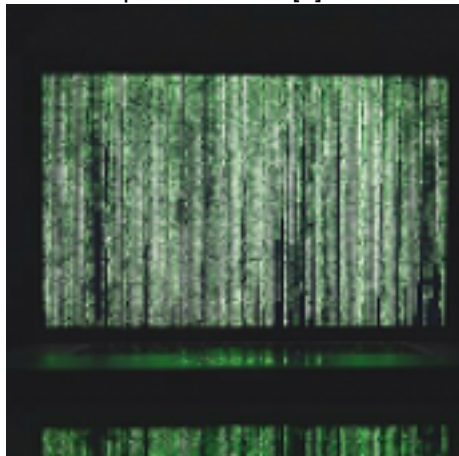


Innovació en l'era postpandèmia. El nou gir digital i els espais de la cultura (1/2)

Publicat per [Interacció](#) [1] el 03/11/2021 - 12:30



Les eines digitals aplicades a la cultura constitueixen un valuós recurs, un conjunt d'instruments que **poden potenciar la creativitat** i donar suport a la construcció de noves expressions artístiques combinant diversos llenguatges. A més de la creació de "cultura digital" i híbrida, les eines digitals poden **facilitar l'accés, la conservació i la reproducció** de continguts culturals a través de dispositius tecnològics, mitjançant la digitalització de la cultura. **La pandèmia ha accelerat el procés de digitalització de continguts culturals**, el qual afecta la majoria dels sectors, a banda de l'audiovisual, i a més **ha generat noves perspectives de participació cultural**, en un context de crisi que també ha afavorit el sorgiment de **polítiques enfocades en la influència de l'art i la cultura en la salut i el benestar**. En plena fase de recuperació de la crisi i d'inici d'una nova era, convé reflexionar sobre els elements que guien les agendes locals i globals i el seu paper en la cerca de solucions per als principals reptes de la humanitat; ens fixem aquí en **l'impacte del nou gir digital en els espais de la cultura, en els mons virtual i físic i els seus intersticis, i en la seva articulació amb les polítiques culturals basades en els drets**.

La innovació basada en la tecnologia digital és una prioritat a escala mundial en la recuperació de la crisi i més enllà, i el seu potencial transformador vinculat a la cultura és cada vegada més rellevant. En el comunicat final de la darrera edició de la cimera [Urban 20](#) [2] (U20) celebrada al juny ?una iniciativa mundial actualment presidida per Roma i Milà que té per objectiu enfortir la implicació de les ciutats en l'elaboració de l'agenda del G20?, **alcaldes i líders locals i regionals, per primer cop, van fer una crida a invertir en la vida cultural, reconeixent el seu poder de canvi, innovació i enfortiment de comunitats i identitats, i destacant la importància del suport a la lliure expressió i la creació de mecanismes per seguir desenvolupant les realitats existents**. Al mateix temps, **l'habilitació de noves formes de governança digital**, amb la protecció dels drets digitals, **la inversió en ciutats intel·ligents sota estàndards oberts i ètics**, el control de la tecnologia i les dades per part de la ciutadania i **la seva accessibilitat universal**, va constituir un altre dels fruits de la Cimera recollits en el comunicat final (Urban 20, 2021).

A escala europea, les possibilitats que ofereixen la tecnologia i la infraestructura digital en l'àmbit cultural són un punt destacat de l'agenda. El programa [DIGITAL](#) [3], junt amb altres sistemes de finançament per a la digitalització de la Comissió Europea, dona suport a la transformació digital de la societat i l'economia europees, amb **la transformació del sector del patrimoni i el turisme cultural** entre els seus objectius ?mitjançant l'**Espai Europeu Comú de Dades per al Patrimoni Cultural**, entre d'altres?, a banda del propòsit d'aconseguir l'**autonomia tecnològica** respecte d'altres territoris. Igualment, el programa [Europa Creativa](#) [4] (2021-2027) impulsa la competitivitat i resiliència dels sectors culturals i creatius, centrant-se en la construcció de sistemes culturals sòlids que fomentin la diversitat i el pluralisme. Malgrat els esforços que concentren aquests programes, però, **el potencial col·laboratiu entre sectors i el desenvolupament de plataformes digitals i de nous mecanismes de cocreació i coautoria**, evidenciat arran de l'esclat de la pandèmia, **no s'ha aprofitat prou encara. Els reptes que planteja el context actual no es poden abordar ni des d'un punt de vista purament**



tecnològic ni des d'un punt de vista purament artístic o creatiu (IDEA Consult et al., 2021, p. 11). Ampliar la perspectiva sobre la innovació i **reconèixer la legitimitat dels actors culturals i de la ciutadania** en la formulació de polítiques, **fonamentada en els drets culturals**, és clau.

S+T+ARTS ('Science, Technology & the Arts'), iniciativa de la Comissió Europea que promou col·laboracions entre professionals de l'àmbit de l'art, la ciència, l'enginyeria i la recerca per desenvolupar tecnologies més creatives, inclusives i sostenibles

En l'àmbit local i regional, el 23 de juny de 2021 [Interacció](#) [5] es feia ressò de la notícia sobre la **reestructuració del Departament de Cultura amb la innovació, la cultura digital i la política lingüística com a prioritats governamentals**, mitjançant la creació de la **Direcció General d'Innovació i Cultura Digital** com a novetat en l'àmbit audiovisual. Aquesta nova àrea té com a principal objectiu desenvolupar estratègies que generin projectes transdisciplinaris, en la intersecció entre cultura i tecnologia, i **el foment de la innovació com a principal necessitat detectada durant la gestió de la crisi** i un dels aspectes clau per relançar i enfortir l'activitat cultural. **L'impuls digitalitzador es vol fer extensiu a tots els espais del Departament de Cultura, paral·lelament a l'impuls a la llei de drets culturals** "que reconegui tant el dret essencial d'una persona a l'expressió cultural com també a tenir accés a la producció cultural del país" (Generalitat de Catalunya, 2021), i **inclou el lideratge en el món digital del patrimoni cultural** a través del Pla d'Estratègia Digital del Patrimoni Cultural, considerant que els espais museístics, els monuments i els arxius ja no poden entendre's sense el factor digital. A més, a partir de la creació de la nova Direcció General, el Departament de Cultura promourà la creació d'un Pla Nacional de Cultura Digital amb la participació de les entitats implicades. L'agenda [RESET. Catalunya 2022](#) [6] s'orienta també en aquesta direcció, i un dels seus objectius impulsa l'accés i la participació cultural innovant en continguts, formats i canals de distribució.

Aquesta reestructuració acompanya, sens dubte, els esforços fets a escala local per digitalitzar els serveis culturals municipals, multiplicats a causa de l'esclat de la pandèmia. La necessitat de mantenir el contacte amb els públics i abastir la població amb recursos per pal·liar els dies de confinament, **sense tenir una estratègia clara fruit de la reflexió crítica i l'aprenentatge basat en models sostenibles**, va abocar als ajuntaments a digitalitzar activitats pensades en format presencial, de forma precipitada i a vegades sense personal qualificat. Però **diverses veus afirmen que la cultura digital requereix la incorporació de l'element tecnològic d'inici**: "El cicle d'internet és un cicle constant, sense portes ni hores de visita. És un diàleg obert que espera proximitat. [...] Assaltar internet requereix innovar i transformar tecnològicament, no únicament digitalitzar." (Sora, 2021). Perquè, si bé **les eines de l'àmbit digital, en l'encreuament amb els llenguatges artístics clàssics** de les arts escèniques, plàstiques, en viu o de carrer, la literatura, la música... es perceben com a mitjans que donen lloc a expressions culturals sorprenents que renoven els discursos tradicionals de l'art i amplien la seva capacitat transformadora ?i ho són ja des dels anys 60 del segle XX, quan va irrompre l'art digital?, **poden ser limitadores** quan es pretén que transmetin, amb totes les seves qualitats, l'experiència que proporciona un determinat llenguatge artístic que es vehicula en el medi físic.



Imatge promocional de [concerts en línia](#) [7] a Buenos Aires

Amb el brot de la pandèmia, a més, la ràpida digitalització de continguts culturals va potenciar el "capitalisme de plataformes" privades (Guardiola, 2020), fet que va incrementar les desigualtats d'accés i agreujar la bretxa digital entre els col·lectius vulnerables. "La cultura digital no hauria d'estar lligada a les estructures tècniques, sinó a elements associats a l'**horitzontalitat, la transparència, la participació i la porositat institucional**. [...] Només ha de complir amb els preceptes d'immediatesa, no mediació i desjerarquització dels continguts" (Pivetta, 2021, p. 27). Des dels primers mesos de pandèmia es va advertir, en aquest sentit, que **el gir digital s'ha convertit en pas endavant cap la privatització dels espais de la cultura**: I què passa amb l'espai digital públic? Doncs que no existeix. Estem perdent l'espai públic a mesura que les nostres vides esdevenen cada cop més digitals. (Van der Waal et al., 2020, p. 11). Així, "**l'expectativa democràtica**" (Carnelli i Zuliani, 2020), "**l'anelada redimensió de l'àmbit digital**" (Acción Cultural Española, 2021), **si no es fonamenta en els drets humans i culturals i el desenvolupament sostenible, pot representar un retrocés** per a les polítiques culturals (Kulewska i Tomaszuk, 2020).



"2021: This Is What Happens in an Internet Minute".

Infografia creada per [Lori Lewis](#) [8], especialista en públics digitals

El mitjà digital, caracteritzat per la interactivitat, però també per la immediatesa i la simultaneïtat, també ha pogut **incrementar les experiències més pròximes a l'oci, l'entreteniment i el consum, i no tant a activitats que afavoreixen la reflexió sobre valors** com la solidaritat, la cooperació i l'empatia per construir les societats de les cures, la reivindicació dels drets i l'ampliació de les llibertats, la consciència ciutadana i la democràcia (Liessmann, 2020) ?activitats **que, històricament, troben el seu espai genuí als carrers, les places i els parcs**. Alhora, **es fa difícil concretar el concepte de participació cultural, i el seu mesurament**, en l'àmbit digital. Per a les polítiques culturals, la complexitat de la participació cultural a l'entorn digital pot plantejar el "**repte d'actuar en la intersecció de les lògiques cívica, comercial i industrial** en un context de canvi ràpid i incert" (Casemajor, Bellavance i Sirois, 2020, p. 3) i d'anar més enllà del context cultural específic, implicant altres àmbits de les polítiques, com l'econòmic i l'educatiu, i enfrontant els reptes que suposen la promoció de la diversitat i l'equitat culturals.

En general, la "**incorporació de propostes digitals i híbrides en la programació cultural**, més enllà de la digitalització d'activitats presencials" (Pivetta, 2021, p. 61) i amb una perspectiva de drets, sembla una estratègia coherent amb l'actualitat que marquen la pandèmia, la crisi, l'augment de les desigualtats i els constants avenços en tecnologia digital. **La construcció d'espais digitals públics** oberts, democràtics, inclusivament i sostenibles **hauria de ser paral·lela a la reflexió sobre el disseny i la millora dels espais públics urbans**, i hauria d'implicar plenament els actors culturals. **El salt definitiu cap a la innovació demana no limitar-se a l'àmbit digital**, sinó explorar les possibilitats de la cultura de donar resposta a reptes en matèria de salut i benestar, cohesió social, planificació urbana, construcció de pau i transició ecològica, entre d'altres (IDEA Consult et al., 2021). **Cal expandir la transversalització de les polítiques culturals en les estratègies d'innovació** per a la recuperació i més enllà.



Referències bibliogràfiques

Acción Cultural Española (2021). *Anuario AC/E de Cultura Digital 2021* <https://bit.ly/3owVvk7N> [9]

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. Centre d'Informació i Documentació ([CIDOC](#) [10]) Signatura: [S 03797](#) [11]

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) [12]

Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura (2021, 2 juliol). Consellera Garriga: "Volem posar la ciutadania al centre de la cultura". *Govern.cat* <https://bit.ly/3ldst6w> [13]

Guardiola, I. (2020). El espectador ante las plataformas digitales en un mundo post Covid. Mitos y realidades. *Observatorio Cultural*, 38, 10-27 <https://bit.ly/3Dsq91N> [14]

IDEA Consult, Amann, S. i Heinsius, J. (2021) *Creative FLIP Final Report: Work Package 1 on Finance*, Brussel·les <https://bit.ly/3uJ6JSV> [15]

Ku?elewska, 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) [16]

Liessmann, K. P. (2020). *La Haine de la culture: Pourquoi les démocraties ont besoin de citoyens cultivés*. Armand Colin. Centre d'Informació i Documentació ([CIDOC](#) [10]) Signatura: [S 03791](#) [17]

Pivetta, E. (2021). *Cultura, pantalles, pandèmia. La digitalització dels serveis culturals als municipis*. Diputació de Barcelona. Centre d'Estudis i Recursos Culturals. Centre d'Informació i Documentació ([CIDOC](#) [10]) Signatura: [E210027](#) [18]

Sora, C. (2021, 14 febrer). Innovació i tecnologia per reimpulsar la cultura. *El món de demà*. <https://bit.ly/3Adv9oS> [19]

Urban 20 (2021). *Urban 20 calls on G20 to empower cities to ensure a green and just recovery. An official communiqué from Urban 20 (U20)* <https://bit.ly/3oBbDAq> [20]

Van der Waal, S., Stikker, M., Kortlander, M., Van Eeden, Q., Demeyer, T. i Bocconi, S. (2020). *European Digital Public Spaces*. Waag. Technology & Society <https://bit.ly/3DbwEpo> [21]

Categories: Article

Etiquetes: valor públic de la cultura

Etiquetes: desenvolupament territorial

Etiquetes: innovació cultural

Etiquetes: equipaments culturals



Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: polítiques culturals

Etiquetes: cultura digital

- [22]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/blogs/2021/11/innocacio-postpandemia1>

Enllaços:

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

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

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

[4] <https://ec.europa.eu/culture/creative-europe>

[5] <https://interaccio.diba.cat/news/2021/06/departament-cultura-reestructuracio>

[6] <https://interaccio.diba.cat/news/2021/09/reset2022>

[7] <https://www.radioamep.com.ar/conciertos-y-obras-de-teatro-por-streaming/>

[8] <https://lorilewismedia.com/>

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

[10] <https://www.diba.cat/es/web/cerc/cidoc>

[11] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46486>

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

[13] <https://bit.ly/3ldst6w>

[14] <https://bit.ly/3Dsq91N>

[15] <https://bit.ly/3uJ6JSV>

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

[17] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46470>

[18] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=46505>

[19] <https://bit.ly/3Adv9oS>

[20] <https://bit.ly/3oBbDAq>

[21] <https://bit.ly/3DbwEpo>

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