

**Els sistemes interactius multimèdia  
com a suport d'exhibició i aproximació en les arts plàstiques**

Joan Ignasi Ribas  
Laboratori Multimedia. Institut Universitari de l'Audiovisual (UPF)  
[ribas@iua.upf.es](mailto:ribas@iua.upf.es)

## **Introducció**

Aquest article planteja una reflexió sobre les possibilitats dels sistemes interactius multimèdia en general i dels CD-ROM en particular per tractar qualsevol mena de qüestió relacionada amb les arts plàstiques. S'analitza la confluència de mitjans diversos que planteja el multimèdia i com han anat evolucionant els sistemes interactius d'acord amb la tecnologia, amb èmfasi particular en els productes sobre art. Finalment una anàlisi de diversos CD-ROM ens porta a la conclusió que amb sistemes interactius es poden fer, com en qualsevol altre mitjà i amb les seves característiques úniques, obres neutres o obres més personals i compromeses.

## **1. Les arts plàstiques en els mitjans audiovisuals**

Com és ben conegut, l'accés per part de tothom a les obres d'art ha vingut de la mà del desenvolupament i millora dels diversos mitjans audiovisuals. D'una banda els nous mitjans generen obres d'art impossibles abans (la narrativa cinematogràfica, les videoinstalacions, l'art interactiu, etc.) però per altra suposen oportunitats noves quant a la representació tant d'aquestes noves obres com de les antigues.

En el què afecta les arts tradicionals i estàtiques, cap d'aquests mitjans ha estat tan important en aquesta funció com la fotografia i les reproduccions impreses en general, que encara constitueixen hores d'ara el mitjà capaç d'una major fidelitat de reproducció a un preu econòmic i amb una més fàcil i universal consulta.

La senzilla barreja d'imatge i text característica dels llibres s'ha demostrat una fórmula de grans possibilitats per aproximar les persones al món de l'art. Des dels simples catàlegs a obres de més volada amb intencions didàctiques, crítiques, analítiques, etc., la barreja de reproduccions fotogràfiques i text, juntament amb esquemes i gràfics explicatius de qualsevol tipus, obre un ventall de possibilitats expressives en el suport llibre. La qualitat de les reproduccions i el control total per part del lector del ritme d'acostament al contingut són les característiques específiques d'aquest suport.

Els mitjans audiovisuals de tipus cinètic com ara el cinema i la televisió, tenen unes qualitats pròpies que els fan adients per aproximacions específiques al món de l'art. En particular la seva existència ha propiciat l'aparició del subgènere del documental d'art, en el qual, sota el guiatge del director o realitzador, un espectador bàsicament passiu és transportat durant un estona a un recorregut per alguns aspectes o llocs concrets relacionats amb el món de l'art. Aquest "deixar-se anar" en el seguiment de l'argument i les pròpies possibilitats expressives del llenguatge cinematogràfic (control del ritme, del temps, barreja d'imatge i so, etc.) possibiliten un augment de la capacitat immersiva d'aquests mitjans, amb el conseqüent efecte sobre l'afectivitat de l'espectador que es pot emprar amb finalitats didàctiques o de tipus persuasiu en general.

La principal característica del gènere vídeo, com a subgènere de la televisió, és que, a diferència d'aquesta o del cinema, es tracta d'un mitjà individual: es gaudeix en solitari o en grups petits, en llocs i



moments decidits pels seus usuaris i amb un cert control (pauses, repeticions, salts) per part d'aquests. En endavant en aquest article ens centrarem en mitjans d'aquest tipus. Val a dir, a més, que fins i tot hi ha situacions col·lectives que poden considerar-se "individuals", com ara la d'un professor fent una classe recolzant-se i controlant unes diapositives, un vídeo o un CD-ROM, que es projecten a tota l'aula.

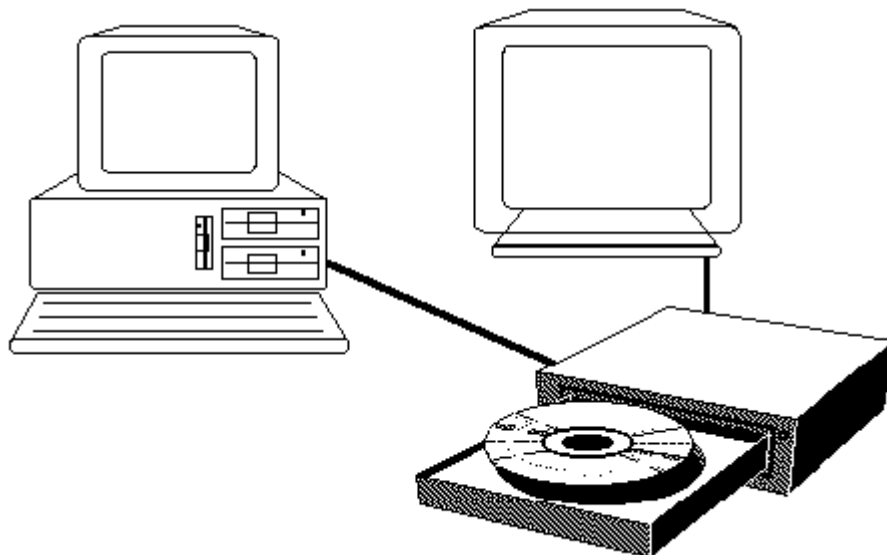
Les millors qualitats del mitjà llibre per tractar temes relacionats amb les arts plàstiques estàtiques semblen ser les principals limitacions del vídeo i a la inversa. En efecte, no té sentit comparar la qualitat de reproducció fotogràfica amb la del vídeo, ni la seva còmoda consulta amb la dificultat de mantenir una pausa per un temps il·limitat que impedeix una contemplació, estudi o anàlisi prou acurat. I, en el mateix sentit, la impossibilitat d'introduir textos explicatius prou llargs (de lletra prou petita) en la pantalla videogràfica limita la profunditat d'aquelles explicacions que només es poden transmetre a base de text.

El vídeo és doncs poc eficaç per a una exposició de les arts plàstiques detallada i amb ritme controlat pel lector. El llibre, en canvi, difícilment pot assolir l'efecte immersiu i el dinamisme d'un documental videogràfic. La possibilitat d'unir gairebé el millor de tots dos mitjans es pot trobar en els sistemes interactius multimèdia. Aquesta dicotomia clàssica entre mitjans que varien en el temps i que per tant ofereixen un accés seqüencial a la informació i els d'imatge fixa que ofereixen un accés simultani ha estat analitzada per molts autors en els primers temps de desenvolupament del mitjà multimèdia. Un exemple es pot trobar a Muller i altres<sup>1</sup>.

## 2. De l'analògic al digital. La integració de mitjans

El videodisc LaserVision o LaserDisc, comercialitzat a principis dels anys 80, va ser el primer format de vídeo que va permetre desenvolupar aplicacions interactives interessants sobre pintura, escultura etc. Es tractava d'un format analògic, en el qual es codificava vídeo i àudio de forma molt semblant a la de les cintes magnètiques

convencionals. Ara bé, la disposició de la informació al llarg de la superfície d'un disc en comptes de la llargada d'una cinta li donava la possibilitat d'accedir de forma gairebé instantània a qualsevol de les 54000 imatges que es podien emmagatzemar a una de les seves cares. Com, a més, la lectura la feia un raig de llum làser que es reflectia a la superfície sense causar-li cap pertorbació, es podia mantenir una imatge en pausa per un temps il·limitat.



Accés aleatori i pausa indefinida (i d'una qualitat lleugerament millorada respecte la del vídeo domèstic) van fer del videodisc òptic el paradigma de les primeres aplicacions interactives. Les imatges es

<sup>1</sup> Michael J. MULLER, Robert F. FARRELL, Kathleen D. CEBULKA i John G. SMITH. Issues in the usability of time-varying multimedia. Dins Multimedia Interface Design. New York: ACM Press, 1992



numeraven internament i es podien agrupar en "capítols", de forma que el contingut del disc es podia estructurar, a la manera d'un llibre, en petites parts formades per fragments de vídeo o per col·leccions d'imatges fixes. Uns sofisticats comandaments a distància permetien anar saltant a voluntat d'una part a una altra del contingut del disc.

Alternativament, els aparells més sofisticats de reproducció de videodiscos podien ser comandats per un ordinador extern a través d'una connexió "ad-hoc". Això permetia escriure programes que interactuaven amb l'usuari a través de la pantalla de l'ordinador, mentre en determinats moments podien mostrar fragments de vídeo i àudio o imatges congelades en la pantalla del televisor. Fer servir la mateixa pantalla per a tot, com sembla natural, demanava en aquell moment la presència d'un maquinari addicional força car, complex i que no va arribar mai a estandarditzar-se.

A causa d'aquesta complicació tecnològica la popularització d'aquests sistemes no va arribar mai. Però en entorns d'aquest tipus es van fer les primeres aplicacions interactives d'abast general i del món de les arts en particular. Als Estats Units es van publicar gran nombre de videodiscos, però l'elevat preu de traduir-los i adaptar-los i la incompatibilitat entre els sistemes de televisió va fer que no es poguessin distribuir a Europa. En el nostre continent les produccions més interessants són segurament el videodisc sobre el museu d'Orsay<sup>2</sup> i la sèrie de tres sobre el del Louvre<sup>3</sup> que va fer la societat francesa ODA a finals dels 80. Es tractava de produccions de gran qualitat d'imatge formades per petits fragments explicatius de vídeo i un gran nombre d'imatges fixes d'obres dels museus, normalment amb detalls de cada una d'elles. Uns llibrets molt ben editats acompanyaven el disc i permetien la navegació en explicitar tot el contingut i la seva localització. Un programa informàtic per Hypercard de Macintosh desenvolupat posteriorment va ser un fracàs a causa del seu elevat preu i la seva escassa funcionalitat, que substituïa a penes la del llibret.

La possibilitat de manipular vídeo i àudio en temps real amb ordinadors domèstics ha suposat en la dècada dels 90 la popularització dels sistemes interactius multimèdia fins a l'extrem que paraules com CD-ROM, interactiu, internet, han passat a ser d'ús quotidià. A efectes pràctics suposa que tota la parafernàlia tecnològica semi analògica semi digital dels sistemes de videodisc s'integra en un sol ordinador digital "multimèdia" i que programa i contingut es distribueixen plegats en un sol suport com ara un CD-ROM, o poden fins i tot independitzar-se de la tirania d'un suport material com a les aplicacions distribuïdes per xarxes ràpides.

El procés de digitalització significa un tractament uniforme pels diversos mitjans i per tant la possibilitat de tenir accés aleatori a tots els elements digitalitzats. La seva integració és senzilla i homogènia, els programes gestors poden tractar de la mateixa manera un arxiu de vídeo o d'àudio que un de text o gràfic o de qualsevol altre tipus. La "pausa" pot ser perfecte i il·limitada, doncs de fet no té sentit el concepte de pausa, el què hi ha és un bolcat de memòria sobre la pantalla, la qual cosa significa també que la qualitat d'imatge (resolució i nombre de colors) és reduïda a un problema de capacitat de gestionar una quantitat prou gran d'informació. Finalment, l'estructuració i el contingut estan en el mateix mitjà, el mitjà interactiu multimèdia.

### 3. Algunes característiques i possibles tipologies dels CD-ROMS d'art

<sup>2</sup> Diversos autors. Orsay. París: ODA i altres, 1989. Suport videodisc LaserVision.

<sup>3</sup> Diversos autors. Louvre1, 2 i 3. París: ODA i altres, 1989. Suport videodisc LaserVision



En aquest article ens fixarem exclusivament en les aplicacions interactives d'art "off-line" i en particular en les distribuïdes en CD-ROM. Per tant, no parlarem dels productes existents a internet. La raó, a banda d'un necessari afitament del nostre contingut, és que les limitacions tecnològiques de la xarxa impliquen unes diferències importants en els possibles continguts i el seu tractament respecte els productes "off-line" que creiem que tendiran a desaparèixer amb el previsible increment de la velocitat de transmissió a internet.

No hi ha una única manera universalment acceptada de caracteritzar els diversos tipus d'interactius. La seva capacitat bàsica d'integrar mitjans molt diferents sota un control variable de l'usuari fa difícil aquest intent. No obstant això, d'una o altra forma, totes les tipologies de classificació d'interactius tendeixen a fer servir un continu amb un extrem en la diversió estricta i l'altre a la informació. Deixant de banda els jocs, que estarien clarament en un extrem d'aquesta línia i les enciclopèdies, que estarien a l'altre, la major part d'interactius barregen en proporcions diverses diversió i informació<sup>4</sup>.

Això és especialment cert en els interactius d'art que poden, com hem vist, prendre elements prestats tant del llibre com del mitjà videogràfic. Ens trobarem per tant amb CD-ROMs que són enciclopèdies, CD-ROMs que són transposicions directes d'elements i idees d'altres mitjans i CD-ROMs que barregen elements informatius i narratius per aconseguir aproximacions originals al món de l'art.

Els mitjans audiovisuals emergents han tendit sempre a imitar les formes d'expressió dels mitjans ja consolidats. El primitiu cinema, per exemple, no era altra cosa que un teatre filmat fins que a partir d'obres com "El petó al túnel" de 1899 i altres es comencen a descobrir possibilitats pròpies com ara el muntatge. Els mitjans interactius multimèdia, hereus a l'hora de mitjans cinètics com el vídeo i estàtics com el llibre, no són una excepció.

Un altre efecte que es suma a aquest és l'abús de les tecnologies pel simple fet de la seva novetat. Això està passant actualment amb les animacions en tres dimensions en el mitjà multimèdia. Un cas paradigmàtic es dona en alguns dels CD-ROMs d'art actuals, els que tendeixen a imitar la visita al museu. Alguns d'ells fan servir com a metàfora de navegació el desplaçament per una arquitectura virtual, sovint reconstruïda a base d'un sistema 3D força deficient. A banda d'indicar una imaginació escassa en els seus desenvolupadors, això comporta una navegació incòmode, "ortopèdica" si es compara amb la realitat que vol representar. Quin sentit té, ens preguntem mentre ens barallem amb el nostre ratolí atents a allò que va apareixent en el quadradet de la pantalla, l'esforç de desplaçar-se per aquest entorn tan pobre que al final m'oferirà una reproducció deficient del quadre que vull veure?

Aquesta metàfora primitiva la trobem sovint quan el subjecte de l'interactiu és un museu real, com per exemple en algun dels productes comercialitzats sobre el museu del Prado, però fins i tot de vegades ens podem trobar amb museus virtuals "inventats" per col·locar l'obra dispersa d'un autor o col·leccions d'animals o plantes. Certament en alguns aspectes el mitjà interactiu es troba en una situació semblant a la del cinema més primitiu. No obstant això, com veurem en dos dels exemples posteriors, hi ha solucions molt dignes per representar la visita a un museu en el mitjà interactiu. I, en general, com podem intuir a partir del tercer exemple, les metàfores de navegació en interactius d'art són un camp molt estimulant obert a la cerca de noves formes d'expressió.

En els aspectes lligats al tractament final de l'obra, els interactius d'art han començat a establir algunes de les seves característiques bàsiques a base de recollir i adaptar formes vàlides heretades o adaptades del llibre d'art o directament de la situació de contemplar tranquil·lament una obra. Com exemple es poden esmentar les diverses opcions que s'estan desenvolupant per veure detalls d'una obra (lupes, reportatges amb apropaments, llista d'ampliacions, etc.), o per veure-la des de diversos punts de vista

---

<sup>4</sup> Timothy GARRAND. Writing for Multimedia. Boston: Focal Press, 1997

(tria d'angle, rotació lliure, etc.), o per poder avaluar la mida real de l'obra, necessàriament igualada en la seva representació a la pantalla (dimensions en unitats, comparacions amb objectes reals, amb altres obres, etc.).

Un dels elements propis amb més possibilitats que incorporen molts interactius són les animacions "informàtiques": successions de pantalles a un ritme inferior al de un vídeo, usualment sincronitzades amb so. En els productes que tracten les arts plàstiques, les animacions es van emprar inicialment per donar vida als esquemes dels llibres de teoria de l'art (per exemple les animacions per explicar la composició en "Microsoft Art Gallery<sup>5</sup>") però a poc a poc s'han anat convertint en un mitjà propi que pren elements de l'animació i el documental cinematogràfics configurant una de les característiques més definitòries del mitjà interactiu (com ara a les animacions amb paraules del pintor a "Moi, Cézanne<sup>6</sup>", o les que expliquen diversos aspectes de l'art del segle passat a "Orsay<sup>7</sup>").

#### 4. Alguns exemples

Per acabar aquest recorregut pels interactius d'art analitzarem amb una mica de detall tres productes que ens permetran concretar algunes de les reflexions que hem avançat fins ara. Es tracta de tres interactius francesos de la Réunion dels Musées Nationaux de França, un sobre el museu del Louvre<sup>8</sup>, un altre sobre el d'Orsay<sup>7</sup> i un altre sobre el pintor Paul Cézanne<sup>6</sup>. Els hem escollit per la seva gran qualitat (la producció francesa d'interactius d'art és la millor del continent i potser del món) i també perquè ens permetran veure, en productes de la mateixa procedència, dos models **entre els interactius tipus** catàleg, neutres i essencialment informatius i els interactius tipus assaig amb un major compromís quant a la visió particular del tema tractat.

##### 4.1 Le Louvre

El tema d'aquest interactiu és el palau del Louvre i una part del seu contingut museístic, poc més d'un centenar de quadres. Es tracta d'una producció de la Réunion dels Musées Nationaux amb Montparnasse Multimedia, realitzada el 1995. És un producte de força qualitat: per exemple la reproducció de les imatges és prou bona tot i que la tecnologia d'aquell moment va obligar a treballar amb només 256 colors. La navegació és innecessàriament complexa en alguns punts, cosa que es compensa amb força redundàncies i creuaments entre els diversos accessos.

---

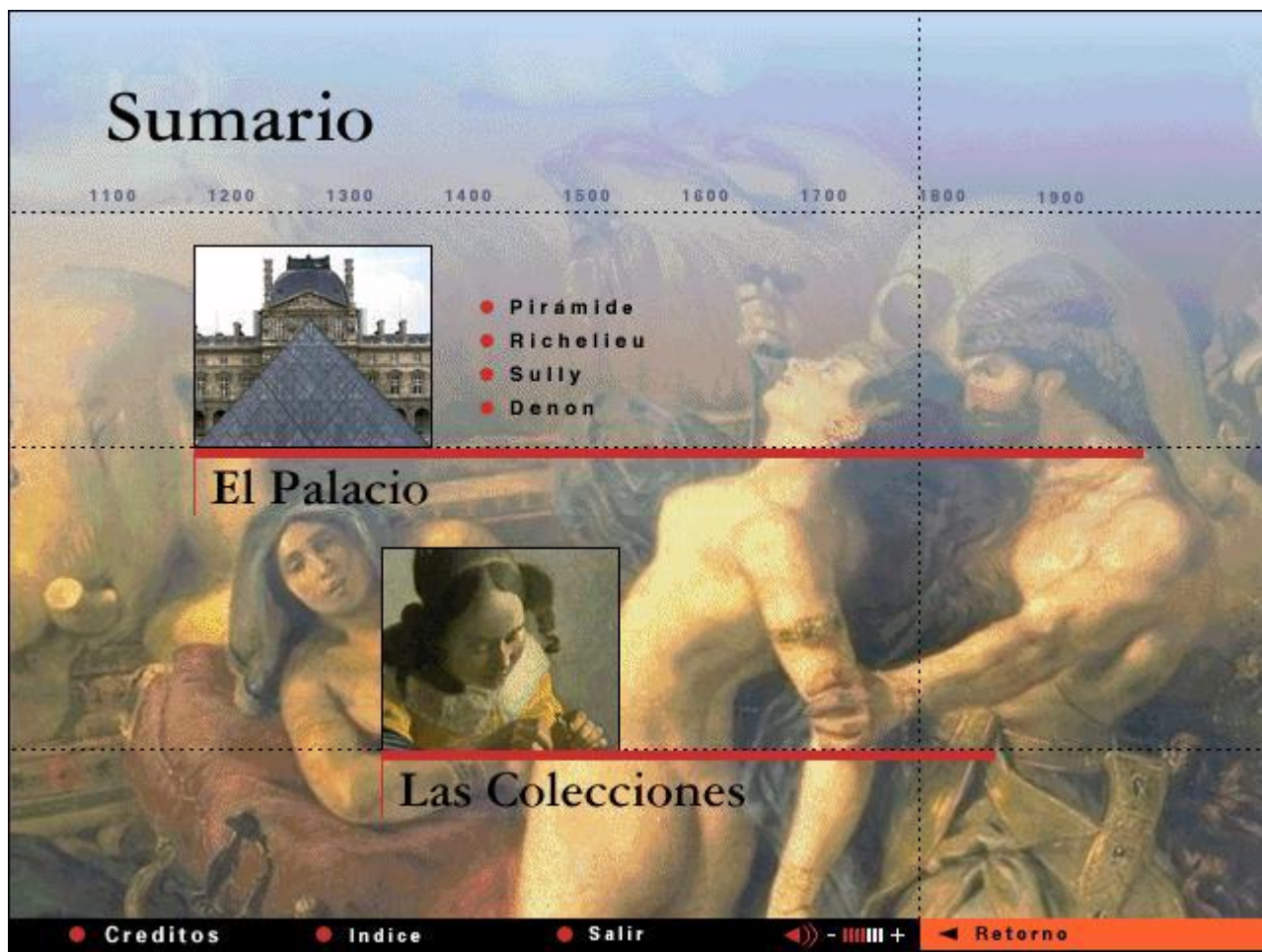
<sup>5</sup> Diversos autors. Microsoft. Art Gallery. Londres: Microsoft, National Gallery, Cognitive Applications Limited, 1994. Suport CD-ROM

<sup>6</sup> Diversos autors. Moi, Paul Cézanne. París: Réunion dels Musées Nationaux, Téléràma i Index+, 1995. Suport CD-ROM

<sup>7</sup> Diversos autors. Musée d'Orsay. Visite virtuelle. París: Réunion dels Musées Nationaux i Montparnasse Multimedia, 1996. Suport CD-ROM

<sup>8</sup> Diversos autors. Le Louvre. París: Réunion dels Musées Nationaux i Montparnasse Multimedia, 1995. Suport CD-ROM





D'acord amb la divisió bàsica entre l'edifici i el seu contingut, la primera tria de l'interactiu permet una bifurcació entre aquestes dues parts, anomenades "El Palau" i "Les Col·leccions". Al final de tot del camí per cada una de les dues opcions serà possible tancar el cercle i passar de l'una a l'altra a partir de l'observació de les obres en una sala concreta de l'edifici.

#### 4.1.1 Visita virtual al palau del Louvre

L'accés al palau ("El Palau") es pot fer per espai, visitant les 4 àrees en que està dividida una estada real al Louvre (Piràmide, Richelieu, Sully, Denon) o per temps, a partir dels períodes en què el palau ha experimentat les seves transformacions cabdals. Aquests accessos als diversos períodes ofereixen un conjunt d'informacions diverses sobre cada època: una introducció amb veu, una història amb text i hipertext, biografies dels personatges rellevants en la reforma del palau, l'evolució en aquella època i els llocs clau que es poden veure encara en una visita a l'edifici actual.



## El Nuevo Louvre

Desde
1190
1528
1594
1624
1653
1806
1852
hoy día

● Las Entradas del Carrousel ● El Incendio de las Tullerías  
● Los Apartamentos de Napoleón III

Lugares Clave

◀ Retorno Sumario

La introducció a cada època s'acompanya d'una reconstrucció 3D, plenament justificada en aquest cas, de l'aspecte del palau en aquell moment. Un cop triem ja opcions per fer una visita més a fons de l'època, es fa servir un tractament gràfic que es pot entendre a partir de la figura. La planta de l'edifici amb les seves diverses parts serveix com a guiatge i planell de la visita. Un espai reservat a la dreta de la pantalla serveix per presentar-hi informació gràfica, per exemple retrats dels personatges o fotografies i gravats dels llocs clau de l'època. Aquestes fotos poden ampliar-se i acompanyar-se d'una locució explicativa.

El recorregut a través de l'espai, és a dir, la "visita virtual" al museu real es fa amb el mateix procediment: la planta del museu ens orienta i ens permet desplaçar instantàniament dins de cada secció o entre les diverses grans seccions del museu. Les opcions laterals són semblants (introducció, comentaris, biografies, llocs clau, etc.) però l'objectiu final és ara arribar a les sales "reals" d'on "pengen" diversos quadres. La figura mostra la pantalla corresponent a una de les sales de la secció Richelieu. El menú de quadres de la dreta o la fotografia de la sala ens permeten anar a la consulta bàsica de l'obra escollida.



## La Sección Richelieu

Sala 38 Holanda segunda mitad del siglo XVI

1 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15  
4 7 9 10

16 18 19 21 24 25 26 28 31 38

0/3

Sala

Retorno Sumario

Com veiem, la visita virtual a la representació del palau inclosa en el CD-ROM és fa amb una metàfora derivada essencialment del mitjà llibre (un esquema, fotografies, algun text) amb afegits multimediàtics (bàsicament so i breus animacions) i facilitats interactives pel "desplaçament". No cal més i és molt millor, àgil, agradable i coherent que navegar per una reconstrucció 3D de l'edifici real. Només en un cas com el de les reconstruccions d'edificis ja desapareguts la imatge sintètica és un mitjà realment interessant en aquest context.

#### 4.1.2 Visita a les col·leccions del Louvre

El segon gran accés del CD-ROM és "Les Col·leccions", pensat per anar ràpidament a cada obra per criteris de classificació (escoles i èpoques) derivats de l'exposició al propi museu i que serien els que podríem trobar a un catàleg en suport paper. De fet, es tracta només d'una elegant transposició al suport multimèdia interactiu del catàleg museístic.





Un cop escollida una de les escoles del museu en un dels seus períodes importants, es mostra una pantalla com la de la figura, on es poden alternar períodes i tenir una primera visió dels quadres d'aquell apartat. Les opcions laterals ofereixen informació (ni molt extensa ni gaire ben presentada) de l'escola escollida. Cada petit detall ens porta a la consulta bàsica de l'obra, el mateix punt on havíem arribat des de la visita.

#### 4.1.3 Recursos a la consulta de l'obra

Cada obra té un tractament semblant: introducció amb comentari, biografia del pintor, visió a pantalla sencera, vista a escala (comparació del quadre amb la silueta d'una persona), cronologia, etc. Algunes obres tenen una opció que engega una animació per explicar (a base de recursos com línies sobreposades, zones remarcades, enfosquiments, etc.) la composició del quadre. A la figura es veu la pantalla bàsica per tractar la famosa "Gioconda".



Obras

Monna Lisa o La Gioconda, 1503-1506  
Léonardo da Vinci 1452-1519, tabla 0.77 x 0.53

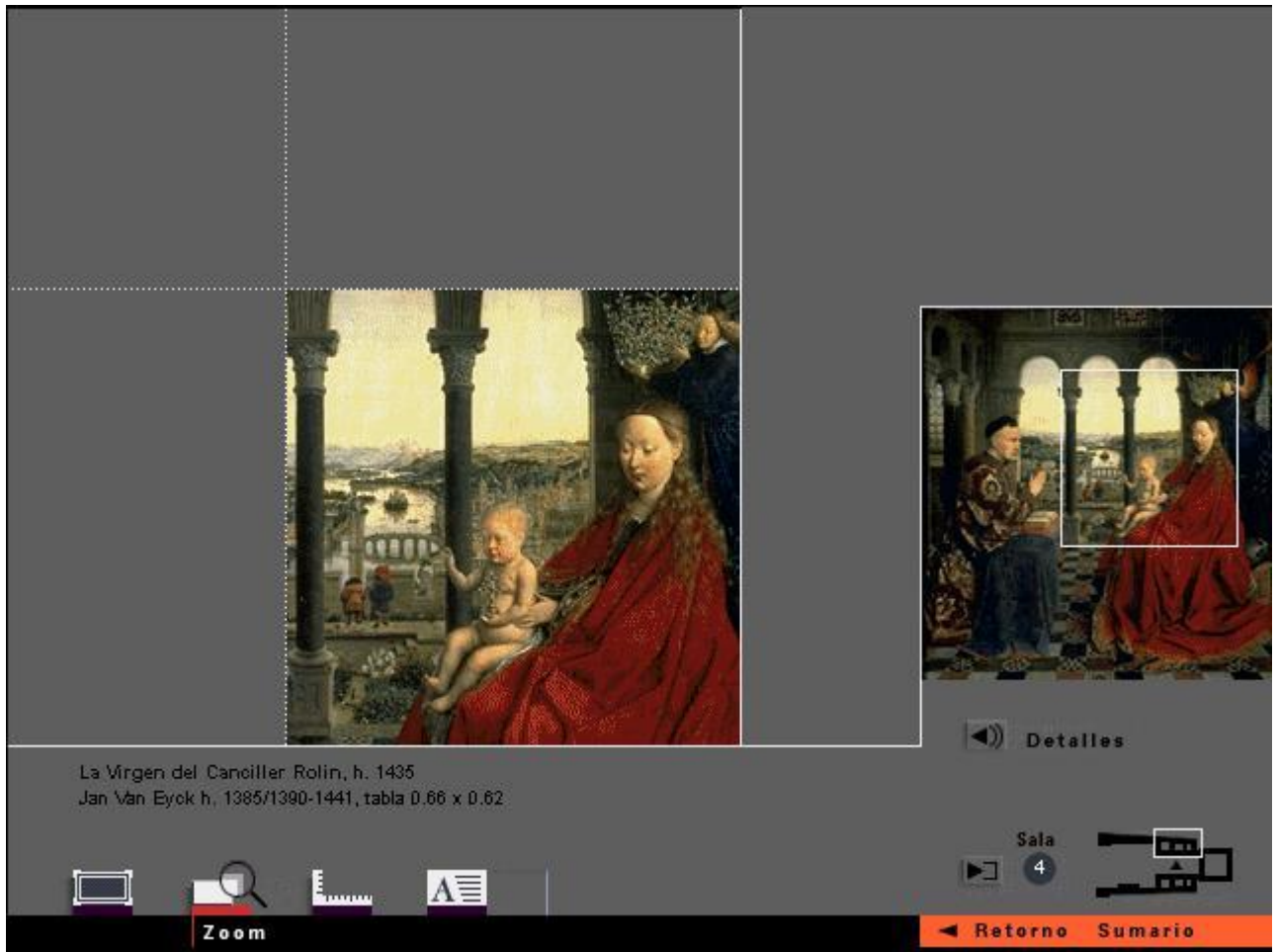
Biografia  
Presentación  
Composición  
Cronología

Sala 5

Obras

Retorno Sumario

L'opció Zoom porta a una pantalla amb el quadre en petit i una ampliació. Arrossegant un quadrat sobre la miniatura es pot anar canviant de forma contínua la part del quadre amplificada. Una opció addicional, "Detalls", fa que el quadrat es mogui automàticament per anar a cercar les parts més interessants del quadre mentre una veu explica els aspectes més rellevants de cada detall. Aquest atractiu tractament es pot veure a la figura adjunta.



En qualsevol moment del tractament de l'obra, unes opcions de navegació ens permeten passar a la Sala on s'exposa el quadre i saltar així a la visita al palau, l'altre opció principal de l'interactiu.

#### 4.1.4 Opcions addicionals

Com molts altres CD-ROMs d'art, "El Louvre" inclou altres opcions més convencionals però que constitueixen menús alternatius per accedir a les pintures. En aquest cas es tracta d'una Cronologia, des de la qual es possible accedir directament a cada un dels 127 quadres ordenats per anys i marcats per escoles i d'un senzill índex alfabètic d'obres, sales i biografies.

#### 4.2 Musée d'Orsay. Visite virtuelle.

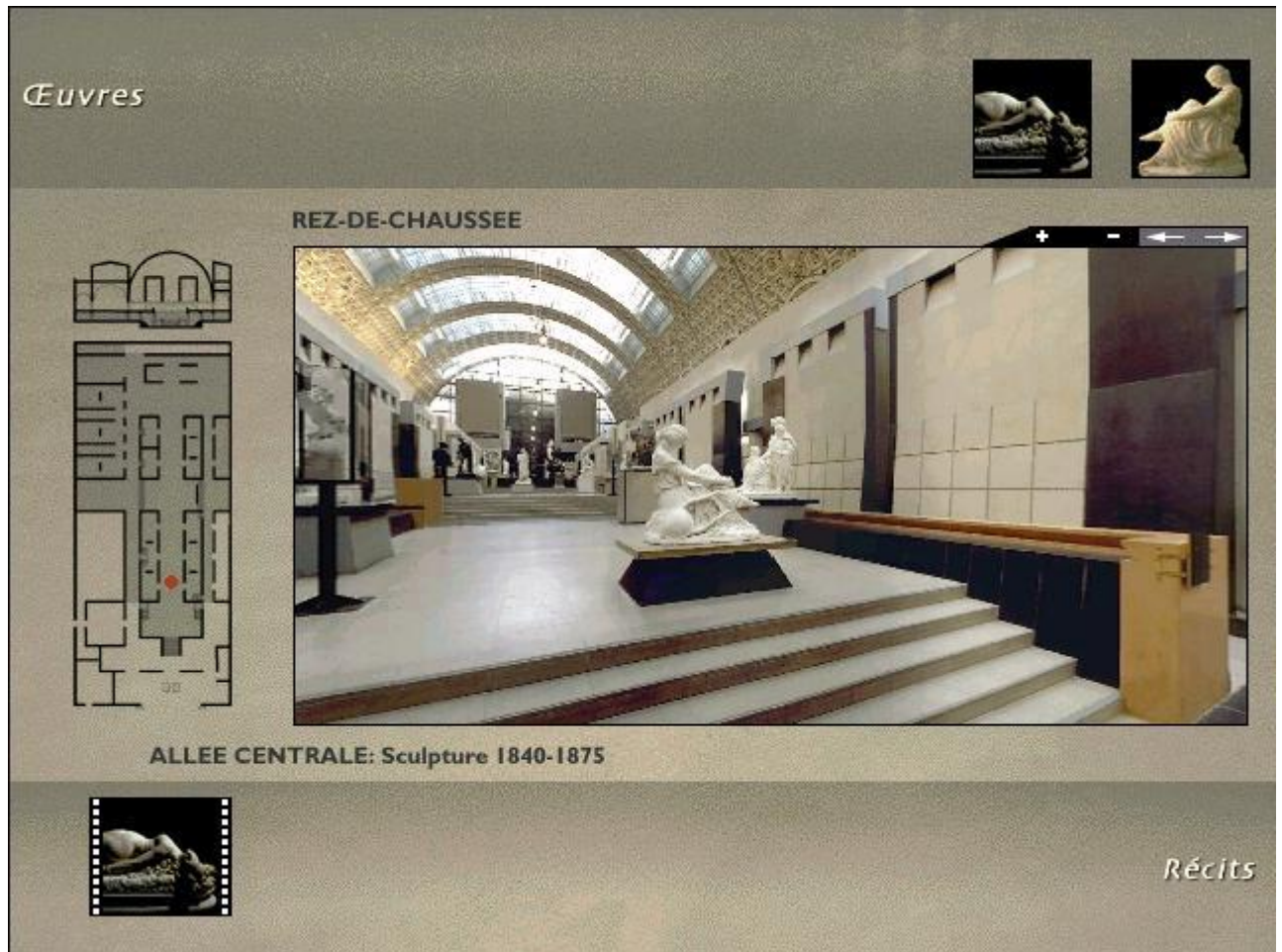
Es tracta d'una altra coproducció de la Réunion des Musées Nationaux i Montparnasse Multimedia, realitzada el 1996, un any després del Louvre. Manté un nivell de qualitat semblant (ara les imatges ja són de milers de colors), el seu tema és el mateix (l'edifici i les obres contingudes) i la seva estructura és essencialment equivalent a la del seu antecedent, amb dos accessos principals, "Visita" i "Col·leccions", corresponents als dos interessos principals. Les lleugeres incoherències de disseny de "El Louvre" s'han corregit en bona mesura.

La principal novetat d'aquest producte rau en la forma com es fa la visita a l'edifici, basada en les possibilitats de la tecnologia "QuickTime VR" (Virtual Reality), novetat en aquell moment. Aquesta variant del format de vídeo de Apple per a sistemes multimèdia permet l'usuari desplaçar-se a voluntat pels 360° d'un paisatge. Movent el ratolí a dreta i esquerra es pot fer aparèixer allò que tindriem als costats o al darrere. La sensació és d'arrossegar la imatge. També és possible apropar-se a un objecte en particular. La sensació de "ser-hi" és notable. A la figura es veu el principi de la visita a Orsay, tot just en acabar de





baixar les escales de la gran sala, amb la finestra "QuickTime VR" al bell mig de la pantalla i les obres i animacions accessibles en aquell punt al seu voltant.



El CD-ROM de la visita virtual a Orsay conté vídeos de tot el museu en aquest format. És possible anar avançant per les sales i passadissos mirant al voltant a qualsevol moment i fins i tot triant una obra per accedir a la informació que conté el CD-ROM sobre ella: una bona simulació de la visita real. Un navegador de tipus planell com el del Louvre serveix d'orientació i de trencall per anar directament a qualsevol punt de l'edifici.

Tot i tractar-se d'un ús trivial de la tecnologia, en aquest cas està justificat perquè l'edifici de l'estació d'Orsay és de fet la primera peça del museu. A més, en qualsevol cas es tracta d'un sistema de visualització "fotogràfic" (de fet les panoràmiques es generen a base de conjunts de fotografies fetes circularment des de cada punt) i per tant la representació és tan realista com les fotografies d'un llibre que constitueixen el seu referent immediat. També és de notar que es tracta de l'evolució lògica del tractament a base de fotografies fet per a la visita a l'interactiu del Louvre.

Les Col·leccions s'ordenen també a la manera d'un catàleg que porta a un tractament final de l'obra (el mateix al què s'arriba des de la visita) a base d'opcions (animacions, lupa, escala, textos, etc.) semblants a les del Louvre. També ara, un conjunt d'opcions alternatives (Índex, Cronologia, Visita guiada, Trajecte) completen les formes de navegar per la informació del museu.

#### 4.3 Moi, Paul Cézanne

L'objectiu d'aquesta coproducció de 1995 de la Réunion des Musées Nationaux, Télérama i Index+, és un apropament personal a la vida i obra de Cézanne. En no tenir un referent real tan potent com el





museu contenidor, els autors han pogut exposar-hi una tesi personal sobre el pintor, explorant les possibilitats que el mitjà interactiu ofereix per plasmar-la.

Després d'unes curtes paraules de Cézanne, el primer accés a l'interactiu no ens ofereix, com abans, una tria explícita de les opcions principals, sinó que ens situa en un ambient gràfic i sonor inicialment desconegut i ens invita d'aquesta manera a explorar-lo. De seguida veiem que ens trobem a una reconstrucció a base de dibuix al carbonet i fotografies en blanc i negre de l'estudi de Cézanne al camp i que ens podem desplaçar a dreta i esquerra a nous dibuixos d'altres parts de l'estudi. Un só de cigales, de passes sobre parquet, d'aigua, ens contextualitzen i ens fan intuir ja la presència del pintor.

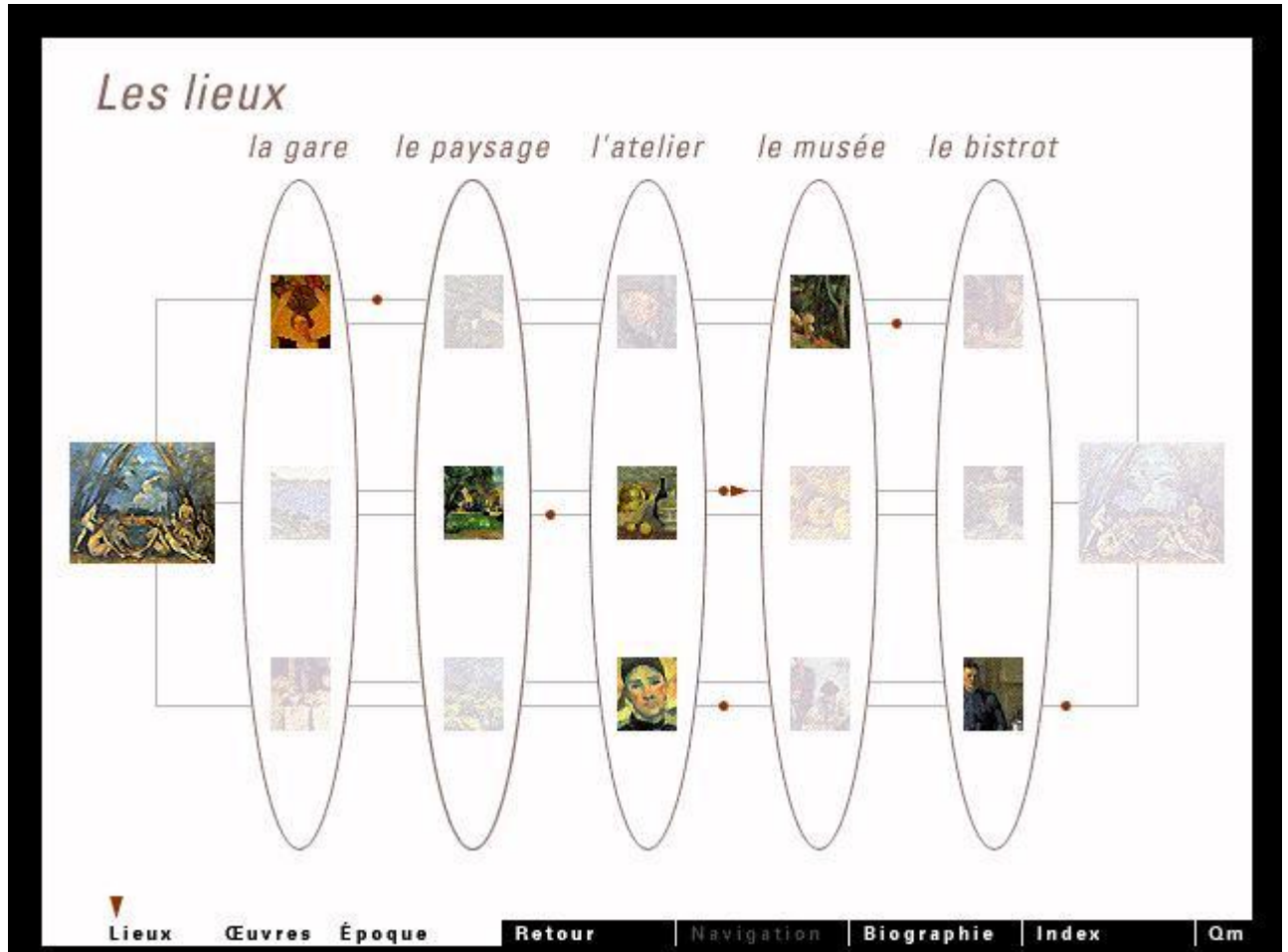


Diversos elements acolorits criden l'atenció en els dibuixos. El cursor ens mostra que hi ha de dos tipus: uns porten a ampliacions informatives sobre Cézanne, habitualment basades en text i imatge fixa, altres ens fan sortir del taller per engegar unes animacions amb imatges de quadres i recolzades per una locució amb paraules de Cézanne en primera persona. Quant acaba aquesta animació (després d'una pausa al mig per fer una petita activitat) sorgim en un ambient diferent, un nou dibuix al carbonet, ara del museu del Louvre a finals del segle XIX. Nous elements acolorits ens permeten, si volem, continuar la nostra navegació exploratòria.

Segurament és aquest el moment en què la majoria d'usuaris, desitjant orientar-se, trien una de les opcions sempre visibles a la frontera inferior de la pantalla, la Navegació. El resultat és el què es pot veure a la figura, un esquema allunyat de qualsevol referència real com al navegador planell dels museus. Una ullada permet identificar l'estructura que els autors han volgut donar al seu interactiu sobre Cézanne: una divisió en cinc espais (l'estació, el paisatge, el taller, el museu, les tavernes) i uns "túnels" o connexions entre ells en forma d'animacions. Com és habitual, el Navegador ens permet no només



orientar-nos sinó també anar directament a qualsevol dels espais o de les animacions o de les obres o informacions que hi pegen. El tractament final de cada obra és senzill i en la línia de tots els productes que estem analitzant.



Altres opcions alternatives (Índex, Biografia i una original exploració visual de la base de dades multimèdia inclosa en el CD-ROM) ofereixen formes més convencionals i directes d'arribar a la informació final.

La diferència entre aquest producte i els altres dos és evident. Les metàfores de navegació en els casos del Louvre i Orsay deriven directament del propi subjecte del CD-ROM (el museu) o de la seva tradicional representació en paper (el catàleg). En aquest sentit són productes que podríem anomenar "neutres". "Moi, Paul Cézanne", en canvi, constitueix un veritable assaig interactiu sobre el pintor francès. Hi ha una intenció autoral i per tant discutible tant en la manera d'organitzar el contingut en 5 parts i tractar-lo gràficament com en la manera de navegar-hi, a base d'exploració i animacions, que pot semblar arbitrària però persegueix la finalitat de garantir, en la mesura possible en un interactiu, un cert ritme, una certa manera d'aproximar-se a Cézanne.

A l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra hem produït recentment el CD-ROM "Joan Miró. El color dels somnis"<sup>9</sup> en col·laboració amb la Fundació Miró de Barcelona. En ell hem intentat, a partir de les idees generals exposades en aquest article, un apropament original, rigorós i

<sup>9</sup> Diversos autors. Joan Miró. El color dels somnis. Barcelona: Fundació Joan Miró, Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, "Media Investment Club (Media Programme of the European Union)", 1998. Suport CD-ROM

poètic a les obres, idees i circumstàncies de l'universal pintor català. Podeu trobar-hi informació a l'adreça <http://www.iaa.upf.es/miro>.

## 5. Conclusió

Hem volgut exposar les possibilitats dels sistemes interactius per representar les arts plàstiques en general. Per això hem vist aquests sistemes com a confluència de diversos mitjans audiovisuals i integració de diverses tecnologies. Hem vist que hi ha productes interactius d'art marcadament informatius i altres que integren elements més lúdics. Finalment els exemples comentats ens han fet veure que el mitjà interactiu pot ser neutre o es pot emprar per exposar una determinada tesi. L'exemple de l'art ens permet concloure que aquest nou mitjà interactiu, com els altres, es pot emprar per transmetre qualsevol mena de continguts: assaig, poesia, documental, narrativa,... Ens trobem a la fase apassionant en què encara hem de descobrir les formes d'expressar-nos-hi.

### Citació recomanada:

RIBAS, Joan Ignasi (1999). "Els sistemes interactius multimèdia com a suport d'exhibició i aproximació en les arts plàstiques". *Digithum*, núm. 1 [article en línia].  
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i1.625>