

SIMULACIONS I «REALITATS VIRTUALS» EN ELS MITJANS DE COMUNICACIÓ

ANTONI MERCADER I CAPELLÀ

Els canvis i les conseqüències que s'han esdevingut arran de la incorporació de nous suports àudio-visuals al món de la informació i de la comunicació en general es palesen dia a dia. Les imatges sintètiques de vídeo generades per ordinador als informatius televisius i la infografia als diaris són elements actius susceptibles de transformar els sistemes actuals d'informar.

Per l'una banda, l'ús de la simulació significa apropaments i punts de vista insòlits que atreuen l'atenció de l'espectador, però alhora s'esdevé una ruptura del binomi realitat/càmera; mentre que, per l'altra, provoca la subjectivitat pictòrica *versus* la fredor calculística, com també un canvi en els paràmetres d'espai i de temps. Tot això pot arribar a produir variacions en el sentit «constructiu» de la realitat i obligar a replantejar-se el concepte de *document* i, per extensió, de *documental*?

Som davant un nou estatut iconogràfic que proposa alternatives al *modus* imaginatiu dominant?

Cap a una «nova» concepció de document i documental?

Els serveis informatius de TV3, el 4 de gener de 1989, passaren un vídeo, que més tard hem conegut amb el nom de *La batalla de Líbia*, sobre el combat aeri entre avions nord-americans i libis en el qual s'empraven imatges reals i imatges de síntesi en un cinquanta per cent. Era una aplicació informativa clara de la simulació per ordinador en els mitjans de comunicació. Un «document» mig enregistrat per càmeres de vídeo, mig sintetitzat en un ordinador gràfic. Cal afegir-hi que, posteriorment, aquest vídeo es convertí en el «vídeo de l'any» als EUA.

Si consultem el diccionari —o, millor, la professió periodística i cinematogràfica/televisiva—, veurem que s'entén per *document* tot allò que informa, il·lustra, prova, acredita, justifica... sobre una qüestió o alguna cosa. Que denominem *documental* allò que conté escenes, paisatges, entorns,

personatges *reals* amb fins informatius i/o pedagògic-educatius i com a exposició, plantejament d'un fenomen, una problemàtica, etc. Cal diferenciar molt bé que, quan la presentació de documents es fa d'una manera viva, irrepetible, directa..., parlem de *reportatge*.

El vídeo que acabem d'esmentar presentava, en dues parts molt ben diferenciades, el document real de les càmeres dels aparells que havien enregistrat l'esdeveniment d'abatre dos avions de fabricació russa amb bandera de Líbia i la interpretació, en imatges molt més precises i comprensives, de com succeí l'esdeveniment. La primera part era més pròpia de coneixedors experts del combat aeri; en canvi, la segona es feia més ràpidament comprensible per a tothom. Les preses en vol eren molt més vives; les altres imatges eren el resultat d'una aplicació de la simulació i no corresponien a cap referent pres de la realitat, sinó que eren fruit del càlcul a partir de dades recollides durant el succés.

La informació donada per la televisió era un reportatge? Era un documental? L'ordinador, la simulació, havien ajudat a fer-ho més entenedor, més veraç, etc., i ens havien presentat unes imatges no reals, *virtuals*, per documentar un esdeveniment bèl·lic. Aquest fet no significa un atreviment, una certa contradicció? Es pot pretendre informar sense un sentit constructiu de la realitat basat en referents reals?

Suposant que sigui possible, no hi estem acostumats, i només d'un quant temps ençà, a poc a poc, els mitjans de comunicació gràfica i àudio-visual comencen a plantejar algunes incursions en la simulació tecnològica en un primer pla informatiu con el cas que acabem de relatar. L'ús de l'ordinador esdevé més i més operatiu i el seu ajut per a ònes situacions determinades és d'una gran efectivitat; els documentalistes no l'empren endebades, sinó en funció d'objectius d'una estratègia informativa i/o documental molt clara. Un exemple molt representatiu, i a la vegada d'un caràcter noticiable ben diferent, és el tractament de simulació desplegat pels nostres diaris davant els fets de l'incendi, el gener de 1994, del Gran Teatre del Liceu de Barcelona. Quin contrast amb les il·lustracions aparegudes als periòdics i a les revistes de l'època arran de l'incendi del segle passat! Els dibuixos de ploma, els gravats o les aquarel·les que presentaven la gent fugint esparverada pel pla de la Boqueria, amb un rictus d'horror a la cara i les flames amenaçadores de rerafons, constituïen una clara aplicació documental influïda, tenyida, per la teatralitat i l'efectivitat d'un tractament visual incisiu que volgudament arribava amb impacte dramàtic al lector. Aquesta manera de presentar les coses contrasta molt amb la fredor de les presentacions gràfiques que van fer aleshores la majoria dels nostres rotatius.

I és que, des de fa una pila d'anys, el tractament informatiu i documental de les notícies és influït pel mode imaginatiu per excel·lència: la ficció.

La seva implantació a tots els àmbits de la comunicació és tan forta, que històricament podem comprovar com el documental i àdhuc el reportatge cinematogràfic, i ara televisiu, s'han estintolat amb contraforts de narració fictícia. Una forma molt especial de «contaminació», diria jo —una impregnació per osmosi—, pot ser qüestionada o deixar de ser tan clarament dominant si cada dia són més les incursions provinents de l'exercici imaginari *simulació*.

A la vista d'aquest panorama, de seguida se'ns plantegen un seguit d'interrogants que ja fa més o menys un decenni comencen a planar sobre el panorama de la comunicació actual en ocasió de l'aplicació de les tecnologies electròniques avançades, al caient del canvi tecnològic.

Què provoca emprar simulacions per ordinador?

— Variacions del punt de vista de l'observador (situant-lo en els més insòlits mitjançant una desimboltura i una levitat pròpies dels còmics) amb totes les conseqüències que això pot tenir, sobretot pel que fa a la possible repercussió en l'ús determinant del mode imaginatiu, com és el cas i a l'estil de com es fa amb el mode o accident gramatical que expressa el punt de vista de la persona que concep l'acció.

— Subjectivitat pictòrica *versus* fredor calculística: canvi en els paràmetres *kronos/topos*. Entenent que som davant la possibilitat d'haver-hi un temps acrònic (fora de l'ordre establert) i un espai utòpic (no necessàriament realitzable).

— Ruptura del binomi *realitat/càmera*, fins ara considerat indestructible.

On podem arribar amb la generalització del seu ús?

— Modificar el sentit «constructiu» de la realitat de la manera com, fins ara, s'ha anat fent, ancorat en la captació d'imatges de la realitat exterior i influït pel mode imaginatiu dominant (ficció).

— Albirar un *nou estatut iconogràfic* arran de la generació operativa d'alternatives del mode imaginatiu dominant actual.

— Replantegar la concepció del binomi *document/documental*, i àdhuc de reportatge, actualment basats en el caràcter real de les imatges.

Com a prevenció, i només a tall d'exemple, se'ns acudeix una fórmula interpretativa que podria ajudar a entendre l'abast del fenomen plantejat —que fem des de l'àmbit de la comunicació *coneixements artístics*—, que seria accedir, o atrevir-nos, a dotar d'*entitat virtual* les simulacions gràfiques

i àudio-visuals, a l'estil de com Leonardo féu en estructurar la perspectiva pictòrica com un singular model visual, com un simulacre de la visió i un desig de transgressió capaç d'atorgar existència en potència.

Propostes d'aquesta mena accentuen el caràcter participatiu del receptor, que es veu més involucrat, almenys d'una manera no tan fictícia (no tan de «mentida»), en la «construcció de l'esdeveniment».

De ben segur, l'ús de les simulacions per ordinador, amb la derivació consegüent cap a l'establiment de «realitats virtuals» (concreció interactiva del simulacre o ens virtual), en els mitjans de comunicació d'avui dona un caràcter més veraç, ja que l'augment de potencial, de virtualitat, és considerable i va a favor de la credibilitat de la informació, de la notícia, del document o del documental.

Alhora som davant l'aparició de documents capaços d'acomplir funcions complexes, com ara elaborar, memoritzar, transmetre unes altres informacions. Això s'ha de fer notar? Amb el temps, la «construcció» de la realitat informativa, documental, haurà de fer un canvi?

Si una manera succinta de jutjar les aportacions de la ciència durant la segona meitat del segle xx és saber que no ens hem posat en contacte amb la realitat última, des que la immaterialitat de la síntesi d'imatges per ordinador va irrompre en el panorama de la comunicació, allà per l'orwell·lià i emblemàtic 1984, en el terreny de la «construcció» informativa sabem que som més a prop d'unes *altres interpretacions*, que disposem de *més eines* per a fer-ho i que podem oferir al receptor *més elements de verificació*.