

DRAMATÚRGIA DE LA INTERACTIVITAT ¹

JEAN-LOUIS BOISSIER

No us proposo allò que hom anomenaria una comunicació en el llenguatge usual als col·loquis (fins i tot si es tracta d'un col·loqui sobre comunicació), sinó tan sols algunes observacions i reflexions, a partir d'unes referències pràctiques que em pertoquen i en relació a la interactivitat o, més precisament, a la imatge interactiva, a l'*obra* interactiva, i al que a mi m'agrada anomenar *la dramaturgia de la interactivitat* o l'*argument interactiu* d'una proposició estètica.

Parlar d'*obra* interactiva introdueix ja l'aparent contradicció d'un autor i un espectador (o també podríem parlar d'un consumidor o un client, però jo prefereixo dir el *lector*, o encara millor, l'*intèrpret*); d'un autor i un lector que es disputarien l'acte decisiu d'una creació.

L'aparició de les imatges interactives planteja unes qüestions formals específiques. Naturalment, cal reflexionar sobre les tradicions pròpies a cadascun dels components d'aquests objectes ara anomenats «multimèdia», però també ens cal veure aquests dispositius dissemblants, compostos, híbrids des de l'angle de la seva unitat, per tal d'establir així l'existència d'un gènere estètic autònom. Ens cal, un cop més, revisar la noció d'imatge, engrandir-la, desplaçar-la, i comprendre sobretot que la interactivitat ha entrat *dins* la imatge, a l'interior mateix de la imatge.

Una de les ambigüitats de la imatge interactiva rau en el fet que sembla arrelada en la família del vídeo, quan en realitat remet abans a una forma de lectura que a una forma d'espectacle. (De totes formes, cal assenyalar que justament el vídeo, en la seva versió en directe, d'observació en temps real o lleugerament diferit, ha tingut un paper de pioner entre les arts interactives.) Parlar de dramaturgia tindria aquest sentit d'espectacle. Però caldrà llavors afegir que l'actor del drama serà l'espectador, que aquest en serà l'autèntic intèrpret.

1. Intervenció al col·loqui *Vers une culture de l'interactivité*, Cité des Sciences et de l'Industrie de La Villette, París, 20 de maig de 1988.

L'obra interactiva reactiva certament la noció d'interpretació, de la mateixa manera que parlem de l'artista-intèrpret d'una obra teatral o, millor, musical; és a dir, a partir d'una partitura. El treball estètic de la interactivitat s'expressa com en una partitura, un llibret, un argument. Això vol dir que no podria prescindir d'un intèrpret; un intèrpret que, d'altra banda, usualment es designaria a si mateix com *artista* (en el sentit en què, per al gruix del públic, els artistes són els intèrprets).

Aquí hi ha, doncs, alguna ensenyança a extreure per a la comprensió de l'obra interactiva, de les arts de la interpretació, tot comprenent també, en el domini de la imatge, aquelles en què en principi hom no hi pensaria pas: la pintura, la fotografia. Pensem per exemple en la pintura o la cal·ligrafia xineses. Ens estranya el que prenem per una pràctica de còpia: paisatge *segons* un tal pintor-poeta Song, que a la vegada l'haurà treballat *segons la natura*, és a dir: temptat de treballar com ella. La fotografia és també una disciplina que es basa en compondre amb les coses; amb allò que *ja* és, modestament, una imatge.

Una imatge interactiva seria, doncs, una imatge amb partitura, una imatge interpretativa i per interpretar. És com si el videodisc interactiu o la imatge numèrica interactiva esdevingués un espectacle on el testimoni seria qui en definiria el desenvolupés o, més aviat, la durada, les relacions, les transicions, les ruptures, l'angle de visió i, finalment, la forma mateixa. Una imatge transformable, potser m'atreviria a dir, transformista. Una cosa així com l'art dels jardins, amb les seves necessàries deambulacions i efectes sorpresa, o també com la gastronomia, l'art del menjar...

A propòsit del tema gustatiu, em ve a la memòria una cosa, un record... vint anys després del maig del 1968... podria potser citar, doncs forma també part dels meus records, i per tant cito —de memòria—... Mao Ze-Dong: «Si hom vol conèixer el gust d'una pera...» (bé, potser era una poma o un escubidú...). «Si hom vol conèixer el gust d'una pera... (era realment una pera, però ja m'hauria anat bé que fos una poma, ja veureu tot seguit el perquè) cal transformar-la: hi ha que tastar-la». Ja veieu que els «interactius» són ben bé uns consumidors...

Ara, vint anys després, us oferiria de bon grat un gust un xic menys amarg; per exemple, la poma de la nova careta publicitària d'Antenne 2 (tup-tup-tup, ja sabeu), creada molt recentment a cop de *ray-tracing* [traçat de radis], impecablement realitzada pels nostres ex-alumnes d'Arts i Tecnologies de la Imatge a Paris VIII (Vincennes). Ara bé, mai no podrem encetar la superfície extremadament lluent de la seva pell numèrica, perquè no és una poma interactiva o, almenys, encara no ho és pas. En realitat és només un problema de potència i

rapidesa de càlcul, quelcom que hom resoldrà, per tant, d'aquí a uns anys...

Imagineu el que hauria passat amb la careta de l'informatiu de la mateixa Antenne 2, si hom hagués pogut entrar-hi a buscar-ne el perfil, forçosament subliminal segons la CNCL,² del president que ara ha renovat el seu càrrec (potser gràcies a això?). Us puc anunciar, d'altra banda, que a l'exposició que es prepara aquí, a la Cité des Sciences et de l'Industrie, per a la fi del mes de setembre, *L'Image calculée*, podrem entrar literalment en una altra careta, la de TF1, però del mateix autor, David Niles, i la podrem desmuntar, recórrer, donar-li la volta, travessar-la de punta a punta. No falta, doncs, gaire perquè el que ens sembla el sùmmum del vídeo-clip de gran consum es transformi en un objecte interactiu, una imatge oberta, reputadament respectuosa de la llibertat de cadascú.

És realment necessari que una obra sigui oberta o tancada? Aquesta obertura (una paraula que potser està també massa d'actualitat), jo la desitjo pel meu cantó *minimalista*. He constatat que n'hi havia prou amb obrir un pany i que no feia cap falta multiplicar els mandats, els menús i les ramificacions per tal d'arribar a la interactivitat fonamental. Un simple commutador, un simple timbre determina la gran diferència. Si el telèfon està despenjat, sovint és un drama...

Penso que es tracta d'establir una continuïtat de la imatge, en el seu sentit més ampli; una continuïtat d'imatges (en plural), al darrere d'altres imatges. Una continuïtat d'aquella transformació a la qual m'he referit abans. Una imatge que ara inclourà el dispositiu total de la seva concepció, presa, memorització, restitució, així com dels eventuais suports de consulta i exposició. Prenguem com a exemple l'edició de textos: el mateix text, tractat numèricament des de la seva concepció, arribarà fins a la impremta i el paper, en el context d'una xarxa des de la qual pot retornar, modificat o no, fins al seu autor inicial. La imatge de què parlem és un *continuum*; paradoxa d'una continuïtat superior obtinguda per una fragmentació fonamental, íntima, discreta... I, de fet, aquesta és la mateixa definició de *continu*.

És aquí on el numèric es pot veure com allò que és, el veritable disparador d'aquesta mutació de la imatge, d'aquesta continuïtat «finalment» trobada; un encadenament total en el qual hi hauria almenys un mandat que permetria la reversibilitat. Si el lector pot intervenir, això vol dir que pot tractar de «remuntar», recórrer el camí, fins als autors. I mentre que el sentiment estètic es troba usualment

2. Commission Nationale de la Communication et des Libertés, organisme de control del sector àudio-visual públic i privat, actualment reemplaçat pel Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA). [N. del T.]

en el descobriment de les empremtes del procés creatiu, en la capacitat de l'obra per mantenir aquestes empremtes, l'obra interactiva organitzarà aquest seguiment a l'inrevés, de vegades arribant fins i tot a simular l'absència d'autor. La imatge respondrà llavors segons les seves pròpies lleis internes, confirmarà la seva autonomia aparent. El potencial poètic i dramàtic de la imatge interactiva és avui manifest; primerament, i de la manera més pura i flagrant, en el domini científic: penso en l'exemple ara ja força conegut de les plantes modelitzades d'acord amb els seus principis de creixement per mitjà del programa informàtic AMAP: talleu la imatge-planta i ella produirà els seus rebrots.

Avanço també la idea que una aplicació interactiva es genera a partir d'un diagrama d'accés, descobriment, exploració, modificació, que és ell mateix una imatge o, més precisament, una imatge inclosa en la imatge global, en la hiperimatge. La imatge interactiva és en primer lloc aquest diagrama, l'estructura lògica del programa.

Voldria il·lustrar ràpidament això amb dues realitzacions de col·leccions interactives d'imatges. El videodisc és ja una forma primitiva perquè la interactivitat intervé només en el muntatge, mentre que pot arribar a la mateixa intimitat de les imatges quan aquestes són numèriques. Però jo situo aquestes col·leccions d'imatges en la categoria de la imatge global o hiperimatge que acabo d'esmentar.

Primer exemple, el videodisc interactiu *Le Bus, ou l'Exercice de la découverte*, realitzat per a l'exposició *Les Immatériaux*, el qual mostra per mitjà d'un travelling videogràfic allò que hom veu per les finestres laterals d'un autobús al llarg d'un trajecte ininterromput d'uns deu minuts. Això es pot prendre com l'estereotipus del cinema o de l'espectacle. Aquesta seqüència és visible dins una maqueta d'un autobús autèntic de la RATP, una maqueta molt realista. Hi ha un botó, també autèntic, amb el rètol «Premeu per demanar la propera parada»: una manera de satisfer, en certa mesura, el desig d'aturar la imatge i de veure què hi ha al darrere d'aquesta tanca o d'quella façana. En prémer el botó, l'autobús para i hom descobreix el retrat d'algú que viu justament en aquest indret; una sèrie d'imatges fixes, com en un àlbum familiar fullejat lliurement.

Un altre programa —segon exemple—, també un videodisc interactiu, és una col·lecció de mil imatges fixes, fotografies preses durant un recorregut de dotze hores molt exactes pels quatre costats del quadrat que uneix, al voltant de la ciutat de Pequín, els temples de la terra, el sol, el cel i la lluna. Una foto per minut, amb un aparell dotat d'un dispositiu que inscriu la data i l'hora en la imatge, sempre apuntant al meu davant i amb un gran angular; 720 fotos preses de manera gairebé automàtica, que constitueixen un relat del trajecte. Hi ha també un segon aparell que treballa simultàniament, però que en aquest cas s'orienta cap a la dreta o cap a l'esquerra per

executar el treball normal del fotògraf: recollir unes imatges que s'imposen per la seva condició pintoresca (en retindrem 280). El conjunt és posat a la memòria i, com en el cas de l'autobús, l'esquema del programa és el dibuix del trajecte i de les parades realitzades. Si el lector no demana altra cosa, no veu sinó la seqüència del trajecte; però si prem un botó, pot veure, amagades darrere d'aquestes imatges que s'imposen, unes altres imatges. Mai no les veurà totes, però s'acostarà a les sensacions que jo he viscut quan prenia aquesta doble col·lecció d'imatges. Es trobarà en una disjuntiva, entre la intenció d'avançar, de veure sempre imatges noves i arribar a destinació a temps, i un altre desig, el d'aturar-se a contemplar i obtenir boniques instantànies fotogràfiques.

Amb relació a aquest darrer exemple i com a conclusió, diré que la imatge interactiva desenvolupa una estètica del *potencial* amb el seu corollari: un argument dramàtic de *l'inconegut* i, paradoxalment, de *l'impossible*.