

## **ARTISTA CON DISCAPACIDAD EN LÍNEA - GUÍA PRÁCTICA.**

1. **Introducción.** La pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto negativo en todos los niveles de la economía, causando una crisis global. El sector cultural y creativo en particular ha sentido los efectos de la situación crítica (restricciones o cierres de teatros, salas de conciertos, eventos al aire libre, talleres de arte, etc.), y el régimen sanitario ha obligado a las personas móviles con conocimientos sobre el funcionamiento de la red a adaptar y trasladar sus actividades a internet. Sin embargo, un grupo de artistas, especialmente artistas con discapacidades, no tenían los conocimientos básicos de cómo hacerlo: desde la preparación del material, el servicio técnico y la promoción. La tarea clave del proyecto era proporcionar soluciones (adquisición de nuevas habilidades y competencias) para crear oportunidades a este grupo de actuar de manera creativa y artística en la nueva realidad. No podíamos permitir que un artista con discapacidad quedara excluido de la vida social, cultural y profesional debido a la falta de las habilidades y competencias necesarias para fortalecer la creatividad. La respuesta a este problema fue el proyecto "Artista con discapacidad en línea". El proyecto estaba destinado principalmente a apoyar a los artistas con discapacidad en la adquisición de competencias en la preparación de una oferta artística y su presentación en línea, es decir, la preparación de material cinematográfico y fotográfico, su procesamiento en el programa adecuado y su publicación en Internet, en el portal relevante, así como la promoción y el marketing. El apoyo a la creatividad y a la conciencia cultural, y por lo tanto, el apoyo para crear caminos para lograr nuevas habilidades y apoyar a las personas en la adquisición y mejora de habilidades básicas y competencias clave, son las principales prioridades del proyecto "Artista con discapacidad en Línea".

### **2. Artista con discapacidad: problemas, desafíos, necesidades (en los países asociados)**

- **Centrum Kultury Wroclaw-Zachod (Polonia)**

La falta de soluciones efectivas en cuanto al acceso a la cultura y a las actividades de formación cultural por parte de las personas con discapacidad, tanto como espectadores como creadores, es sin duda un problema de la Europa contemporánea. Hay países donde una persona con discapacidad sigue siendo un ciudadano discapacitado debido a la falta de soluciones que permitan una participación activa en la vida social /cultural / artística. Desde nuestra experiencia, observaciones e investigaciones realizadas, está claro que a pesar de un aumento evidente en las propuestas dirigidas también a personas con discapacidad, su número es insuficiente. La razón de esto es, entre otras cosas, la falta de personal cualificado que se encargue de adaptar la oferta actual a las necesidades de las personas con discapacidad, así como las barreras financieras, mentales y organizativas. Como organizadores del Festival Internacional de Creatividad de Personas con Discapacidad, sabemos cuánto trabajo y compromiso ponen estas personas en la preparación del programa artístico y

cuánto pierden social y materialmente debido a la situación creada por la pandemia de COVID-19. La falta de infraestructura y competencias para actuar y promover su oferta en línea ha sido y sigue siendo un problema grave para las personas con discapacidad. Con el proyecto "Artista con discapacidad en línea" intentaremos cerrar esa brecha y proporcionarles las competencias y el apoyo necesario para que puedan llevar a cabo su actividad artística en línea.

El taller comenzó con una presentación mutua de los participantes, identificando sus intereses creativos, actividades artísticas y fuentes de inspiración. Los campos de creatividad incluyeron pintura, poesía, fotografía, actuación y música. El anfitrión presentó las suposiciones generales del taller, es decir, encontrar la respuesta a la pregunta de qué buscan los participantes del taller como artistas al hacer una película sobre su arte y cómo lograr este objetivo. También se consideró qué impacto tiene la discapacidad en la percepción de su trabajo y qué tipo de discapacidad puede ser un obstáculo para hacer su película. En el transcurso de las charlas, se formaron grupos de producción para apoyar mutuamente a los autores en sus proyectos cinematográficos. También se estableció un plan de acción.

El primer día se dedicó a discutir diversas ideas detrás de las películas sobre arte. También se habló sobre los destinatarios de dichas películas y cómo la decisión sobre a quién contamos nuestra historia afecta nuestro relato. También se introdujeron conceptos básicos del lenguaje cinematográfico. El ponente utilizó ejemplos existentes en el ámbito de los medios de comunicación para ilustrar diferentes enfoques de los temas discutidos. Entre las inspiraciones presentadas había impresiones de la 20ª Revisión de Arte Contemporáneo SURVIVAL, una serie de películas realizadas para el New York Times titulada "Actors Acting" o el videoclip musical de Baz Luhrmann "Everybody's Free To Wear Sunscreen". El primer día terminó con la sugerencia de que los participantes buscaran inspiración e ideas para las películas que les gustaría hacer durante el taller en su tiempo libre.

El segundo día comenzó con la presentación de temas técnicos relacionados con la producción de películas. Se hizo especial hincapié en las diferencias entre equipos profesionales y amateurs, centrándose claramente en el trabajo con las cámaras de los teléfonos móviles. El ponente utilizó una cámara conectada a un proyector y, en colaboración con los participantes, presentó el funcionamiento de las lentes profesionales y mostró cómo se diferencian de las lentes en los teléfonos y cómo trabajar con equipos de uso general. Lo mismo se hizo con los temas relacionados con la grabación de sonido. También se demostró la relación entre el equipo utilizado para la grabación audiovisual y el lenguaje del cine. La segunda parte del día se dedicó a una discusión inicial de las ideas preparadas por los participantes. El día terminó con un estímulo para desarrollar escenarios para su implementación.

El tercer día se dedicó a una discusión detallada sobre las ideas y su implementación. Entre los trabajos a realizar se encontraban:

- La silueta del pintor contada a través de una serie de reproducciones digitales de sus obras, reeditadas con tomas del proceso y la desaparición de la ropa del artista.

- Una película que muestra la sensibilidad de un fotógrafo callejero que, mientras pasea por la ciudad, captura la toma que le interesa.
- Un corto estudio que narra la experiencia de contacto con el agresor por parte de una persona en el espectro del autismo, y el ejemplo de una escena montada de un encuentro.
- -Un reportaje impresionista sobre una persona con discapacidad auditiva que compone e interpreta música.

Durante la discusión de los escenarios propuestos, el anfitrión sugirió cómo enfatizar aún más las ideas detrás de los escenarios con la ayuda del lenguaje cinematográfico.

El cuarto día se dedicó a discutir los materiales completados y a realizar las tomas pendientes resultantes de las conversaciones. Al mismo tiempo, hubo una presentación de actuaciones teatrales por parte de un grupo de actores italianos. En ese día, también se delinearon aspectos seleccionados de la etapa de edición y sonido utilizando las grabaciones realizadas por los participantes. Este tiempo se dedicó principalmente a cuestiones técnicas surgidas de la tecnología de edición.

El quinto día fue una continuación y presentación de las posibilidades de trabajar con material grabado durante la edición, de acuerdo con la idea de que la película se crea durante el trabajo de edición. El anfitrión fomentó actividades que debían brindar a los participantes una nueva mirada a las tomas que habían realizado, así como al concepto original de organizar el material grabado en una película. El objetivo principal de estos tratamientos era mostrar la edición de la película como un proceso creativo que permite fortalecer las ideas que previamente estaban detrás de la producción de una película. Al mismo tiempo, el ponente presentó las formas de edición más comunes que permiten un enfoque creativo de los estudios editados.

### **Idea Associació Cultural. España.**

La situación de los artistas con discapacidad en España varía y depende de varios factores, como el tipo de discapacidad, el grado de apoyo y reconocimiento que reciben, y las políticas y programas existentes que promueven la inclusión y accesibilidad en las artes. En España se han realizado esfuerzos considerables para fomentar la inclusión y participación de artistas con discapacidad en diversos campos artísticos. Hay organizaciones, asociaciones y programas que promueven la accesibilidad y animan a las personas con discapacidad a ser creativas en las artes. Se llevan a cabo exposiciones, festivales y eventos que destacan el trabajo de artistas con discapacidad y promueven la visibilidad de su talento. Estas iniciativas tienen como objetivo desafiar estereotipos y prejuicios, y fomentar una mayor apreciación y reconocimiento de su contribución al mundo artístico.

Sin embargo, es importante señalar que en España, a pesar de las medidas adoptadas, aún existen barreras y desafíos para los artistas con discapacidad. Algunos de estos desafíos incluyen la accesibilidad física y sensorial en espacios culturales, la falta de conciencia y sensibilización en la sociedad, y la necesidad de una formación y apoyo más especializados para los artistas con discapacidad.

En conclusión, aunque se ha logrado un progreso significativo en la promoción de la integración y apoyo a los artistas con discapacidad en España, aún queda mucho por hacer para garantizar igualdad de oportunidades para ellos y la posibilidad de desarrollar plenamente su talento artístico.

## **LUETEC**

LUETEC fue fundada en 2000 en Nápoles como Universidad de la Tercera Edad. A lo largo de estos años, se ha convertido en un centro de aprendizaje a lo largo de toda la vida para estudiantes de diferentes edades.

LUETEC también es una empresa de consultoría en programas europeos y ha participado en numerosos proyectos de asociación Erasmus+ en el ámbito de la educación vocacional y de jóvenes y adultos.

El personal y los gestores de proyectos de LUETEC apoyan a organismos públicos y privados en la redacción, gestión e informes de proyectos: municipios, consorcios de municipios, universidades, institutos de educación secundaria, universidades de la tercera edad, ONG, fundaciones y otras organizaciones educativas en Italia y Europa. Los profesores de LUETEC también cuentan con una amplia experiencia en la formación de docentes para diferentes contextos (formales y no formales), centrándose principalmente en personas con baja cualificación, desfavorecidas y discapacitadas.

De hecho, el objetivo principal de LUETEC es fomentar estudios e investigaciones en el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje basadas en diferentes temas: idiomas extranjeros, creatividad, derechos humanos, TIC, terapia artística y musical, pensamiento crítico, salvaguardia del patrimonio verde y cultural e inclusión. LUETEC también organiza eventos de arte y cultura educativa, como lecciones de conciertos de ópera, conciertos de música clásica y música clásica napolitana, así como exposiciones temporales de arte.

## **Líder: Centrum Kultury Wroclaw-Zachod**

Desde 2002, Centrum Kultury Wroclaw-Zachod ha estado organizando actividades que promueven eventos culturales y de formación cultural para personas con discapacidad. Al implementar proyectos dirigidos a personas excluidas de la cultura, hemos visto cuán grande es la demanda de eventos adaptados para ser disfrutados por personas excluidas.

La experiencia adquirida, las habilidades y la necesidad de actuar y promover la accesibilidad han convertido a Centrum Kultury Wroclaw-Zachod en un ejemplo para otras instituciones culturales no solo en Wroclaw, sino también en el país, siendo una especie de institución cultural modelo que apoya la actividad artística y de formación cultural de las personas con discapacidad. CKWZ es organizador, coordinador o socio de muchas actividades dirigidas directa o indirectamente a personas excluidas.

La experiencia del centro se deriva principalmente de la implementación de los siguientes proyectos: "Islandia y Polonia contra la exclusión de la cultura", "Puertas abiertas - integración", "Excluidos de la cultura", "Ani moj", "Abramos los cines",

"Castillo", "Poder encontrarse" y muchos otros. Todas las actividades del proyecto se centraron en promover el acceso a la cultura para personas excluidas de ella debido a su discapacidad. CKWZ capacitó, compartió y presentó las posibilidades de adaptar la oferta cultural a las necesidades de las personas con discapacidad en todos los campos de la actividad cultural.

Los talleres internacionales se llevaron a cabo en Polonia, en Wrocław, en la sede del Líder.

El taller comenzó con una presentación mutua de los participantes, identificando sus intereses creativos, actividades artísticas y fuentes de inspiración. Los campos de creatividad incluyeron pintura, poesía, fotografía, actuación y música. El anfitrión presentó las suposiciones generales del taller, es decir, encontrar la respuesta a la pregunta de qué pretenden los participantes del taller como artistas al hacer una película sobre su arte y cómo lograr este objetivo. También se consideró qué impacto tiene la discapacidad en la percepción de su trabajo y qué tipo de discapacidad puede ser un obstáculo para hacer películas. En el transcurso de las conversaciones, se formaron grupos de producción para apoyarse mutuamente en sus proyectos cinematográficos. También se estableció un plan de acción. El primer día se dedicó a discutir varias ideas detrás de películas sobre el arte. También hablaron sobre los destinatarios de dichas películas y cómo la decisión de a quién contamos nuestra historia afecta nuestra historia. También se introdujeron conceptos básicos del lenguaje cinematográfico. El conferenciante utilizó ejemplos existentes en el ámbito de los medios para ilustrar diferentes enfoques de los temas discutidos. Entre las inspiraciones presentadas se encontraban impresiones de la 20ª Revisión de Arte Contemporáneo SURVIVAL, una serie de películas hechas para el New York Times titulada Actors Acting, o el video musical de Baz Luhrmann "Everybody's Free To Wear Sunscreen". El primer día concluyó con la sugerencia de que los participantes busquen inspiración e ideas para películas que les gustaría realizar durante el taller en su tiempo libre. El segundo día comenzó con la presentación de temas técnicos relacionados con la producción de películas. Se hizo especial hincapié en las diferencias entre equipos profesionales y amateurs, centrándose claramente en el trabajo con cámaras en teléfonos móviles. El conferenciante utilizó una cámara conectada a un proyector y, en colaboración con los participantes, presentó el funcionamiento de lentes profesionales y mostró cómo difieren de las lentes en los teléfonos y cómo trabajar con equipos de uso general. Lo mismo se hizo con los temas relacionados con la grabación de sonido. También se demostró la relación entre el equipo utilizado para la grabación audiovisual y el lenguaje del cine. La segunda parte del día se dedicó a una discusión inicial de las ideas preparadas por los participantes. El día concluyó con un estímulo para desarrollar escenarios para su implementación. El tercer día se dedicó a una discusión detallada sobre las ideas y su implementación. Entre las obras a realizar se encontraban:

- La silueta del pintor contada a través de una serie de reproducciones digitales de sus obras, reelaboradas con tomas del progreso y la desaparición de la ropa del artista.

- Una película que muestra la sensibilidad de un fotógrafo callejero que, mientras pasea por la ciudad, captura la toma que le interesa.
- Un corto estudio que cuenta la experiencia del contacto con el agresor por parte de una persona en el espectro del autismo, y el ejemplo de una escena escenificada de un encuentro en el parque.
- Un reportaje impresionista sobre una persona con discapacidad auditiva que compone y interpreta música. Durante la discusión de los escenarios propuestos, el anfitrión sugirió cómo resaltar aún más las ideas detrás de los escenarios con la ayuda del lenguaje cinematográfico. El cuarto día se dedicó a discutir los materiales completados, así como a realizar las tomas faltantes resultantes de las conversaciones. Al mismo tiempo, hubo una presentación de actuaciones teatrales por parte de un grupo de actores italianos. En ese día, también se delinearón aspectos seleccionados de la etapa de edición y sonido utilizando las grabaciones realizadas por los participantes. Este tiempo estuvo dedicado principalmente a problemas técnicos derivados de la tecnología de edición. El quinto día fue una continuación y presentación de las posibilidades de trabajar con material grabado durante la edición, de acuerdo con la idea de que la película se crea durante el trabajo de edición. El anfitrión fomentó actividades que debían dar a los participantes una nueva mirada a las tomas que habían tomado, así como al concepto original de organizar el material grabado en una película. El objetivo principal de estos tratamientos era mostrar la edición de la película como un proceso creativo que permite fortalecer las ideas que previamente se encontraban detrás de la producción de una película. Al mismo tiempo, el conferenciante presentó las formas de edición más comunes que permiten un enfoque creativo de los estudios editados.

Taller en España "Procesamiento de material fotográfico y fílmico"

**Socio: Idea Asociación Cultural**

La Asociación para la Gestión Integral de Servicios Socioculturales IDEA es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo principal es promover la creatividad y el talento a través de la sinergia de la cooperación y las relaciones mutuas. Está compuesta por personas asociadas con diversos campos del arte, la cultura y la educación. Operamos en áreas culturales, educativas y socio ambientales, ofreciendo nuestra experiencia y habilidades, así como la oportunidad de cooperar a nivel local, nacional e internacional con otras personas y entidades relacionadas con nuestra asociación. Los miembros de la organización son profesionales del sector cultural con una amplia y reconocida trayectoria, así como colaboradores con una amplia experiencia en la organización, difusión y creación de eventos multimedia. IDEA es miembro de ADRINOC (Grupo de Desarrollo Rural Leader), la Red de Espacios de Producción y Creación de Cataluña y Jeunesses Musicales International.

El taller internacional se llevó a cabo en España, en Girona, del 24 al 28.10.2022.

Estos talleres tenían como objetivo resaltar el trabajo de artistas con discapacidades que, debido a sus condiciones, no pueden difundir su actividad artística. Esto supone un gran obstáculo en comparación con otros artistas que, debido a sus condiciones

físicas, pueden comunicarse fácilmente con un amplio público. La implementación del taller les proporcionó una herramienta de comunicación muy importante y, al mismo tiempo, aumentó su sentido de seguridad y autoestima. El taller permitió a los participantes formar parte de la familia digital, que es tan importante en la actualidad. Las reuniones del taller también permitieron la comunicación entre artistas en las mismas condiciones en nuestro país y en el extranjero. El taller se llevó a cabo en tres etapas: 1- Sistemas de grabación 2- Procesos de edición 3- Subir videos a plataformas digitales

1- Sistemas de grabación: Introducción a la grabación de video o fotografía, sistemas de grabación, técnicas de toma, posicionamiento, construcción de guiones, tomas situacionales, seguimiento de acciones. 2- Procesos de edición: Para obtener buenos resultados, la edición es un proceso muy importante, ya que es una forma de mostrar tu trabajo (pintura, poesía, fotografía, escultura, etc.). Por esta razón, debemos tener cuidado en cada paso del proceso. Durante esta fase, el taller enseñó:

- Cómo seleccionar clips grabados.
- Cómo descartar el material incorrecto.
- Cómo lidiar con el color y la duración de cada clip.
- Cómo agregar efectos y cambiar el sonido.
- Cómo calcular la estructura del video para que sea atractivo para la audiencia.
- Cómo proporcionar información precisa a quien queremos mostrar nuestro trabajo.
- Cómo elegir una plataforma digital: la calidad y el tamaño del video dependen de ello. 3- Subir a plataformas digitales: cómo crear una cuenta propia en una plataforma digital, subir videos, promover su visualización y monitorear la efectividad de las visitas.

Taller para promover el trabajo de artistas con discapacidades en Internet tuvo en cuenta varios aspectos clave para ser efectivo y alcanzar objetivos. A continuación, se presentan algunos de los elementos importantes a considerar en la metodología de dicho taller:

1. Enfoque en habilidades técnicas. El taller enseñó habilidades técnicas en video y fotografía, incluyendo el uso de cámaras, software de edición y publicación en línea.
2. Desarrollo de habilidades creativas. Además de las habilidades técnicas, el taller estimuló la creatividad de los artistas con discapacidades y les ayudó a expresar su arte de manera efectiva.
3. Cooperación y trabajo en equipo. El taller fomentó la cooperación y el trabajo en equipo de los artistas con discapacidades, permitiéndoles aprender de sus compañeros y desarrollar sus habilidades sociales y de comunicación.
4. Promoción en línea. El taller enseñó a los artistas cómo promover su trabajo en línea, incluyendo la creación de perfiles en redes sociales, el uso de hashtags y la colaboración con otros artistas y organizaciones en línea.

Existen varias formas de promover a un artista con discapacidades en línea, tales como:

1. Crear un sitio web o una página en redes sociales: Esta es una forma efectiva de mostrar tu trabajo y compartirlo con una audiencia global.
2. Colaborar con blogs y sitios de arte: Estos sitios pueden ayudar a difundir el trabajo del artista y aumentar su visibilidad en línea.
3. Utilizar herramientas de SEO: Mejorar tu posición en los motores de búsqueda puede aumentar la visibilidad del trabajo del artista en línea.
4. Participar en ferias de arte y exposiciones virtuales: Estas plataformas pueden ofrecer a los artistas con discapacidades la oportunidad de mostrar su trabajo a una audiencia amplia y diversa.

Una guía de diversos programas de edición de video y fotografía y medios para promover el trabajo de artistas con discapacidades en línea.

Existen una amplia gama de programas y medios que se pueden utilizar para editar video y fotografía y promover el trabajo de artistas con discapacidades en línea.

Algunos de los más populares son:

1. Adobe Creative Cloud: Una plataforma en línea con muchas herramientas de edición de fotos y videos, incluyendo programas como Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop y Adobe Lightroom.
2. Final Cut Pro: Herramienta de edición de video para Macintosh que ofrece una amplia gama de funciones avanzadas, incluyendo soporte para formatos de alta definición.
3. iMovie: Una herramienta gratuita de edición de video disponible para computadoras Macintosh que ofrece una interfaz intuitiva y una gran cantidad de funciones básicas.
4. Lightworks: Una herramienta gratuita de edición de video que incluye muchas características avanzadas, como soporte para formatos de alta definición y la capacidad de trabajar con múltiples clips al mismo tiempo.
5. GIMP: Un programa gratuito y de código abierto de edición de imágenes similar a Adobe Photoshop.

Después de editar videos y fotos, existen varias plataformas en línea donde se puede compartir y promocionar el trabajo de artistas con discapacidades. Algunas de las más populares son:

1. YouTube: una plataforma en línea de intercambio de videos que permite a los usuarios cargar, compartir y ver clips de video.
2. Vimeo: una plataforma en línea de intercambio de videos que ofrece una amplia gama de características avanzadas, incluyendo soporte para formatos de alta definición y la opción de compartir videos privados.
3. Instagram: una plataforma en línea de intercambio de imágenes que permite a los usuarios compartir fotos y clips de video cortos.
4. Flickr: una plataforma en línea de intercambio de imágenes que ofrece muchas características avanzadas, incluyendo soporte para formatos de alta resolución y la opción de compartir imágenes privadas.
- 5.



## • Taller en Italia - "Artista en la web - redes sociales"

**Socio: Luetec**

Los talleres internacionales se llevaron a cabo en Nápoles en la sede del socio del 11.10.2023 al 15.01.2023.

Cómo promocionarse en redes sociales. El tema principal de los talleres realizados en Nápoles por Maria Martina Peluso fue el uso de herramientas digitales para aumentar la visibilidad de los artistas con discapacidades en línea y construir una identidad visual. Durante los dos primeros días del taller, les aconsejamos sobre cómo hacer que su personalidad y arte armonicen con su imagen en línea. Les pedimos a cada participante que se presentara y nos contara algo sobre sí mismos para resaltar sus características distintivas. Parte 2: Después de esta primera fase, les mostramos la herramienta digital muy popular en la actualidad, Canva, que ofrece varias posibilidades para crear materiales promocionales virtuales e impresos, como carteles y folletos. Comenzamos con lo básico de cómo crear un logotipo que identifique al artista y su trabajo. Les mostramos paso a paso cómo crear un logotipo. Para hacer el taller más participativo, retomamos la idea de crear un logotipo para el proyecto, recopilamos sugerencias de las personas y, con nuestras sugerencias técnicas, creamos un prototipo. Luego les pedimos a todos que diseñaran un logotipo promocional para sus actividades artísticas que se pudiera usar en las redes sociales. Cada artista participante desarrolló una idea para su propio logotipo con nuestro apoyo, los escuchamos y los ayudamos a comprender las formas correctas de hacer que su imagen sea coherente con su negocio y personalidad. Al final del taller, todos mostraron los logotipos creados. Parte 3: El tercer día de la reunión se llevó a cabo en la asociación Figli in Famiglia en San Giovanni a Teduccio con la participación de artistas locales. Durante esta sesión, creamos un taller de grabación de videos. Les pedí a los participantes que realizaran entrevistas en video. Trabajaron en parejas y, a través de juegos de roles, un participante representaba al artista y el otro al periodista. Este ejercicio les permitió describir sus actuaciones artísticas con fines promocionales. Parte 4: En el cuarto día, tuvimos una lección de podcasting. Nuestro ponente, Roberto Malfatti, explicó la historia del podcasting y las diferencias con respecto a la radio y los beneficios del podcasting para promocionar el propio arte y filosofía. Explicó varias formas, como documentales, características, educativos, opiniones y charlas de audio. Luego mostró qué herramientas digitales son las más importantes para la producción de un podcast y qué plataformas se utilizan para subirlos y ponerlos a disposición del público. Luego, todos los participantes crearon pequeños grupos para trabajar en el podcast y notó que todos los subgrupos fueron capaces de trabajar juntos y los resultados fueron mejores de lo esperado. Parte 5: En el quinto día, Maria Martina Peluso explicó cómo abrir una cuenta en LinkedIn y crear un perfil interesante y atractivo. Explicó cómo crear una red de contactos y aprovechar al máximo esta plataforma muy popular. Los participantes se dividieron en grupos para crear sus perfiles sociales, y la sesión concluyó con la presentación de los perfiles creados para promocionar su arte.

Utilizamos una metodología mixta en ambos talleres. La primera parte de la sesión se dedicó a introducir el tema a través de herramientas digitales, y la segunda parte de la sesión se dedicó a construir el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo. Todos los participantes pudieron experimentar de primera mano lo que aprendieron durante los talleres, y también mejorar sus habilidades para trabajar con otros. Con el fin de promover a los artistas con discapacidades, se pueden implementar una serie de medidas que fomenten su integración y apoyen su desarrollo artístico.

1. **Accesibilidad y adaptación de espacios culturales:** Es fundamental asegurar que los espacios culturales como teatros, galerías, museos y estudios de grabación sean accesibles para las personas con discapacidades. Esto incluye la provisión de rampas, ascensores, baños adaptados y sistemas de audio y visual adecuados.
2. **Apoyo económico y financiero:** Establecimiento de programas de becas, subvenciones y asistencia financiera específicamente para artistas con discapacidades. Estos fondos se pueden utilizar para financiar proyectos artísticos, adquirir equipos adaptados, cubrir costos de producción y promoción, y facilitar la participación en festivales y exposiciones.
3. **Educación y formación:** Ofrecer programas de educación y formación en diversas disciplinas artísticas adaptados a las necesidades de los artistas con discapacidades. Esto puede incluir talleres, cursos y mentorías de profesionales de las artes y la cultura que les brinden las herramientas necesarias para desarrollar sus talentos y mejorar sus habilidades.
4. **Visibilidad y promoción:** Promover la visibilidad de los artistas con discapacidades a través de exposiciones, festivales y eventos culturales inclusivos. Crear plataformas y espacios de exhibición específicos para su trabajo, así como oportunidades de colaborar con otros artistas y profesionales de la industria.
5. **Concienciación y educación:** Implementar campañas públicas de concienciación y educación para promover una mayor comprensión y respeto hacia los artistas con discapacidades. Esto puede incluir charlas, conferencias y actividades en escuelas, universidades y centros comunitarios donde se aborden temas relacionados con la inclusión y diversidad en las artes.
6. **Redes y asociaciones:** Apoyar y promover la creación de redes y asociaciones de artistas con discapacidades donde puedan compartir experiencias, conocimientos y oportunidades de colaboración. Estas redes pueden servir como plataformas para intercambiar información, defender los derechos de los artistas con discapacidades y promover su trabajo.

**Concienciación y educación:** Se propone implementar campañas públicas de concienciación y educación para promover una mayor comprensión y respeto hacia los artistas con discapacidades. Estas campañas podrían incluir charlas, conferencias y actividades en escuelas, universidades y centros comunitarios, abordando temas relacionados con la inclusión y diversidad en las artes.

Redes y asociaciones: También se sugiere apoyar y promover la creación de redes y asociaciones de artistas con discapacidades, donde puedan compartir experiencias, conocimientos y oportunidades de colaboración. Estas redes pueden servir como plataformas para intercambiar información, defender los derechos de los artistas con discapacidades y promover su trabajo.

Comentarios: Todos los participantes del proyecto "Artista con Discapacidades en Línea" coincidieron en que su participación elevó sus cualificaciones y competencias profesionales, permitiéndoles crear sus propias producciones. Durante los talleres, aprendieron a desarrollar pautas para películas, elaboraron guiones, grabaron y editaron sus propias películas promocionales sobre su trabajo. Desde los primeros días del taller, los participantes se mostraron muy activos, haciendo preguntas y aportando ideas para mejorar el producto final. Todos proporcionaron comentarios sobre las mejoras que se incorporaron en los videos finales. Los talleres también fomentaron el desarrollo de la creatividad de los participantes y aumentaron su confianza en su propio trabajo creativo. Sin duda, esto les permitirá a los artistas con discapacidades mejorar su posición en el mundo de la cultura y el arte.

Conclusiones: Resulta fundamental proporcionar a los artistas con discapacidades las herramientas necesarias para competir y difundir su trabajo, ya que enfrentan limitaciones significativas en este aspecto. Dado que aproximadamente el 90% de su trabajo permanece desconocido, proyectos como este son de gran importancia. Estas actividades contribuyen a la integración, autoestima y dignidad de aquellos que, debido a circunstancias, no tienen las mismas oportunidades para mostrar su arte.

Proyecto y taller "Artista con discapacidades en línea" / Socios del proyecto y sus actividades:

- Taller en Polonia: "Material fotográfico y fílmico"
- Taller en España: "Procesamiento de material fotográfico y fílmico" (también con observaciones técnicas)
- Talleres en Italia: Descripción de "Artista en la web - redes sociales" (también con notas técnicas)

Comentarios/Conclusiones:

Resumen.