

#Compartim. Cultura, tecnologia i atenció: què estem decidint quan innovem

Publicat per [Interacció](#) [1] el 19/01/2026 - 11:12 | Última modificació: 23/03/2026 - 11:08

Comencem el 2026 amb una constel·lació de textos que no només exploren com la tecnologia entra a les arts escèniques, sinó com condiona la manera com decidim, programem i mediïm la cultura. Més enllà del binomi entusiasme/alarma, la pregunta és més exigent: què passa amb la presencialitat, l'atenció i el sentit públic de la cultura quan la innovació esdevé criteri de gestió, de programació i de legitimitat institucional? En un context d'IA, immersivitat, algorismes i saturació digital, pensar la tecnologia és també pensar la governança cultural.

Els articles i entrevistes que recollim apunten a una mateixa tensió de fons: la tecnologia pot ampliar llenguatges i accessos, però també pot desplaçar criteris, ritmes i relacions si no s'inscriu en projectes culturals situats. Un #compartim per pensar menys en gadgets i més en decisions culturals amb conseqüències.

Arts escèniques augmentades: AI i realitat virtual repensen la presencialitat



On with the show: AI and virtual reality step

in to transform live performance

Gareth Willmer, 14 de gener de 2026

Un projecte europeu liderat pel consorci PREMIERE explora com tecnologies emergents com la intel·ligència artificial (IA) i la realitat virtual (VR) transformen la creació, la difusió i l'accés a les arts escèniques. Un exemple és *Re-embodied Machine*, on un ballarí amb sensors interactua en escena amb llum i so, mentre la mateixa actuació es transmet en temps real via VR a espectadors remots, que poden veure una reconstrucció 3D de l'espectacle.

La recerca inclou també assajos virtuals en equip, amb avatars capaços de reproduir expressions facials, així com eines per facilitar l'accés i l'estudi d'espectacles antics. Tot i les limitacions tècniques, els costos i els reptes ètics, com la inclusió digital, els resultats apunten que aquestes tecnologies poden enriquir l'experiència escènica i obrir formats híbrids entre el presencial i el digital.

Pistes per als municipis

La recerca europea sobre IA i VR aplicada a les arts escèniques suggereix que les institucions culturals locals poden pensar més enllà de la sala tradicional. Les eines digitals poden ampliar audiències i facilitar l'accés a

persones amb dificultats de mobilitat o barreres geogràfiques. Alhora, aquest debat interpel·la la mediació cultural municipal: no n'hi ha prou amb incorporar tecnologia, cal preguntar-se com s'acompanya el públic i com s'integren criteris d'accessibilitat i alfabetització digital **sense substituir recursos humans ni reforçar bretxes existents**. El repte és construir ponts reals entre recursos tecnològics i comunitats diverses perquè la innovació no sigui només un afegit tècnic, sinó una ampliació efectiva del dret a la cultura.

Llegiu l'article complet: [Revista Horizon](#) [2]

Quan l'escena hackeja la tecnologia



El teatre, al cervell de la tecnologia

Jordi Bordes, 9 de gener de 2025

L'article analitza com el teatre contemporani integra la tecnologia no només com a eina, sinó com a espai de fricció creativa. Més enllà de l'ús instrumental de recursos digitals, s'hi descriu una hibridació creixent entre escena, videojoc, ciència i realitat virtual que desdibuixa fronteres tradicionals.

Creadors i dramaturgs exploren com el teatre pot reapropiar-se de lògiques tecnològiques pensades per al consum massiu i reprogramar-les des de la presencialitat, la participació i l'experiència col·lectiva. Aquesta aproximació obre noves formes de percepció i de relació amb el públic, però també evidencia tensions amb models industrials tancats i comercials. L'article subratlla que, per connectar amb nous públics, com els vinculats als videojocs, cal una oferta sostinguda i una aposta continuada per formats híbrids que no depenguin només de la novetat tecnològica.

Pistes per als municipis

La hibridació entre escena i tecnologia apunta reptes rellevants per a la política cultural local. No es tracta tant d'incorporar dispositius digitals com d'entendre com aquests poden alterar la relació amb el públic, la idea de comunitat i els usos dels espais escènics. Aquestes experiències poden llegir-se com a laboratoris per repensar la mediació cultural i la diversificació de públics, però també evidencien que, sense una aposta institucional sostinguda, la connexió amb nous perfils queda en l'anècdota. Això obre preguntes sobre com acompanyar processos híbrids a mitjà termini i com articular aliances entre cultura, educació i innovació **com a política pública, no només com a projectes puntuals**.

Llegiu l'article complet: [El Punt Avui](#) [3]

Una torradora per parlar de tot allò que no ens diem



Sergi Belbel: "L'excés de tecnologia ens

recorda la puresa del teatre"

Redacció, 31 de desembre de 2025

L'entrevista gira entorn de *La torradora*, comèdia escrita i dirigida per Sergi Belbel i Roc Esquius, en cartell a la sala Versus Glòries. A partir d'un objecte domèstic aparentment banal, una torradora amb intel·ligència artificial, l'obra aborda qüestions centrals del present: la solitud urbana, la precarietat habitacional, l'especulació immobiliària, la dependència emocional de la tecnologia i les dificultats de comunicació entre persones.

Els creadors reivindiquen el teatre com un espai per formular preguntes més que no pas per donar respostes, i defensen una mirada crítica sobre la tecnologia com a eina narrativa per explorar les zones fosques de l'ànima humana. L'entrevista també posa en valor les sales de proximitat, la complicitat amb el públic i la vitalitat de la dramaturgia catalana contemporània.

Pistes per als municipis

La torradora mostra com el teatre de proximitat pot connectar grans debats contemporanis: tecnologia, soledat, habitatge, amb experiències quotidianes recognoscibles pels veïns. És una pista clara sobre el potencial de programar propostes que, sense grans dispositius tecnològics, activen pensament crític i identificació emocional. També posa en valor el paper de les sales petites com a laboratoris culturals capaços de generar comunitat, risc creatiu i dramaturgia de quilòmetre zero, i obre el debat sobre com les polítiques culturals poden sostenir aquests espais **no com a excepcions, sinó com a part d'un model de programació que prioritzi processos, continuïtat i relació amb el territori.**

Escolteu l'entrevista completa: [radioestel](#) [4]

Programar teatre amb algorismes? El TNC posa a prova la IA



El TNC implantarà un model d'IA per

dissenyar la programació

Sandra Sàrrias, 28 de desembre de 2025

El Teatre Nacional de Catalunya (TNC) està experimentant amb un model d'intel·ligència artificial per dissenyar la programació artística de temporades futures, amb l'objectiu de guanyar eficiència, coherència i reduir la incertesa en la presa de decisions. L'eina, encara en fase pilot, utilitza dècades de dades d'assistència, crítica i altres indicadors per generar simulacions de temporada ajustades a criteris de rendibilitat, equilibri institucional i control del risc.

Els primers resultats s'assemblen força a les programacions habituals, però han despertat inquietuds sobre el paper futur de la direcció artística i els límits de la delegació algorítmica en la cultura pública.

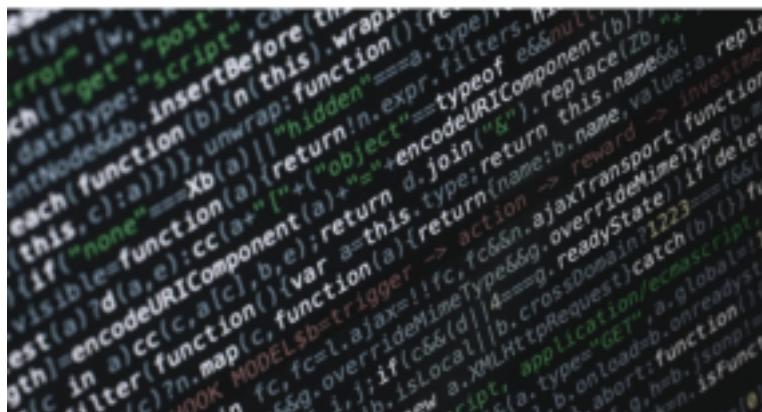
Pistes per als municipis

La iniciativa del TNC posa sobre la taula un debat clau per als equips de cultura locals: fins a quin punt les tecnologies algorítmiques poden —o han de— donar suport a la presa de decisions programàtiques. Aquestes eines poden aportar criteris objectivables, però també interroguen la preservació de la curadoria, la capacitat de risc i la diversitat real de veus. Basar decisions futures en patrons del passat pot reforçar tendències dominants i dificultar la renovació del sistema. A escala municipal, el debat és especialment rellevant: no es tracta només d'optimitzar recursos, sinó de decidir quin marge es reserva al criteri cultural, a l'experimentació i a la funció pública de la programació, evitant que l'eficiència acabi substituint el projecte cultural.

Llegiu l'article complet: [entreacte](#) [5]

Fins aquí hem parlat de com la tecnologia entra en escena, a partir d'aquí parlem de com entra a la gestió, als serveis i a la presa de decisions públiques.

Désescalada digital: pensar el tecnològic des de l'acció situada



Désescalade numérique, ou 10

propositions de la société civile pour les municipales

Anne Le Gall, 6 de gener de 2026

L'article reflexiona sobre la proposta de *désescalade numérique* presentada per col·lectius de la societat civil francesa i el seu ressò en el sector cultural. Parteix d'un diagnòstic crític: la narrativa de progrés tecnològic ha amagat impactes socials, ecològics i culturals que cal abordar des d'una mirada situada i territorial.

Les deu propostes conviden a qüestionar dependències tecnològiques, reduir-les allà on no són essencials i explorar alternatives que revaloritzin el paper humà en l'accés a drets, serveis i pràctiques culturals. L'enfocament promou una cultura digital crítica, capaç no només d'adoptar tecnologies, sinó d'interrogar-les i orientar-les segons prioritats socials, ecològiques i democràtiques.



Pistes per als municipis

Les propostes de *désescalade numérique* ofereixen un marc útil per repensar la relació entre cultura i tecnologia a escala local. Conviden a revisar les dependències tecnològiques de la gestió cultural: comunicació, mediació, programació o producció, per identificar on aporten valor real i on poden generar exclusió o costos ocults. També obren un espai per reforçar serveis públics físics i accessibles, garantint l'accés als continguts culturals per a tots els veïns, amb o sense digitalització, **i per redefinir prioritats pressupostàries en funció de l'impacte social i comunitari, no només de la innovació tecnològica.**

Llegiu l'article complet: [Communauté TMNlab](#) [6]

Aquestes setmanes també hem llegit (i ens ha semblat molt interessant)

Dos textos que connecten amb tensions culturals de fons que travessen també la pràctica municipal: el malestar contemporani i la guerra de l'atenció en un entorn digital saturat.

La salud mental como accesorio estético Ricardo Jonás G., 15 de gener de 2026

L'article analitza com la salut mental s'ha convertit en una estètica de consum dins la cultura pop. L'ansietat, el trauma o l'autocura es transformen en discursos atractius i identitats "curades", però sovint desvinculades de les causes estructurals del malestar, com la precarietat o la desigualtat. Més que un problema de visibilització, el text apunta a una mercantilització que desactiva el debat col·lectiu. Una alerta pertinent per pensar propostes culturals que no es quedin en l'estil o la tendència, sinó que obrin converses contextualitzades sobre benestar, ritmes de vida i comunitat. [Jot Down Cultural Magazine](#) [7]

The Art of (Attention) War Matt Klein i Nick Susi, 29 de desembre de 2025

El text aborda la guerra de l'atenció en un context d'estímuls constants, algorismes i informació infinita. Els autors defensen que l'atenció és un recurs finit i que la seva sobreexplotació no l'expandeix, sinó que la deteriora. La proposta no és captar més atenció, sinó triar millor on posar-la. A escala municipal, aquesta mirada convida a repensar polítiques culturals que no competeixin només per visibilitat i impacte, sinó que afavoreixin experiències d'atenció profunda, presència compartida i mediacions que redueixin soroll i fragmentació. Això implica revisar formats, calendaris i criteris d'èxit, apostant per processos més lents, sostinguts i amb capacitat de generar vincle, encara que no siguin els més visibles ni els més rendibles en termes immediats. [kleinklein.com](#) [8]

Llegits en conjunt, els textos no apunten tant a un debat sobre innovació com sobre governança cultural. Qui decideix quina tecnologia entra als equipaments, amb quins objectius, amb quins costos i amb quines renúncies implícites. Des de la programació algorítmica fins a la immersivitat escènica, passant per la crítica a la saturació digital o a l'estetització del malestar, el fil comú no és l'eina, sinó el criteri. La cultura local hi té un paper que no és neutre: pot quedar atrapada en lògiques d'acceleració i dependència, o pot assumir el conflicte de construir espais d'atenció, mediació i risc cultural amb sentit públic. Potser el repte del 2026 no és incorporar més tecnologia, sinó reforçar la capacitat col·lectiva de discutir per què, per a qui i amb quins límits es prenen determinades decisions culturals.



Categories: Compartim

Categories: Sèries editorials

Etiquetes: cultura digital

Etiquetes: governança cultural

Etiquetes: participació cultural

Etiquetes: educació i cultura

Etiquetes: innovació cultural

- [9]

URL d'origen: <https://interaccio.diba.cat/news/2026/01/19/compartim-setmana-1-3>

Enllaços:

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

[2] <https://projects.research-and-innovation.ec.europa.eu/en/horizon-magazine/show-ai-and-virtual-reality-step-transform-live-performance>

[3] <https://www.elpuntavui.cat/cultura/article/19-cultura/2610646-el-teatre-al-cervell-de-la-tecnologia.html>

[4] <https://www.radioestel.cat/actualitat/lexces-de-tecnologia-ens-recorda-la-puresa-del-teatre/>

[5] <https://entreacte.cat/entrades/actualitat/el-tnc-implantara-un-model-dia-per-dissenyar-la-programacio/>

[6] <https://www.tmnlab.com/2026/01/06/desescalade-numerique-ou-10-propositions-de-la-societe-civile-pour-les-municipales-quel-echo-une-culture-critique-et-situee-des-technologies-dans-le-monde-culturel/>

[7] <https://www.jotdown.es/2026/01/la-salud-mental-como-accesorio-estetico/>

[8] <https://zine.kleinkleinklein.com/p/the-art-of-attention-war>

[9] <https://interaccio.diba.cat/node/10324>