart señaló al principio de su presentación que existen enormes diferencias en las prácticas de digitalización en el Caribe y que, a pesar del aumento del número de proyectos digitales durante la pandemia, se desarrollaron pocas políticas previas o marcos comerciales regulares a escala nacional. No obstante, en la región han surgido muchos modelos y marcos nuevos e interesantes a nivel de institución o espacio artístico. Un problema característico del Caribe es que no todos los países



cuentan con una política cultural nacional, e incluso las que se han implementado recientemente suelen tener poca referencia al ámbito digital.

La mayoría de las políticas culturales del Caribe se centran en la conservación del patrimonio y la digitalización de los archivos en las bibliotecas, así como en el fomento de la seguridad en torno a la creación de bienes culturales en términos de propiedad intelectual. Sin embargo, esto varía mucho en los distintos países en función del acceso al internet o la alfabetización digital. Así, el acceso al internet es muy limitado, por ejemplo, en Haití, Cuba y Jamaica, pero hay excepciones como Barbados, que ha puesto en marcha su Ley de Desarrollo de las Industrias Creativas en 2016 y está apoyando actualmente un nuevo proyecto nacional de digitalización que se ha puesto en marcha en 2020/2021. Urquhart dió el ejemplo de Jamaica, que acaba de lanzar una nueva política de dispositivos para el Fondo Internacional para la Diversidad Cultural de la UNESCO y que incluye aspectos como la protección de los artistas, por lo que podría ser un modelo a utilizar en el futuro en muchos de los países de la región o a nivel internacional.

Según Urquhart, la pandemia transformó significativamente la forma en que las comunidades caribeñas crean y acceden a los recursos culturales. En el Caribe, por ejemplo, era muy importante que los contenidos digitales se pudieran descargar para hacerlos más accesibles. Las instituciones de la región tuvieron que desarrollar rápidamente sus propias políticas culturales en torno a la propiedad intelectual, el procesamiento, la recopilación y la preservación de los datos digitales, así como trabajar directamente con las comunidades con contenidos compartidos.

A continuación, Urquhart dio tres ejemplos de proyectos digitales de instituciones culturales caribeñas. Uno de ellos es el Museo Nacional de Bermudas, que ha puesto en marcha su nuevo programa "[Tracing our roots](#)", un proyecto totalmente digital que invita a los bermudeños a explorar y honrar sus historias familiares a través del archivo digital del museo. Además, lo que es especialmente innovador es que están poniendo en marcha iniciativas de formación para la comunidad para enseñar cómo compartir contenidos de vídeo, cómo escanear documentos de archivo y cómo almacenar esos documentos a través del programa totalmente digitalizado.

Un segundo ejemplo es el [Museo Virtual de la Migración y la Memoria del Caribe](#), que es un proyecto UE-ALC del año 2020, y que combina exposiciones digitales y físicas en un modelo híbrido que ofrece al público la accesibilidad a historias y recursos previamente indocumentados a través de un sistema de archivo diseñado a través de múltiples plataformas.

El último ejemplo es "[CATAPULT | A CARIBBEAN ARTS GRANT](#)", un programa dirigido por artistas del colectivo Fresh Milk Barbados y Creative Kingston. Se trata de un programa multiparte totalmente digital que incluye residencias virtuales de artistas, charlas de comisariado, desarrollo profesional y despliegue de habilidades y prácticas para los artistas y una publicación electrónica para archivar todo el proyecto. En total, participan en este proyecto artistas de 20 países caribeños diferentes. Lo que

une a los tres proyectos presentados es que varios de ellos existen fuera de las fronteras y los marcos políticos nacionales. Todos han desarrollado iniciativas que tienen en cuenta estos múltiples retos lingüísticos y geográficos y las diferentes necesidades de encuadre.

En su conclusión, Natalie Urquhart señaló que la rápida transformación durante la pandemia facilitó muchas oportunidades para que la región del Caribe rompiera algunas de las barreras que existen en la región de tipo lingüístico, geográfico, social y, en concreto, también diferentes puntos de aprendizaje. La crisis también puso de manifiesto los retos que deben abordarse urgentemente, como la alfabetización digital, el acceso equitativo a los servicios de Internet, la banda ancha y los equipos, la monetización, así como un enfoque más colaborativo para la elaboración de políticas con múltiples partes interesadas que incluya a los responsables políticos gubernamentales y a las partes interesadas.

Para más información sobre las iniciativas y proyectos actuales llevados a cabo por MAC, la Galería Nacional de las Islas Caimán o otros museos del Caribe, en general, y por Natalie Urquhart, en particular, puede visitar la sección "Referencias" al final de este informe.

### **Clémentine Daubeuf, Directora Adjunta de KEA European Affairs**

Clémentine Daubeuf comenzó su presentación con una reflexión sobre lo que hace que las políticas culturales digitales se adapten a la digitalización de la sociedad. Según ella, son los aspectos accesibilidad, diversidad, inclusión, género y sostenibilidad. A continuación, presentó ejemplos de proyectos de la UE que muestran maneras de adoptar estos aspectos experimentando con la digitalización. Primero mencionó el proyecto "[Artsformation](#)" el cual es un proyecto de investigación en el marco de "Horizon 2020" y trata, de manera creativa, de entender y analizar las formas en las que el arte puede reforzar los beneficios sociales, culturales, económicos y políticos de la transformación digital. Está centrado en analizar el rol del arte en las sociedades digitales, así como de entender cómo la sociedad civil moviliza las artes para catalizar el impacto y cambio social y la participación en la transformación digital. Además, tiene también un aspecto de política sobre la cuestión de cómo los artistas pueden dar forma a las regulaciones en la sociedad digital y cómo pueden aportar sus puntos de vista y percepciones en el marco legislativo para la transformación digital.

Otro ejemplo es "[Digital Calligraffiti](#)", un proyecto en Berlín, Alemania, que aspira a experimentar cómo usar el espacio público como un espacio cultural a través de herramientas digitales, lo que tiene gran relevancia, sobre todo, durante el distanciamiento físico durante la cuarentena. El proyecto tiene el objetivo de abordar cómo esta herramienta puede ayudar a grupos marginados a expresar sus sentimientos y su creación artística en muros que se difunden ampliamente en plataformas digitales. Daubeuf indicó que esta técnica también ha sido replicada en Hong Kong lo que muestra a la vez cómo herramientas digitales pueden juntar a personas de lugares diferentes del mundo.

Otro ejemplo alrededor de aspectos legislativos y regulatorios fue la [Ley Naranja](#) de Colombia, una ley creativa, en la que se mencionan una serie de aspectos digitales en los subcapítulos a nivel de la infraestructura y de cómo consolidar la infraestructura digital para la difusión de contenidos culturales, a nivel de las instituciones, así como a nivel del emprendimiento cultural y de cómo capacitar a los emprendedores culturales para utilizar las herramientas digitales.

En conclusión, Clémentine Daubeuf hizo hincapié en la importancia actual de comprender realmente lo que significa lo digital en toda la cadena de valor cultural y creativa, así como la remuneración justa de los artistas y creadores culturales en la esfera digital. Otro aspecto importante son los territorios digitales inclusivos y democráticos para un acceso y una alfabetización más amplios e inclusivos a través de las herramientas digitales y la experiencia cultural digital.

Para más información sobre las iniciativas y proyectos actuales llevados a cabo por KEA, en general, y por Clémentine Daubeuf, en particular, puede visitar la sección "Referencias" al final de este informe.

### Comentarios de clausura

#### Dr. Adrián Bonilla, Director Ejecutivo, Fundación EU-LAC

A modo de clausura, Adrián Bonilla hizo referencia a los desafíos de la digitalización en el sector cultural como el riesgo de ampliar las brechas geográficas, sociales y económicas a través del acceso altamente diferenciado a los medios de comunicación y al conocimiento tecnológico, así como la división de género en cuanto al acceso y uso de las nuevas tecnologías. Resaltó, además, el riesgo de perder la diversidad considerando que un porcentaje muy elevado de contenidos digitales se crea en un número muy reducido de lenguas, así como el problema de las alteraciones en el modo de producción del arte y la cultura que repercuten en las cadenas de valor con importantes cuestiones sobre las remuneraciones en el sector cultural.

Para Bonilla, es necesario aumentar la inversión pública para garantizar las infraestructuras y la accesibilidad para mejorar el acceso a las nuevas tecnologías y el internet y, desde su perspectiva, también es relevante promover la visibilidad del mercado y resaltar el papel de los artistas como creadores y distribuidores de cultura, así como la importancia del diseño de estrategias y políticas culturales integrales y duraderas.

La Fundación EU-LAC reitera su gratitud a la Ciudad de Hamburgo por haber integrado este evento en el programa de la Semana de Europa 2021 y agradece a todas las personas que participaron como panelistas y asistentes en el webinar, así como a las personas interesadas en el presente reporte.

Informe escrito y traducido por Lea Reinhardt, pasante en la Fundación EU-LAC  
Informe revisado por la Dra. Anna Barrera Vivero, Fundación EU-LAC  
Edición por Diego Durán Cruz, Fundación EU-LAC

## Referencias

### Enlaces y datos de contacto ofrecidos por los y las panelistas invitados/as

#### Octavio Kulesz:

- "Cultura, máquinas y plataformas": artículo de Octavio Kulesz para la UNESCO, escrito en 2018, acerca del impacto de la inteligencia artificial en la diversidad de las expresiones culturales: [https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/12igc\\_inf4\\_esp.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/12igc_inf4_esp.pdf)
- "The wolf we feed": <https://www.goethe.de/prj/one/en/rme/22100916.html>. Se trata de una entrevista/diálogo que Octavio Kulesz recientemente mantuvo con el equipo del Goethe Institut, sobre la inteligencia artificial en el mundo del arte y de la cultura.
- Página web de Teseo : [www.editorialteseo.com](http://www.editorialteseo.com)

#### Louise Haxthausen:

- Página web UNESCO Bruxellas: <https://en.unesco.org/fieldoffice/brussels>

#### Natalie Urquhart:

- E-Mail for MAC's projects: [secretariat@caribbeanmuseums.org](mailto:secretariat@caribbeanmuseums.org)

#### Clémentine Daubeuf:

- Ley Naranja, Colombia: <https://economianaranja.gov.co/>; en particular la sección de política con recursos en español e inglés: <https://economianaranja.gov.co/politica/>
- KEA Noticias: <https://keanet.eu/keablog/>
- KEA Opiniones: <https://keanet.eu/opinions/>
- KEA en [Twitter](#), [Facebook](#) y [LinkedIn](#)

## Información sobre proyectos

### Gitte Zschoch:

- **Triángulo Teatro:** Como pieza central se planificó una gira de teatro físico por Honduras, El Salvador y Guatemala, convertida en actividades online debido a la pandemia. Se seleccionaron cinco compañías de teatro locales y dramaturgos europeos colaboradores para participar y coproducir obras. Las actividades virtuales incluyeron 1. Intercambio de conocimientos - con una serie de cinco conversaciones virtuales "Dramaturgia contemporánea" en Facebook sobre cómo las compañías estaban manejando la situación de la pandemia y los retos a los que se enfrentan preparando las obras desde la distancia; 2. Intercambio de información - con el curso online "Las Mujeres Contamos" en Zoom, con el objetivo de reconocer la voz de las creadoras teatrales de la región que aún se enfrentan a una infrarrepresentación en el sector; 3. Internacionalización - con el taller de tres sesiones "Horizontes" en Zoom apoyando a 14 profesionales del teatro con herramientas prácticas para adquirir habilidades para la internacionalización de sus proyectos teatrales en el futuro; y 4. Archivo e Intercambio de Conocimientos a través del Internet y la Radio - una presentación virtual de las representaciones teatrales "Triángulo Teatro" realizadas en el escenario o en la calle y grabadas para ser publicadas en una plataforma digital dedicada (en línea en mayo) y emitidas por las radios comunitarias de la región.
- **CLIC – Culture to Connect:** El proyecto se centra en la música, el cine, el diseño, las artes virtuales, la arquitectura y el urbanismo. Duración 2020-2021, Presupuesto 100K. Debido a la pandemia, el equipo del proyecto se ha centrado en la generación de contenidos digitales y en la creación de una plataforma digital para los intercambios. En 2020, el proyecto apoyó iniciativas en las cinco áreas de diseño sostenible, cine, música, artes escénicas, patrimonio y urbanismo con las siguientes iniciativas:
  1. **CALENTAMIENTO GLOBAL:** 9 de las marcas cubanas más vanguardistas de moda y mobiliario se han unido para crear la colección conjunta online "[Calentamiento Global](#)", con un enfoque de desarrollo sostenible y experiencia inmersiva. El colectivo ha creado una plataforma virtual online con una serie de charlas virtuales con diseñadores europeos y un espectáculo en vivo bajo la categoría de "experiencia inmersiva" que reúne la realidad aumentada, la realidad virtual y el vídeo 360 para abordar críticamente el consumismo global y el deterioro de nuestro planeta.
  2. **INCUBANDO:** 12 jóvenes productores y directores cubanos que trabajan en su ópera prima han participado en una semana de talleres de formación en línea y de creación de redes con cineastas, guionistas y productores europeos, entre ellos el director nominado al Oscar Hubert Sauper.
  3. **PRIMERA BASE:** 3 bandas cubanas debutantes ([Raúlito Prieto](#), [Los Monos Lácteos](#) y [Kill the Party](#)), ganadoras del Concurso Musical Primera Base, han producido y lanzado sus singles en plataformas musicales online y han recibido formación integral sobre autogestión y marketing online.



4. **INTELIGENCIAS COLECTIVAS CUBA:** una plataforma online para identificar, investigar y escalar soluciones constructivas fruto de procesos de patrimonio inteligente y emergente colectivo. La plataforma también ha acogido 3 sesiones online con investigadores cubanos y europeos.
  5. **RÉQUIEM SIÁ KARÁ:** La coreógrafa española Susana Pous que vive y trabaja en Cuba – y Mi Compañía, la compañía que dirige en Cuba –, el coreógrafo franco-tunecino Radhouanne El Meddeb y el compositor italiano Matteo Franceschini han co-creado una pieza de danza contemporánea durante una residencia presencial de un mes a principios de 2021 en la Habana.
- **Flash ACT:** El proyecto "[Flash ACT](#)" del clúster EUNIC nació durante la pandemia y está cofinanciado a través de la Convocatoria 2020 del Fondo del Clúster EUNIC - apoyo a los sectores culturales locales. El proyecto fue iniciado por EUNIC México, pero reúne a socios y miembros de EUNIC en Guatemala, Costa Rica y Panamá. Este proyecto pretende generar una red internacional multidisciplinar apoyada a través de una plataforma virtual, con el fin de promover nuevas iniciativas en torno a la creación artística y la divulgación científica, así como sensibilizar sobre los ODS (Flash ACT aborda específicamente el ODS 4, meta 4.7 y el ODS 17, meta 17.6) a través de intercambios creativos y pensamiento crítico. El proyecto se divide en tres etapas:
    1. **Flash ACT LAB** (48h) – identificados a través de una convocatoria abierta se formaron 25 equipos transnacionales, multidisciplinares y multigeneracionales (de 4 participantes cada uno) que participaron en un intercambio online a finales de marzo para co-crear una propuesta de proyecto artístico.
    2. **ENCUENTROS DE ACTOS FLASH** – los 5 mejores equipos preseleccionados por un jurado internacional recibirán apoyo (becas de 3000 euros cada una) y tendrán 3 meses (abril-junio) para finalizar sus ideas de proyecto. Durante este periodo, participarán en tres encuentros (tres fines de semana) donde tendrán talleres y sesiones de asesoramiento con expertos en arte, ciencia y tecnología.
    3. **Festival Flash** (julio) – los 5 equipos presentan los resultados de su trabajo a un jurado internacional en un evento virtual. El equipo ganador tendrá la posibilidad de mostrar su proyecto en un festival online nacional o internacional.

#### Natalie Urquhart:

- Programa de respuesta digital COVID-19 de los MAC: <https://caribbeanmuseums.com/virtual-program/>
- Primera exposición virtual de arte pancaribeño (incluye recursos en línea, talleres y seminarios web): <https://caribbeanmuseums.com/collecting-our-voices-in-the-caribbean-diaspora-covid/>
- La Galería Nacional de las Islas Caimán desarrolló visitas virtuales, exposiciones digitales especiales y series de Charlas de Artistas como parte de su programa más amplio de digitalización COVID-19:
  1. **Visitas virtuales:** <https://www.nationalgallery.org.ky/see/virtual-tours/>

2. **Exhibición “Art Under Lockdown”**: Se trata de una exposición en línea destinada a destacar la creatividad de los artistas y miembros del público que han recurrido al arte como medio de expresión durante la actual pandemia de COVID-19. Un total de 87 artistas presentaron obras en respuesta a la convocatoria abierta, desde trabajos de estudiantes de tan solo 12 años, entradas de artistas a tiempo parcial y aficionados, así como presentaciones de artistas profesionales, muchos de los cuales ocupan un lugar destacado en la colección permanente del NGCI. En aras de la inclusión y la comunidad, se aceptaron todas las obras presentadas, lo que dio lugar a un eclecticismo de temas y asuntos. Las obras presentadas reflejan, por tanto, las diferentes formas en que la comunidad ha respondido a la pandemia: desde momentos de tranquila introspección y sentimientos de aislamiento y miedo, hasta el anhelo por la naturaleza y el aire libre, pasando por expresiones de gratitud, solidaridad y justicia social.
  3. **Exhibición “Visión 2020” (2020 Vision)**: <https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/exhibitions/2020-vision/>
  4. **Serie de charlas de artistas**: <https://www.nationalgallery.org.uk/blog/> (desplácese hacia abajo para ver las charlas de los artistas en el lockdown).
- **Museo del Banco Central de Trinidad y Tobago - "Museos para la equidad: Diversidad e Inclusión"**: En el marco del Día Internacional de los Museos (DIM), que no pudo celebrarse como es habitual con actos públicos y exposiciones en 2020 debido a la pandemia de COVID-19, el Museo del Banco Central creó su primera [Exposición Virtual](#). Como forma de compartir el espacio del museo con la comunidad, el Museo pidió a la comunidad que expresara a través de la fotografía lo que el tema de este año "Museos para la equidad: Diversidad e Inclusión" significaba para ellos. Esta exposición fotográfica virtual presenta a 29 artistas de toda Trinidad y Tobago que varían en edad y habilidades. Las fotografías de esta exposición incluyen instantáneas de la vida humana y no humana de lugares y culturas tanto locales como mundiales. No sólo el arte en sí mismo representa la diversidad y la inclusión, sino que el uso que hace el Museo del Banco Central de los artistas de la comunidad también contribuye a que los museos sean espacios más equitativos.
  - **Galería Nacional de Arte de las Bahamas - "Refugio"**: La exposición presenta historias, visiones e inspiraciones de artistas locales que surgen tras la devastación de las Bahamas por el huracán Dorian en 2019. Este proyecto también llevó al personal del NAGB a explorar aún más la misión del museo y lo que significa ser una institución socialmente responsable en la era de la crisis climática. Mientras el país trabaja para reagruparse, reconciliarse y reconstruirse – ahora y en el futuro – el NAGB se compromete a proporcionar un espacio seguro para que todos los que se levanten dentro de las fronteras de la nación puedan sanar, ser vistos y escuchados a través de la creación. Aunque *Refugio* no se concibió inicialmente como una experiencia digital, al coincidir con el cierre relacionado con el COVID-19, la NAGB exploró formas creativas de garantizar el acceso del público a la exposición mientras el museo estaba cerrado.
    - Visita virtual sobre las obras de arte: <https://nagb.org.bs/events-and-exhibitions/2019/12/19/refuge>

- Exposición "Líneas de tiempo 1950-2007: Recorrido en vídeo": <https://vimeo.com/401503398>
- **Museo Nacional de las Bermudas - "United Together":** [United Together](#) es la rápida respuesta del Museo Nacional de las Bermudas a la pandemia que encaja con el llamamiento del Departamento de Educación a los contenidos y la sed de la comunidad de más conocimientos históricos. La campaña, que se está desarrollando actualmente, invita a la comunidad a subir fotos e historias sobre sus experiencias en el encierro a Facebook, Instagram o Twitter utilizando el hashtag #UnitedTogetherBDA o etiquetando al Museo Nacional de las Bermudas; o enviándolas por correo electrónico. El personal del museo revisará todos los envíos y el contenido se incluirá en una exposición en línea que documentará cómo la pandemia ha afectado a las vidas de los bermudeños.
- **Museos miembros del MAC - estrategias digitales:**
  1. **Les Fruits de Mer (LFDM):** Es una asociación con sede en San Martín que dirige varias iniciativas culturales, entre ellas el [Amuseum Naturalis](#), un museo gratuito sobre la naturaleza, la historia y la cultura de San Martín y el resto del Caribe. Ha puesto en marcha un programa gratuito de aprendizaje en casa cuando empezó la pandemia para apoyar a los profesores, los padres y los niños. En una [plataforma en línea](#) suben diariamente colecciones de libros, actividades, vídeos y mucho más. Su programa [Heritage Backup](#) está creando un archivo de historias de su comunidad, antes y durante el bloqueo, en un esfuerzo por documentar, preservar y compartir el patrimonio personal para las generaciones actuales y futuras. La información del programa incluye recursos bilingües para grabar y compartir fácilmente las historias personales desde casa mientras la gente se queda en casa para proteger su comunidad. Si bien el programa fue diseñado para St. Martin, que puede ser adaptado para otras instituciones.
  2. **Museo Nacional de Bermudas (NMB):** El NMB lanzó un nuevo programa en línea en un esfuerzo por mantenerse conectado durante estos tiempos difíciles. "[At Home with History](#)" (En casa con la historia) proporcionará aprendizaje, apoyo a la alfabetización y actividades divertidas para los estudiantes, las familias y los estudiantes de toda la vida. Las herramientas virtuales y la programación en línea significan que cualquier persona con una conexión al internet puede permanecer conectada con el NMB y continuar aprendiendo y comprendiendo mejor la rica y diversa historia de las Bermudas. Está disponible una visita virtual de 360° del [Salón de la Historia](#) a la que se puede acceder en todos los ordenadores, tabletas y dispositivos móviles. Creado por Brandon Hull de HullFilm, esta panorámica de 360 del impresionante mural de 1.000 pies cuadrados del artista local Graham Foster utiliza tecnología de vanguardia que permite a los visitantes explorar 500 años de historia de las Bermudas desde cualquier lugar.
  3. **Museo de Arte de las Bermudas:** El [Museo](#) ha puesto en marcha "[Art on Zoom](#)" como forma de ayudar a la comunidad a dar sentido a la crisis y a mantenerse conectada. El

- personal ofrece demostraciones de arte en línea tres veces a la semana, centrándose en proyectos accesibles y creativos utilizando cualquier medio disponible en casa.
4. **Museo Kura Hulanda y Museo Kas di Pali Maishi:** Ambos museos han cerrado debido a la pandemia, pero siguen trabajando en sus actividades principales, como la actualización de la administración, el archivo y las propuestas de financiación.
  5. **Galería Nacional de las Islas Caimán:** La [Galería Nacional](#) tiene cinco exposiciones virtuales disponibles a través de su página web; una de ellas es "[Isla de mujeres - La vida en casa durante nuestros años marítimos](#)". El museo también ofrece a los profesores y a las familias planes de clases descargables y hojas de actividades que incluyen información sobre la historia del arte y los artistas locales, con sugerencias de [actividades artísticas](#). La National Gallery también aprovechó el periodo de cierre para trasladar la mayor parte de la [colección de arte del museo](#) al sitio web del NGCI, con biografías de los artistas y descripciones de las obras.
  6. **Museo y Jardines de Vizcaya:** El [Museo](#) en Miami ha cerrado durante el lockdown, pero ha continuado con la conservación y el mantenimiento esenciales. El museo también ha publicado una serie de recursos gratuitos en línea, como el Vizcaya Virtual Tour. Su [contenido en línea](#) también cuenta con varias actuaciones y conferencias en vídeo.
  7. **Museo de Arte Pérez de Miami:** El [Museo](#) ofrece [recursos en línea](#) en el Portal Educativo Digital Hecksher, que incluye planes de estudio para las aulas, presentaciones de diapositivas para las aulas y divertidas actividades para hacer arte en familia. La página del Museo Digital alberga más de 200 visitas virtuales, charlas sobre arte y vídeos en los que los visitantes pueden explorar virtualmente las galerías del museo y seleccionar obras de arte con artistas, conservadores e incluso miembros de la PAMMily como guías. Los profesores también pueden reservar visitas virtuales con sus clases.

### **Anett Numa**

Nombrada la sociedad digital más avanzada del mundo por [Wired](#), con un gran número de servicios en línea accesibles desde hace unos 20 años, Estonia ha tenido como estrategia fundamental la provisión de una conexión rápida y estable al internet desde los primeros días de su independencia. Desde entonces, Estonia ha trabajado muy duro para proporcionar una conexión rápida en todo el país. Según las últimas estadísticas, el 99% de las familias que tienen hijos también tienen acceso al internet. Cuando la pandemia golpeó al mundo y todos los sectores tuvieron que cambiar al trabajo a distancia y ofrecer también sus productos y servicios en línea, no fue una ciencia ficción para nosotros. La mayoría de las empresas estaban acostumbradas a tener plataformas de trabajo eficientes. Sin embargo, esto supuso un reto para nuestro sector cultural. Ya que nadie hubiera imaginado que la única forma de organizar un concierto o una exposición era hacerlo a través de plataformas virtuales. No obstante, sorprendentemente, el cambio se produjo más rápido de lo que esperábamos: muchos artistas organizaron eventos y conciertos, y las entradas se agotaron en días. Esto fue, obviamente, muy positivo. Sólo hace falta un poco de tiempo para que la gente se acostumbre, pero muchas

encuestas mostraron que de alguna manera era refrescante para los estonios. Nuestra recomendación es seguir invirtiendo en la concienciación de las posibilidades de aumentar la visibilidad y también asegurarse de que todo el mundo tiene un acceso fácil al internet. Eso es esencial.

Para más información, visite la página web de [e-estonia](http://e-estonia).

Síguenos!

**WEBINARIO EU-LAC:**  
 "POLÍTICAS CULTURALES EN TIEMPOS DE DIGITALIZACIÓN:  
 EXPERIENCIAS DE LA UNIÓN EUROPEA, AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE"

04.05.2021 | 16:00-18:00 HRS (CEST)  
 Registro: [zoom.us/webinar/register/WN\\_QrL5VBZwTDCVDY-aTWCkew](https://zoom.us/webinar/register/WN_QrL5VBZwTDCVDY-aTWCkew)

**Bienvenida:**

**Dr. Adrián Bonilla**  
 Director Ejecutivo,  
 Fundación EU-LAC

**Claudia Gintersdorfer**  
 Jefa de la División  
 Regional de las  
 Américas, Servicio  
 Europeo de Acción  
 Exterior

**Mauricio Escanero**  
 Jefe de Misión de  
 México ante la UE

**Almut Möller**  
 Secretaria de Estado,  
 Senado de Hamburgo

**Louise Haxthausen**  
 Representante de la  
 UNESCO ante la UE

**Natalia Armijos**  
 Directora General de  
 Cultura, Organización de  
 Estados Iberoamericanos

**Monica Urian**  
 Responsable de políticas,  
 Dirección General de  
 Educación, Cultura,  
 Juventud y Deporte,  
 Comisión Europea

**Octavio Kulesz**  
 Director de Teseo

**Gitte Zschoch**  
 Directora de los Institutos  
 Nacionales de Cultura de  
 la UE

**Toni Attard**  
 Miembro del Consejo, Red  
 de Diseñadores de políticas  
 culturales & Fundador y  
 Director de Culture Venture

**Natalie Urquhart**  
 Miembro del Comité  
 Ejecutivo de la Asociación  
 de Museos del Caribe &  
 Directora, Galería Nacional  
 de las Islas Caimán

**Clémentine Daubeauf**  
 Directora Adjunta, KEA  
 European Affairs

**Anett Numa  
 Moderation**  
 Asesora de transformación  
 digital en e-Estonia

### Programa

<p><b>Apertura</b>          16: 00- 16:20h CEST</p>	<p><b>Palabras de apertura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dr. Adrián Bonilla</b>, Director Ejecutivo, Fundación EU-LAC</li> <li>• <b>Claudia Gintersdorfer</b>, Jefa de la División Regional de las Américas, Servicio Europeo de Acción Exterior</li> <li>• <b>Mauricio Escanero</b>, Jefe de Misión de México ante la UE</li> <li>• <b>Almut Möller</b>, Secretaria de Estado, Senado de Hamburgo</li> <li>• <b>Moderación:</b> Anett Numa, Asesora de transformación digital en e-Estonia <a href="mailto:e-estonia@eas.ee">e-estonia@eas.ee</a></li> </ul>
<p><b>Seminario web EU-LAC          Sección I</b>          16:20-16:40h CEST</p>	<p><b>Similitudes y diferencias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Louise Haxthausen</b>, Representante de la UNESCO ante la UE <a href="mailto:brussels@unesco.org">brussels@unesco.org</a></li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Natalia Armijos</b>, Directora General de Cultura, Organización de Estados Iberoamericanos <a href="mailto:cultura@oei.int">cultura@oei.int</a></li> </ul>
<p><b>Seminario web EU-LAC</b> <b>Sección II</b> 16:40-17:00h CEST</p>	<p><b>Oportunidades y desafíos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Monica Urian</b>, Responsable de políticas, Dirección General de Educación, Cultura, Juventud y Deporte, Comisión Europea <a href="mailto:Monica.URIAN@ec.europa.eu">Monica.URIAN@ec.europa.eu</a></li> <li>• <b>Octavio Kulesz</b>, Director de Teseo <a href="mailto:ok@editorialteseo.com">ok@editorialteseo.com</a></li> </ul>
<p><b>Seminario web EU-LAC</b> <b>Sección III</b> 17:00-17:30h CEST</p>	<p><b>Buenas prácticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gitte Zschoch</b>, Directora de los Institutos Nacionales de Cultura de la UE <a href="mailto:gitte.zschoch@eunicglobal.eu">gitte.zschoch@eunicglobal.eu</a></li> <li>• <b>Toni Attard</b>, Miembro del Consejo, Red de Diseñadores de políticas culturales &amp; Fundador y Director de Culture Venture <a href="mailto:toni@cultureventure.org">toni@cultureventure.org</a></li> <li>• <b>Natalie Urquhart</b>, Miembro del Comité Ejecutivo de la Asociación de Museos del Caribe/ Directora, Galería Nacional de las Islas Caimán <a href="mailto:director@nationalgallery.org.ky">director@nationalgallery.org.ky</a></li> <li>• <b>Clémentine Daubeuf</b>, Directora Adjunta, KEA European Affairs <a href="mailto:cdaubeuf@keanet.eu">cdaubeuf@keanet.eu</a></li> </ul>
<p><b>Preguntas y respuestas</b> 17:30-17:55h CEST</p>	<p><b>Discusión con la audiencia participante</b></p>
<p><b>Cierre</b> 17:55-18:00h CEST</p>	<p><b>Palabras de clausura y encuesta de satisfacción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dr. Adrián Bonilla</b>, Director Ejecutivo, Fundación EU-LAC</li> </ul>