



# Propostes de cultura digital per innovar i trencar estereotips

Publicat per [Interacció](#) [1] el 04/12/2022 - 09:06 | Última modificació: 25/04/2023 - 15:13

«Això no és una revolució digital, sinó una civilització digital.»

(Irina Bokova, exdirectora de la UNESCO)

A finals del segle XX, la irrupció de les [noves tecnologies de la informació](#) [2] va propiciar un profund canvi en la producció i concepció de moltes pràctiques culturals. Els mitjans digitals no només van transformar la manera que tenia la ciutadania d'accedir a continguts culturals sinó també, i fonamentalment, la manera de crear-ne de nous. En les darreres dues dècades, s'ha fet l'esforç per digitalitzar continguts culturals als quals només es podia accedir d'una manera analògica però alhora també s'han impulsat projectes que es poden incloure en el concepte de cultura digital que "serveix per descriure el context ampli de societat digital on s'insereix la cultura, i que inclou els comportaments i els hàbits de socialització de la ciutadania" ([Hernandez, M. \(2022\). Impuls d'una estratègia de cultura digital als municipis. Diputació de Barcelona. Centre d'Estudis i Recursos Culturals](#)) [3]. Més endavant, l'eclosió de la pandèmia de la COVID-19 i els seus efectes van contribuir a impulsar processos de digitalització però també van servir per comprovar-ne les limitacions, tan tecnològiques com socials, evidenciant una manca de planificació estratègica en aquest àmbit.

En paral·lel, des de fa uns quants anys s'ha posat sobre la taula el concepte de [bretxa digital](#) [4] per fer evident que no tots els sectors de població poden accedir a aquests nous continguts i llenguatges, amb el conseqüent risc d'exclusió d'una gran part de la població. Aquesta problemàtica conviu amb l'oportunitat que ha representat la cultura digital per part de diferents sectors que han impulsat projectes innovadors i creatius, assumint també reivindicacions socials. En aquest context, s'han impulsat projectes que, arrelats en les dinàmiques municipals, s'engloben en l'àmbit de la cultura digital i que alhora tenen com a objectiu, entre d'altres: treballar per fomentar la igualtat de gènere, facilitar l'accés dels joves a la cultura, fomentar la capacitat crítica de la ciutadania, o generar espais de reflexió sobre l'art digital i l'oralitat. Alguns d'aquests projectes, per la seva trajectòria i qualitat, s'han convertit en projectes culturals de referència, inclosos al [Banc de Bones Pràctiques de l'Àrea de Cultura de la Diputació de Barcelona](#). [5]

## Nous formats que connecten sectors i obren mirades

Un projecte que fomenta especialment la potenciació i visibilització de la creació local i jove a través d'un nou format és [Ràdio Hangar](#). [6] un podcast sobre música i cultura urbana creat des del Projecte La Capsa, impulsat per l'Ajuntament d'El Prat de Llobregat i un node del Sistema d'Arts en Viu de la ciutat dedicat a fomentar la capacitat crítica i creativa de la ciutadania. El format del podcast és audiovisual, dura aproximadament una hora i es retransmet a través de les xarxes socials, i més tard els episodis són accessibles a través del [canal You tube de La Capsa](#) [7]. Cada episodi consisteix en un diàleg entre dos artistes relacionats amb la música urbana, dinamitzat per diverses col·laboradores. El projecte posa al centre la necessitat de trencar amb els distanciaments que tendeixen a produir-se entre la població jove i les propostes culturals d'origen municipal. Per això, implica directament als joves artistes locals i els convida a utilitzar les instal·lacions de La Capsa i col·laborar en l'organització i dinamització dels programes.



Ràdio Hangar / La Capsa

[Tecnogirl](#) [8] és un projecte que treballa especialment per fomentar la igualtat de gènere a través de la feminització d'un sector formatiu i professional, el tecnològic, on les dones han estat infrarepresentades des de fa molt temps. L'impulsa la Fundació Tecnocampus de Mataró conjuntament amb diferents biblioteques de Mataró i el Maresme, i es dirigeix al col·lectiu de noies d'entre 12 i 18 anys, per contribuir a posar a fi a la bretxa de gènere en aquest àmbit. Incorpora una mirada feminista transversal, visibilitzant referents femenins en la cultura científica i tecnològica, oferint coneixements des d'una perspectiva crítica. També pretén promoure el sentit i la connexió humanística i social amb la tecnologia. Cal destacar també el sistema d'avaluació amb indicadors, que permeten constatar que les activitats realitzades en la darrera edició van atraure un públic ampli i heterogeni, on més de 10.000 persones van visitar l'exposició principal del projecte.

Cal destacar també un projecte que reformula i potencia l'espai de la biblioteca com a lloc d'aprenentatge transversal capaç d'adaptar-se a les necessitats culturals i tecnològiques contemporànies. Es tracta del projecte de les [Residències d'Art Digital i Oralitat](#) [9] organitzades a les Biblioteques Josep Soler i Vidal i Marian Colomé de Gavà. En primer lloc, es fa una convocatòria per una residència per a artistes i creadors que utilitzin suports digitals i tecnològics en la seva obra. Dues propostes són seleccionades per a realitzar una estada d'un mes a les biblioteques, on es porten a terme diverses activitats educatives i artístiques obertes al públic. També es proposa la creació d'un grup de treball (format per usuaris de la biblioteca) per coordinar i dinamitzar la convocatòria de la residència.

I en l'àmbit de la transformació del patrimoni cultural al mitjà digital cal destacar el [projecte Giravolt](#) [10], una iniciativa del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, mobilitzada a través de l'Agència Catalana del Patrimoni Cultural, que introdueix les tecnologies 3D dins del sector cultural català. És un servei que s'ofereix a totes les entitats i equipaments culturals que s'encarreguin de la gestió del patrimoni cultural, i que hi vulguin col·laborar. Ara mateix, la proposta compta ja amb una trentena d'entitats col·laboradores, entre les quals es troben el Museu d'Història de Catalunya, el Museu Nacional d'Art de Catalunya, el Palau de la Generalitat de Catalunya o el Museu d'Arqueologia de Catalunya. La proposta es desenvolupa en quatre eixos d'acció: primer, en la creació d'una galeria 3D amb llicències Creative Commons amb els objectes més destacats del patrimoni

català; segon, en l'oferta formativa en tecnologies 3D per a les entitats; tercer, la promoció dels models 3D en el context educatiu; per últim, la col·laboració amb artistes contemporanis per a generar contingut creatiu a partir d'aquests models.



Projecte Giravolt | Agència Catalana del Patrimoni Cultural. Generalitat de Catalunya

### Millorant l'estratègia: virtualitat i presencialitat poden conviure

L'any 2021, just després de l'eclosió de la pandèmia de la COVID-19, el CERC va publicar el treball [“Cultura, pantalles, pandèmia. La digitalització dels serveis culturals als municipis” realitzat per Emma Pivetta](#) [11], amb l'objectiu de copsar com s'estaven incorporant els llenguatges digitals a l'acció cultural dels municipis. En aquesta mateixa línia, la recent publicació, a l'octubre del 2022, de l'estudi [Impuls d'una estratègia de cultura digital als municipis realitzat per Marc Hernández Güell](#) [3] té com a propòsit facilitar el plantejament estratègic d'ajuntaments que vulguin repensar, millorar i articular la dimensió digital en la seva acció cultural. Aquest segon treball pren com a punt de partida les conclusions del primer i es despleguen aspectes essencials de l'aplicació de l'estratègia en projectes concrets.

En un moment en què les polítiques culturals estan incorporant el concepte dels drets culturals, també cal impulsar els drets digitals a partir dels usos de les noves tecnologies com a àmbit fonamental per garantir el dret a la participació, la transparència i l'accés a continguts culturals. La transformació tecnològica és imparabile i innegable, i el futur anirà plantejant-nos reptes nous.

No obstant això, a l'hora d'implementar polítiques culturals innovadores, cal tenir sempre present l'equilibri entre el fet digital i la presencialitat. De fet, una de les evidències que l'estudi posa sobre la taula és que, un cop sobreviscut el confinament i l'ús “obligatori” de les pantalles per accedir al món exterior, els públics han preferit



tornar a gaudir de la cultura de forma presencial: als teatres, als museus, als centres cívics, als carrers. I és que, com diu [Begoña Roman](#), "[la presencialitat és la condició sine qua non de l'experiència estètica](#)". [12]

Podeu consultar i descarregar-vos l'informe:

Hernandez, M. (2022). [Impuls d'una estratègia de cultura digital als municipis](#) [13]. Diputació de Barcelona. Centre d'Estudis i Recursos Culturals.

---

**Categories:** Vídeo, pòdcast

**Categories:** Recurs / lloc web

**Categories:** Actualitat

**Etiquetes:** transformació digital

**Etiquetes:** tecnologia

- [14]

**URL d'origen:** <https://interaccio.diba.cat/blogs/2022/12/propostes-cultura-digital>

**Enllaços:**

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

[2] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2021/05/cultura-digital-genere>

[3] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2022/09/13/impuls-duna-estrategia-de-cultura-digital-als-municipis>

[4] <https://interaccio.diba.cat/news/2022/04/digitalinclusion>

[5] <https://www.diba.cat/es/web/cerc/bones-practiques>

[6] <https://lacapsa.org/radio-hangar>

[7] [https://www.youtube.com/channel/UCpE\\_dINNBw7m\\_WhZ-2sMvsA](https://www.youtube.com/channel/UCpE_dINNBw7m_WhZ-2sMvsA)

[8] <https://tecnogirl.tecnocampus.cat/>

[9] <https://bibliotecavirtual.diba.cat/es/bibliolab/residencies-art-digital-i-oralitat>

[10] <https://patrimoni.gencat.cat/ca/giravolt>

[11] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2021/06/estudi-cultura-pantalles-pandemia>

[12] <https://interaccio.diba.cat/blogs/2022/03/bego%C3%B1a-roman-entrevista>

[13] <https://cercles.diba.cat/cgi-bin/koha/opac-retrieve-file.pl?id=bd71098aad489d5f6f57959ca102dc89>

[14] <https://interaccio.diba.cat/node/9107>