Cultura digital

Barcelona es consolida com a hub europeu del videojoc en un any que ha desbordat d'art digital

Carles Sora
Professor i investigador de mitjans digitals, director del Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la UPC

Barcelona s'ha consolidat com a hub europeu del videojoc. Les dades que s'han pogut recollir són incontestables: el sector del videojoc ha concentrat la captació del major nombre de hubs tecnològics de la ciutat, així com de la inversió internacional en videojocs a Europa. La intersecció d'art i ciència ha generat i acollit diversos projectes i exposicions. Aquesta dimensió de projecció internacional de l'àmbit de la cultura digital ha estat àmpliament recollida pels mitjans generalistes, cosa que ha facilitat l'acostament del públic general a formats, gèneres i autors menys coneguts.

EL SECTOR DELS VIDEOJOCS S'ENLAIRA

El 2022 ha estat un any molt especial per al sector dels videojocs a Catalunya. Barcelona s'ha consolidat com un dels *hubs* europeus d'aquesta indústria acollint diverses empreses internacionals. Durant aquest any la ciutat ha liderat la captació d'inversió estrangera en videojocs en l'àmbit europeu, així com de grans produccions internacionals (AAA). Diversos estudis internacionals, com IO Interactive, Hexworks, Fun Plus o Rovio (Angry Birds), entre d'altres, han anunciat la seva arribada a Barcelona i s'hi han instal·lat, i han comportat la creació de centenars de llocs de treball. Així mateix, s'han produït diverses col·laboracions amb grans editors internacionals com Private Division o participacions d'accionariat en estudis locals, com la multinacional Tencent a l'estudi català Novarama. L'ecosistema del videojoc forma part de l'atractiu que té la ciutat de la capital catalana en el context de la nova indústria digital, que té ara tots els ingredients necessaris per esdevenir un referent internacional.

A banda de les operacions d'àmbit internacional, l'entorn català, que destacava fins ara principalment pels videojocs per a plataformes mòbils, segueix impulsant diversos projectes d'estudis independents que cada vegada són més ben acollits per la crítica. Els videojocs independents fan referència a un tipus de joc desenvolupat en el context de productores petites sense vinculació amb grans productores, que acostumen a ser formalment i artísticament molt innovadors. Semblaria, doncs, que la capital catalana podria assolir un equilibri molt interessant a mig camí entre la producció de grans projectes internacionals amb equips molt grans i el foment de projectes més experimentals i independents que permeten generar un tipus d'aproximació molt innovadora i creativa amb un determinat «segell d'autor».

Pel que fa la presència de les produccions locals en l'àmbit internacional, cal destacar les diverses nominacions i premis que ha obtingut el videojoc Endling – Extinction is Forever, de l'estudi català Herobeat Studios, destacant un premi Bafta, o un premi Apple Design d'impacte social; així com la presentació de dues produccions catalanes que veuran la llum l'any 2023: Lords of the Fallen 2, de Hexworks, i After Us, de Piccolo Studio.

POLÍTIQUES PER A UN ÀMBIT DE PROJECCIÓ

És conegut que el sector dels videojocs fa anys que supera en facturació mundial les indústries del cinema i la música juntes, però fins fa poc la producció estava localitzada en entorns molt concrets. De manera natural, impulsats per la voluntat dels autors i les empreses per participar d'aquest nou mercat, són molts els països que han anat agafant rellevància. En aquest aspecte, l'Administració catalana ha estat capaç de llegir el que estava passant al seu voltant. L'actual Departament de Cultura, sota la direcció de la consellera Natàlia Garriga, ha creat la nova Direcció General d'Innovació i Cultura Digital, consolidant el Departament de Cultura Digital que l'ICEC va adoptar per fomentar la cultura digital i el sector dels videojocs. Aquest és un pas en ferm i definitiu per poder activar amb una dotació possibilista projectes de creació i foment del sector del videojoc i l'art digital a Catalunya. L'interès, doncs, de les noves —i no tan noves— generacions per desenvolupar-se professionalment en aquest sector té ara, per fi, una escolta atenta a l'Administració a l'alçada de l'oportunitat que representa.

En l'entorn d'aquesta Direcció General s'ha consolidat la incubadora de videojocs professionals Game Bcn, amb seu actualment al centre Palo Alto de Barcelona. Amb convocatòria anual, aquest tipus d'espais de residència per al desenvolupament professional de videojocs independents ha resultat un model d'èxit, d'on han sortit projectes que han acabat en distribució internacional i han obtingut diversos reconeixements, com ara el joc Aragami, de Lince Works, o Endling - Extinction is Forever. Les incubadores representen també un bon espai de foment del talent. En l'edició d'enguany podem trobar en desenvolupament el videojoc ANTRO, impulsat per graduats en videojoc de la Universitat Politècnica de Catalunya. Aquest model, a més, ha estat d'inspiració per a la nova incubadora de videojocs Game Gi, impulsada per l'Ajuntament de Girona amb la col·laboració del Departament de Cultura que s'ha posat en marxa a finals d'any amb dos projectes incubats.

Fruit d'aquesta constant interpel·lació entre la indústria, l'acadèmia i l'Administració en el sector de la cultura digital, els Premis Ciutat de Barcelona van incorporar fa dos anys l'àmbit de cultura digital dins de la categoria d'audiovisuals i cultura digital. En l'edició de 2022 d'aquest premi, per primera vegada en la seva història, el guanyador d'aquesta categoria ha estat el videojoc Endling - Extinction is Forever.

Com a conseqüència de la visibilitat dels premis, durant el 2022 hem pogut veure una major presència en mitjans de l'artista Mónica Rikić Fusté, Premi Nacional de Cultura del 2021, així com d'altres artistes catalans que es dediquen a l'art digital. L'aposta, doncs, de les administracions catalanes per visibilitzar la cultura digital amb premis és una estratègia de legitimació d'aquest àmbit, necessària també per poder crear noves vocacions. Seria positiu veure com el sector promou conjuntament amb l'Administració uns premis a la creació de projectes de cultura digital, a l'alçada de l'activitat del sector.

És important mencionar que el Departament de Cultura està liderant un gran projecte estratègic per a la indústria de l'audiovisual i dels videojocs, una «ciutat de les arts audiovisuals i del videojoc» que tindrà el seu emplaçament a les Tres Xemeneies del Besòs, l'anomenat Catalunya Media City. Aquest futur *hub* vol ser un gran pol d'atracció i un espai promotor de la indústria de l'audiovisual i dels nous sectors digitals. Més enllà de les actuals i futures necessitats d'ampliació de platós i recursos tècnics per a la producció audiovisual a l'alçada dels nous reptes i dinàmiques actuals vinculats a les plataformes, aquest «media city» té l'oportunitat de representar un espai integrador entre la producció audiovisual i el sector de la cultura digital emergent: videojocs, e-sports i formats audiovisuals digitals com la realitat virtual, entre d'altres. En l'actualitat, més enllà d'iniciatives puntuals com les que lidera el Clúster Audiovisual de Catalunya, hi ha pocs espais de trobada entre dues indústries amb molt de potencial per a l'entorn català que tinguin una forta implantació professional i de formació de talent. Aquestes noves infraestructures haurien de donar servei a les necessitats actuals de l'audiovisual, però molt especialment al foment de les noves indústries de l'entorn de la cultura digital com els videojocs, a través de les tecnologies i la innovació en l'àmbit de l'audiovisual digital.

Pel que fa a l'entorn de les polítiques europees per al foment de les indústries creatives i la cultura digital, amb interacció amb l'entorn català, cal destacar la nova creació de l'EIT Culture & Creativity. És una comunitat de coneixement i innovació de l'Institut Europeu de Tecnologia que a partir del 2023 durant set anys finançarà i impulsarà diversos projectes europeus amb la voluntat de promoure la innovació i la tecnologia en l'ecosistema de les indústries creatives. El consorci reuneix universitats, institucions de recerca, empreses, inversors i associacions rellevants per a tots els subsectors culturals i creatius. El centre tecnològic català Eurecat coordina el node subeuropeu. És una gran oportunitat perquè el sector català de la cultura digital pugui potenciar el seu recorregut a través d'aquesta comunitat.

PRESÈNCIA LIMITADA DEL CATALÀ EN ELS VIDEOJOCS

Durant aquest 2022 s'ha debatut molt sobre la presència del català en els videojocs. Els estudis catalans inclouen el català en més d'un 50 % de les seves produccions, una xifra relativa si tenim en compte que és inferior respecte de llengües com l'italià o el portuguès, per no esmentar l'anglès o el castellà, que són les majoritàries. L'adaptació dels videojocs al català no té cap impediment tècnic significatiu (és una llengua més de les moltes que ofereixen els videojocs), i alhora representa poder oferir els videojocs a un mercat potencial de deu milions de parlants. Aquest debat ha estat força present a les xarxes i gràcies a això alguns *streamers* de videojocs en català han pogut agafar més visibilitat en mitjans generalistes. L'organització Plataforma per la Llengua porta un temps posant l'accent en aquesta qüestió i aquest any ha promogut l'esdeveniment SAGA per visibilitzar els videojocs, les competicions i les retransmissions d'esports electrònics en català. En aquest context, també ha estat l'any que la coneguda plataforma de videojocs Steam ha inclòs el català dins del seu catàleg, fet que ha permès als usuaris cercar els videojocs que ofereixen el contingut en aquesta llengua.

En un mercat internacional com el dels videojocs és evident que l'anglès i el castellà han de tenir un paper estratègic, però les produccions catalanes, més encara aquelles que reben finançament públic o algun tipus de suport institucional, han de publicar també els seus jocs en català. Normalitzar aquesta llengua en els videojocs és una assignatura pendent.

EXPLORACIONS ENTRE ARTS I CIÈNCIA

Barcelona té una dilatada i diversificada experiència a explorar les relacions i filiacions entre l'art, la tecnologia i la ciència; en l'àmbit artístic, fonamentalment a l'entorn del centre de creació Hangar, i en els àmbits científics, de manera menys regular en les universitats i els centres de recerca. Són diversos els agents culturals que desenvolupen activitat en entorns internacionals al voltant d'art i ciència, així com els programes pel foment d'aquesta necessària interacció interdisciplinària. Tota aquesta energia i aquest llegat s'han vist aquest any consolidats per la creació d'Hac Te (Hub d'Art, Ciència i Tecnologia). Sota la direcció de la UOC i amb l'estreta col·laboració amb entitats universitàries i de recerca (ICFO, BIST, UPC, EINA, MNAC, Fira de Barcelona i Hangar, entre d'altres), vol ser una finestra integradora de l'ecosistema d'art i ciència català.

Durant el 2022 hem pogut saber que Barcelona ha acollit dos nous projectes europeus del programa europeu S+T+ARTS pel foment de les relacions entre la ciència i les arts. Durant els anys 2021 i 2022 el festival Sónar, el CCCB i la UPC van liderar dos projectes europeus en aquest àmbit. Les obres experimentals creades en el context del festival laboratori AI&Music han estat presentades en diversos esdeveniments durant el 2022, i en destaquen *Piano&AI,* del pianista Marco Mezquida, que improvisa amb un sistema d'intel·ligència artificial desenvolupat a la UPC, així com l'obra d'art sonor *Interpreting Quantum Randomness*, de l'artista Reiko Yamada en col·laboració amb el científic de l'ICFO Maciej Lewenstein. Durant aquest mateix any, l'UB i Hac Te han estat també receptores de dos ajuts més del mateix programa marc. Els projectes liderats per aquestes institucions i d'altres de l'ecosistema de recerca i artístic consoliden aquesta aposta per explorar els límits i les interrelacions entre les arts i les ciències.

Dins d'aquest mateix àmbit, l'Institut de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona ha conclòs un programa de jornades sobre art i ciència, el resultat del qual s'ha publicat en format d'informe que recull exemples de bones de pràctiques: *Col·lisions Art-Ciència*.

FESTIVALS I LABORATORIS D'INNOVACIÓ

La responsabilitat en l'impacte de l'activitat acadèmica i la cerca de nous públics i formats dels grans esdeveniments culturals és una constant per a congressos, fires i festivals. Durant el 2022 Barcelona ha acollit el congrés acadèmic internacional ISEA 2022, pioner en l'àmbit de l'art digital amb més de trenta anys d'història. Com és habitual en aquest esdeveniment, la ciutat que l'acull acompanya el congrés amb exposicions d'art digital, així com una programació paral·lela. Barcelona ha sabut capitalitzar aquesta proposta amb la programació de dues grans exposicions, una de les quals es va situar al recinte modernista de Sant Pau de Barcelona i l'altra a l'Arts Santa Mònica.

Un altre bon exemple de noves aproximacions als festivals ha estat la convocatòria d'obres d'art digital promoguda per l'Institut Ramon Llull, la col·lecció de New Art Foundation i HacTe. El resultat han estat sis obres, que es van presentar a l'Ars Electronica, el festival que ha estat durant dècades la referència de l'art digital a escala europea. La idea que les mostres i els festivals no tan sols siguin espais de programació puntuals sinó també recorreguts amb major impacte al llarg del temps on desenvolupar obra, dins d'un ecosistema relacional d'oportunitats, es consolida. Fruit d'aquesta voluntat sorgeix el *hub* Bcn Music Lab, com a espai on innovar i relacionar l'ecosistema musical de la ciutat de Barcelona que vincula tecnologia digital, gestió cultural i arts.

El festival Sonar ha seguit explorant l'àmbit de l'art digital amb la recuperació durant l'edició del 2022 de l'espai expositiu Sónar+D. Així mateix, s'han seguit consolidant les mostres MIRA - Digital Arts Festival, Eufònic, el festival Llum Bcn o el festival de disseny OFFF, de gran trajectòria internacional.

ELS LÍMITS DE LA CREACIÓ I LA TECNOLOGIA SOBREPASSATS

El 2022 serà recordat en l'àmbit de les TIC per la publicació dels nous models d'intel·ligència artificial que, a partir d'una entrada de text, generen imatges fascinants. Aquests models representen un canvi inabastable en la concepció, la creació i el consum de les imatges en l'era de la postfotografia digital. Des de l'agost de 2022 s'ha donat accés al públic a diversos d'aquests models, com Stable Diffusion, DALL-E i Midjourney, i s'ha generat un important debat al voltant de la visió ontològica de la creació d'imatges digitals i dels drets dels autors que han alimentat aquests models amb la seva obra a partir de les imatges que omplen internet, així com de moltes altres projeccions sobre els perfils professionals en l'edició d'imatges i llocs de treball. És important remarcar que l'impacte que pot arribar a tenir aquesta tecnologia és comparable a l'arribada dels editors d'imatge digital dels anys noranta.

Segurament el segon concepte tecnològic més utilitzat durant el 2022 ha estat el metavers. A l'entorn català trobem també diversos projectes que estan liderant propostes i productes culturals pel metavers, com les productores Futura Space, Ready Venture One —que sorgeix de la productora Vysion, comprada per Mediapro—, o Union Avatars, una *start-up* dedicada a la generació d'avatars digitals per als entorns dels metaversos. Fins i tot l'Administració ha creat CatVers, un entorn basat en una tecnologia existent per crear sales de metavers, com la de l'Ateneu Barcelonès.

CENTRES PER A LA CREATIVITAT DIGITAL

El 2022 el centre IDEAL, Centre d'Arts Digitals de Barcelona, ha consolidat la seva implantació amb visites que han superat els 100.000 espectadors; una xifra que cal destacar. L'IDEAL representa un espai privilegiat d'innovació en la cultura digital. El 2022 hem pogut veure dins de l'exposició «Dalí Cibernètic» una experiència de realitat virtual col·lectiva. Aquestes experiències són molt rellevants pel valor que tenen

quant a innovació, però també per acostar al públic general el potencial de la realitat virtual en l'àmbit cultural. L'IDEAL representa, a més, un èxit exportador de talent i d'estratègia, ja que els seus promotors han portat internacionalment per desenes de ciutats les produccions creades pel centre i també han inaugurat noves seus, com el centre Madrid Artes Digitales a Matadero, a Madrid.

La ciutat de Girona ha renovat l'antic cinema Modern, que podria ser un catalitzador de la cultura digital, amb un projecte de centre dedicat a les arts audiovisuals i digitals on els videojocs tindran un pes molt rellevant. El Modern tindrà programes formatius, divulgatius i d'exhibició de les arts digitals. Posar a disposició de la ciutadania espais oberts on es puguin mostrar creacions digitals, algunes de les quals considerem part de la nostra cultura popular, i debatre-hi és un deure de l'Administració pública.

És paradoxal i alhora aclaridor que aquests dos centres s'hagin establert en antigues sales de cinema transformades ara en nous espais de divulgació del nou audiovisual digital. A banda de les programacions puntuals presents en festivals i centres culturals, segueix mancant la centralitat d'un espai de referència amb programació anual que ajudi a divulgar els àmbits de la cultura digital i la creació catalana amb la profunditat que requereix aquest àmbit. Vivim una gran problemàtica de divergència entre les polítiques del sector de l'audiovisual i el consum d'aquest audiovisual en les noves generacions, que es desplacen de manera inexorable cap a noves pantalles i formats del sector digital.

Finalment, aquest curs 2022 s'ha començat a desenvolupar el futur espai del laboratori d'indústries creatives del centre Palo Alto de la ciutat de Barcelona, promogut per l'Ajuntament de Barcelona. El nou laboratori tindrà l'objectiu d'impulsar el creixement de les empreses del sector, especialment les vinculades a l'audiovisual i les noves tecnologies de llum i so.

NOUS ARTISTES REFERENTS

La creació d'avantguarda en arts digitals té una gran trajectòria a Catalunya, no sempre ben identificada en el context divulgatiu però amb un recorregut internacional rellevant. Durant els últims anys hem pogut seguir el reconeixement internacional d'artistes digitals com Joana Moll, amb obres que s'han presentat durant el 2022 a Ljubljana, Zuric, Budapest o Barcelona (CCCB), i que aquest any ha rebut una menció honorífica dels STARTS Prize. També ha estat un any molt rellevant per a l'artista Anna Carreras, experta en art generatiu que ha captat l'atenció dels mitjans nacionals per formar part de l'eclosió dels mercats internacionals de NFT, els *non-fungible tokens*. Aquest nou format de distribució i venda d'art digital ha generat l'interès del sector de l'art i les galeries. Aquesta tecnologia permet vincular un arxiu digital amb un registre únic no modificable en les cadenes de blocs de les criptomonedes i retornar, doncs, el valor d'una obra física i la seva autoria a les obres digitals. Amb certs dubtes sobre el futur de les criptomonedes, és, efectivament, una de les grans transformacions del sector cultural a les quals caldrà prestar molta atenció.

Així mateix, ha estat remarcable la projecció de la parella artística Mar Canet i Varvara Guljajeva. Amb seu a Barcelona i Tallinn, exposen i treballen en projectes, fires i centres internacionals. Recentment han centrat la seva recerca artística en la intel·ligència artificial o la robòtica, i només durant el 2022 han exposat a Malmö, Lisboa o Barcelona, entre d'altres, i han rebut diversos premis.

Malgrat aquests recorreguts internacionals, el treball de tots aquests artistes —aquí n'esmentem només alguns—, que es desenvolupa a la frontera de la recerca artística de les tecnologies emergents, el disseny, les arts visuals i la visió crítica dels mitjans, és encara poc conegut pel públic general.