

## Pep Salazar: 'Hauríem d'educar la classe política en la creativitat digital?'

Publicat per [Interacció](#) [1] el 15/06/2023 - 10:00



Entrevista a Pep Salazar, director del Festival Offf Barcelona, amb motiu del curs 'Cultura digital. Implementació en les polítiques culturals', que ha tingut lloc en format online els dies 23 i 25 de maig, organitzat pel CERC, hem entrevistat [Pep Salazar](#) [2], que ens ha parlat d'art digital, de la necessitat de posar-nos les piles en aquest àmbit i de com la digitalització està canviant la nostra manera d'entendre, percebre i assimilar l'art.

**Ara tots parlem de cultura digital i això fa que sigui un concepte una mica volàtil i divers. Però què entenem exactament per cultura digital?**

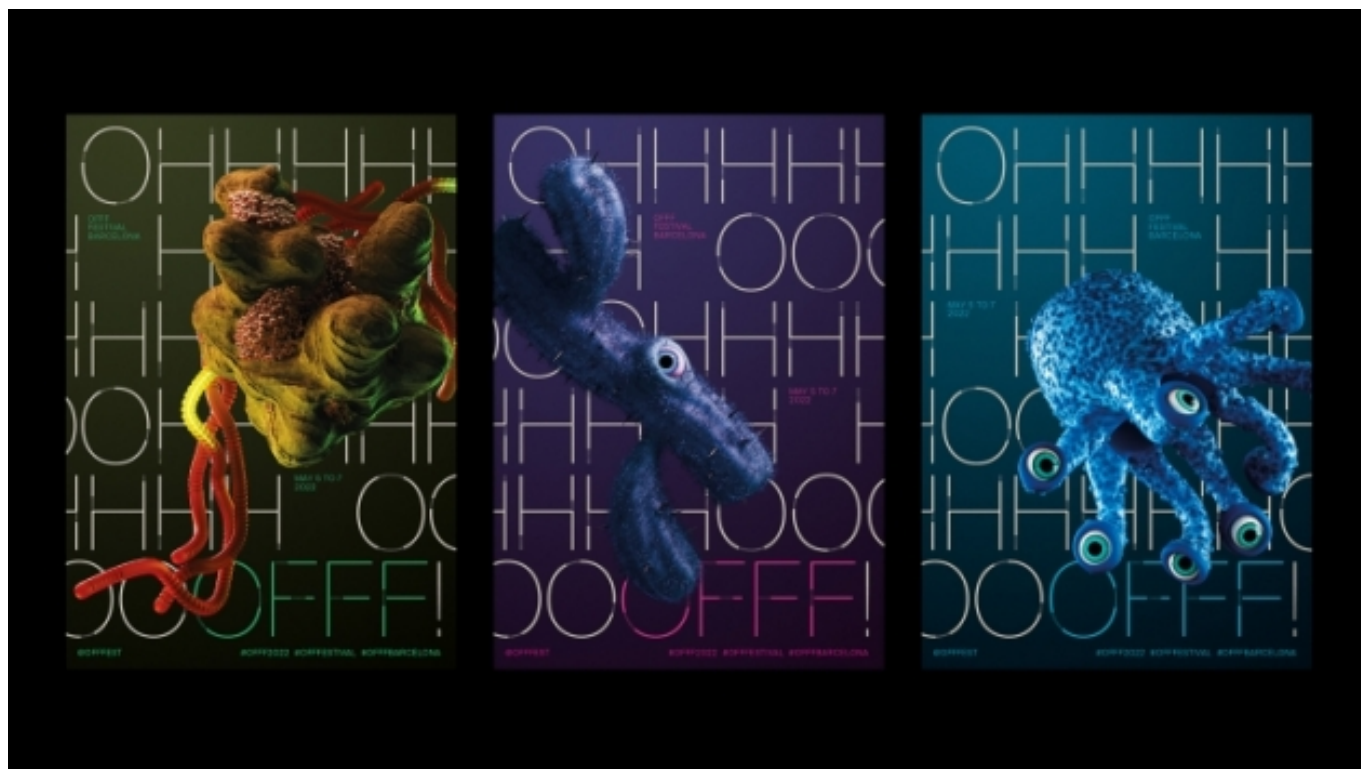
És una pregunta molt àmplia i alhora amb molts conceptes que entren dins el paraigua de la cultura digital. Jo ho entenc com allò que està pensat des de les eines digitals, en què la cadena de valor està vinculada amb la tecnologia digital. Un exemple: una peça artística pot ser concebuda digitalment, i amb això ens referim al fet que l'artista té un pensament i llavors agafa una sèrie d'eines digitals per crear la peça. Parlem de software, de maquinària, d'ordinadors i diferents tecnologies avançades. Aquesta peça es crea amb aquestes tecnologies. Normalment les dades que són al món digital formen part del contingut d'aquesta peça. I després aquesta peça es transmet amb tecnologies digitals: projectors, pantalles, ordinadors. La cadena de valor està entesa des de la necessitat de les eines digitals. D'altra banda la cultura digital engloba el nostre món. Des de fa una dècada estem tots connectats i això és gràcies a les tecnologies digitals i de la comunicació. La digitalització de la societat ha fet que tots siguem dins d'aquest paraigua.

**L'impacte del món digital ha estat especialment intens en l'art. Què és l'art generatiu?**

La societat s'ha digitalitzat i l'art també ho ha fet. Per tant, era de preveure que hi hauria un augment molt potent d'artistes que utilitzen les eines digitals al seu abast. L'art generatiu es crea a través d'algoritmes. L'artista crea un algoritme, un software, una línia de codi que genera la visibilització artística de la peça. Hi ha peces que poden ser generatives o autogeneratives, des del moment en què l'algoritme és capaç de crear de manera dinàmica. Aquestes peces normalment no estan quietes mai, estan en constant moviment, perquè la generació de la tecnologia digital permet que la peça sigui diferent cada cop.

**¿En l'art digital ens podem trobar amb el perill que l'espectacularitat ocultï els missatges? ¿Creus que existeix un equilibri entre l'art de la reflexió i l'art que enlluerna el visitant?**

Ens poden trobar clarament amb això. En totes les disciplines artístiques hi ha un volum d'obres amb un component molt espectacular i visual. En l'art digital això encara és més evident perquè hi ha un volum de visibilització i de color. Però també he de dir que hi ha molt de pensament crític al darrere i molta implicació per part de l'artista. No tothom pel fet de saber servir software i eines digitals s'ha de considerar artista. Primer ve l'artista i després venen les eines amb què crea l'artista. Sí que és veritat, però, que la facilitat de creació ha permès un boom creatiu que podríem posar en dubte, sobretot en relació al rigor artístic.



Offf és una gran comunitat de creatius que es troba presencialment i online | OFFF 2022 FOREAL®

### **Offf és un festival itinerant. Parla'ns una mica dels objectius i de la trajectòria d'aquest festival**

És un festival que es va crear l'any 2001, quan aquestes tecnologies de què parlava abans eren molt incipients. Vam generar un punt de trobada d'artistes i creatius que ens reuníem en un moment en què tot era molt incipient i en què les tecnologies encara eren una mica rudes. Es necessitava un punt de trobada, d'informació, de discussió, d'experimentació i sobretot de compartir experiències. Aquest ADN no l'ha perdut mai, però sí que tot plegat ha evolucionat cap a un gran aparador de la imatge visual, d'allò que està passant en el món a nivell visual, ja sigui en el disseny gràfic, la imatge en moviment, el disseny de vídeo, el disseny digital, etcètera. Però sempre des d'un enfocament centrat en la creativitat digital. [Offf](#) [3] no parla del disseny industrial, sinó de procés creatiu. Això hem volgut mantenir-ho molt, juntament amb el diàleg amb la comunitat. Offf és una gran comunitat de creatius que es troba presencialment i online. Des de fa dotze o tretze anys vam decidir itinerar el festival. Barcelona continua sent la casa mare, però vam descobrir que arreu del món hi ha molta creativitat. I la curiositat de saber que està passant a diferents països i zones del món ens va fer agafar les maletes i viatjar pel món amb aquest format. És un format relativament senzill d'exportar, perquè es basa en les conferències. Com deia abans, va néixer el 2001, de manera global, i va néixer també de manera global pel que fa a la llengua, que és l'anglès. I això ens ha permès ser un referent internacional i ser-ho també quan viatgem a d'altres ciutats. Ara mateix estem fent el festival a Tel Aviv, Mèxic, Montreal, Sevilla i Barcelona.

### **Els nostres municipis tenen importants limitacions pressupostàries en l'àmbit de la cultura. És possible treballar la cultura digital amb mitjans limitats?**

És possible, però no seria el millor escenari. Però la digitalització ha abaixat els costos. Permet que els costos creatius siguin menors i que es pugui crear art i cultura amb costos més limitats. Però hem de procurar que l'enginy i la qualitat d'allò que es crea sigui de referència i tingui qualitat. Per tant és una qüestió positiva en aquest sentit, quan es presenta una manca evident de recursos. Però això s'ha de suplir amb imaginació més àmplia. A més recursos, més promoció. I també més difusió, més efervescència a les diferents seues culturals o

carrers dels municipis. Si aconseguim això estem donant més valor a la creativitat digital, i aconseguim també que ens vegin com uns estranys que fem coses amb ordinadors, sinó que el món digital es consideri una dinàmica cultural establerta, com les arts escèniques, que tothom les entén.

### **Quines experiències o creadors destacaries en el nostre àmbit en el camp de la cultura digital?**

Barcelona és la gran capital, perquè té més recursos. Però hi ha una xarxa de museus d'art contemporani arreu de Catalunya que estan incidint en temes de cultura digital. Hi ha festivals que cal destacar, com l'[Eufònic](#) [4], que es fa a les Terres de l'Ebre des de fa una dècada. Aquest festival col·loca les arts digitals i la creativitat digital, en tots els sentits, no només musical, sinó visual i d'instal·lacions, a les Terres de l'Ebre, que és un territori no central en el país. També m'agrada destacar col·lectius d'artistes, pensadors i creadors, com els [Domestic Data Streamers](#) [5], que eren molt joves quan van començar però que continuen tenint una mentalitat d'experimentar i de fer visibles les dades que ens envolten de manera creativa. I tot plegat, generant pensament crític, preguntes. A nivell artístic pur, l'Alba Corral és la nostra gran artista digital nativa, tot i que també és molt internacional. Després hi ha estudis o agències, com [Monday on Lab](#) [6], que es dediquen al fet visual i fan mappings i obres amb disseny de llum, a partir de tecnologies digitals. Estan treballant internacionalment, són líders en el sector i són cridats arreu del món. A Catalunya tenim un gran talent i el que permet la digitalització és que aquest talent sigui exportable de manera natural, que no sigui una qüestió parcial o específica. El món global és el nostre mercat.



Els diferents projectes que ha liderat, Pep Salazar ha contribuït a acostar la innovació a la ciutadania.

**Una qüestió central en el món digital són les bretxes i les desigualtats d'accés. Si això és flagrant en qualsevol àmbit cultural, en un món sofisticat i en certa mesura elitista com el digital la cosa encara és més accentuada....**



És així. Sap greu però continua sent així. Hi ha una qüestió de la bretxa que és l'accés a la tecnologia de la comunicació que et permet accedir a les tecnologies digitals. Si no podem accedir a Internet, Wifi o xarxes que ens interconnecten és difícil accedir a àmbits creatius digitals. I si a més a més hi afegim la capa creativa, que és difícil en el món cultural, perquè és més reduccionista, això afegeix un problema més. Entendre que en el món digital també puc gaudir d'art i cultura, requereix una tasca de divulgació. I ens correspon als gestors i formadors dir-li a la societat que això també existeix. I després hi ha una qüestió d'accessibilitat al medi. El medi encara és tosc. I en certes generacions no és nadiu. Jo crec que soc de les últimes generacions híbrides, que vaig tenir una joventut analògica i d'adult em vaig trobar en un món molt digital. Les generacions que venen al darrere estan molt digitalitzades. El que hem de fer és fomentar l'educació digital que crea aquestes bretxes. Hi ha una bretxa d'accés a la connectivitat i també de comprensió, que és molt generacional.

### **Has treballar al Sónar en qüestions de producció. Què ha suposat per a tu aquest festival?**

El [Sónar](#) [7] va ser una gran escola per entendre com produir, com organitzar, com gestionar i com muntar un festival, no només a nivell de producció, sinó de logística. Entres en un equip que entén que crear una marca és important, i que per fer-ho has de ser fidel a uns objectius, missions i valors que s'hi vinculen. Per això el Sónar celebra enguany trenta anys. I això ho ha aconseguit no només promovent la música electrònica, que és un gènere musical que agrada a moltíssima gent, sinó pel fet d'haver cuidat la marca. El Sónar em va ensenyar a mantenir la coherència amb allò que proposes, i també a generar un relat que sigui coherent amb el que estàs defensant. I això em va ajudar molt a portar l'Offf al punt en què ara es troba.

### **I per últim: què creus que es podria fer, des dels nostres municipis, en el camp de la potenciació i la difusió de la cultura digital?**

D'entrada hauríem d'explicar que la cultura digital forma part del món cultural. I hauríem d'introduir-la en tots els diàlegs, converses, ajuts i línies de comunicació de la cultura. A l'igual que tenim patrimoni, arts escèniques o música, la creativitat digital ha de ser un àmbit més. La Generalitat de Catalunya està treballant en aquest sentit, de manera pionera. I els municipis haurien de treballar també en aquest sentit. Això el que fa és donar valor a la cultura digital i treure-la de l'underground i del sota radar. Això no només és una qüestió de recursos econòmics, sinó de voluntats polítiques. Crec que hauríem d'educar la classe política en la creativitat digital, i dir-los que no és una qüestió de quatre friquis que treballen amb ordinadors, sinó que és una qüestió que es troba a la societat, de manera molt permeable i que la mobilitza i la interpel·la de manera directa. I la tercera cosa que hauríem de fer és que els mitjans de comunicació, tant els locals com els especialitzats i generalistes, parlessin de la cultura digital sense cap somriure, amb la mateixa seriositat i intensitat que es parla d'altres temes.

---

**Categories:** Entrevista

**Etiquetes:** innovació cultural

**Etiquetes:** arts i creació

**Etiquetes:** cultura digital

- [8]

**URL d'origen:** <https://interaccio.diba.cat/blogs/2023/06/pep-salazar-entrevista>

#### **Enllaços:**

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

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



[3] <https://www.offf.barcelona/>

[4] <https://eufonic.net/>

[5] <https://domesticstreamers.com/>

[6] <http://mondaybarcelona.com/>

[7] <https://sonar.es/es>

[8] <https://interaccio.diba.cat/node/9202>