



TECNOLOGÍA

MarketLab: Tecnología, música e innovación

Sónar+D, convertido en un congreso internacional sobre creatividad, quiere ser el escenario de referencia para las industrias del sector

Innovación | 13/06/2014 - 13:07h | Última actualización: 13/06/2014 - 15:12h



1 de 3

Un grupo de asistentes a Sonar+D participan en uno de los talleres del día de ayer Sonar

S. JUSTEL | Sigue a este autor en [Twitter](#)
Barcelona

En paralelo a los grandes escenarios donde cobran vida las propuestas de música electrónica más destacadas del momento, hay otro **Sónar**. Este otro Sónar transcurre entre los pasillos de la Fira, repartido en varias plantas, salas de conferencias, de exhibición, de cine y también de 'networking'. Es **Sónar+D**, el espacio dedicado a la interacción entre **música, arte, empresa y tecnología** que este año la organización ha querido potenciar reinventándolo como congreso del sector.

En una planta baja, a escasos metros de la explanada del Sonar Village donde miles de personas disfrutaron de la música en vivo al aire libre, el ambiente cambia. Dejando atrás el calor sofocante, la luz se atenúa y se llega al **MarketLab**, el espacio para la presentación de proyectos, productos y también para los talleres, por ejemplo, para 'hackear' un instrumento musical.

La ciudad condal tiene fuerte presencia. El **Music Technology Group (MTG)** de la Universidad Pompeu Fabra exhibe [algunas de las demos e instalaciones más destacadas](#). El [Barcelona Supercomputing Center](#) exhibe su proyecto para visualizar gráficamente la influencia de los géneros musicales a lo largo de la historia (entre 1955 y 2010). Se recopila una inmensa cantidad de datos, se procesa y se representan gráficamente. Puedes ver el resultado filtrado según la popularidad de los géneros o relacionando la influencia mutua y los subgéneros que han generado", muestra Luz Calvo, del Departamento de visualización de datos científicos.

En [MooBeat](#), también con sede en la capital catalana, enseñan un **instrumento musical que se controla a través del movimiento**. Se interactúa con una pantalla -gracias a un software desarrollado por ellos basado en Kinect- y se modifica con el movimiento de las manos la música que se va mezclando. Potenciando los bajos, las voces, la melodía... "De este modo es pueden meter diferentes capas, por ejemplo, durante un concierto, integrándose con los artistas en el escenario de un modo diferente", explica Jon Corcuera, fundador de MooBeat, donde también trabajan en proyectos de musicoterapia y educación.

Con vocación internacional, Sonar+D también acoge algunas de las propuestas más innovadoras del resto del mundo. Como [Sedition](#), la plataforma de referencia en arte digital. Su propuesta es hacer el arte "accesible" en todos los sentidos. "Que puedas visualizar la obra a través de un ordenador, una pantalla de televisión, una tableta o un móvil", resume la directora de programas, Ashley Wong. Cuentan ya con 50.000 usuarios, de los que al menos un 10% son activos regularmente. El arte digital se disfruta en *streaming* y las obras -en su mayoría vídeos- van desde los 6 a los 1.500 euros.

Desde Nueva York, llega [littleBits](#). Cuesta hacerse un hueco en su concurrido *stand*. La plataforma de *hardware* abierto muestra sus **pequeños módulos electrónicos** que se conectan a través de imanes permite a cualquiera con curiosidad y talento experimentar y construir un instrumento totalmente manipulable y explorar nuevos sonidos.

[Soundry](#), revista y laboratorio de sonido, propone también nuevas experiencias auditivas. En colaboración con artistas presentan postales sonoras con las que quieren conseguir la sensación de recrear momentos con absoluta fidelidad. Para ello han desarrollado una altavoz de forma poliédrica que a la vez graba con dos micrófonos binaurales que consiguen captar el sonido del mismo modo que lo procesa el ser humano.