



**Universidad de San Andrés**

**Departamento de Humanidades**

**Licenciado/a en Diseño**

**El futuro de la lectura**

Ignacio Rodrigo Cabral  
(30033)

Federico de Rosso

Campus Victoria, Septiembre de 2022

# MALBApp

Malba App es una forma diferente de vivir los museos. Con el pasar de los años las sociedades se han apoyado por completo en la tecnología y sus beneficios, rápidamente todo debe adaptarse para darle uso. Hoy el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires no cuenta con estas herramientas e implementarlas es esencial para su subsistencia.



---

**¿Cuántas veces fuiste a un museo en el último año?**

---

---

**¿Cuándo fue la última vez que  
compraste un libro a la salida?**

---

ORDEN  
ACTIVIDADES  
RITMO  
INTERACCIÓN  
TECNOLOGÍA  
INFORMACIÓN  
JUEGOS

El **94%** de las familias que han visitado museos no se han llevado un catálogo de exhibición



# Puntos de Dolor



**Costosos**



**Pesados**  
**Incomodos**  
**Poco Práctico**



**Complejos**  
**Largos**  
**Densos**



**Impresión de  
Papel**  
**Olvidados**

# 3 PROBLEMAS CENTRALES



1

# INTERACCIÓN

# INFORMACIÓN

2

**3**

**ATENCIÓN**

# OPORTUNIDAD

¿Cómo generar una actividad **interactiva**,  
**informativa** y **divertida** que traslade los  
conocimientos de los artistas que exponen en el  
MALBA a los usuarios modernos?

# MALBApp

Lograr una mayor  
**interacción** con el  
lector

Modernizar el  
sistema de  
transmisión de  
conocimiento

Captar la atención  
del usuario y su  
interés para con el  
museo

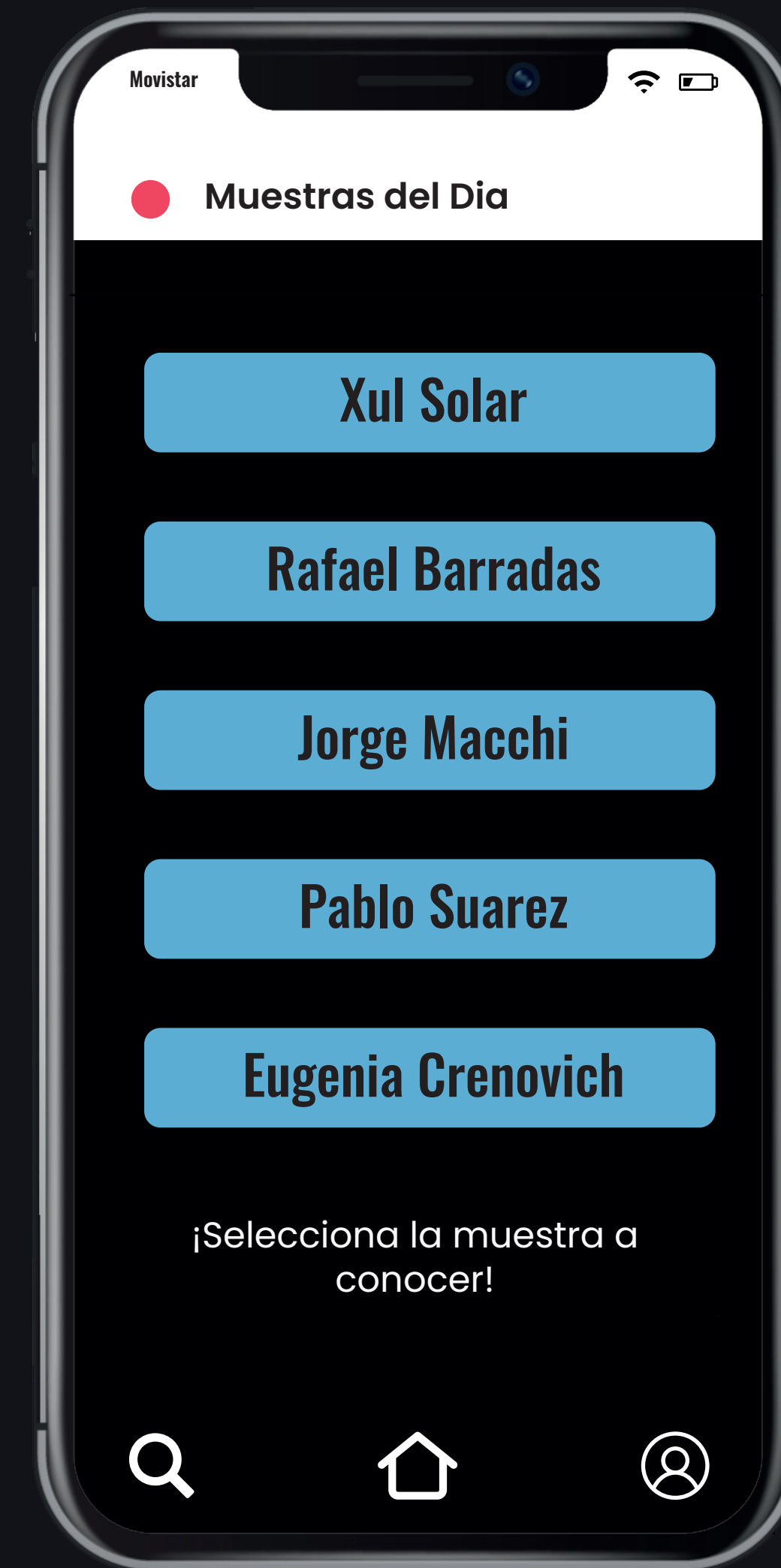
# 1. UNA VISITA DIFERENTE

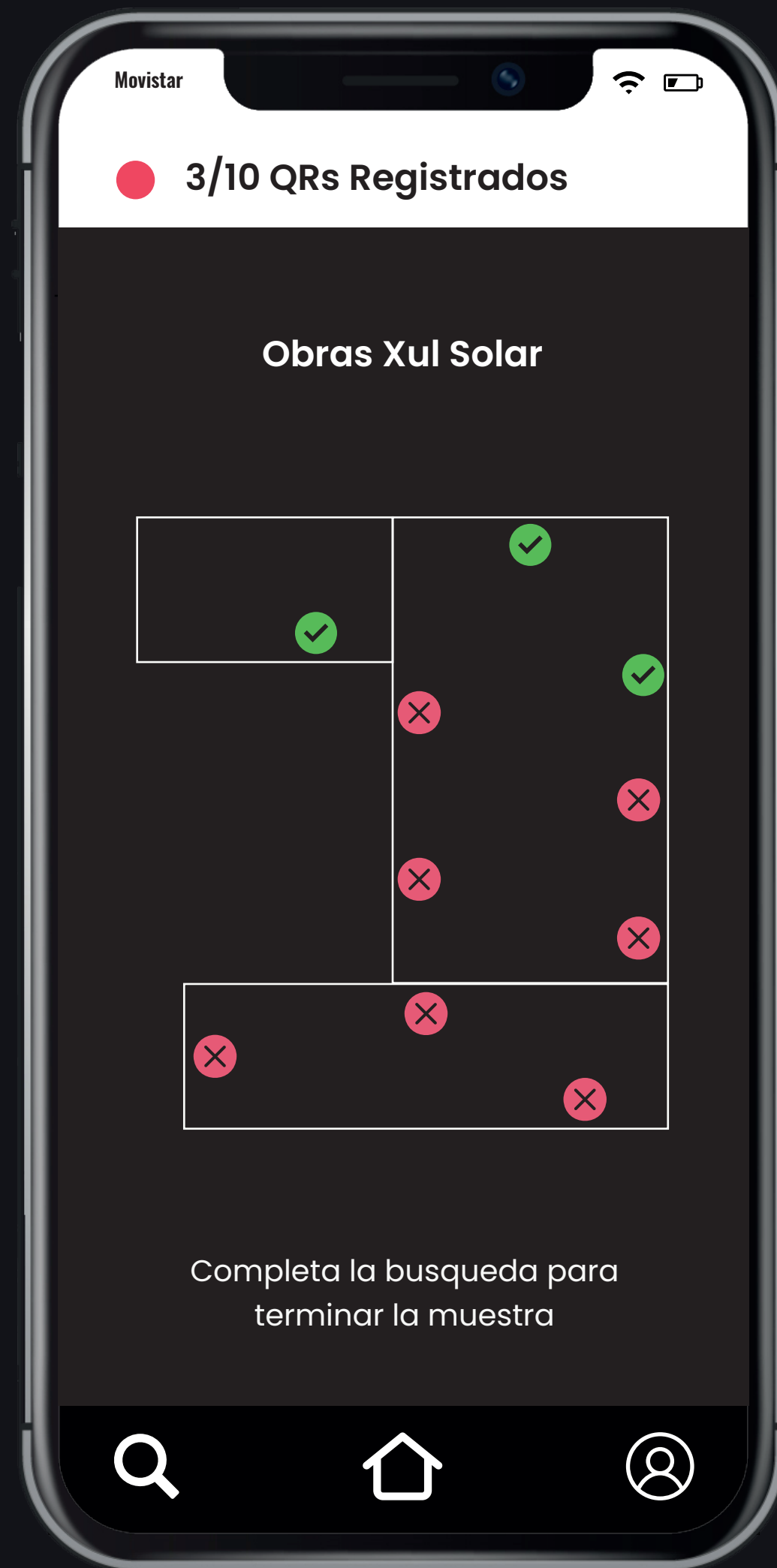
Es importante **guiar** a los usuarios más jóvenes e inexpertos. Dentro de la app, habrá un recorrido correspondiente a cada muestra. Así transforma el paseo en una **búsqueda** de códigos QR.





Primero las personas deben **seleccionar** la muestra para investigar y aprender.





Luego usuarios deberán **escanear** todos los QR, sin necesidad de hacerlo en orden, para completar el desafío.

# Así se verán los códigos de Malba App



**AFROPORÍ Y LA CULTURA NEGRA**

La exposición de la vanguardia no accidental en estilos artísticos europeos animó a Tarela de Amaral a incorporar valores estéticos, técnicos y más de la cultura popular de su país al lenguaje plástico vanguardista. En 1923 partió en París al lado de su madre, luego de una visita afianzadora momentánea con sus tíos. Regresó con ideas y vivió un fuerte gobierno italiano. Este acontecimiento inspiró en ella los recuerdos de las desambranzas de esclavos que Tarela vivió de niño en el campo de su familia. Pero fue en 1928, al regresar a Brasil, cuando se entera de la existencia de un movimiento artístico que busca la esencia de una identidad nacional. El grupo negro-guerrero, que significa "el que surge", inspiró al Movimento Artístico Negro Brasileiro, llamado así por el escritor y segundo marido de Tarela, Oswald de Andrade, para crear el concepto de "antropofagia". Este es el modelo de una identidad local como una forma crítica de asumir el legado cultural colonizador. Por consiguiente, se entera contemporánea Rosana Paulino utiliza el lenguaje de las vanguardias históricas para rescatar un patrimonio crítico de la representación de la mujer negra como objeto en sus movimientos.

Una mirada etnográfica sobre la propia imagen, a través del autorretrato, provocando una cultura visual sobre el legado africano que aún permanece oculto. Pedro Figali, quien formó parte de la revista Negro, fue uno de los artistas que buscó el lenguaje del garífuno, combatiendo el mito de la ausencia de una cultura africana independiente mientras buscaba la idea de una tradición singular. En Cuba, los salones afrocaribeños inspiraron a artistas cubanos, escritores y artistas norteamericanos. Amara Pineda, cantante y artista cubana, construyó un lenguaje artístico a partir del lenguaje de la historia que sugieren la hibridación afro-latina de la antropológica. A su vez, el movimiento Armadoro fue una respuesta directa a la construcción de una personalidad esencial, un modo de vida "gritativo" asociado a la producción de pinturas monocromas sobre vidrio que desmontaban la luz de la zona tropical de un país donde la cultura afrocaribeña se ha producido formas plásticas tan raras como en Brasil y Cuba.

**AFROPORÍ AND BLACK CULTURE**

European artistic experimentation of the non-abstract movement was at play when Tarela de Amaral brought the aesthetic values, technical and popular motifs of her native Brazil to avant-garde artistic language. In Paris in 1923, she made the trip painting. A year, a portrait of an Afro-Brazilian woman with exaggerated facial features against a colorful geometric background. This contemporary work gathered her memories of the descendants of slaves she saw as a girl on her family's land. But it was in 1928, now back in Brazil, that she first learned. Afro-Brazilian, in that painting, she materializes a powerful vision of the vanguard as a response to a national identity. The term "negro-guerrero", which means "the one who rises", inspired the Brazilian anthropophagy movement led by writer Oswald de Andrade. Tarela's second husband had this, associated as concepts served as the model for a local identity based on critical assimilation of the colonizing culture. Negro Contemporary artist Rosana Paulino, meanwhile, uses language a privileged technique of the historical avant-garde, in a critical deconstruction of the representation of the Black woman as object in these avant-garde movements.

A reflexive ethnographic vision has inspired other Latin American artists to produce a visual culture that looks to an African legacy that must further survive. Pedro Figali, a contributor to Negro magazine, painted vibrant scenes of Caribbean culture. In so doing, he complicated the myth that there is no African culture in the Rio de la Plata when also questioning the view of a singular local tradition in Cuba. Afro-Cuban knowledge inspired avant-garde intellectuals, artists, and artists. One example is Amara Pineda, a singer of Cuban origin who constructed a political language on the basis of historical memory associated with "gritativo" rhetoric. Her monochromatic on glass works deconstructed the light of the tropical land of a country where the visual production of the African-American culture is so rare and rare in Brazil and Cuba.

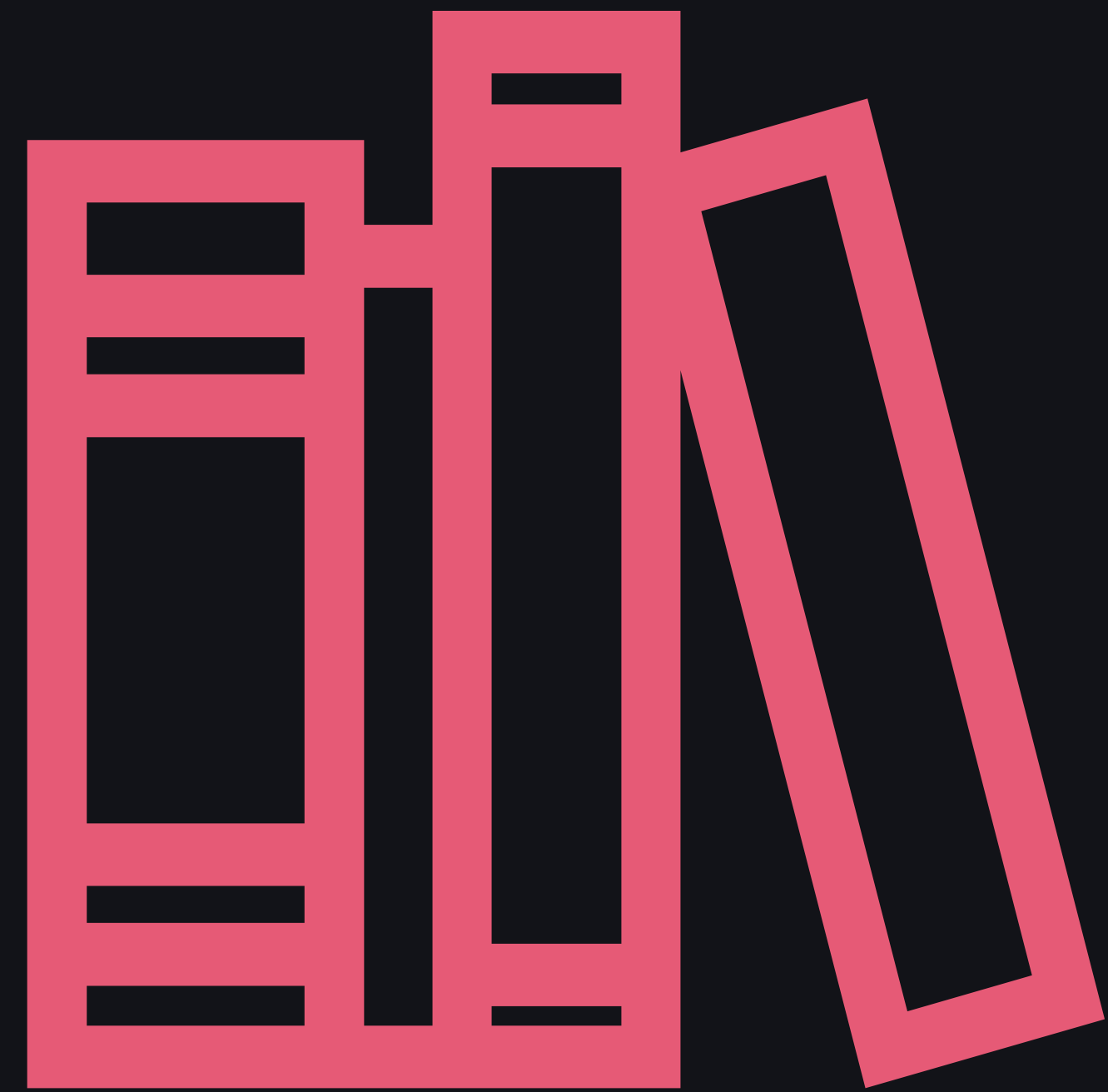




Al escanear con tu cámara el código QR, podrás **guardar** la información relevante de la obra para luego llevar a todos lados el conocimiento.

# 2. APRENDIZAJE MODERNO

Los museos muestran historia y presente. ¿Por qué no pueden enseñar utilizando las herramientas del futuro?



## Lectura Digital



Otros Métodos de absorción de conocimientos.

Textos resumidos y simples.

Aprender via Video.

Una vez escaneada la obra de arte, podrás **descargar toda la información** de la misma. Se almacenará de manera automática en los datos del recorrido para que luego puedas visualizar.





Selecciona la forma en la que prefieres informarte, cuenta con Lecturas resumidas, videos y audios.



Modo **Lectura**



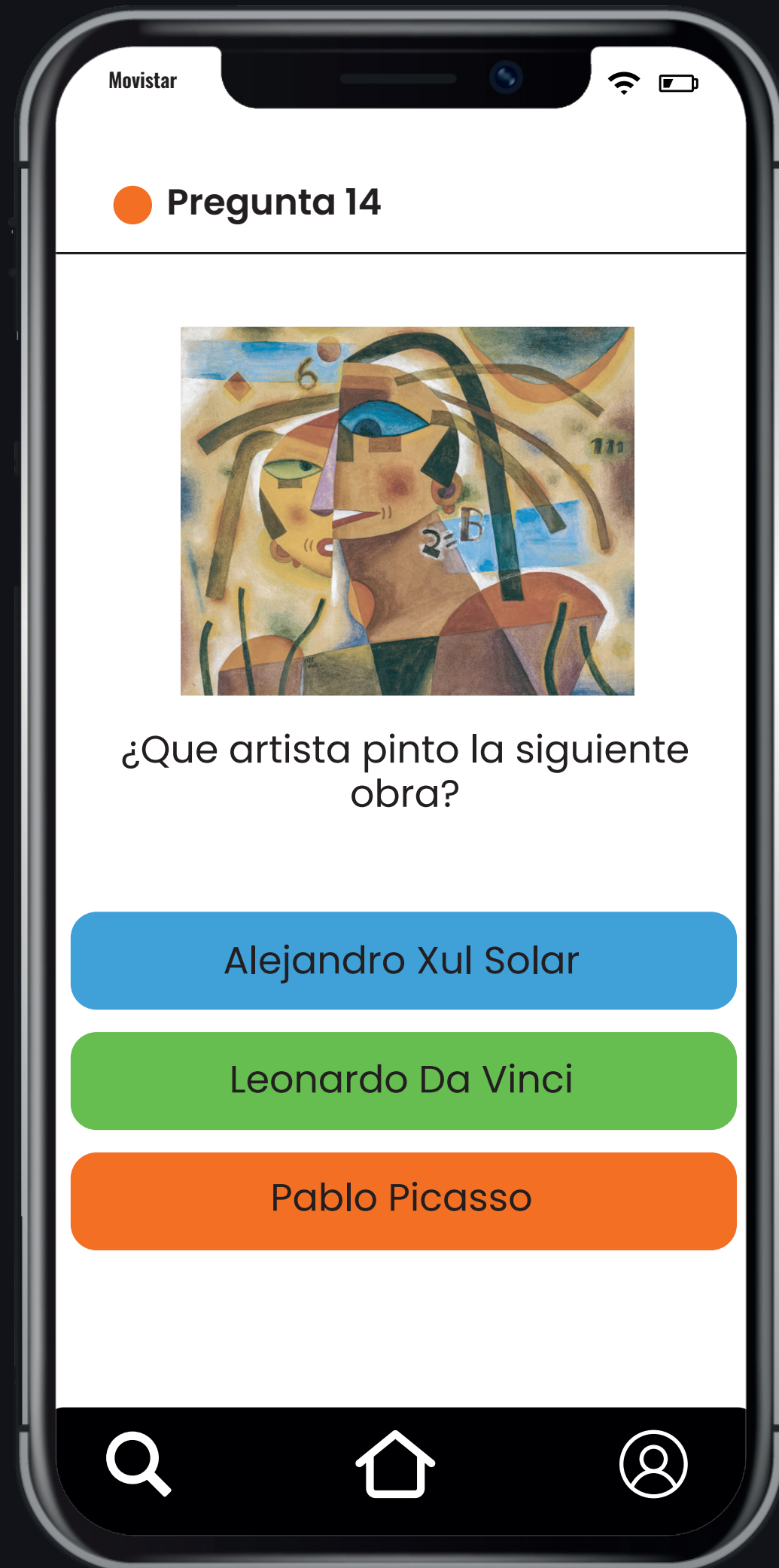
Modo **Video**

**Digitalizar el sistema de transmisión de  
conocimiento mientras generamos  
prestigio al ser precursores en  
latinoamérica**

# 3. UN SISTEMA GAMIFICADO

¡Pone en práctica lo aprendido y visitado en el museo! Participa en competiciones de preguntas y respuestas compitiendo contra otros.



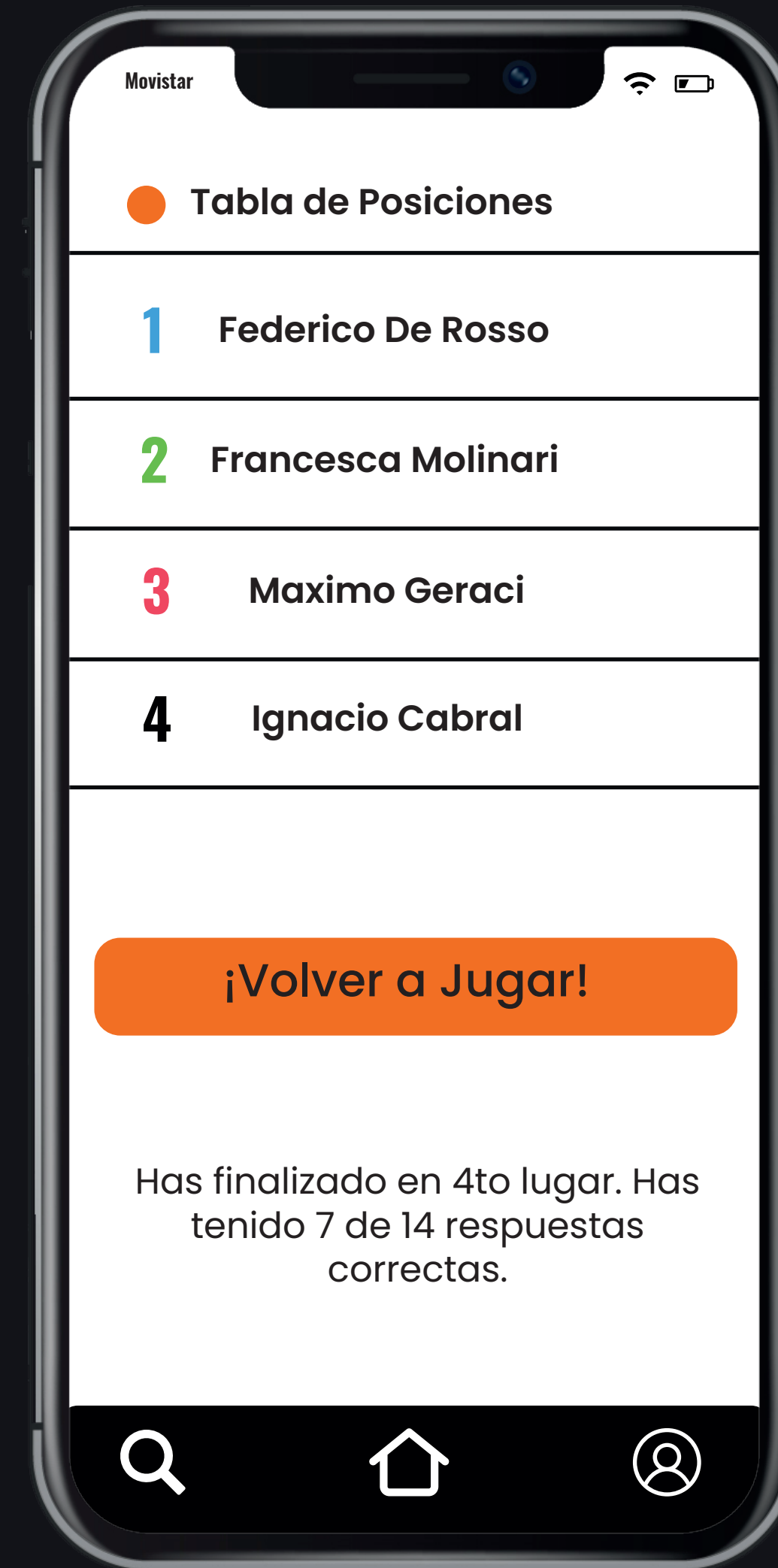


Todas las preguntas serán en base a los recorridos de QR completos en el museo. ¡Las trivias contarán con **+100 preguntas** por muestra!



**¡Las trivias duran 5 minutos y podrás hacerlas  
las veces que necesites!**

**Compíte** contra otras personas y vos mismo. **Juega** contra las personas que visitaron las mismas muestras que vos y **prueba** que sabes más.



# MALBApp

Uniendo los museos y la tecnología, gamificando  
el traslado de conocimiento



**MUCHAS GRACIAS.**