Anuario AC/E 2016: Cultura Inteligente

Publicat per Interacció [1] el 05/04/2016 - 13:36 | Última modificació: 07/07/2021 - 11:29

Acción Cultural Española (AC/E) [2]

La tercera edición del Anuario se ha dividido en dos grandes secciones para facilitar la lectura a los diferentes públicos objetivos. Por un lado, la '**Cultura inteligente**' ha sido el eje transversal que el Comité Asesor del «Anuario AC/E de Cultura Digital 2016» ha seguido para elegir los seis artículos que componen la primera parte de la edición de este año. Por otro lado, así como el Focus del primer Anuario centró su atención en el impacto de Internet en el mundo de las artes escénicas(teatro, ópera, danza, ballet, etc.) y la segunda edición analizó el uso de las nuevas tecnologías en el mundo de los museos, en esta tercera edición se ha llevado a cabo **un exhaustivo análisis del uso de las nuevas tecnologías en cincuenta festivales culturales** (festivales de cine, festivales de música, ferias de libros, ferias de arte, festivales de teatro, etc.) nacionales e internacionales.

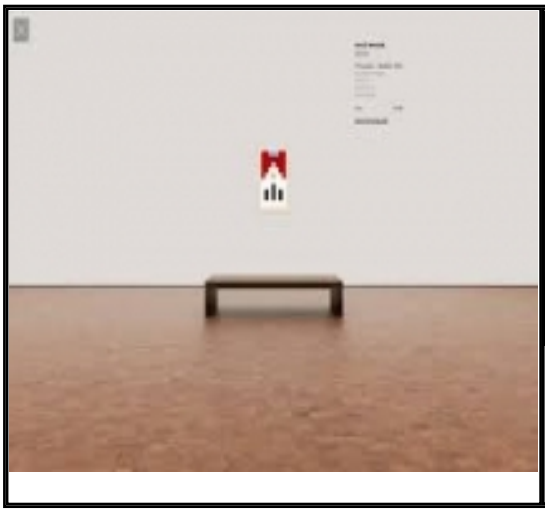
Ambas secciones del Anuario AC/E nos hablan de un **terreno híbrido entre tecnología y arte**; de mezclas entre el mundo físico y el digital; de **caída de barreras entre industrias**, y del **uso de anàlisis y algoritmos inteligentes** para obtener valor y sentido de los, a menudo demasiados, y nunca excesivos, datos. Los temas elegidos recorren los caminos de la **nueva economía colaborativa**; **analizan su impacto en la creación artística**; exploran un **nuevo espacio de conexiones entre personas, máquinas e industrias**; y explican los **cambios en los mercados y las formas de producir y comercializar la obra artística**.

Uno de los temas transversales de esta edición es el **uso de los dispositivos inteligentes en la creación artística**. La Internet de las cosas va a in?ltrar muchos aspectos de nuestras vidas, de los que la cultura no es una excepción; además de sus bene?cios en los procesos industriales, ha empezado a mostrar resultados visibles en el terreno de la creación artística. Un ejemplo son los **guantes musicales wearables**, de los que nos habla **Pepe Zapata** en su artículo sobre **el impacto de Internet en las artes escénicas**, **que permiten a los músicos interactuar con los ordenadores a través de los gestos**. ¿Habrá que pensar en robots espectadores?, pronostica.

Otros temas analizados con entusiasmo en este Anuario son la madurez alcanzada por la impresión 3D, la robótica, los drones, la realidad aumentada, las nuevas interfaces y la popularidad de los **dispositivos de realidad virtual**, y así lo ilustran con numerosos ejemplos **Lara Sánchez Coterón**, en su profundo análisis sobre las **nuevas praxis en los videojuegos**, y **Jaime Grau Montecarlo** en su estudio sobre las **nuevas formas de contar historias audiovisuales en la era digital**.

Pero no todo es tecnología. El Anuario también aborda temas como la **brecha digital de acceso**, un tema explorado en artículos como el de **Iván Martínez** sobre **la irrupción de la Wikipedia**. Desde otro ángulo y sobre otra brecha, la **brecha digital de género**, nos habla **Mariana Santos** en su texto sobre el impacto de Internet en la creación artística y **nos presenta la comunidad Chicas Poderosas** que ella misma lidera para disminuirla.

La **economía de la suscripción** es también otro de los temas transversales a muchos de los artículos del anuario. Las empresas culturales no son ajenas a este fenómeno y en algunos ámbitos como el de la distribución de contenidos han sido pioneras en implementar un concepto de cultura como servicio encabezado por startups digitales como **Spotify** o **Netflix**. **Pau Waelder**, en su **estudio sobre el mercado del arte**, nos enseña fórmulas similares adoptadas por **las empresas que hoy comercializan nuevos tipos de coleccionismo en forma de marco digital** y que se definen a sí mismas como los **iTunes** y los **Spotifys** del coleccionismo artístico.



Ante ese futuro fascinante para la cultura digital que se abre frente a nosotros, los autores de este anuario se plantean distintas preguntas:

¿Qué nuevos lenguajes tiene un creador a su disposición para contar una historia? ¿Qué papel tienen las nuevas plataformas tecnológicas a la hora de crear una historia? ¿Cuál es el proceso de producción de una obra en el siglo XXI? ¿Cuál es el impacto de los contenidos en abierto en la propiedad de una obra? ¿Qué papel tiene la industria cultural en todo este nuevo proceso de creación? ¿Cómo se comercializa una obra transmedia? ¿Cómo se rentabiliza el esfuerzo económico? ¿Cómo se divulga una obra de estas características?

Focus 2016: impacto en la creación artistica

En esta tercera edición **la sección Focus** ha llevado a cabo un exhaustivo análisis del uso de las **nuevas tecnologías en festivales culturales**. Los Festivales pueden aportarnos ideas que pueden convertirse en herramientas prácticas para el festival, el evento artístico o incluso la acción online y mejorar la experiencia y la comunicación con el público. Por ejemplo, los lectores verán como los beacons (sensores o balizas) son adecuados para su uso en espacios interiores en la detección de proximidad mediante Bluetooth, y pueden ser utilizados de modo creativo para el desarrollo de un nuevo tipo de composiciones musicales. También pueden mejorar la comprensión del uso de los espacios culturales **analizando el tráfico de personas en festivales masivo**s, entre los que se incluyen, por ejemplo, la feria de creatividad y publicidad **Cannes Lions International Festival**; el **encuentro anual SXSW en Austin**; el **Coachella Music**; o el **Bonnaroo Festival**. Todos ellos han encontrado formas extraordinariamente originales de usarlos, valga por caso, para que los amigos perdidos en esos macroeventos se encuentren.

Podeu consultar-ne el contingut íntegre aquí:

Acción Cultural Española. (2016). Anuario AC/E de cultura digital 2016 *[3]* accioncultural.es [4]

La informació procedeix de la web i canals de comunicació d'Acción Cultural Española (AC/E)

Categories: Informe d'anàlisi
Categories: Anuari
Etiquetes: festivals
Etiquetes: transformació digital
Etiquetes: Anuario AC/E de cultura digital
Etiquetes: Espanya

- [5]

URL d'origen: https://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2016/anuario-ace-2016-cultura-inteligente

Enllaços:
[1] https://interaccio.diba.cat/members/interaccio
[2] http://www.accioncultural.es/
[3] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/anuario_ace16.pdf
[4] http://https//www.accioncultural.es/es/anuario_ac_e_cultura_digital_2016
[5] https://interaccio.diba.cat/node/6553