

La variedad de la 'app' cultural



Art Phone
Guía para encontrar todo lo relacionado con el arte y la cultura a tu alrededor



iCaixaForum
Información, agenda y compra de entradas de los centros CaixaForum de Barcelona y Madrid



BAM
Horarios de los conciertos, geolocalización de los escenarios e información sobre los músicos



TED
Acceso a los vídeos de las conferencias organizadas por Tecnología, Entretenimiento, Diseño



Reactable
Instrumento desarrollado por un equipo de la UPP para componer y compartir música

Creadores e instituciones culturales aprovechan las aplicaciones para móviles y tabletas con la intención de reinventar la experiencia artística

'Apps' de museo

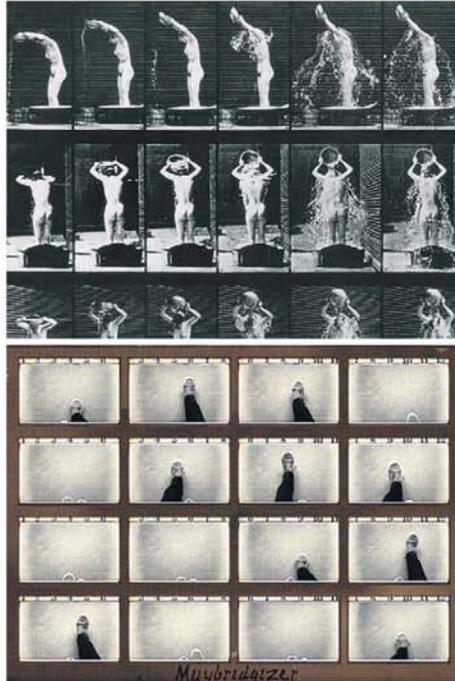
SERGI SIENDONES
Barcelona

En el mirador del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, el primero de los ponentes plantea una pregunta a los asistentes: "¿Cuántos de vosotros sois nomofóbicos?". El ponente levanta la mano, pero casi nadie le sigue. "Vamos, no seáis tímidos", insiste. Ante la escasa respuesta por parte del público plantea una serie de preguntas: ¿Cuántos, si os dejáis el móvil en casa, volvéis a por él? ¿Cuántos os ponéis nerviosos si no hay cobertura o si a mediodía la batería de vuestro móvil está a punto de acabarse? ¿Cuántos miráis el móvil más de dos veces por hora? Las manos se alzan en masa. "La nomofobia -explica- proviene del inglés *no-mobile-phone phobia*, y se usa para referirse al miedo irracional a salir de casa sin el teléfono móvil".

Las palabras de Hernán Rodríguez, director de la Asociación Española de Comunicaciones Móviles, introdujeron el debate *Apps para una nueva cultura*, celebrado el pasado jueves en el CCCB. Las apps se han expandido a un ritmo vertiginoso a raíz de la alta penetración social lograda por smartphones y tabletas.

Lorea Iglesias, historiadora del arte, investiga el uso del móvil en las prácticas artísticas en la UAB. Junto al colectivo Space Vandals ha desarrollado el proyecto *Nohaypan*, que parte de la utilización de la denominada realidad aumentada para reflexionar sobre el control y la apropiación de espacios públicos por parte del poder político y económico. La explicación más comprensible de realidad aumentada sería la posibilidad de superponer datos, gráficos e imágenes sobre una imagen en tiempo real. Mediante la app Layar, por ejemplo, veremos a través de la pantalla de nuestro móvil lo que tenemos delante con el añadido de la información extra que los usuarios hayan introducido en esta nueva capa de realidad.

El proyecto *Nohaypan* consiste en la inserción de siete imágenes geopositionadas en siete puntos de la plaza Catalunya de Barcelona. Mediante Layar veremos en cada uno de estos puntos de la plaza una pancarta con una de las frases más emblemáticas del movimiento 15M. La reflexión de fondo es el uso de este espacio virtual no controlado para la creación y el activismo: "Quitaron las pancartas de la plaza, pero gracias a la realidad aumentada podemos mantenerlas allí".



TATE Y MoMA

Experimentar y jugar con el arte como excusa

Con motivo de una exposición sobre el fotógrafo Eadweard Muybridge, cuyos experimentos sobre la imagen en movimiento sentaron las bases de lo que sería el cinematógrafo, la Tate desarrolló el año pasado la aplicación *Muybridgezer*. Con ella el usuario puede crear sus propias secuencias de fotografías y experimentar como lo hizo Muybridge. Es un ejemplo claro del potencial de las apps, cuya función puede ser mucho más imaginativa que resumir el contenido de una muestra.

Desde el punto de vista del museo como institución, propuestas como la del MoMA con la aplicación *Art Lab* para niños, con actividades y juegos relacionados con el arte, y la de la propia Tate con la app *Tate Trumps*, un juego de cartas basado en los cuadros de la galería británica, muestran alternativas de calidad al clásico uso informativo que las instituciones culturales hacen de internet y la tecnología.



CENTRE DE CULTURA CONTEMPORÀNIA DE BARCELONA

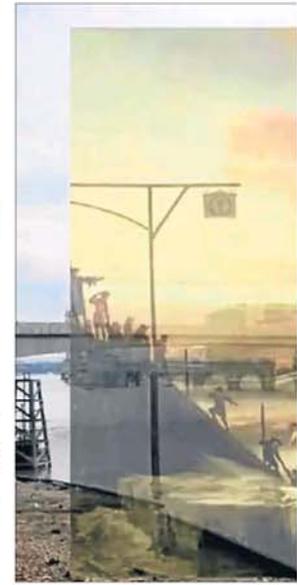
Una exposición física y otra virtual

El CCCB se propuso este año con *Pantalla Global* explotar el potencial de internet y las apps. La muestra terminaba en una sala donde se podían experimentar propuestas basadas en realidad aumentada con un

iPad. Además, la creación de una exposición alternativa en formato web y app que, utilizando las mismas obras, las presenta en un espacio virtual que no tiene la estructura del museo, pretende demostrar

que representar la exposición física es quedarse corto.

En octubre, con motivo de la exposición *El Paralel, 1894-1939*, el CCCB presentará una app con rutas para disfrutar de la muestra en la calle.



Lorea Iglesias preparó un post en su blog (blogmobileart.com) para ayudarse durante la ponencia en el mirador del CCCB. Enseñada se pudo observar que el ejemplo de *Nohaypan* es tan sólo uno entre miles. Por un lado, las apps pueden ser herramientas para crear, instrumentos musicales, pinceles o cámaras con prestaciones todavía por explorar. Que el artista británico David Hockney -que expone hasta el próximo día 30 en el Guggenheim de Bilbao- haya usado la app *Brushes* para pintar, así como la existencia del instrumento de música electroacústica (ahora app) *Reactable*

Printed and distributed by NewspaperDirect
www.newspaperdirect.com | 01303 431000 | 01303 431000
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW

