

Acción Cultural Española (AC/E) inicia con este *Anuario AC/E de cultura digital* una línea editorial que se propone poner en manos de los profesionales, así como de los ciudadanos, una herramienta para conocer el impacto de las nuevas tecnologías en las artes. Es el resultado de la reflexión interna emprendida hace un año sobre la manera de incorporar la dimensión digital a los objetivos de AC/E y a nuestra labor de apoyo al sector cultural.

Este proyecto analiza, a través de los ensayos de un grupo de expertos, las tendencias digitales: cómo la tecnología digital está cambiando la forma de diseñar, producir y exhibir cultura en nuestro país. Es, asimismo, un termómetro de las tendencias del futuro inmediato. Todo ello recogido en una publicación que agrupa información sobre el sector de las artes y de la cultura que no siempre es accesible y que, a menudo, se encuentra de manera dispersa.

En cada edición, el *Anuario de cultura digital* incluirá un apartado específico que recoja, tanto a nivel nacional como internacional, las buenas prácticas en materia de tecnología digital en una disciplina concreta. En esta primera edición pondremos el foco en las artes escénicas, que han superado, con mucho, nuestras expectativas al haber encontrado los investigadores durante el proceso de recogida de datos una gran variedad y riqueza de ejemplos.

La transformación a la que los profesionales de la cultura se han visto abocados y su adaptación progresiva a las novedades tecnológicas para dar respuesta a las exigencias del mercado y de los ciudadanos han supuesto cambios importantes que han obligado a repensar el sector en aspectos tan esenciales como el papel que desempeña en la sociedad o el modo de relacionarse con ella. La aplicación de avances sobre innovación tecnológica ha propiciado una revolución en las vías que los profesionales recorren a diario para encontrar soluciones a cuestiones de producción, exhibición y atención al público; igualmente, ha facilitado la acometida de nuevos retos técnicos e incluso una novedosa definición de la función tradicional del sector, más extensa e inclusiva.

En AC/E consideramos que debemos dar visibilidad a la creatividad que el sector está demostrando en los últimos años para aprovechar los avances de la tecnología digital y dar a conocer estos a los profesionales, investigadores y ciudadanos. Confiamos en que a todos les resulte interesante el Anuario y les inspire nuevas formas de vivir la cultura.

**Teresa Lizaranzu**

*Presidenta*

Acción Cultural Española (AC/E)

Establecer un diálogo sosegado entre el mundo de la cultura y el nuevo mundo de Internet requiere, en primer lugar, derribar una serie de prejuicios que existen en ambos mundos y, en segundo lugar, poseer una capacidad de análisis sobre la transformación que está teniendo lugar con una mirada a medio-largo plazo. Con el fin de avanzar en ambos sentidos, el Anuario AC/E de Cultura Digital nace con el objetivo de analizar el impacto de Internet y la transición al ámbito digital en el mundo de la cultura para ayudar a los profesionales de este sector a comprender mejor cómo, dónde y cuándo incorporar las nuevas tecnologías en sus entidades culturales.

Los teatros, museos, librerías, bibliotecas o galerías de arte no han permanecido ajenos al creciente papel que están teniendo las nuevas tecnologías en la manera en que las personas buscan y encuentran todo tipo de contenidos culturales, información y ocio.

La irrupción en el sector cultural de las tecnologías de tercera generación –como el reconocimiento facial, sensores inteligentes, sistemas de recomendación basados en satisfacción real, aplicaciones interactivas para dispositivos móviles, entre otras novedades– ofrece a las entidades culturales un impresionante abanico de nuevas oportunidades para enriquecer la experiencia en las tres fases en las que el ciudadano tiene un contacto directo con una entidad cultural:

- Fase de descubrimiento: antes de visitarla
- Fase de la experiencia directa: durante la visita
- Fase de compartir la experiencia: después de visitarla

AC/E, cuyo objetivo es facilitar la promoción, desarrollo e internacionalización del sector creativo y cultural español, analizará anualmente las principales tendencias tecnológicas que los gestores culturales deberían tener en cuenta en los próximos años para incorporarlas gradualmente en las tres fases mencionadas. En la era digital, los gestores culturales deberán determinar cómo, dónde y cuándo integrar herramientas como los códigos QR, la geolocalización o la realidad aumentada, entre otras posibilidades, para desarrollar nuevos servicios que permitan a las entidades culturales crear experiencias en línea con las expectativas de los usuarios del siglo XXI.

Con el fin de conseguir este propósito, el amplio contenido del Anuario se ha dividido en dos grandes secciones para facilitar la lectura a los diferentes públicos objetivos. Por un lado, el Anuario cuenta con nueve artículos de opinión que analizan las principales tendencias tecnológicas con un enfoque muy transversal, es decir, todos los profesionales culturales podrán leer estos nueve artículos, ya que su contenido puede aplicarse en cualquier tipo de entidad cultural. Las tendencias tecnológicas transversales que se han analizado este año van desde el impacto de los nuevos conceptos de «gamificación», «narrativas transmedia» y «crowdfunding» en el sector cultural hasta temas de máxima actualidad como la cultura en la nube, cómo vender cultura por Internet o el papel de las redes sociales en la promoción de la cultura, entre otros.

Por otro lado, cada año AC/E analizará el impacto de Internet en un segmento específico del sector

cultural con el fin de profundizar en la transformación que allí está teniendo lugar. La edición de este primer anuario ha centrado su atención en el mundo de las artes escénicas (teatro, ópera, danza, ballet, etc.). Hemos analizado la incorporación de las nuevas tecnologías en múltiples ámbitos de estas disciplinas: desde la producción y la promoción hasta la distribución, pasando por la creación o la escenificación, entre otras áreas. Para ello, hemos identificado y estudiado casos de éxito y buenas prácticas, a nivel nacional e internacional, con el fin de ayudar a los profesionales de las artes escénicas a conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para sus entidades, así como las tendencias digitales que deberán tener en cuenta en los próximos años.

El Anuario AC/E aspira a convertirse en un manual de referencia y consulta permanente por parte de los gestores culturales que quieran descubrir las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías al mundo de la cultura. Para facilitar su acceso y consulta, los anuarios se publicarán gratuitamente con una licencia de Creative Commons que permitirá a los usuarios su copia y distribución por cualquier medio siempre que mantenga el reconocimiento de sus autores y AC/E, no haga uso comercial de la obra y no realice ninguna modificación de ella.

**Elvira Marco,**  
Directora de AC/E

**Javier Celaya,**  
Director del Anuario AC/E  
de Cultura Digital 2014

# Índice

<b>1. HACIA DÓNDE VAMOS: TENDENCIAS DIGITALES EN EL MUNDO DE LA CULTURA</b>	<b>10</b>
TEMA 1	
<b>Tensiones y tendencias en la cultura digital</b>	
por Antonio Rodríguez de las Heras.....	11
TEMA 2	
<b>Crowdsourcing. Cultura compartida</b>	
por Tíscar Lara.....	20
TEMA 3	
<b>Gamificación, generando compromiso con la cultura</b>	
por Sergio Jiménez Arenas.....	30
TEMA 4	
<b>La cultura en la nube</b>	
por Isabel Fernández Peñuelas.....	40
TEMA 5	
<b>La comercialización y el consumo del sector cultural a través de la tecnología digital</b>	
por Esteban Trigos.....	53
TEMA 6	
<b>Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital</b>	
por Carlos A. Scolari.....	71
TEMA 7	
<b>El Modelo de Ciclo de Vida del Archivado Web</b>	
por Kristine Hanna.....	82
TEMA 8	
<b>¿Sirven para algo las redes sociales en el sector cultural?</b>	
por José de la Peña Aznar.....	101
TEMA 9	
<b>La llegada de las nuevas tecnologías afectivas al sector cultural</b>	
por José Antonio Vázquez Aldecoa.....	113

## 2. FOCUS 2014: USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS ARTES ESCÉNICAS

por Javier Celaya y Felipe Santos

	<b>129</b>
ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS ARTES ESCÉNICAS.....	130
ANÁLISIS DE CASOS DE ÉXITO Y BUENAS PRÁCTICAS.....	133
<b>1. La utilización de las nuevas tecnologías en las obras de artes escénicas.....</b>	<b>133</b>
<b>VIDEO MAPPING</b>	
· en ópera: <i>El oro del Rin</i> (Oviedo).....	134
· en danza: Núria Font.....	134
<b>ESPACIOS PARA LA CREACIÓN</b>	
· Festival IDN.....	134
· Instalaciones Interactivas Bailadas.....	134
· European Performing Arts and Transmedia Lab.....	135
<b>OBRAS</b>	
· <i>Robot</i> , de Blanca Li.....	135
· <i>Ghost Road</i> , de LOD.....	135
· <i>Trinity</i> , de Óscar Sol e Iris Heitzinger.....	135
· Compañía Ferroviaria: <i>El sueño de la razón</i> , de Antonio Buero Vallejo.....	136
· Insectotròpics.....	136
· <i>Corpo-Realidad</i> , de María Castellano.....	136
· <i>Todos mienten</i> , de Producciones Margarita Iriarte.....	136
· <i>Skinstrument II</i> , de Daan Brinkmann (Ámsterdam, 1983).....	137
· Malabaracirco.....	137
· <i>Trilogía sobre niños e imágenes</i> , de Teatro Paraíso.....	138
<b>2. La influencia de las nuevas tecnologías en la forma de asistir a las representaciones de artes escénicas.....</b>	<b>139</b>
<b>2.1 La utilización de las nuevas tecnologías durante las representaciones.....</b>	<b>139</b>
<b>ÓPERA EN DIRECTO EN TWITTER</b>	
· Teatro Alla Scala (Milán).....	140
<b>PROGRAMAS DE MANO A TRAVÉS DE TWITTER</b>	
· National Symphony Orchestra (Washington).....	141
<b>TWEET SEATS</b>	
· Lyric Opera de Kansas.....	141
· Carolina Ballet.....	142
· Dayton Opera.....	142
· Festival Shakespeare de Saint Louis.....	142
· Cincinnati Symphony Orchestra.....	142

<b>BLOGGER'S NIGHT AT THE OPERA</b>	
· Vancouver Opera.....	142
<b>SOCIAL MEDIA MOMENTS</b>	
· San Francisco Gay Men's Chorus.....	142
<b>OPERA NINJA</b>	
· Vancouver Opera.....	143
<b>TEXT-PERTS</b>	
· <i>The Eyes Of Helios</i> (Toronto).....	143
· Diablo Ballet (San Francisco).....	143
<b>2.2 La explotación comercial de las representaciones como producto audiovisual.....</b>	<b>144</b>
<b>SALAS DE CONCIERTOS</b>	
· Orquesta Filarmónica de Berlín.....	144
<b>TEATROS DE ÓPERA</b>	
· Metropolitan Opera (Nueva York).....	145
· Royal Opera House (Londres).....	145
· Glyndebourne Festival.....	146
· Teatro Real (Madrid).....	146
· Teatro Alla Scala (Milán).....	146
· Teatro de la Ópera de Baviera (Múnich).....	146
<b>PLATAFORMAS AUDIOVISUALES</b>	
· Medici.Tv.....	147
· Arte Live Web.....	147
· The Digital Theatre.....	147
<b>3. Las nuevas tecnologías en el antes y el después de una función de artes escénicas.....</b>	<b>148</b>
<b>3.1 La utilización de las nuevas tecnologías para la creación de una comunidad.....</b>	<b>148</b>
<b>MEDIOS SOCIALES EN ARTES ESCÉNICAS.....</b>	<b>149</b>
<b>CASOS DE APLICACIÓN DE REDES SOCIALES</b>	
· Admiralpalast (Berlín).....	150
· BBC Proms (Londres).....	150
· Soundcloud.....	151
<b>SEGMENTACIÓN DE PÚBLICOS</b>	
· Mercat de les Flors (Barcelona).....	151
<b>CROWDFUNDING</b>	
· Lanzanos.com.....	152
· Goteo.org.....	152
· Verkami.....	152
· <i>Der Kaiser von Atlantis</i> (Zaragoza).....	153
· Caminos.....	153

<b>CROWDSOURCING</b>	
· Diablo Ballet: <i>Flight of the Dodo</i> (San Francisco).....	153
<b>PROMOCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN</b>	
· National Theatre (Londres).....	154
· Your Digital Double, de Headlong (Reino Unido).....	154
· Livekritik.de (Alemania).....	154
· Stage Entertainment (Alemania).....	154
· Sydney Opera House.....	155
<b>CREACIÓN DE FOROS</b>	
· Portal de la Danza (Inaem).....	155
· SNEO Danza tv3D.....	155
· Comédie-Française.....	156
· liquidMaps.....	156
<b>SOLUCIONES PARA LA VENTA DE ENTRADAS</b>	
· Aplicaciones en iTunes.....	157
· Ópera de Roma.....	157
· Salle Pleyel (París).....	157
· Arena di Verona.....	157
· Portales.....	157
· Inaem.....	157
<b>PROGRAMAS DE GESTIÓN DE TEATROS</b>	
· E-Protea.....	158
· SITE Distribución.....	158
<b>UNA NOCHE EN LA ÓPERA DE SÍDNEY.....</b>	<b>158</b>
<b>CREACIÓN DE BLOGS</b>	
· Teatros del Canal (Madrid).....	159
· MC2 (Maison de la Culture de Grenoble).....	159
<b>DISEÑO DE PÁGINAS WEB</b>	
· Thalia Theater (Hamburgo).....	159
· MC2 (Maison de la Culture de Grenoble).....	160
· FiraTàrrega.....	160
· Laburbujacirko!.....	160
<b>CÓDIGOS QR</b>	
· Instituto Nacional de Bellas Artes (Compañía Nacional de Teatro de México).....	160
· Teatro Español (Madrid).....	160
· Teatros del Canal (Madrid).....	160
<b>3.2. Generación de recursos pedagógicos y accesibles en los espacios de artes escénicas.....</b>	<b>161</b>
<b>ORGANIZACIONES DE RECURSOS PEDAGÓGICOS</b>	
· Reseo.....	161
· Red de Organizadores de Conciertos Educativos (ROCE).....	161
· Centro Dramático Nacional.....	162

<b>PROGRAMAS PEDAGÓGICOS</b>	
· Globe Playground (Shakespeare's Globe Theatre).....	162
· Digital Classroom (The National Theatre).....	162
· <i>La dama boba</i> (Universidad Complutense de Madrid).....	162
· Sydney Opera House.....	163
· New Music Now.....	163
<b>RECURSOS PARA DISCAPACITADOS</b>	
· Teatro Accesible.....	163
<b>Conclusiones.....</b>	<b>164</b>



# Introducción: impacto de las nuevas tecnologías en las artes escénicas

Este estudio pretende ofrecer un panorama de la aplicación de las nuevas tecnologías a las artes escénicas. No se trata, por tanto, de un ránking ni de una evaluación de cada una de estas manifestaciones, sino de un análisis exhaustivo de las tendencias más significativas y sus casos más representativos. La investigación se ha estructurado en tres bloques:

1. La utilización de las nuevas tecnologías en las obras de artes escénicas.
2. La influencia de las nuevas tecnologías en la forma de asistir a las representaciones de artes escénicas.
3. Las nuevas tecnologías en el antes y el después de una función de artes escénicas.

## Análisis del impacto de las nuevas tecnologías en las artes escénicas

La historia de las artes escénicas ha estado ligada desde el comienzo a su relación con el espectador, al efecto que la obra —a través del autor y de sus intérpretes— aspira a tener entre el público presente en la sala. El hecho de que esa platea respire el mismo oxígeno que respiran los actores convierte el teatro, la ópera, el ballet, en una suerte de comunión colectiva, de vivencia compartida. En el mundo griego y latino, el teatro se ocupaba de los asuntos de la polis, era un espejo de los avatares cotidianos, donde su carácter mítico y ejemplarizante trazaba paralelos con las vidas de quienes lo presenciaban. Por eso, los protagonistas eran reyes, príncipes, dioses o semidioses. La obra de aquel tiempo aspiraba a la catarsis, a mover conciencias, a modificar la moral y la conducta de quienes acudían a los teatros. Esta relación se modificó a medida que aquellas obras empezaron a representarse en lugares menos accesibles y más cerrados, como los salones de los

palacios de la aristocracia a partir de la Edad Media. Los nobles y la corte agasajaban a sus invitados con obras de teatro y pequeñas óperas. De hecho, la que está considerada como la primera ópera de la historia se estrenó en un salón del palacio de los Gonzaga, en Mantua. Sin embargo, aquel género estaba destinado a convertirse en el primero eminentemente urbano y progresivamente pasaría a ser representado en teatros.

En las grandes urbes se empiezan a construir teatros y los que antes se reunían en los exclusivos salones de los palacios dirigen su interés hacia esta construcción donde se multiplica el sentido de aquellas primeras fiestas. Las artes escénicas son el entretenimiento de una clase social, uno de los pasatiempos preferidos de la corte. Los músicos estaban al servicio de su amo tanto como podía estarlo el mayordomo y vestían librea como el resto del personal de servicio.

Con la Revolución francesa este planteamiento empieza a cambiar. Los temas intrascendentes y míticos se vuelven mucho más cercanos. La distancia entre el escenario y la platea se reduce de nuevo y las artes escénicas vuelven a aspirar poco a poco a modificar los pensamientos y la manera de obrar de sus espectadores.

A partir de la segunda mitad del siglo XIX, la lucha de las artes escénicas se ha centrado en conseguir la máxima concentración del espectador en lo que ocurre en el escenario. Con Richard Wagner, que se inspira en la recuperación del espíritu de la vieja tragedia griega, el espectador asiste a un drama musical que es un espejo de sí mismo y de lo que le rodea. Las luces y la orquesta a la vista del siglo XVIII desaparecerán y será el primero que apague las luces del teatro y esconda la orquesta en un foso. Todo, con el objetivo de privilegiar la atención del espectador, de esclavizarlo hacia lo que ocurre en el escenario.

La incorporación de las nuevas tecnologías a la vida económica y social de estos primeros años del siglo XXI ha venido a desarrollar, según el nombre dado por varios expertos, una auténtica economía de la atención. La proliferación de información hace que sus destinatarios tengan que procesar y seleccionar todos esos estímulos. Luchar por su atención se ha convertido en uno de los axiomas de la nueva sociedad digital, exactamente lo que lleva años ocurriendo en la historia de las artes escénicas.

Hay quien podría recelar de la aplicación de esas nuevas tecnologías a un ámbito donde la atención del espectador ha de estar en lo que ocurre encima del escenario. Sin embargo, lejos de suponer un obstáculo, la aplicación de las nuevas tecnologías a las artes escénicas es una oportunidad, no solo para aumentar la eficacia de la llegada al público, sino también para la creación de nuevas audiencias. Mostrar ejemplos de este cambio es el objetivo de este estudio.

La aplicación de las nuevas tecnologías a las artes escénicas ha generado una serie de cambios en la concepción y escenificación de las obras, en primer

lugar, y en la manera en que el público asiste a esas representaciones, en segundo término.

**La primera consecuencia y la más clara ha sido el cambio que ha supuesto su utilización en las obras que se representan.** Las posibilidades técnicas han multiplicado las opciones de los escenógrafos para las puestas en escena. Ya no solo la maquinaria, sino los recursos utilizados en el mismo escenario. Nuevas artes como el videoarte o la performance sonora se han abierto camino a la hora de visitar obras ya consideradas clásicas como nuevas propuestas contemporáneas.

**La segunda consecuencia tiene que ver con la manera en que el público asiste a la representación.**

La concentración seguirá siendo máxima sobre lo que ocurre en el escenario, pero cabe preguntarse si en el futuro las nuevas obras que se crearán para estos espacios no incluirán una manera de interactuar con el público a través de los dispositivos electrónicos que cada uno lleva en su bolsillo. Al final, se trata de «cultura vista con otros ojos a través de otros ojos», como constata Isabel F. Peñuelas en el artículo de este Anuario «Cultura en la nube». La consabida advertencia «Les rogamos que desconecten sus teléfonos móviles» podría convertirse en breve en «Les rogamos que silencien sus teléfonos móviles» o «Les rogamos que pongan sus teléfonos móviles en Modo Teatro», añadiendo un nuevo modo, como ocurre en los aviones, para limitar algunas capacidades del teléfono, que en el caso del teatro sería su completo silenciamiento. No sería la primera vez que un espectador, arrobado por la interpretación de una actriz o por una frase que acaba de escuchar, se sienta tentado a consultar en su programa de mano quién es ella o cuál es la frase exacta que acaba de escuchar. O en qué año se escribió la obra. Ese programa de mano se convertirá a buen seguro en una aplicación hecha *ad hoc* para cada representa-

**La aplicación de las nuevas tecnologías a las artes escénicas es una oportunidad para llegar a más público y crear nuevas audiencias**

ción, con la posibilidad de ampliar la información en momentos como los entreactos. Lo mismo ocurre con las redes sociales. Cada vez será más habitual ver al público tuitear algo que le ha gustado mucho o enviárselo y recomendárselo en el mismo momento a un amigo.

Las nuevas tecnologías permitirán ampliar el radio de alcance de las obras de artes escénicas y llegarán a otras personas a través de medios audiovisuales en condiciones cada vez mejores de sonido e imagen. Esta fórmula se convertirá en una fuente de ingresos adicionales para el espacio escénico y de aumento de su notoriedad.

**La tercera consecuencia tiene que ver con el antes y el después de cada representación.** La vieja aspiración del teatro de vanguardia, que ambicionaba permanecer en la mente del espectador aun cuando hubiese concluido cada función, puede verse amplia-

da con las nuevas tecnologías de la comunicación, que permitirán la creación de comunidades de interés entre el público de cada espacio escénico, aunque entre ellos medien kilómetros de distancia. En el futuro, el aficionado a las artes escénicas asistirá a las representaciones de los teatros más próximos a su lugar de residencia y podrá abonarse a distancia a las temporadas de otros teatros del mundo. Opinará y recomendará en idiomas distintos al suyo sobre lo que ha visto y escuchado, bien en el mismo momento en que lo está presenciando, bien después de cada representación. Seguirá la vida de sus teatros, actores, cantantes o bailarines favoritos. Será capaz de asistir a ensayos y a lo que ocurre tras el escenario. Y cuando llegue a casa quizá pueda descargarse alguno de los múltiples recursos educativos de sus teatros preferidos y poder compartir con los niños pequeños, la futura generación de espectadores, todo aquello que despierta su pasión por las artes escénicas.

## ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA (AC/E)

### Consejo de Administración

#### **Presidenta**

M.ª Teresa Lizaranzu Perinat

#### **Consejeros**

María Claver Ruiz

Fernando Eguidazu Palacios

Víctor García de la Concha

Manuel Ángel de Miguel Monterrubio

Valle Ordóñez Carbajal

María Belén Plaza Cruz

Jesús Prieto de Pedro

Miguel Ángel Recio Crespo

Susana de la Sierra Morón

Itziar Taboada Aquerreta

Alberto Valdivielso Cañas

#### **Secretario del Consejo**

Miguel Sampol Pucurull

### Equipo directivo

Elvira Marco Martínez

**Directora General**

Jorge Sobredo Galanes

**Director de Programación**

Carmelo García Ollauri

**Director Financiero**

Pilar Gómez Gutiérrez

**Directora de Producción**

**Organiza y edita**

Acción Cultural Española (AC/E)

**Director**

Javier Celaya (Dosdoce.com)

**Coordinación**

Raquel Mesa (AC/E)

**Textos**

Isabel Fernández Peñuelas  
Kristine Hanna  
Sergio Jiménez Arenas  
Tíscar Lara  
José de la Peña Aznar  
Antonio Rodríguez de las Heras  
Carlos A. Scolari  
Felipe Santos  
Esteban Trigos  
José Antonio Vázquez Aldecoa

**Edición de textos**

Ana Martín Moreno

**Diseño y maquetación Pdf**

Ibai Cereijo

**Maquetación Epub**

Valentín Pérez

**Foto cubierta**

©Paper Boat Creative/Gettyimages

El Anuario AC/E de Cultura Digital se publica gratuitamente con una licencia de Creative Commons, de tipo "Reconocimiento - No Comercial - Sin obra derivada", que permitirá a los usuarios su copia y distribución por cualquier medio siempre que mantenga el reconocimiento de sus autores y AC/E, no haga uso comercial de la obra y no realice ninguna modificación de ella.

© [Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/)

[www.accioncultural.es](http://www.accioncultural.es)

#AnuarioACE

ISBN: 978-84-15272-51-9

**AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecer su participación en este estudio a todas las personas y compañías que nos enviaron, de forma desinteresada, sus casos de buenas prácticas digitales en el entorno de las artes escénicas, en respuesta a la convocatoria que lanzó AC/E a través de su página web [www.accioncultural.es](http://www.accioncultural.es) entre septiembre y octubre de 2013.

También damos las gracias a todas las organizaciones y personas cuyas experiencias aparecen mencionadas en los diferentes capítulos de este estudio para ejemplificar prácticas digitales.

Agradeceremos sus opiniones y observaciones a esta publicación, para lo que pueden dirigirse a [raquel.mesa@accioncultural.es](mailto:raquel.mesa@accioncultural.es)