



VANESSA GRAELL

El aquí y el ahora son cada vez más relativos. Platón ya puso en duda la

realidad en su mito de la caverna. Pero con unas gafas de realidad virtual (VR en sus siglas en inglés) el aquí se diluye hasta el límite de que el ahora desaparece. Y hasta podríamos estar en esa misma caverna con Platón. En la realidad virtual el verbo *estar* adquiere nuevas connotaciones y de mano de Edu Pou podemos *estar* en cualquier parte: en el mundo cibernético de *Ghost in the Shell*, en la selva del Congo con Kathryn Bigelow o a 50 metros bajo el agua en un barco hundido. Antes de irse a Amsterdam y a Nueva York, antes de trabajar en las mejores agencias de publicidad, antes de ser el Director Creativo Ejecutivo de Here Be Dragons –uno de los estudios punteros de VR en Estados Unidos–, Edu Pou era un adolescente del Vallès, del típico pueblo con polígonos y cruzado por la autopista C-17. Entonces, sus realidades alternativas estaban en las páginas de los cómics. Y ahí empieza su viaje.

LOS 80, EN PARETS DEL VALLÈS

«Yo era de merendar Colacao con *Mortadelo*. Lo de los superhéroes nunca fue lo mío, a excepción de *La Patrulla X* o *Los 4 Fantásticos*, quizá. Supongo que siempre fui más fan de los equipos que de los líderes. Eso lo mantengo. De alguna forma, y no lo había pensado hasta ahora, lo de crecer en Parets posiblemente condicionó mi gusto, porque la Bruguera estaba a la vuelta de la esquina y la distribución de las otras editoriales no era muy eficiente que digamos. Cuando compraba un *Dan Defensor* –ése era el nombre de Daredevil– en Ca la Sebastiana, era bastante probable que el *continuará...* no continuara. Ese suspense constante de no saber cómo acababa la historia era un sinvivir. Ya de mayor me saqué la espina, al completar las historias pendientes de DC y Marvel». Años después, se interesaría por el *underground* americano de Crumb y compañía. Y del cómic europeo incluso sacaría el segundo nombre de su hijo, Oscar *Thorgal* Pou (de Jean Van Hamme y Grzegorz Rosinsk, *Thorgal* fue una historieta de los 70 de fantasía épica nórdica y ciencia ficción).

EN LA EDAD MEDIA, LOS DRAGONES...

y demás criaturas mitológicas habitaban los confines de la Tierra, aquellas zonas aún no exploradas en los mapas. La expresión *Aquí yacen dragones* significaba que aquella tierra era indómita y desconocida. «Por eso, nuestro estudio se llama Here Be Dragons, porque trabajamos en un territorio nuevo, aún por explorar. Como decía Kurt Vonnegut [uno de sus escritores preferidos]: 'Quiero estar tan cerca del límite como me sea posible, sin cruzarlo. Desde el límite ves todo tipo de cosas que no puedes ver desde el centro'.

Edu Pou, Director Creativo Ejecutivo de Here Be Dragons, en su realidad virtual.



DARIO FUSNECHER

INDUSTRIA CULTURAL

INMERSIÓN EN OTRAS REALIDADES

Unas gafas, unos cascos... y aparecemos en otro mundo. La realidad virtual es otra manera de contar historias. Y de experimentarlas, sentirlas, 'tocarlas'. Edu Pou vuelve de Nueva York para explicarlo en *Sónar +D* y desplegar los universos expandidos que crean en Here Be Dragons.

Aquí es donde queremos estar, llevando nuestra experiencia y conocimientos, principalmente en las áreas de narrativa y tecnología, para convertir esos territorios indómitos en espacios creativos fértiles y abiertos a cualquiera que disfrute de buenas historias bien contadas», dice Pou, que se incorporó hace un año a la agencia fundada por Chris Milk –director de videoclips míticos de Kanye West o Green Day–, justo cuando llegaron los dragones y cambió su nombre original de *vrse.works* por el Here Be Dragons.

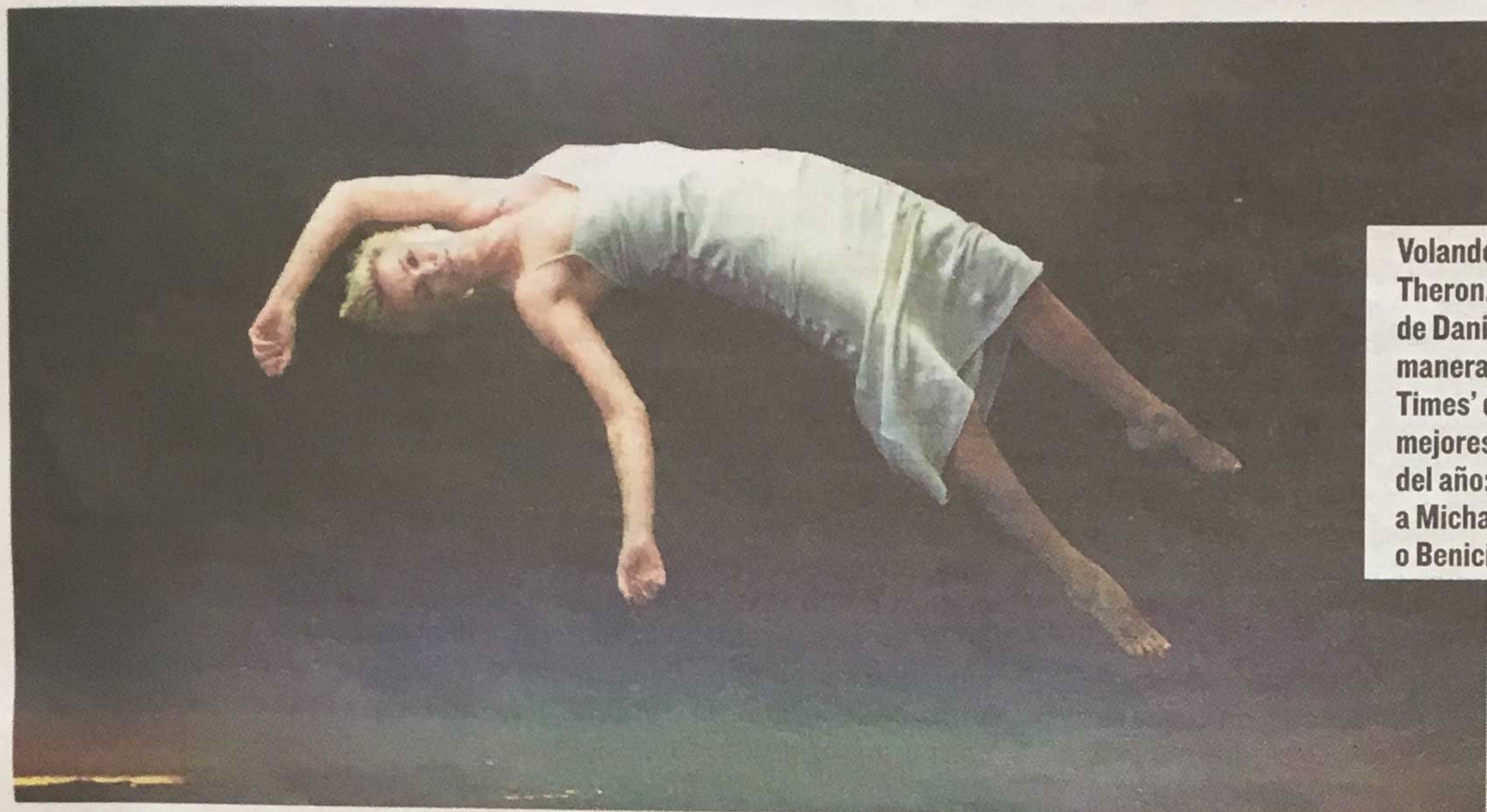
DESDE SU VENTANA, BROOKLYN

Hace años que Edu Pou vive en Nueva York: «Desde mi ventana, veo Clinton Hill, un barrio en transición, en el que los vendedores de droga van cambiando literalmente de esquina a medida

que los administradores de fincas acondicionan los edificios a toda prisa, para que familias como la mía los consideremos como alternativas competitivas a las cajas de cerillas a precio de oro de Manhattan. Algo así como una película de Spike Lee con guión de Florentino Pérez».

EN 1656, VELÁZQUEZ PINTA 'LAS MENINAS'

«Es un precursor del 360 grados, al óleo sobre tela», apunta Pou de la perspectiva y atmósfera envolventes del cuadro. Es una imagen que suele poner en sus conferencias –como las que impartió en el congreso Sitges Next o el festival El Sol de Bilbao, en sus últimas visitas a España– para demostrar que la búsqueda de la realidad expandida viene de lejos. ¿Y qué hace exactamente un director creativo en una agencia de realidad virtual? «En su intro-



Volando con Charlize Theron. 'Take Flight' de Daniel Askill es la manera de 'The New York Times' de celebrar las mejores actuaciones del año: haciendo volar a Michael Fassbender o Benicio del Toro.



'Stonemilker' de Björk, un videoclip virtual dirigido por Andrew Thomas Huang que da otra dimensión de la música de la cantante al integrarla en 360 grados en el paisaje islandés.



'The Protectors' de Kathryn Bigelow e Imraan Ismail sigue los pasos de los 'rangers' del Congo que arriesgan su vida para proteger a los elefantes de los cazadores furtivos. Un documental que se estrenó el pasado abril en el Festival de Tribeca, con Hillary Clinton en la mesa con Bigelow, para concienciar de la masacre de 30.000 elefantes cada año.

ducción a *Una semana en el aeropuerto*, el filósofo Alain de Botton dice que arte y comercio son a menudo malos compañeros de cama, que se miran el uno al otro con una mezcla de recelo y desprecio. Mi trabajo como Director

Creativo Ejecutivo en Here Be Dragons consiste en navegar ese frágil estrecho en el que confluyen los objetivos de una marca comercial con aquellos de los espectadores que

buscan entretenimiento, de la índole que sea. Mías son las tareas de definir estrategias, tener y evaluar ideas, y convencer a clientes de que su inversión de tiempo y dinero en nuestro sueño compartido —porque si no lo sienten como suyo, más vale que volvamos a empezar— le compensará».

NADIE SE QUITA LAS GAFAS

Aunque en Youtube proliferan los videos hilarantes de experiencias de realidad virtual —señoras realmente asustadas, tipos que incluso se ponen las manos delante de las gafas en un intento inútil para no ver, chicos que gritan o saltan— nadie nadie se quita las gafas. «Por-

que nadie lo percibe como algo externo. Chris Milk suele decir que la realidad virtual es el último medio. No hay un salto a nivel sensorial, no hay papel, no hay rectángulo. El medio está dentro de ti. Cualquier nueva tecnología necesita un proceso de asimilación. Más todavía si requiere de tu atención absoluta, como es el caso de la realidad virtual. La potencia del medio está fuera de discusión y personalmente creo que, junto a la distribución de experiencias de alto nivel que creen curiosidad, la democratización de las herramientas de creación va a significar el despegue del medio. Por ejemplo, imagínate por un momento que las dos cámaras de tu móvil pudieran captar escenas en 360 grados tan importantes como una boda o los primeros pasos de tu bebé. Sin necesidad de un dispositivo extra, podrías captar ese momento y su contexto para poderlo no sólo ver sino revivir a voluntad».

P4 LEVEL 1, MIÉRCOLES 14 EN SÓNAR+D

Edu Pou compartirá escenario con su compañero McKenzie Stubbert —compositor de películas VR y que en 2016 ganó el León de Oro de Cannes con la banda sonora de *The Displaced*— para «hablar de cómo la música es un componente fundamental para crear realidades alternativas». Además de su charla *Inmersión Total: sonido e imagen en el mun-*

do virtual piensa ir a todas las conferencias que pueda del congreso de tecnología, creatividad e innovación. Eso sí, el sábado 17 por la noche no se perderá a De La Soul, que después de 30 años siguen siendo una referencia del hip hop americano. «Las nostalgias pueden mucho...», reconoce.

DENTRO DEL VIDEOCLIP Y DE LA MÚSICA

Kids de One Republic es un clip en 360 grados, el primero rodado en una sola toma. Here Be Dragons ya había creado videoclips de realidad virtual para U2 (*Song for Someone*), Muse (*Revolt*) o Björk (*Stonemilker*). Una de las grandes atracciones de esta edición del Sónar es, precisamente, la exposición *Björk Digital* en el CCCB, a ver con gafas VR y que ya ha estado en el MoMA.

1942, EN UN VAGÓN HACIA UN CAMPO DE CONCENTRACIÓN

«Te metes en un vagón, con el techo sobre tu cabeza, sientes el entorno, es asfixiante...», explica Edu Pou de una de las películas VR más impactantes que ha producido su estudio, *The Last Goodbye*, un filme de 17 minutos en el que un superviviente del holocausto vuelve al campo donde toda su familia fue gaseada.

'EN 2030, TODOS SEREMOS HUMANOS VIRTUALES'

Lo profetizó el científico y director de ingeniería de Google Ray Kurzweil en un ensayo de 2003. ¿Seremos los humanos *yonkis* de la virtualidad? «Ya lo somos. Y no hablo de la visión distópica de *Ready Player One* o de la teoría de Elon Musk según la cual somos peones de un videojuego de simulación creados por una superinteligencia artificial. Hablo de algo mucho más mundano. Los humanos que llenan Instagram de vidas perfectas, los que pretenden discutirse en las tertulias futbolísticas, los que prometen mano dura contra la corrupción que fomentan... Todos esos humanos *con comillas* son los protagonistas de realidades virtuales que todos —o casi todos— nos inyectamos en vena a intervalos cada vez más frecuentes, en esta sociedad sobreinformada en la que el mando a distancia ha sido sustituido por un algoritmo que elige por nosotros mientras nos da la ilusión del libre albedrío. Las realidades que creamos en Here Be Dragons son mucho más transparentes y, aunque espero que por su calidad sean adictivas, vienen sin síndrome de abstinencia».



«Chris Milk suele decir que la realidad virtual es el último medio. No hay un salto a nivel sensorial, no hay papel, no hay rectángulo. El medio está dentro de ti. Por eso nadie se quita las gafas»

IMÁGENES CORTESÍA DE HERE BE DRAGONS