

Quan la tecnologia construeix cultura

Publicat per [Interacció](#) [1] el 21/04/2020 - 12:12 | Última modificació: 03/03/2026 - 14:09

Una reflexió des de la pràctica i el pensament cultural sobre com la tecnologia no només acompanya sinó que *construeix cultura*, quan es treballa com a material de creació, s'apropia col·lectivament i es posa en diàleg amb l'espai públic i les pràctiques socials.

Josian Llorente, gestor cultural, dinamitzador, docent i activista digital, va ser l'encarregat de conduir la sessió 'Aplicacions tecnològiques es l'espai públic i la creació cultural' organitzada pel CERC. Amb ell s'inicia un periple que desgrana conceptes com ara què entenem per tecnologia, què és el moviment maker, en què consisteix el hardware lliure, etc. Amb aquestes definicions apropa la tecnologia a la cultura i reflexiona al voltant de l'aplicabilitat de la tecnologia a l'espai públic a través de la creació cultural.

Començant pels termes més bàsics, es descriu el concepte 'tecnologia' a través de dues negacions:

- La tecnologia no és neutra: el món no és neutre i la tecnologia, en tant que incertada i constructora del món, tampoc.
- La tecnologia no és determinista: per molt que es tingui una tecnologia que solucioni el problema no significa que el problema estigui solucionat.

Al cap i a la fi, doncs, la tecnologia es relaciona amb la cultura d'una manera més quotidiana de la que ens pensem, ja que quan la tecnologia és usada de forma massiva esdevé cultura i desapareix.

La tecnología es una cristalización de la cultura. Bruno Latour



Graffiti Research Lab (GRL).

És així com es pensa una nova manera de relacionar-se amb la tecnologia, on es trenquin els límits en el concepte cartesià del món, entre tecnologia i raó, naturalesa i emoció. La tecnologia avui dia va molt relacionada amb el repte per difuminar les barreres entre allò físic i allò digital. Un resultat d'això pot ser el moviment maker, on es comparteixen dissenys digitals en fitxers virtuals que acaben esdevenint objectes físics. El món del moviment maker pot obrir múltiples possibilitats no només a l'àmbit tecnològic, sinó a totes les persones, des dels artistes, fins als emprenedors.

Dins del món dels makers existeix el concepte 'electronic as material', que fa ús de l'electrònica com a material de treball quotidià, a través de tasques com ara cosir, brodar, etc. Per tant, s'entén la tecnologia com a material a treballar, com a mitjà, i no com a finalitat. Connectant l'ús de la tecnologia amb l'expressió artística i juntament amb l'espai públic trobem un cas paradigmàtic que il·lustra perfectament l'ús de la tecnologia com a material i no com a finalitat. Es tracta del grup graffiter [Graffiti Research Lab \(GRL\)](#) [2], els quals fan intervencions d'art urbà treballant amb noves tecnologies. Una de les seves intervencions més conegudes va ser la d'aplicar uns enginyers creats amb un imant, una pila i un led, anomenats throwies, a un monument. L'invent creat pels GRL es pot recrear i així poder desenvolupar de forma lliure la seva tecnologia. Els throwies són un exemple de hardware lliure, en el qual es comparteix un disseny perquè tothom sigui lliure de crear-ne un prototip si així ho desitja.

La cultura del graffiti és una gran abanderada de l'ús de l'espai públic a través d'expressions artístiques. Aquest fet condueix a reflexionar sobre quina és la relació que volem desenvolupar amb el nostre espai públic quotidià i quines oportunitats ens pot vindrar l'aplicació de la tecnologia a aquests escenaris. No tan sols el cas dels graffiters ens pot servir d'inspiració, sino que hi ha casos presents casa nostra que també han ajuntat el concepte de hardware lliure i creativitat per tal de fer propostes molt interessants. És el cas, per exemple, de [Rehogar](#) [3] una exposició col·lectiva creada pel col·lectiu [Makea tu vida](#) [4], que pretén fer una trobada anual al voltant del disseny obert i la reutilització de materials per la transformació social. La darrera sessió es va dur a terme a la Fabra i Coats amb el projecte [Rehogar x Plus. Dispositivos en abierto](#).

La tecnologia, en tant que constructora de realitats connecta fàcilment amb l'espai públic, fet que permet la reflexió sobre l'ús potencial d'aquest espai. Per tal de pensar amb profunditat sobre el dret a l'ús de la ciutat, es cita l'icònic llibre que porta per títol [Espacio y política: el derecho a la ciudad](#) [5], Henri Lefebvre.

Amb tots aquests casos sorgeixen diverses reflexions al voltant de la tecnologia, la creació i l'espai públic. Quin tipus de ciutat volem construir? Quina cultura volem? Com usem la tecnologia? És evident que la tecnologia pot ser una eina molt poderosa per transformar la societat, com a canal d'expressió artística i com a element a través del qual reivindicar-se. A més, amb el seu caràcter obert i compartit, pot permetre la creació de comunitats molt heterogènies per tal de crear nous espais, noves eines i nous dissenys que poden ajudar a ser una societat més cohesionada i col·laboradora.

Finalment, després d'una sessió carregada d'inspiració s'ha permès a les persones assistents desenvolupar per grups algun projecte ? existent o no ? que impliqui tecnologia i art en l'espai urbà. La posada en comú ha permès conèixer projectes molt interessants, on la tecnologia i la cultura es fonen.

Idea central

El text sosté que la tecnologia —entesa no comme? a eina neutra sinó com a part constitutiva de la cultura i de les formes de vida— intervé en la creació cultural, obre possibilitats col·laboratives i transforma el sentit i l'ús dels espais públics.



Categories: Crònica

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: desenvolupament territorial

- [6]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2020/tecnologia-cultura>

Enllaços:

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

[2] <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/>

[3] <http://www.rehogar.net/>

[4] <http://www.makeatuvida.net/>

[5] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=38673>

[6] <https://interaccio.diba.cat/node/8175>