

Protagonistes Director del CITM

Carles Sora

“Crear videojocs serà d'aquí a 20 anys tan important com fer cinema”

Rosa M. Bravo
TERRASSA

Carles Sora dirigeix, des del febrer del 2020, el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM). La Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) va crear aquest centre adscrit que imparteix els graus de disseny, animació i art digital; de multimèdia i de disseny i desenvolupament de videojocs.

Aquesta oferta conjunta de graus és una proposta única al mapa universitari, oi?

Sí, realment sí. El centre va començar amb multimèdia el 1997 i va incorporar els estudis de videojocs el 2014/2015 i d'art digital el 2017/2018. Ha passat de tenir una titulació històrica a convertir-se en un centre integral dels perfils i les professions del sector digital. És una evolució natural. Multimèdia va donar resposta a la revolució del món digital. Amb els pas dels anys els productes digitals són cada vegada més massius, i el món dels videojocs i la creativitat digital requereixen uns estudis específics. El CITM és l'únic centre de l'Estat amb aquestes tres titulacions. Té molt valor perquè ens permet connectar aquests perfils entre ells, que són molt complementaris.

Quins eren els seus objectius quan va començar com a director i quin balanç en fa, després d'un any i mig?

L'objectiu del centre és posicionar-se com un centre de referència en l'àmbit de la creativitat i la tecnologia en l'entorn català i estatal. Els centres no han de tenir només la voluntat de formar nous professionals, sinó de fer recerca, innovació i docència de forma molt transversal. No han de donar només resposta a les necessitats del mercat, sinó

pensar en l'impacte a llarg termini que tenen aquestes tecnologies i aquests formats en la societat. Cal una aposta decidida dels centres, les administracions i les institucions perquè el consum de l'audiovisual, el digital i els videojocs està transformant la societat sencera. Aquesta és la línia de treball internacional, i a escala local aquest és un repte que encara no s'ha abordat de manera integral. La UPC ha aprofitat molt bé l'oportunitat de tenir un centre de referència en l'àmbit de la creativitat i la tecnologia que vagi més enllà de la docència. Les empreses no han de buscar la recerca i la tecnologia només a fora, també poden venir a la universitat.

En quines línies de recerca trebal·leu?

Estan bastant vinculades als estudis. En el grau de videojocs estudiem quin tipus d'impacte generen, quin tipus de dinàmica d'interacció i com són les comunitats que es creen al voltant d'ells. Una altra línia és la de la realitat augmentada i virtual des d'un punt de vista de disseny i d'impacte social. Ens importa l'ús de la realitat virtual en la psicologia clínica, com ara teràpies de superació de traumes. Un projecte en què ha col·laborat una investigadora de l'escola és un en què es fa un canvi de cos. Un maltractador de dones es posa en el cos d'una víctima i es crea una escenografia virtual on entra un home i la comença a agredir verbalment, amb un nivell de violència que va creixent i arriba quasi a agredir-la. El maltractador ho viu en primera persona. S'està demostrant que aquest tipus d'experiències ajuden molt en les teràpies. També s'està treballant amb agressors que estan a la presó com a sistema d'integració social. La realitat virtual té moltíssimes aplicacions socials.

Una de les novetats del Mobile ha estat

els hologrames, amb aplicacions socials i en el camp de la salut.

Sí, i també creatives. S'estan fent concerts dintre d'entorn de la realitat virtual. Dins del videojoc Fortnite s'han fet concerts per a milions de persones. És interessant també estudiar com ens representem en els entorns digitals on necessitem avatars, representacions dels nostres cossos. Hem estudiat molt com ens comuniquem però no com ens autorensem amb imatges virtuals. Una altra línia forta de recerca és l'estudi de la usabilitat i interacció entre la persona i l'ordinador. Com ens comuniquem amb les màquines, com fer les interfícies i els dissenys de les aplicacions més usables i que es puguin usar de la manera més inclusiva possible. Destacaria també la línia de les noves narratives digitals, com la tecnologia ha capgirat tota la producció visual i els nous formats per explicar històries a través de les xarxes.

En el camp de la cultura s'estan fent moltes experiències immersives, com les exposicions de Van Gogh i Klimt a Barcelona. S'obre un camp aplicable a altres terrenys de la cultura?

Sí, absolutament. Jo crec que el digital en la cultura no és un adjectiu, és un substantiu que capgira tot el sistema productiu. No es tracta de digitalitzar un sistema que ja tens i donar-li sortida a la web, sinó canviar tota l'estructura. Com crees el contingut, com el produeixes, quin format li dones... És una transformació de l'escala de valors i és un repte important per al qual necessites dissenyadors. La creació de continguts digitals en l'àmbit de la cultura, per una banda, i els consums del món digital, per una altra, s'estan apropant cada cop més perquè la indústria de la cultura està innovant. El fet que la conselleria de Cultura

hagi creat una direcció general de Cultura Digital és l'estratègia adequada. La digitalització era un repte fa vint anys, ara estem en l'època de la transformació dels processos i continguts digitals.

No correm el risc de perdre de vista el quadre original amb les experiències immersives? Trobarem avorrits els museus tradicionals?

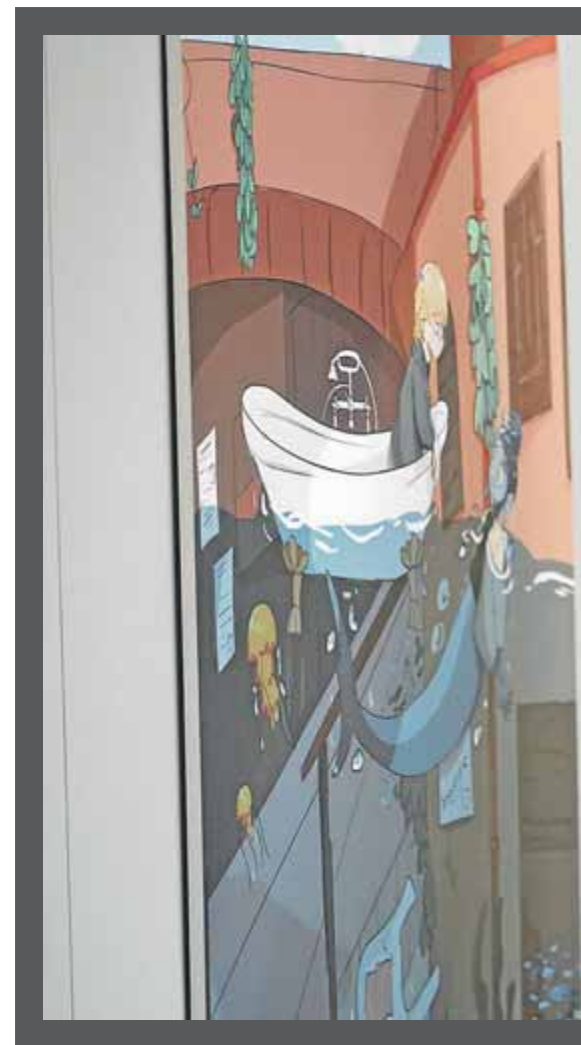
No, són experiències diferents i compatibles. Tenim una indústria molt important, la del llibre, que fa deu o quinze anys vivia una gran crisi i una gran por de si l'e-book podria enfonsar el llibre. Què ha passat en l'últim any a Barcelona? Que s'han obert unes deu llibreries. Tot suma. Les indústries es transformen, però no desapareixen, sinó que sumen. El podcast no substitueix l'informatiu del migdia, dona un altre tipus de contingut.

Ha passat pel Massachusetts Institute of Technology com a investigador postdoctoral. Què hi va descobrir?

Una de les coses que vaig veure que era una aposta claríssima i molt important era la interdisciplinarietat dels estudis. Una disciplina per si sola no cobreix els reptes ni les necessitats de la societat. En especial les humanitats i les arts dins de les ciències i les tecnologies. És un discurs que nivell anglosaxó, és claríssim, i és una necessitat que aquí encara no hem implantat de forma prou clara.

Les anomenades STEAM, que la UPC promou sobretot amb la intenció d'atreure dones als estudis tecnològics.

Exacte. La ciència i la tecnologia donen resposta a reptes molt complexos, i si parlem de l'àmbit digital, amb una rapidesa que no s'havia donat mai abans. Es crea una aplicació o una xarxa social que en qüestió de mesos té milions d'usuaris.





Carles Sora, fotografiat a la seu de CITM, a Terrassa ■ JUANMA RAMOS



La realitat virtual té moltíssimes aplicacions socials, com ara la psicologia clínica i les teràpies de superació de traumes



Les dones juguen molt a videojocs però la seva proporció en la indústria no arriba al 20%

El MIT té una perspectiva molt interessant, i és que la tecnologia té uns reptes de complexitat social que s'han d'entendre. S'ha d'entendre la realitat social, cultural i política i s'han de fer estudis culturals, humanístics i socials. En els estudis d'enginyeria del MIT s'han de cursar un mínim d'un 25% d'estudis d'humanitats i arts. Això és un valor afegit als seus perfils que aquí encara hem de desenvolupar.

Un altre debat és com atreure més talent femení al món del videojoc. No sé si podem parlar d'un cert masculisme en el disseny de rols i d'estètica.

Segons estudis fets a Espanya, en els menors de 30 anys està força equilibrada la proporció entre jugadors i jugadores. Per sobre d'aquesta edat, les dones arriben al 45%. Les dones juguen molt, però en la indústria la proporció de dones no arriba al 20%. Tot i que el nombre està pujant, hi ha alguna cosa que fa que no s'hi sentin prou atretes. Sí que és cert que estem en percentatges molt propers a les enginyeries. A art digital el percentatge de dones supera el 60% i, en canvi, l'interès decau en l'àmbit més tecnològic i de desenvolupament. Cal analitzar quines històries, quins referents i quins personatges mostrem en els videojocs, i veure si explicant altres històries arribarem a altres públics, cosa que farà que pugui generar més interès en les dones. En general el fet d'explicar l'aplicació social de la tecnologia atreu més les dones, el que no vol dir que elles hagin de dedicar-se a l'aplicació social de la tecnologia. El repte és explicar que de videojocs n'hi ha moltíssims, i molts en l'àmbit de l'aplicació social. Són els denominats jocs seriosos, d'aplicació per exemple en l'àmbit de l'educació o la salut.

Per exemple? En la Biennal de Ciutat i Ciència el CITM va debatre sobre l'aplicació de Minecraft en l'urbanisme.

L'àmbit de l'educació és el que té una major implantació en la indústria espanyola. El 70% de la producció de videojocs seriosos està dedicat a l'educació, perquè té una necessitat de transformació molt gran i d'entrar en diàleg amb els joves. Quan l'educació entra en el llenguatge dels joves trobem experiències molt interessants. Un exemple seria Duolingo, per aprendre idiomes de forma gamificada. La gràcia del videojoc és entendre les mecàniques que té i poder-les extrapolar a altres experiències. Una de les potencialitats de Minecraft és que pots construir un entorn amb molta rapidesa, el que et permet simular entorns. Vam fer un taller per dissenyar espais públics al barri de la Sagrera, que vam recrear en l'entorn de Minecraft. És interessant també agafar imatges de satèl·lit com Google Maps i transformar-les en Minecraft.

Això pot obrir la participació ciutadana d'una forma espectacular.

Sí, no són només interessants pel que fa a l'oci, sinó com ho va ser l'audiovisual fa trenta anys. Tothom veia pel·lícules, però es va descobrir que l'audiovisual podia servir per educar. Amb el videojoc estem vivint una revolució en aquest sentit: en l'última dècada hem tingut videojocs sobre política, sobre gènere, col·laboratius, socials... Ser creador de videojocs, d'aquí a vint anys, serà tan important com ser director de cinema.

A Terrassa teniu un referent proper, que és l'ESCAC.

Exacte. D'aquí a vint anys el que serà *guai* és ser dissenyador, creador de videojocs. Serà aquella figura capaç de moure masses, perquè el món del cinema cada cop

Local i internacional

Sora (Barcelona, 1980) va estudiar multimèdia al mateix centre que ara dirigeix. És doctor en comunicació interactiva per la Universitat Pompeu Fabra (UPF). Ha estat professor de cultura digital i narracions interactives al departament de Comunicació de la UPF. El 2017 va rebre una beca Fulbright per fer una estada d'investigació a l'Open Documentary Lab, del Massachusetts Institute of Technology (MIT), on ha estat dos anys com a investigador postdoctoral visitant. Ha fundat i dirigit el programa Starting Lab, la primera incubadora de projectes de cultura digital de l'Estat espanyol. Ha desenvolupat més de 25 projectes interactius a CaixaForum, Arts Santa Mònica i el CCCB, entre d'altres. Investiga ara sobre els mitjans de comunicació immersius i el seu impacte social, els teatre digital i l'impacte dels algoritmes en l'àmbit de la cultura.

més està entrant en el videojoc, que supera arreu del món la facturació del cinema. L'administració ha de fer una aposta forta per la transformació digital en l'àmbit de les indústries culturals.

La intel·ligència artificial crearà art?

Aquest és un debat històric sense una resposta concreta. La tecnologia ens va sorprendent i els sistemes d'intel·ligència artificial ja són capaços de generar obres visuals i sonores de forma automàtica que són interessants. Però com és aquest procés? Una de les coses que considero més interessants del procés artístic és la intuïció, la creativitat, i això la intel·ligència artificial encara no ho pot substituir, ni difícilment en un futur. Hi ha artistes que s'estan acompanyant de la tecnologia en els seus processos, com el fotògraf Joan Fontcoberta, que fa servir intel·ligència artificial en algunes de les seves peces. És entendre que la tecnologia és un suport més per crear.

Què esteu preparant amb el Sónar?

Un projecte guanyador d'un programa de la Comissió Europea, que és la creació d'un festival anomenat AI and Music. Ens vam aliar la UPC, el Sónar i Betevé, que farà les emissions, i volem analitzar els potencials i reptes de la tecnologia, la intel·ligència artificial i la música. Com la intel·ligència artificial està afectant la música, els directes i la postproducció, com els artistes treballen amb una màquina que produeix, com poden treballar amb ella. El nostre paper com universitat és d'assessors científics, de liderar el Thinking Lab, que és un petit laboratori de pensament on estem convidant experts internacional i on estem programant processos de cocreació, diàlegs entre músics i enginyers de la UPC que es faran en el festival, a l'octubre. ■