

Se abre el telón

EL PAÍS

PORTADA

INTERNACIONAL

POLÍTICA

ECONOMÍA

CULTURA

SOCIEDAD

DEPORTES

BLOGS TECNOLOGÍA

Ir a tecnología →

Los penitentes del arte

Por: Roberta Bosco y Stefano Caldana | 06 de mayo de 2013



Somos partidarios del arte y las nuevas tecnologías, pero lo que es cierto es que en su mayoría, los museos del mundo siguen interpretando la tecnología tan sólo como un soporte para acercarse a nuevos públicos. Esto significa que su interés no son las obras más vanguardistas, si no las aplicaciones para conectar con los visitantes, que sin embargo desgraciadamente no están renovando el papel del público en relación al arte. Mientras el arte digital premia la participación activa del espectador convertido en usuario, las aplicaciones desarrolladas por los museos están convirtiendo los visitantes en penitentes, que se parecen cada vez más a los fieles en los lugares de culto, aislados de un su entorno y recogidos delante de un libro de oraciones. Si en la calle los transeúntes están más pendientes de lo que acontece en sus smartphones que en derredor, en los museos a menudo se ve el público deambular entre pasillos repletos de apabullantes obras de arte con la cabeza reclinada, absortos delante de los 'nuevos misales': tabletas y teléfonos inteligentes. ¡El que esté libre de culpa, que arroje la primera tableta! ...nunca mejor dicho.



Después de seguir a lo largo de 2012 todas las novedades del sector cultural para soportes inteligentes, queremos hacer el punto de la situación en España, recorriendo algunas iniciativas destacadas, empezando por la más reciente que llega de un peso pesado del sector, el Museo Nacional del Prado. Aprovechando el Día del libro, el pasado 23 de abril, el centro madrileño ha

lanzado *La Guía del Prado*, su primera guía digital con vocación internacional en cinco idiomas (a final de mes en ocho), descargable desde el App Store por 9.99 euros. Concebida como una nueva forma de recorrer y disfrutar del Prado, la guía invita a experimentar la colección del centro a través de imágenes en alta definición, que permiten navegar dentro de las 50 obras maestras, como *Las Meninas* de Velázquez, *La Adoración de los pastores* del Greco, *La Anunciación* de Fra Angelico y *El lavatorio* de Tintoretto, ofreciendo un acercamiento a la obra superior incluso al que se consigue en una visita presencial.

A esto hay que añadir detalles que habitualmente no se pueden apreciar en las salas de exposiciones. Por ejemplo las traseras de trípticos y dípticos, como el *Jardín de las delicias*, la *Adoración de los Magos* o el *Carro de heno* del Bosco, que recientemente formaron parte de la exposición *Los trípticos cerrados del Museo del Prado. De grisalla a color*.



El arte en la EDAD DEL SILICIO

El imprevisible universo de la creatividad basada en tecnologías digitales: net.art, media art, telepresencia, realidad aumentada. Estamos viviendo tiempos revolucionarios: las nuevas tecnologías han transformado el paradigma del arte, democratizando el proceso creativo e hibridando el futuro.

"En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se difundirá". La Société Anonyme.

SOBRE LOS AUTORES



Roberta Bosco, periodista especializada en arte contemporáneo y nuevos medios.

Stefano Caldana, periodista especializado en cultura digital.

Juntos escriben sobre temas de arte y cultura digital para CiberP@is, el suplemento dedicado a las nuevas tecnologías de El País y en otras secciones del diario.

Entre otros proyectos, han comisariado *Conexión remota*, una selección de net.art para la exposición Antagonismos. Casos de Estudio en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y las exposiciones *Digital Jam* y *Web as Canvas* en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, para el festival Art Futura; London Calling para el Festival Sonar y *Donkijote* para Laboral Centro de Arte en Gijón. Son autores de *Arte.red*, una historia navegable subjetiva de la creación en Internet para El País Digital.

Se abre el telón

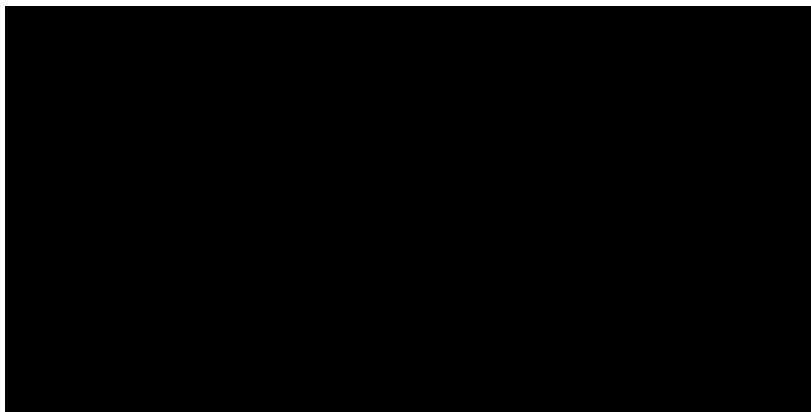
ESKUP



El arte en la edad del silicio

Este espacio es un spin-off del blog *El Arte en la Edad del Silicio* abierto a todos para compartir noticias y hablar de arte en el siglo XXI, nuevos medios y nuevas expresiones de la creatividad contemporánea.

Stefano Caldana Oh... ok, *Email Guitar*... David Neevel <http://davidnevel.com> envía mensajes de correo electrónico con su guitarra.



Desarrollada por el estudio británico **Fernando Gutiérrez**, La **Guía del Prado** se publicita como un **instrumento imprescindible** para acercarse de manera inédita al grande centro de arte madrileño. Según sus creadores se revelará **esencial para todo tipo de público**, de los profanos a los especialistas, que apreciaran la completa **documentación de 400 obras** formada por imágenes de altísima calidad y textos sintéticos, rigurosos y accesibles, redactados por un equipo de especialistas, coordinado por el Museo.

Además de la selección de las 400 obras principales de la colección permanente, la nueva Guía permite ampliar de forma cronológica la **información sobre las escuelas internacionales** más características de la historia del arte, enfatizando las diferencias y peculiaridades de los artistas conservados en el Museo, dónde ocupa un lugar esencial **Velázquez**, rodeado por **Goya**, **El Greco**, **Tiziano**, **El Bosco** y **Rubens**, los pilares de la colección.

Considerando que en 2012 el **Prado** ha contabilizado **más de 4,5 millones de visitas en su web**, superando ampliamente los **3 millones de visitantes reales**, esta guía responde por lo menos al interés del público por los soportes digitales y constituye **una necesaria actualización de su guía en papel** lanzada en 2008, que se imprimió en más de 240.000 ejemplares.



En la misma línea del Prado se están moviendo otras instituciones españolas y sobre todo **los centros de periferia**, que **aspiran a alcanzar una mayor difusión** gracias a las nuevas aplicaciones interactivas. Un ejemplo típico es **Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón**, que el pasado mes de febrero lanzó una aplicación para móviles y tabletas que **permite visitar virtualmente sus exposiciones**. En este caso **la aplicación es gratuita** y está **disponible para Android**, a través de la plataforma de distribución **Google Play** y en el **App Store** para dispositivos con sistema iOS, como los iPhone e iPad.

La aplicación de **Laboral** pretende **ampliar la repercusión de las actividades del centro** y está diseñada a modo de **folleto expandido** con el plano de localización de la muestra e información multimedia (textos, fotografías, vídeos y entrevistas) sobre cada artista, obra y comisario. "La idea es reunir todo el material relativo a las exposiciones para que la gente las pueda ver antes de venir y también le sirva de

apoyo informativo durante la visita. **Es algo así como un catálogo expandido**, que además reúne toda la información general del Centro como horarios, tarifas y datos de contacto", explican desde **Laboral**.

El proyecto, resultado de la cooperación con **LLUME**, Estudios y Proyectos Culturales, una empresa activa en el desarrollo de herramientas digitales, **permite a Laboral sumarse a una tendencia** por la que ya han apostado algunos de los espacios artísticos más importantes de **España** y también otras entidades más periféricas como es el caso de la **Fundación Helga de Alvear** de **Cáceres**.

En 2011 el centro extremeño **se adelantó a todos los grandes museos de España** con **una aplicación gratuita** y para cualquier dispositivo, que se concibió al mismo tiempo como **una manera para planificar la visita al centro**, un **recorrido virtual de las exposiciones temporales** en curso y una oportunidad para revivir la experiencia de las muestra ya clausuradas.

[Necesitas instalar una versión reciente del plugin de Flash para ver vídeos]

Tema: **El arte en la edad del silicio**

29/04/2013, a las 13:19

Stefano Caldana *Hello World! Processing* <http://hello-world.cc/> el primer documental de una serie dedicada a Processing, OpenFrameworks y Pure data, creado por los madrileños **Abelardo Gil-Fournier** y **Raúl Alaejos** de **Ultra-lab** <http://ultra-lab.net/> [Necesitas instalar una versión reciente del plugin de Flash para ver vídeos]

Tema: **El arte en la edad del silicio**

29/04/2013, a las 09:54

ARCO BLOGGERS

ARCO Bloggers es una experiencia editorial participativa online de Roberta Bosco y Stefano Caldana para **ARCOmadrid 2013**.

ARCO Bloggers es un proyecto experimental y un encuentro de bloggers y creadores de opinión en la red, que tendrá lugar en el marco del Foro de Expertos, durante la feria de arte contemporáneo **ARCOmadrid 2013**.

TWITTER

El arte en la edad del silicio

FACEBOOK

El arte en la edad del silicio
Me gusta Te gusta esto.

El arte en la edad del silicio
Los museos españoles multiplican esfuerzos para sacar aplicaciones para los nuevos soportes móviles
Hace 25 minutos

Los penitentes del arte
blogs.elpais.com
Somos partidarios del arte y las nuevas tecnologías, pero lo que es cierto es que en su mayoría, los museos del mundo siguen interpretando la tecnología tan sólo como un soporte para acercarse a nuevos públicos. Esto significa que su interés no son las obras más vanguardistas, si no las...

Plug-in social de Facebook

BUSCAR EN EL ARTE EN LA EDAD DEL SILICIO

ARCHIVO



Las aplicaciones de Fundación Helga de Alvear / iOS, Android.

La ex galerista y coleccionista **Helga de Alvear** (Kirn, Alemania, 1936) en 2010 fue incluida en la afamada lista *Power 100*, que reúne las **100 personas más relevantes e influyentes del mundo del arte**. El año siguiente el centro, que atesora su extraordinaria colección de arte contemporáneo, **se estrenó en el campo de las aplicaciones** con la exposición, *Historias de la vida material* comisariada por el portugués **Delfim Sardo**, concebida inicialmente como una presentación textual con el perfil de los artistas y fichas técnicas de cada obra. "Tras ella, decidimos hacer, aunque ya había finalizado, **la aplicación de la exposición inaugural, Márgenes de silencio**, formada por **las 115 obras de la Colección Helga de Alvear** con las que inauguramos el centro en junio de 2010", explica al *Silicio* **María Jesús Ávila**, coordinadora del centro. **Ávila** añade que la Fundación ha **integrado este modelo para las siguientes iniciativas**, desarrollando la aplicación con **progresivas modificaciones y mejoras**. Entre estas, la posibilidad de acceder directamente a las obras a través del listado inicial de artistas, la creación de un icono que da acceso a las cuatro plantas del Centro y ofrece las vistas de las salas de exposición y la posibilidad de interactuar con cada obra, desplegando una completa ficha técnica sobre la pieza y el artista.

Las aplicaciones de la **Fundación Helga de Alvear** quieren ser **una apuesta para la modernización**, a través de las nuevas tecnologías, de los sistemas de comunicación y difusión, en relación con el público. **Realizadas por la empresa cacereña** de tecnología y diseño **Imanguxara**, tuvieron una buena acogida desde el primer momento, registrando descargas desde medio mundo, en especial modo desde **España**, pero también desde **México, Estados Unidos, Costa Rica, Argentina, Alemania** y muchos otros países.



En **Barcelona**, el **Museo del Modernismo Catalán** (MMCat) ha aprovechado el **Día Internacional del Libro** y la **Día de Sant Jordi** para presentar un **ebook en tres idiomas** (por el momento castellano, catalán y francés), que se puede **descargar gratuitamente** desde **iTunes**. Se trata de **una versión digital del libro en papel del museo**, enriquecida con más imágenes y recursos interactivos, que permiten al usuario **sumergirse de forma didáctica y amena en la colección del museo**.

"Esta edición digital **permite navegar a través de las obras**, descubriendo los secretos de sus materiales e **interactuando con las imágenes** mediante diferentes recursos táctiles y visuales en tres dimensiones. La

calidad del libro electrónico permite apreciar y **diferenciar los diferentes pigmentos** que conforman un dibujo, así como acceder y desplegar las propiedades de más de quince tipos de maderas exóticas, que se utilizaron en el mobiliario de las exuberantes casas modernistas y que desvelan los aspectos constructivos, artísticos y decorativos de los artistas más representativos del Modernismo catalán", explican los responsables de la publicación.



Además el **ebook** incluye **una selección de las nuevas incorporaciones**, unas treinta de piezas, que con motivo del **tercer aniversario del museo**, se han sumado este año a la colección permanente. Entre estas destacan el mobiliario de la desaparecida **Casa Trinxet de Josep Puig i Cadafalch** y la reja de la también desaparecida **Casa Mateu**, conocida como **La Miranda**, proyectada por **Antoni Gaudí** y

Francesc Berenguer en **Llinars del Vallès (Barcelona)**.

mayo 2013

lun.	mar.	mie.	jue.	vie.	sáb.	dom.
			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

- ▶ mayo 2013
- ▶ abril 2013
- ▶ marzo 2013
- ▶ febrero 2013
- ▶ enero 2013
- ▶ diciembre 2012
- ▶ noviembre 2012
- ▶ octubre 2012
- ▶ septiembre 2012
- ▶ agosto 2012
- ▶ julio 2012
- ▶ junio 2012
- ▶ mayo 2012
- ▶ abril 2012
- ▶ marzo 2012
- ▶ febrero 2012
- ▶ enero 2012

LO MÁS VISTO EN EL "SILICIO"

1. Saldrá desde México el primer satélite lleno de obras de arte
2. Plantar cara a los recortes de forma creativa
3. Cómo tragarse un negativo y expulsar una obra de arte
4. Las plantas escuchan y también hablan
5. Todo Don Quijote en tres segundos
6. Facebook y la deconstrucción artística de una red social
7. Desfigurando los rostros del consumismo
8. Las aventuras de las GIFs animadas en el mundo del arte
9. El edificio del MIT se convierte en un Tetris gigante
10. Esculpe tu mundo

CATEGORÍAS

- ▶ Activismo
- ▶ Aplicaciones
- ▶ Arte electrónico
- ▶ Arte híbrido
- ▶ Arte interactivo
- ▶ Arte participativo
- ▶ Arte sonoro
- ▶ Bio arte
- ▶ Diseño
- ▶ Entrevistas
- ▶ Espacios: Centros de arte
- ▶ Espacios: Galerías
- ▶ Espacios: Museos
- ▶ Eventos
- ▶ Exposiciones
- ▶ Gadgets
- ▶ Juegos
- ▶ Literatura digital
- ▶ Móvil
- ▶ Net.art

El sector de **las galerías catalanas** también multiplica sus esfuerzos para acercarse a los soportes digitales. La **Asociación Art Barcelona** que reúne algunas de las galerías de arte contemporáneo más prestigiosas de la ciudad, cuenta con **una aplicación gratuita** para *smartphones*, que permite **acceder fácilmente a la agenda de exposiciones** y demás iniciativas y novedades.



Cerramos este **recorrido por las aplicaciones museales** con **Miramusei**, de la que **escribimos hace un año** cuando **se estrenó con un recorrido virtual** del **Museo Lazaro Galdiano**, que se convirtió así en el primer museo madrileño en estrenar una aplicación de guiado interactivo. **Lo más reciente y curioso de la aplicación** es que, aunque se ofreció a otros destacados centros madrileños como el **Prado**, el **Thyssen** o el **Reina Sofía**, **no se consiguió alcanzar un acuerdo de colaboración** con dichas entidades, "por el infranqueable obstáculo, que constituyen los derechos de reproducción de las imágenes", explica al *Silicio*, **Diego Romón**, creador de **Miramusei**. La solución fue "una idea que le dio un vuelco al proyecto", continúa el promotor. "Ya que nuestra aplicación propone que los usuarios sean *prosumidores* (productores-consumidores) como demuestra el **espacio disponible para aportar contenidos y comentarios**, pensamos que eso se podría hacer extensible también a las imágenes. Muchos de los amantes del arte son al mismo tiempo artistas y se nos ocurrió ofrecer el espacio de la aplicación como **un escaparate para todo aquel que quiera mostrar su talento a los demás**. Así que ahora la aplicación es también una especie de portal de *crowdsourcing*, **donde exponer interpretaciones personales de las grandes obras de arte** que se pueden encontrar en Madrid", concluye **Romón**.

En definitiva la aplicación ofrece **distintas rutas temáticas a través de los museos de la capital y sus obras**, con múltiples narraciones e itinerarios, que van uniendo con un hilo las distintas piezas, **pero cuidado con las expectativas**, porque **las representaciones gráficas son obras de los propios usuarios!**

TEMAS RELACIONADOS:

- **Museos de España, mucha gana de tecnología y poco arte tecnológico** (23 Jul 2012)
- **El museo de mañana** (25 May 2012)
- **Construye tu propia exhibición** (15 May 2012)

Compartir

Me gusta A Stefano Caldana y 52 personas más les gusta esto.

Tweet



Comentarios (0) | Enlace permanente

Tags: [Aplicaciones](#) [Arte híbrido](#) [Arte participativo](#) [Espacios: Centros de arte](#)
[Espacios: Galerías](#) [Espacios: Museos](#) [Móvil](#) [Publicaciones](#)

Hay 0 Comentarios

Publicar un comentario

Si tienes una cuenta en TypePad o TypeKey, por favor [inicia sesión](#).

Nombre:

Correo electrónico:

URL:

Comentarios:

- ▶ Performance
- ▶ Publicaciones
- ▶ Realidad aumentada
- ▶ Redes sociales
- ▶ Robótica
- ▶ Tecnología
- ▶ Telepresencia
- ▶ Vida artificial
- ▶ Vintage
- ▶ Vídeo
- ▶ Webcam

RECOMENDAMOS

- ▶ Aleph
- ▶ Arte.red



Añadir este sitio a RSS >>



¿Rioja o Ribera?

¿Cansado de esta pregunta? Entra en BODEBOCA y descubre vinos diferentes.

www.bodeboca.com



Wuaki.tv, Tu Videoclub Online

Todos los estrenos, miles de éxitos y series a tu elección.

<https://www.wuaki.tv/>



EVO Banco Sin Comisiones

Tu dinero siempre disponible. Y devolución del 1% de tus compras.

www.evobanco.com



Barceló Hotels & Resorts

Súper vacaciones en Punta Umbría con un 20% dto. y hasta 2 Niños Gratis. ¡Reserve ahora!

www.barcelo.com/SuperSummer

ads by EL PAÍS

EL PAÍS

EDICIONES EL PAÍS, S.L. - Miguel Yuste 40 – 28037 – Madrid [España] | Aviso Legal

PHOTOGRAPHY