

La digitalització no és innovació. Repensar els espais culturals després de la pandèmia

Publicat per [Interacció](#) [1] el 03/11/2021 - 12:30 | Última modificació: 16/06/2026 - 10:32

La pandèmia va accelerar processos que ja estaven en marxa. En pocs mesos, equipaments culturals, administracions i organitzacions van traslladar una part significativa de la seva activitat a l'entorn digital. La urgència de mantenir el contacte amb els públics i sostenir una mínima continuïtat de la vida cultural va convertir la digitalització en una prioritat immediata. Tanmateix, un cop superada la fase d'emergència, la pregunta rellevant no és fins a quin punt la cultura s'ha digitalitzat, sinó quin tipus d'ecosistema cultural està emergint d'aquest procés.

Les institucions internacionals situen la innovació digital entre els principals motors de la recuperació postpandèmica. Les ciutats agrupades a la iniciativa [Urban 20](#) [2] van reclamar més inversió en cultura i en infraestructures digitals obertes, accessibles i respectuoses amb els drets de la ciutadania. Paral·lelament, la Unió Europea ha reforçat les seves estratègies de digitalització mitjançant programes com [DIGITAL](#) [3] o Europa Creativa, que vinculen la transformació tecnològica amb la competitivitat, la resiliència i la innovació dels sectors culturals.

Ara bé, la qüestió de fons no és tecnològica. És política.

La pandèmia va demostrar que digitalitzar continguts no equival necessàriament a innovar. Moltes administracions locals van adaptar activitats presencials a formats en línia sense disposar d'estratègies específiques, marcs d'aprenentatge ni equips especialitzats. Aquesta resposta era comprensible en un context d'emergència. El problema apareix quan la digitalització es converteix en un objectiu en si mateix i no en una eina al servei de finalitats culturals, socials i democràtiques més àmplies.

La cultura digital no consisteix simplement a traslladar continguts d'un suport a un altre. Implica noves formes de creació, nous llenguatges, noves relacions amb els públics i noves maneres de produir coneixement col·lectiu. També exigeix incorporar la tecnologia des de l'inici dels processos culturals i no només com a canal de distribució. La innovació apareix quan la tecnologia modifica les formes de relació, de participació i de producció cultural, no quan actua únicament com una capa afegida sobre estructures ja existents.



La pandèmia va convertir la pantalla en un espai cultural provisional. La qüestió pendent és si aquest espai pot esdevenir també un espai públic.

L'experiència dels anys posteriors a la pandèmia ha fet visible una altra tensió. Bona part de l'activitat cultural digital s'ha desenvolupat a través de plataformes privades que operen segons lògiques comercials. Això ha reforçat processos de concentració, dependència tecnològica i extracció de dades, al mateix temps que ha ampliat determinades desigualtats d'accés vinculades a la bretxa digital. La digitalització ha ampliat oportunitats, però també ha desplaçat una part de la vida cultural cap a infraestructures que escapen del control democràtic.

Aquesta constatació obliga a formular una pregunta clau: existeix realment un espai públic digital per a la cultura?

Mentre les polítiques urbanes han dedicat dècades a pensar places, carrers, biblioteques o centres culturals com a infraestructures públiques, la construcció d'espais digitals oberts, compartits i governats democràticament continua sent una assignatura pendent. La cultura digital no es juga només en els continguts que circulen per internet, sinó també en la propietat de les infraestructures, en les regles d'accés, en la governança de les dades i en la capacitat de la ciutadania per participar en la definició d'aquests entorns.

El debat afecta igualment la participació cultural. Les eines digitals multipliquen les possibilitats d'interacció, però també poden afavorir formes de consum ràpid i fragmentat. La participació cultural en línia és més difícil de definir, mesurar i interpretar que en els espais físics tradicionals. Les polítiques culturals es troben davant del repte de comprendre pràctiques que es desenvolupen simultàniament en espais cívics, comercials i industrials, i que sovint desborden les categories habituals d'anàlisi.



Cada minut es generen milions d'interaccions digitals. La qüestió no és només quanta activitat cultural hi circula, sinó quines relacions socials i quins drets s'hi construeixen. Infografia creada per Lori Lewis, especialista en públics digitals

Des d'aquesta perspectiva, la innovació cultural postpandèmica no hauria de limitar-se a incorporar tecnologia als serveis culturals. El repte és més ampli: construir ecosistemes digitals que reforcin els drets culturals, redueixin desigualtats, amplïin la participació i contribueixin a abordar problemes col·lectius com la salut, la cohesió social, la transformació urbana o la transició ecològica.

Potser la principal lliçó d'aquells anys és que la digitalització, per si sola, no garanteix cap avenç democràtic. Igual que els espais físics, els espais digitals també poden reproduir desigualtats o ampliar drets. La diferència la determinen les polítiques públiques, els models de governança i les infraestructures que decidim construir.



La pregunta ja no és si la cultura serà digital. La pregunta és quin tipus d'espai públic volem habitar quan una part creixent de la vida cultural transcorre a les xarxes.

Consulteu també

Acción Cultural Española (2021). *Anuario AC/E de Cultura Digital 2021* <https://www.accioncultural.es/es/anuario-de-cultura-digital-2021> [4]

Carnelli, L. i Zuliani, E. (2020). The turn of the screw of the digital: From an exceptional time to a new temporary reality. A Dupin-Meynard, F., Négrier, E. (Eds). *Cultural Policies in Europe: A Participatory Turn?* (pp. 185-199). Occitanie en scène Éditions de l'Attribut.

Casemajor, N., Bellavance, G., i Sirois, G. (2020). Cultural participation in digital environments: Goals and stakes for Quebec cultural policies. *International Journal of Cultural Policy*, DOI: [10.1080/10286632.2020.1825403](https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1825403) [5]

Guardiola, I. (2020). El espectador ante las plataformas digitales en un mundo post Covid. Mitos y realidades. *Observatorio Cultural*, 38, 10-27
<https://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2021/04/20/oc-38-articulo-1/> [6]

Kulewska, E., Tomaszuk, M. (2020). European Human Rights Dimension of the Online Access to Cultural Heritage in Times of the COVID-19 Outbreak. *International Journal for the Semiotics of Law* DOI: [10.1007/s11196-020-09712-x](https://doi.org/10.1007/s11196-020-09712-x) [7]

Liessmann, K. P. (2020). *La Haine de la culture: Pourquoi les démocraties ont besoin de citoyens cultivés*. Armand Colin.

Pivetta, E. (2021). *Cultura, pantalles, pandèmia. La digitalització dels serveis culturals als municipis*. Diputació de Barcelona.

Sora, C. (2021, 14 febrer). Innovació i tecnologia per reimpulsar la cultura. *El món de demà*. <https://admin.cerclodeconomia.com/content/uploads/2021/02/innovacio-i-tecnologia-per-reimpulsar-la-cultura.pdf> [8]

Categories: Article

Categories: Articles i anàlisi

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: drets culturals

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: valor públic de la cultura

- [9]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2021/11/digitalitzacio-no-es-innovaci%C3%B3>

Enllaços:

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

[2] <http://www.urban20.org/u20summit/2021-rome-milan/>

[3] <http://digital-strategy.ec.europa.eu/en/activities/digital-programme>

[4] <https://bit.ly/3owVv7N>

[5] <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10286632.2020.1825403>

[6] <https://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2021/04/20/oc-38-articulo-1/>



[7] <https://doi.org/10.1007/s11196-020-09712-x>

[8] <https://admin.cerclodeconomia.com/content/uploads/2021/02/innovacio-i-tecnologia-per-reimpulsar-la-cultura.pdf>

[9] <https://interaccio.diba.cat/node/8753>