

COSES DE L'ELECTRÒNICA

Arnal Ballester. Il·lustrador

Una revista com *Faristol* no existiria si no existís també un món molt divers en els seus interessos i les seves branques d'activitat, però connectat per un objecte de disseny: el llibre infantil. Escriptors, il·lustradors, llibreters, editors, crítics i estudiosos, representants institucionals, pedagogs... tots coincideixen en aquest espai de cultiu d'un enginy relativament jove (només té cinc-cents anys), el llibre còdex, i d'una de les seves manifestacions més específiques, l'adreçada als infants (que només en té dos-cents).

Com a espècimen d'un d'aquest subgrups, el dels il·lustradors, i també com a pare d'un nen d'onze anys, i a més docent en una escola d'art amb alumnes que se situen a la franja dels vint, fa temps que em desconcerta la insistència a vincular de manera gairebé exclusiva la formació cultural, estètica i emocional de nens i nenes a la lectura, entesa restrictivament com la lectura de llibres còdex. Fa força temps que estic convençut del lloc fonamental que en aquesta formació positiva ocupen altres mitjans, però especialment el cinema —i els audiovisuals per extensió—, i també allò que tantes vegades es designa despectivament com «les maquinetes».

«Les maquinetes»

En el nostre medi el cinema, o la cinematografia, ha assolit un cert estatus en el rànquing de valors espirituals respectables, i fins i tot ja hem aconseguit —no sense gran esforç— que les il·lustracions es vegin com un llenguatge propi i complex. Però tot el que s'expressa a través dels artefactes digitals encara ens provoca una certa malfiança. La ràpida i massiva implantació dels videojocs en els darrers deu anys, i molt possiblement les temàtiques que fins ara els han fet populars, entre les quals ha predominat la violència maniquea, no han ajudat gens a mirar-los amb un esperit obert, crític si es vol, però atent al que aporten a les capacitats essencials de les persones.

El cas és que aquestes *maquinetes*, com qui no vol la cosa, fa uns quants decennis que són entre nosaltres, més o menys des de mitjans dels anys setanta del segle passat, i han adoptat cares molt diverses: el saló recreatiu, les pantalles de l'ordinador personal, les plays, els mòbils i ja molt recentment —estem parlant

des de 2010— les *tablet*. I això vol dir que ja tenim unes quantes generacions que han crescut integrant-les als seus hàbits culturals, i les més recents ho han fet d'una manera tan natural com generalitzada.

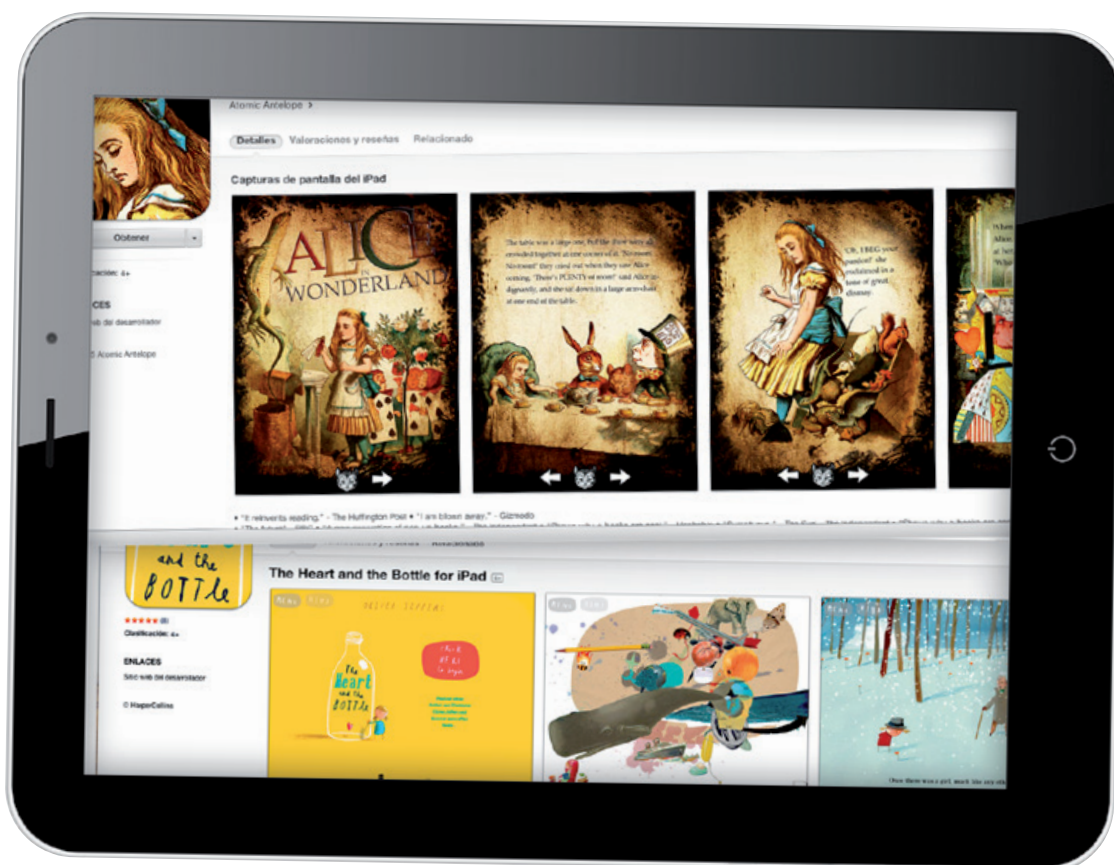
Des de la triple condició d'il·lustrador, pare i docent he procurat entendre què les fa tan diferents i tan atractives, i em rebenten força els anatemes apocalíptics del tipus «els mengen el coco», «els hipnotitzen», «es passen el dia enganxats a la pantalla i no juguen», etc. Aquestes reaccions purament defensives enfront d'un món que no entenem perquè no ha estat el nostre donen pas a visions molt mandroses de la qüestió, perquè eviten el tema fonamental: quines capacitats i habilitats demanen o estimulen en els seus usuaris (i empro aquest terme perquè no n'he trobat cap altre de més precís)? La resposta l'arribarem a tenir si fem una mirada més desapassionada i analítica dels productes que s'apleguen sota el nom d'«interactius».

Revisant les apps i els videojocs que he estat capaç de fer servir aquests darrers anys, he pogut veure que, més enllà dels jocs d'habilitat purs i durs —posem *Angry Birds*—, ens trobem amb tres propostes bàsiques, i que els experts em perdonin: el complement *gadget*, la narració lineal ampliada i la història autoconstruïda.

1. El complement *gadget*

La primera, el complement *gadget*, es caracteritza pel fet de superposar al fil narratiu d'una història una sèrie de jocs o divertiments que no tenen cap mena de relació amb el desenvolupament d'una trama argumental. Com a exemple tenim una versió app d'Àlícia, *Alice in Wonderland*, que va fer furor a l'Apple Store ara fa tres o quatre anys. El lector/usuari, confrontat a les il·lustracions de Tenniel, acolorides per a l'ocasió i animades de forma limitada, tenia la possibilitat de desplaçar alguns elements (una ampolla per aquí, unes pastilles per allà) sense que cap d'aquestes accions fos necessària per a l'avenç de la història ni servís per comprendre millor el món que ens mostrava, les motivacions dels seus personatges o el significat de la seva acció.

El veritable relat el desplegàvem a base de passar pàgines, com en el llibre de paper o com en els *e-readers*. D'alguna manera, era la transposició a format animat, acolorit i amb intervenció limitada del lector, d'aquelles il·lustracions que, com les de Tenniel, «embellien» en altre temps els llibres d'infants, però no constituïen un discurs amplificador o paral·lel al text. Vist des d'un altre



angle, podríem dir que ens oferia un tast limitadíssim del que podem obtenir de la interactivitat des del punt de vista lector. És equiparable al que en els inicis del cinema podia veure's a les barraques d'algunes fires, quan aquella tecnologia nova no aspirava a construir un llenguatge ni a ser un vehicle de construccions complexes, sinó tan sols a provocar una sacsejada perceptiva. És la meravella que deixa de ser-ho quan ja l'hem contemplada un parell de cops.

2. Adaptacions digitals de llibres

La segona proposta ha anat conquerint més espai en l'oferta dels darrers anys, i en molts casos ha consistit en una adaptació digital de publicacions analògiques precedents, és a dir, de llibres còdex, coneguts o no tant. Aquesta segona línia de publicacions ve dels intents del món editorial de no quedar descavalcat en aquesta cursa, a voltes frenètica, que imposen la xarxa i els terminals telemàtics. Malgrat que s'ha fet amb un esperit conservador notable –i al nostre país més que en altres, és cert–, ha donat produccions interessants.

Com a exemple d'aquesta tipologia, podríem parlar de l'app *The Heart and the Bottle* («El cor i l'ampolla»), de l'il·lustrador i escriptor nord-americà d'èxit Oliver Jeffers. Sense renunciar en certs moments als efectes purament ornamentals, el joc es converteix en la manera a través de la qual el lector pot anar filant la història i també donar forma a la relació entre els personatges, els objectes i els espais que configuren el relat.

La intervenció del lector amplia en alguns casos els escenaris proposats per la versió analògica, i en d'altres es converteix en la manera de refer-los. Molt intel·ligentment, també s'ofereix l'alternativa de fer una lectura tradicional, o bé la possibilitat de trobar el

camí que se'ns resisteix, com en aquells passatemps que et donen la solució capgirant la pàgina. L'important, però, és que en aquest model la interactivitat té conseqüències per a l'acte de llegir la història, i és en aquest punt que ens acostem a les seves potencialitats reals.

No totes les creacions d'aquest tipus provenen de l'adaptació de llibres còdex. Per exemple, la ja cèlebre app *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore* fou originàriament un curt animat de Pixar, amb direcció artística de l'il·lustrador William Joyce, i acabà sent reconvertida en un relat interactiu. Però hi ha el que en la parla del medi s'anomena *produccions natives*, és a dir, produïdes expressament i, sobretot, pensades des de les possibilitats narratives que ofereixen les eines. Un exemple especialment brillant el tenim en *Metamorphabet*, una de les últimes creacions de Vector Park. En aquest cas la combinació de la veu i d'una imatge, que amb l'acció del lector/usuari es transforma d'una manera sorprenent, fixa un coneixement i a la vegada estimula una experiència poètica d'una manera que el millor alfabet il·lustrat no pot aconseguir.

Algunes de les produccions autòctones se situen també en aquest espai natiu. Són apps com *Martí el pingüí* –encara que aquest es quedaria a mig camí entre la primera i la segona propostes– i *Marina y el niño verde* –creació d'un equip que compta amb l'il·lustrador madrileny Miguel Ordóñez–, que el representa d'una manera força fidel. Però també és cert que d'aquí no en trobem cap amb l'ambició i complexitat que demostra la peça de Jeffers.

3. Històries autoconstruïdes

La tercera proposta, que anomenava «història autoconstruïda», ja no la trobem relacionada amb el llibre tra-

dicional –llibre il·lustrat o àlbum–, encara que hi ha un tipus d'app que s'acosta molt al llibre d'entreteniment i al de coneixement. Exemples clars en són les produccions de la sueca Toca Boca, i especialment la seva app **Toca Band**, que ofereix una molt imaginativa via d'introducció al món de la composició musical a través del joc.

Però la veritable pauta de la història autoconstruïda ens la dona el món del videojoc, que com ja sabem s'ha desenvolupat independentment i completament al marge de la producció editorial i cinematogràfica durant molt de temps. Només des d'èpoques molt recents ha anat incorporant personatges i temàtiques d'aquests dos camps –més del cinematogràfic que del literari–, però també s'ha donat el cas contrari, i cada cop amb més freqüència, que l'univers d'un videojoc passa a un altre camp, i especialment al del cinema.

El que em sembla més important, però, és que l'estructura del videojoc canvia completament les regles que han regit des de fa segles la relació entre l'obra narrativa, sigui visual o literària, i el públic/lector. Aquestes regles les podríem resumir en dues: unidireccionalitat i linealitat. L'aristotèlica norma del plantejament, nus i desenllaç, més l'esquema de circulació irreversible autor/públic, són les que havien definit fins ara, dins la nostra cultura, l'estructura de qualsevol obra literària cinematogràfica o visual-narrativa.

Dins d'aquest esquema hi ha hagut certament propostes i evolucions molt diverses. Per exemple, el segle xx va ser especialment ric a l'hora d'eixamplar vies de narració i fins i tot de produir llenguatges nous, com és per exemple el còmic, o de generalitzar l'ús del llibre il·lustrat, encara que al nostre país hagi estat tant de temps restringit al públic infantil.

És cert també que, com han explicat molts teòrics de la lectura, en el flux que s'estableix entre autor i lector (o públic en general), aquest darrer no és un element passiu sinó que és un subjecte que l'elabora mentalment, n'amplia els significats i els vincula a la seva pròpia experiència. I tot això està molt bé, però el que és cert també és que el retorn creatiu d'aquesta elaboració del públic no afecta la integritat de l'obra autoral, és a dir, no la modifica més que en el seu espai privat.

El que ens trobem als videojocs és una lògica de relació completament diferent, per no dir oposada. Sense deixar de ser històries, les temàtiques dels videojocs no es basen tant en una trama definida sinó en la descripció d'un univers amb unes característiques concretes i la d'uns personatges dotats d'uns orígens, unes capacitats i una psicologia determinats. En definitiva, la història se'ns presenta com un conjunt de potencialitats, perquè la veritable trama la va ordint el mateix jugador, amb la qual cosa no només controla el temps intern sinó també l'arquitectura de la història.

Hi ha encara un altre aspecte a considerar, i és que aquesta construcció també pot ser col·lectiva, ja que la trama es pot fer en col·laboració amb altres persones

gràcies a la xarxa. Ja no és només allò dels nens o nenes intercanviant cromos, sinó del joc coral en què es reparteixen papers, es tracen plans i s'emprenen accions. Res de nou sota el Sol, es dirà, ja que el joc és això. Però aquí l'important és que estem parlant d'una pràctica massiva que abasta tant nens com adults i que genera al seu voltant un munt de creacions derivades en gairebé tots els llenguatges i nivells: llibres, cinematografia, publicacions diverses, debat, col·leccionisme, crítica, etc.

Més encara, tenim un mitjà que connecta d'una manera molt directa amb una dimensió essencial de la personalitat humana –i no només la dels nens i nenes–, com és la seva capacitat de resposta creadora als estímuls, tant la individual com la que pot emprendre conjuntament amb els altres. Certament, quan parlem d'obres literàries i artístiques aquesta capacitat del lector/públic sempre hi ha estat, però s'ha hagut de desenvolupar fora murs de les obres de referència, fossin literàries, dramàtiques, cinematogràfiques o musicals. I dins d'aquesta lògica la creació s'ha vist i ha estat cosa d'especialistes.

Les «maquinetes» com a element de renovació de la lectura?

Amb tot això només voldria assenyalar l'existència d'un mitjà les potencialitats del qual potser encara estan per sobre de les seves realitzacions, si per qualitat només entenem una determinada manera d'enfocar les temàtiques, però que ja constitueix un llenguatge elaborat i un nou paradigma cultural. I si mirem més atentament, i més enllà d'aquesta indústria gegantina que sembla inundar-nos amb mons de *killers* obtusos i zombis pudents –per cert, no més que la indústria editorial–, veurem una sèrie de produccions que apelen a la intel·ligència i a la sensibilitat poètica fins i tot quan ens parlen de zombis i de *killers*. En el camp del que s'anomenen videojocs *indies* trobaríem moltes propostes que prefiguren la riquesa de camins cap a una nova narrativa; parlar-ne com cal donaria per a un altre article.

Per acabar, voldria dir que cal preguntar-se si aquests mitjans no són un element de renovació de la lectura en comptes d'un agent de la seva destrucció. El cinema, i més exactament el muntatge cinematogràfic, va modificar profundament la manera d'entendre la imatge, i pel que fa als artistes gràfics va provocar noves maneres de construir-la que es manifesten sense que ens n'adonem en els llibres i àlbums il·lustrats que es produeixen des de fa gairebé un segle. I m'atreviria a dir que la cinematografia ha deixat clarament la seva empremta en les propostes literàries contemporànies. Per tant, també em sembla molt probable que la formació del nou lector es produeixi des d'una actitud més activa, creativa i col·laborativa, que és el que aquestes ja no tan noves produccions han incorporat als hàbits de les generacions actuals.

