

'Els museus hauran de ser més interactius per continuar essent rellevants per als joves'

Entrevista a Marinelli, expert en multimèdia

Donald Marinelli porta més de 12 anys ajuntant artistes i experts en tecnologia a la Universitat Carnegie Mellon, a Pensilvània (Estats Units). És impulsor d'un pla d'estudis pioner a nivell mundial que combina l'art amb les últimes tendències en tecnologia multimèdia que comparteix molts punts amb un màster que es fa al Campus la Salle de la Universitat Ramon Llull (URL). Acompanyant cinc dels seus estudiants a la universitat catalana amb motiu d'una col·laboració entre els dos centres, Marinelli ha explicat en una entrevista a l'ACN el concepte innovador que té de la tecnologia com a art i com creu que la tècnica farà canviar els museus del futur adaptant-los a les necessitats dels nadius digitals.



Què pot fer la tecnologia per l'art?

La tecnologia és un art i obre als creadors una immensa àrea per explorar. Tot i això, encara continuen veient-la com una simple eina. No s'adonen que poden aprofitar, per exemple, la tercera dimensió que ofereix un espai virtual.

Així doncs es podria considerar que la tecnologia multimèdia és una disciplina més de l'art com ho són, per exemple, la pintura o l'arquitectura?

Sí, l'arquitectura per exemple tracta sobre la creació d'espai, sobre com combinar paràmetres com parets o sostres per crear espais. Quan tu mires un videojoc hi veus una realitat virtual, una realitat que reflecteix una tercera dimensió. Molta gent veu la pantalla d'un ordinador com un simple escriptori de dues dimensions però la pantalla et diu: vine, vine, explora aquest món, explora la realitat. És una realitat virtual però experimental de la mateixa manera que un somni és real però és experimental. I bé que recordem els nostres somnis...

M'està dient que els videojocs també són art?

Un videojoc pot ser des d'entreteniment, pura evasió, fins a art. No tots ho són però moltes pel·lícules tampoc són art. Es sol dir que quan fas un videojoc que aconseguix fer plorar algú, llavors es pot classificar dins la categoria d'art. Parli amb un jove que jugui al Final Fantasy i li dirà que l'ha fet plorar. S'identifiquen amb els personatges i experimenten pena, por, simpatia, empatia...

M'imagino un museu dedicat als videojocs.

Penso que n'hi haurà. De fet, ja n'existeixen un parell. El problema és que quan fem una ullada a la seva història ens trobem amb jocs molt simples, com Pang, Donkey Kong o Sonic the Hedgehog, mentre que l'actual tendència en videojocs és la forma real de l'art. Penso que ara hem entrat en un món de complexitat i universalitat amb personatges que són multiculturals i multigeneracionals. Podem dir que estem vivint en un museu de videojocs i això significa que d'aquí 20 anys podrem anar a un museu que no només ens permetrà jugar sinó també experimentar un món virtual.

Una experiència immersiva...

Sí, molt més que si anem a un museu a veure una exposició sobre Egipte, distant a nosaltres perquè només ens permet veure peces d'art darrere d'un vidre amb una llum tènue i amb unes targetes que les descriuen que tenen una tipografia minúscula. Un museu de videojocs serà molt més interessant que tot això.

Creu que els museus tradicionals també haurien de canviar de xip?

Està clar que els museus hauran de ser més interactius per continuar essent rellevants per a les generacions joves. A través de la tecnologia hauran d'atreure la gent jove i permetre'ls explorar i obtenir la informació que el visitant busqui sobre una obra d'art. Ara mateix són el comissari o l'arxiver d'una exposició els que decideixen què has de saber sobre un determinat objecte quan la realitat és que tothom té diferents curiositats. En aspectes com aquests crec que la tecnologia és una gran eina de democratització.

Ha tingut temps per impregnar-se de l'art català?

He anat a la Sagrada Família, que és impressionant perquè és tridimensional i, tot i que és tangible, també és virtual per la seva espiritualitat. Penso que és magnífica i no he pogut veure més art tradicional tot i que he estat visitant uns altres museus de Barcelona anomenats restaurants i bars. Són espectaculars i interactius! (riu)

Què podran fer els seus estudiants a la Salle que no puguin fer a la Carnegie Mellon?

A Europa diria que la Salle és líder en incorporar la tecnologia multimèdia tant en l'entreteniment com en l'educació. El seu pla d'estudis respon a les necessitats dels nadius digitals del segle XXI i té una filosofia de les que més m'agraden a tot el món. Per als estudiants el fet d'estudiar un semestre a la Salle és una extensió del que fan a l'Entertainment Technology Center, en una universitat que pensa igual que nosaltres.

Jordi Pueyo i Busquets , Barcelona (ACN)