

El pleonasme de la cultura digital

Publicat per [Centre d'Informació i Documentació](#) [1] el 05/02/2019 - 10:39 | Última modificació: 05/02/2019 - 12:26



Cultura, quina paraula més complicada. A Interacció sovint [ens preguntem](#) [2] què vol dir. [Pensem sovint](#) [3] que la cultura són els museus, la música clàssica, l'òpera i els clàssics de la literatura universal. Però si ens la mirem en contrast amb el mot "natura", la cultura és quelcom força més ampli: és **tot allò que sense l'ésser humà no existiria**. Des d'aquesta perspectiva un tomàquet és cultura: ha sorgit de la [selecció genètica](#) [4] que a través de les llavors hem anat fent de generació en generació. **La tecnologia també és cultura**. Tot i això, actualment la tendència en les polítiques culturals en el si del paradigma de les indústries creatives és agermanar el progrés tecnològic amb la innovació en cultura, com si fossin dues realitats separades. Per seguir caminant en aquesta direcció, el [Department for Digital, Culture, Media & Sport](#) [5] del Regne Unit va presentar al mes de març "Culture is Digital". Us en fem cinc cèntims.



Clàssics de la història de l'art reinterpretats amb l'estètica de [Minecraft](#) [6], al [Victoria & Albert Museum](#) [7]. Imatge:



[PC Gamer](#) [8]

El document certifica l'**aposta decidida** del govern britànic per la **cultura digital**. La brevetat del títol n'és una bona mostra. La idea de cultura digital que recorre el text és la **trobada entre el sector cultural i el progrés tecnològic**. L'origen del document és precisament la voluntat de fer la cultura anglesa competitiva en l'àmbit global; a la vegada, es considera que la digitalització és la manera d'arribar a **nous públics** (sobretot els més joves) i d'assegurar-ne la **diversitat**. Però la relació no és unidireccional: **la tecnologia es pot aprofitar del potencial creatiu** de les organitzacions culturals. Tal com diu l'informe, "culture and technology can work together to drive audience engagement, boost the capability of cultural organisations and unleash the creative potential of technology" (p. 5). Sense que es digui explícitament, "Culture is digital" presenta la simbiosi entre cultura i tecnologia com un [win-win](#) [9].

Per assegurar la digitalització del sector cultural, calen unes **estructures digitals adequades** i una **mà d'obra amb habilitats específiques**. Aquesta és una de les preocupacions que fa palesa el document. Per aquest motiu un dels compromisos polítics que es presenten va en aquesta direcció: una formació dirigida a individuals, empreses, governs i altres tipus d'organitzacions. De la mateixa manera, es volen incentivar les **col·laboracions i partenariats** entre organitzacions culturals i representants del sector tecnològic. La cultura digital ha de sortir d'aquests matrimonis. I per això cal que les empreses culturals també tinguin accés als programes de finançament per engegar projectes d'[I+D+i](#) [10].

L'informe a la vegada és una **exaltació del poder tecnològic i cultural** del Regne Unit. Al llarg de les pàgines s'enumeren aquells projectes que il·lustren el potencial del maridatge de la cultura i la tecnologia. Per exemple, el muntatge de "[The Tempest](#) [11]" de la [Royal Shakespeare Company](#) [12], en què es feia servir avatars digitals, o bé la [instal·lació](#) [13] de [Nick Ryan](#) [14] al [Imperial War Museum](#) [15] de Duxford per commemorar-ne el centenari. De la mateixa manera, les dades que s'aporten volen emfatitzar que el Regne Unit és un **país capdavanter** en innovació i atracció d'inversions estrangeres. En aquest sentit, cal esmentar la importància que dóna l'informe al [soft power](#) [16] que exerceix la cultura digital. És a dir, la cultura es veu com un instrument per millorar el **posicionament global** del país; a través de la seva cultura, els anglesos són percebuts arreu d'una **manera més positiva**.



“[In the eyes of the animal](#) [17]”, realitat virtual per observar la natura a través dels ulls d’insectes, amfibis i aus.
Imatge: [Abandon Normal Devices](#) [18]

Per acabar, transcrivim un fragment de la **conclusió** que sintetitza l’aportació de “Culture is Digital”:

Here, we propose an approach to support the whole digital culture ecology: our audience is both the world-leading and the small, voluntary led organisations in communities; technology companies ranging from startups and scale-ups to large and multinational tech companies; those working at the cutting edge of technology development and those using more basic digital tools" (p. 17).

En definitiva, encara que pugui semblar una redundància, **la unió de cultura i tecnologia és la clau de la digitalització**. Certament, el món digital és l’espai en què la cultura ha d’expandir-se. Però la cultura digital **és molt més** que el resultat de la suma de la cultura i la tecnologia. Simplificar-ho és caure en un [pleonasme](#) [19]. La cultura digital és un **canvi de paradigma**, la transformació de la manera de relacionar-nos amb la cultura i de produir i consumir continguts culturals. La cultura digital és el present i el futur.

Per a més informació, podeu consultar el document:

PDF [Culture is Digital](#) [20]

PDF [Culture is Digital \(executive summary\)](#) [21]



HTML [Culture is Digital](#) [22]

[Inicieu sessió](#) [23] o [registreu-vos](#) [24] per enviar comentaris

Categories: indústries culturals i creatives

Categories: Polítiques culturals

Categories: Creativitat, innovació i Tics

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: digitalització

Etiquetes: tecnologia

Etiquetes: accés a la cultura

Etiquetes: nous formats

Etiquetes: indústries creatives

Etiquetes: polítiques públiques

Etiquetes: Regne Unit

- [25]

URL d'origen: <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2019/pleonasme-cultura-digital>

Enllaços:

[1] <http://interaccio.diba.cat/members/centre-dinformacio-documentacio>

[2] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/essencia-de-cultura-es-experiencia>

[3] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/participacio-cultural-catalunya>

[4] <http://ciencia.ara.cat/laetoli/blog/etiqueta/seleccio/>

[5] <https://www.gov.uk/government/organisations/department-for-digital-culture-media-sport>

[6] <https://minecraft.net/>

[7] <https://www.vam.ac.uk/>

[8] <https://www.pcgamer.com/games-and-art-minecraft-at-the-london-victoria-albert-museum/>

[9] https://en.wikipedia.org/wiki/Win-win_game

[10] https://ca.wikipedia.org/wiki/Recerca,_desenvolupament_i_innovaci%C3%B3

[11] <https://www.nytimes.com/2017/01/04/theater/at-this-tempest-digital-wizardry-makes-rough-magic.html>

[12] <https://www.rsc.org.uk/>

[13] <https://www.iwm.org.uk/history/iwm-duxford-marks-its-centenary-year-with-dx17>

[14] <http://www.nickryanmusic.com/>

[15] <https://www.iwm.org.uk/>

[16] https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_power

[17] <http://iteota.com/experience/welcome-to-the-forest>

[18] <https://www.andfestival.org.uk/>

[19] <https://ca.wikipedia.org/wiki/Pleonasme>

[20] http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/tt_v4.pdf

[21] http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/culture_is_digital_executive_summary_1_.pdf

[22] <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital>

[23] <http://interaccio.diba.cat/>

[24] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[25] <http://interaccio.diba.cat/node/7721>