

La transformació digital de les arts i participació de públics: el nou paradigma

Published by [Interacció](#) [1] on 29/12/2021 - 14:40



[Australia Council for the Arts](#) [2]

La tecnologia digital ha modificat profundament la forma en què ens relacionem amb l'art i la cultura. Internet ha posat al nostre abast oportunitats de participació i interacció que obren infinites possibilitats per a la creativitat i la participació, alhora que han pertorbat els models de negoci existents a les indústries culturals i creatives, creant nous reptes en espais desconeguts per a una gran part del sector.

En aquest context, **"In Real Life: Mapping digital cultural engagement in the first decades of the 21st century"** explora les diverses formes la participació artística *online*, així com les estratègies utilitzades per artistes i companyies que serveixen d'inspiració i orientació per adaptar-se a un entorn cada vegada més influenciat per la tecnologia digital. L'informe, publicat per l'[Australia Council for the Arts](#) [2], examina aquestes tecnologies, com s'utilitzen i quina rellevància tenen per a la participació i la fidelització de públics.



Exposició Gameplay al CCCB. cccb.org [3]

La publicació obre amb una aproximació a l'estat de la qüestió, centrada a identificar els elements clau de l'oferta cultural digital i de la participació digital. Aquest apartat contempla els reptes que suposa separar pràctiques *online* i *offline*, així la **inapropiada distinció entre creació** (artistes) i **recepció** (públics) a l'era dels mitjans participatius i la digitalització. La línia que separa a l'artista i al públic es difumina cada vegada més a mesura que augmenta la fidelització de públics en les arts *online*.

La transició cap aquest **nou paradigma**, en què les expectatives dels públics estan canviant, s'ha intensificat amb la pandèmia. Entre elles, l'informe destaca el desig per **interactuar** directament amb els artistes o el públic, poder experimentar la representació amb altres persones al mateix espai simultàniament – i no tant l'assistència en persona – o accedir a les arts i la cultura a un **baix cost**. Tot i que aquesta nova era ha permès ampliar l'accés de la ciutadania als continguts digitals, cal recordar que no equival a un accés igualitari per tothom.

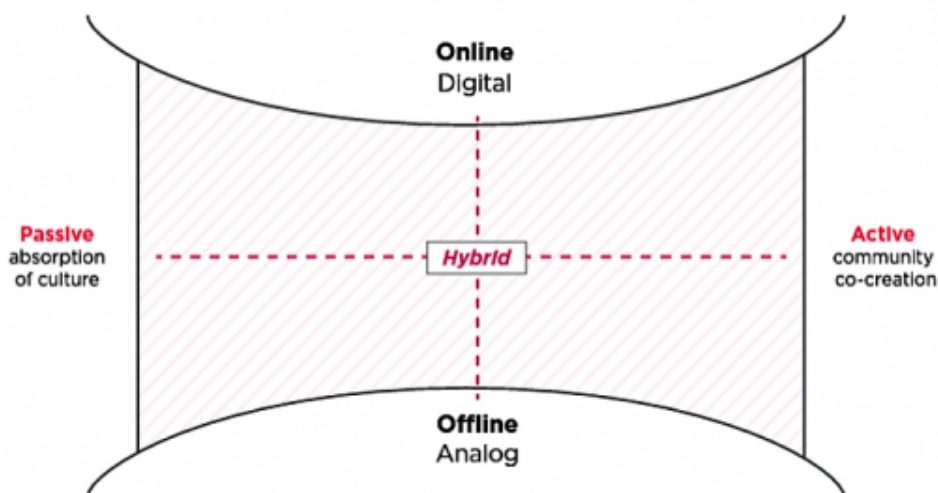


Figure 1: Two-dimensional spectrum diagram, adapted from the idea of the 'political compass'.¹⁸

Brúixola de participació de públics (*online-offline*, passius-actius)

Els blocs centrals aborden qüestions relatives als canvis de noció en relació amb el consum, valor, desenvolupament professional, propietat i autoria en l'entorn digital, segons el sector cultural. S'inclouen aquí les **arts visuals**, els espectacles en directe (**arts escèniques i música**), la indústria del llibre i la **literatura** i el **videojoc**.

Els problemes particulars als quals s'enfronta la indústria de la música – la més afectada per l'evolució de la tecnologia i el comportament dels públics – s'inclouen a l'apartat 6 "**A dual economy: commercial versus common**", on s'analitzen les diverses tendències econòmiques al sector artístic i creatiu (accés obert, procomú, etc.) i s'introdueix la idea d'una **economia dual**.

La publicació tanca amb una breu reflexió – basades en els resultats d'[una enquesta](#) [4] duta a terme per l'Australia Council – al voltant de si les creacions digitals – pensem en vídeos creats a plataformes com *TikTok*, *memes* o arts visuals digitals – constitueixen obres d'art en si mateixes. El debat està obert.

Podeu consultar i descarregar-vos l'informe:

Australia Council for the Arts.(2021). [In Real Life: Mapping digital cultural engagement in the first decades of the 21st century](#) [5]. bit.ly/3GunlTY [6]



Tags: cultura digital

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: arts i creació

- [7]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/news/2021/12/in-real-life>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <https://australiacouncil.gov.au/>

[3] <https://www.cccb.org/ca>

[4] <https://australiacouncil.gov.au/advocacy-and-research/creating-our-future>.

[5] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/in-real-life-digital-engagement-research-report-1.pdf>

[6] <https://bit.ly/3GunITY>

[7] <https://interaccio.diba.cat/node/8774>