



Hackejar la cultura: experimentar abans que programar

Publicat per [Interacció](#) [1] el 10/10/2017 - 10:14 | Última modificació: 08/06/2026 - 10:46

Llegida avui, la guia no és només una eina per organitzar activitats. És un símptoma d'un canvi més profund: el pas d'una cultura basada en la programació i la mediació institucional a una cultura que incorpora l'experimentació oberta, la reutilització i la col·laboració com a formes de producció. (n. de l'e., 2026)

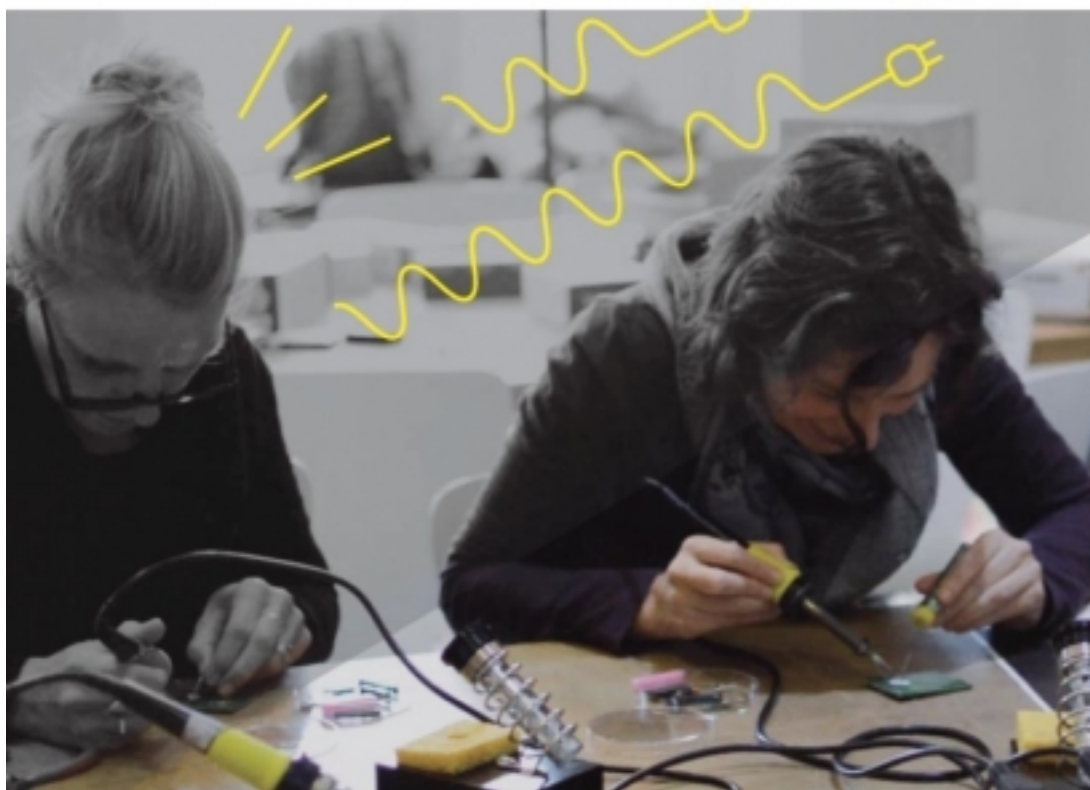
Es proposa com a lectura prèvia a [Interacció 2017](#) [2] – *Ciència i cultura: restablím la connexió*, una edició de les jornades que explorarà les transformacions derivades de la digitalització, la innovació oberta i les noves formes de producció de coneixement. Més enllà de les orientacions pràctiques per organitzar una hackatò, el document reflecteix un desplaçament de fons: el pas d'una cultura centrada principalment en la programació i la difusió cap a una cultura que incorpora l'experimentació, la reutilització i la col·laboració com a formes de creació i d'activació del patrimoni cultural.

Què pot aportar una hackatò al sector cultural? La guia *Hacking Culture*, impulsada en el marc del projecte Europea Space, parteix d'aquesta pregunta per explorar l'ús d'aquest format en institucions i projectes culturals. El document recull aprenentatges derivats de diverses experiències europees, especialment del bootcamp d'Amsterdam de 2015, i proposa un conjunt de recomanacions per organitzar hackatons orientades a la reutilització de recursos digitals culturals.

El punt de partida és clar: una hackatò ja no és només un esdeveniment per a programadors. El terme "hack" s'entén aquí en un sentit ampli, vinculat a l'experimentació, al joc i a la capacitat de trobar usos nous a materials existents. Aquesta idea connecta amb la cultura hacker, basada en la curiositat i en la voluntat d'explorar els límits dels sistemes per generar resultats inesperats.

Traslladat a la cultura, això implica un desplaçament important. Els continguts patrimonials deixen de ser només objectes a preservar o exhibir, i passen a ser matèria primera per a la creació, la reinterpretació i fins i tot el desenvolupament de nous models de negoci.

La guia insisteix en aquest potencial, però també en les condicions perquè funcioni: definició clara d'objectius, accés a dades i continguts digitals, diversitat de perfils participants i capacitat de continuïtat més enllà de l'esdeveniment puntual. No hi ha un format únic, i això és part de la seva força.



Les hackatons són una manera d'activar la cultura digital basada en l'experimentació, la reutilització i la col·laboració.

Referència

Jansen-Dings, I., Van Dijk, D., i Van Westen, R. (2017). *Hacking culture: A how to guide for hackathons in the cultural sector*. Waag Societ

[Text complet \(pdf\)](#) [3]

Categories: Article

Categories: Articles i anàlisi

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: sectors culturals i creatius

Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: ciència i cultura

- [4]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2017/hackatons>

Enllaços:

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



[2] <https://interaccio.diba.cat/categories-dapunts/activitats-interaccio/interaccio-jornades/interaccio-2017>

[3] <https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/hacking-culture.-a-how-to-guide-for-hackathons-in-the-cultural-sector.pdf>

[4] <https://interaccio.diba.cat/node/7008>