



El CAAM ofrece a sus visitantes una aplicación virtual innovadora con contenidos sobre la obra y la figura de César Manrique

- El centro de arte del Cabildo de Gran Canaria pone a disposición del público tabletas con estos dispositivos museográficos creados por profesionales de prestigio en el campo de la museología

Las Palmas de Gran Canaria, 11 de junio de 2019. El Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM) presentó hoy la guía virtual *Experiencia Manrique*, una innovadora herramienta digital diseñada específicamente como prototipo para la exposición dedicada a César Manrique, que se exhibe en este centro de arte del Cabildo de Gran Canaria. Se trata de una aplicación integrada en tabletas que propone una experiencia para el público que visite la muestra a través de un recorrido, en varias etapas, que incluye recursos audiovisuales y actividades relacionadas con la vida y la obra del artista lanzaroteño.

La aplicación estará disponible desde hoy hasta el final de la exposición, el 29 de septiembre, en una decena de tabletas que el CAAM ofrecerá a las personas que lo deseen durante su visita a la exposición. Con ellas, el público podrá realizar un recorrido a través de la muestra a partir de una narrativa construida en siete etapas, tituladas *Expresión, Materia, Composición, Movimiento, Arte Total, Activismo y Diseño*.

Cada etapa cuenta con una introducción en vídeo y propuestas de actividades de distinto tipo: juegos interactivos, captura y evaluación de imágenes, y análisis o reflexión sobre los contenidos expositivos. Las personas que participen podrán guardar sus producciones, enviarlas por correo electrónico y compararlas con otras. Al finalizar, el sistema dirige a sus usuarios-as a una siguiente etapa mediante unos planos que facilitan el recorrido y orientan al visitante por las salas.

La guía virtual está diseñada para impulsar una visita activa, con actividades participativas, ayudando al espectador-a a conformar opiniones propias, desde la reflexión y el pensamiento crítico. Las actividades podrán realizarse de forma individual o en grupo. Son propuestas diversas, para poder adaptarse a distintos conocimientos e intereses y permiten diferentes niveles de compromiso e implicación

por parte del visitante. La aplicación propone inicialmente un recorrido de una hora, que puede alargarse si se realizan concienzudamente todas las actividades.

Más allá de las audioguías

La aplicación ha sido diseñada como un prototipo para ampliar la experiencia del usuario-a mediante la aportación de nuevos recursos museográficos digitales. El reto planteado supone ir un paso más allá de las clásicas audioguías y de algunas aplicaciones de museos y exposiciones, que se centran exclusivamente en distribuir, en formato digital, similar información a la existente en las salas.

Pretende, además, aportar un discurso narrativo propio sobre diversos núcleos conceptuales centrales en la obra de Manrique, recogidos de manera explícita o implícita en el mensaje expositivo. La aplicación propone una experiencia propia, expansiva respecto a la visita a la exposición, tanto a nivel intelectual como emocional. La exposición y la guía virtual son, por tanto, independientes y complementarias.

Estudio

Una de las dimensiones más innovadoras de esta iniciativa es la recogida y el análisis de datos sobre comportamiento y las aportaciones del público durante la visita. Los datos de cada participante, previa solicitud de conformidad para su tratamiento confidencial, se subirán a un servidor para, una vez analizados, aportar al CAAM orientaciones para mejorar sus estrategias museográficas, comunicativas y de participación. Como resultado de ese análisis, en el último tramo de la exposición se presentará una selección de los datos y aportaciones más relevantes realizadas por las personas que participen.

Experiencia Manrique es una iniciativa del CAAM, enmarcada en su estrategia de innovación y fomento de la participación y ha sido realizada, en colaboración, por las empresas MITCA Studio e Interpretart, que han aportado sus equipos de guionistas, diseñadores y desarrolladores.

Sobre MITCA Studio

Es una empresa especializada en la comunicación estratégica, el desarrollo de aplicaciones para la producción de contenidos culturales y educativos. Su compromiso con los valores de igualdad y sostenibilidad le ha llevado a aportar soluciones orientadas a promover la participación de comunidades educativas y culturales en procesos de innovación social e institucional. En el ámbito institucional, realiza proyectos de comunicación y producción de contenidos digitales para la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, el Cabildo de Gran Canaria, y Turismo de Tenerife y el Parque Nacional de Teide pertenecientes al Cabildo de Tenerife.

Acerca de Interpretart

Interpretart se creó a partir de la línea de investigación sobre públicos en museos de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM). Ha desarrollado proyectos de museos para

seis ministerios del Gobierno español (Cultura, Educación, Fomento, Defensa, Sanidad), de gobiernos autónomos y locales y de fundaciones y empresas. Desde 1995 ha venido realizando trabajos para la Fundación La Caixa. Ha desarrollado proyectos museológicos y programas como el Museo de Bellas Artes de Córdoba, Museo Benlliure, Museo Aurelio Cabrera, Museo Nacional de Arte Romano, Museo Nacional de Artes Decorativas, Museo del Traje, Museo de Biblioteca Nacional o el Museo de Evolución Humana, entre otros. En Canarias han desarrollado evaluaciones para seis museos adscritos al Cabildo de Gran Canaria: la Casa Colón, el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada y las casas-museos dedicadas a Pérez Galdós, Tomás Morales, Antonio Padrón y León y Castillo.

Mikel Asensio es doctor en Psicología Cognitiva desde 1985 y profesor de la Universidad Autónoma de Madrid. Desde 1998 es profesor de Museología de la Universidad de Barcelona. Ha sido Premio Nacional de Investigación. Ha dirigido proyectos europeos y del plan estatal de I+D+i. Es autor de más de 250 publicaciones. Ha sido pionero en España de los estudios de público en museos y de la evaluación de dispositivos tecnológicos aplicados a museos y patrimonio, por ejemplo, el iLab, un espacio tecnológico de desarrollo de la visita de grupos en la Cueva Pintada.

Elena Pol es doctora en Historia del Arte y directora de la empresa Interpretart. Ha sido profesora de masters de Museología en universidades como Salamanca, Zaragoza y Madrid. Es integrante de la comisión técnica del Museo de Bellas Artes de Sevilla y ha dirigido numerosos proyectos museológicos y de programas públicos y educativos.