

Sala Plataforma (planta 1ª).
Roberto Aguirrezabala.
Proyecto: "Net·art, 1998-2008".
Comisarios: Roberta Bosco y Stefano Caldana.
Fechas: 1 marzo - 6 abril (2008).

Un director de orquesta y sus navegantes,
de Roberta Bosco (avatar) y Stefano Caldana (easybot).

A final de los años 70, con el objetivo de alejar los niños de una televisión cada vez más hipnótica, nacían los primeros libros interactivos. No tenían nada que ver con el medio digital o informático, los ordenadores aún no existían y sólo unos pocos afortunados poseían una de las primeras videoconsolas, que ahora se pueden considerar ya a todos los efectos, hallazgos de arqueología lúdica doméstica. Aquellos eran verdaderos libros, destinados a un público preadolescente y la denominación de interactivos, contribuyó a la confusión formal que desde siempre acompaña este término. Su peculiaridad consistía en su desarrollo imprevisible, cortesía de una narración no lineal, que proporcionaba al lector la posibilidad de interferir en el destino de los personajes, tomando decisiones que le permitían continuar la historia en otro capítulo y por otros derroteros. Duraron poco, pero tuvieron un periodo de discreto éxito y ya forman parte de la memoria colectiva de una generación, que se formó paralelamente al desarrollo de las tecnologías informáticas.

Un reflejo de todo esto se encuentra en las Aventuras Textuales, que se difundieron en los años 80, cuando el mundo de los ordenadores domésticos salía del paleolítico de las videoconsolas, a través de los BBS (Bulletin Board System), que se pueden considerar un precursor de Internet y de los foros online actuales. Este género tuvo cierto éxito hasta finales de los 90. La narración, casi siempre en inglés, era exclusivamente literal al estilo de las radionovelas antiguas y el usuario tenía que contribuir al desarrollo de la historia con unos mandos también textuales, a través de los cuales describía sus acciones o sus palabras. La llegada de la gráfica antes y de las interfaces *apunta* y *clicka* después, marcaron el final de las aventuras textuales y el nacimiento de los videojuegos, Internet y la informática personal, tal y como la conocemos ahora.

En la década de 1990, otra vez la difusión de una nueva tecnología, en este caso Internet, abrió nuevos campos de experimentación artística, que dieron paso a la aparición del net.art, el arte en Internet, que se materializa cuando se plantea por primera vez el dilema sobre el significado de obras de arte, aplicado a un producto inmaterial que sólo existe en la red. Por parte de los artistas emerge la necesidad de contar historias a través de sus obras y, si por un lado existen trabajos prescindibles - donde el disfrute del producto, por multimedia que afirme ser, siempre resulta lineal-, por el otro aparecen trabajos más complejos como los que conforman la exposición dedicada a Roberto Aguirrezabala, uno de los artistas más interesantes del net.art internacional.

Aunque no fuera su primer trabajo, el artista bilbaíno se dio a conocer en 1999 con *what:you:get*, una obra de net.art producida por net_condition, la primera exposición que se celebró simultáneamente en el espacio físico de un museo (de tres para ser exactos) y en Internet. La muestra, comisariada por Claudia Giannetti y Peter Weibel, que acababa de estrenarse como director del ZKM (Center for Art and Media de Karlsruhe en Alemania), se convirtió en una piedra miliar de la historia del arte digital. *What:you:get* es un proyecto que espía al usuario y analiza los signos de identidad que genera al navegar por la red, a partir de la historia de dos personajes de ficción que cuentan sus propias experiencias. Se estructura en dos partes distintas, cuyo común denominador es el juego entre realidad y ficción. En la primera parte, a medida que el usuario aprende la forma de pensar y los conflictos de los dos personajes, el programa registra todos sus movimientos en una base de datos, donde se va conformando el perfil de su identidad. En la segunda, el usuario puede acceder a una comunidad virtual, donde el sistema le permitirá contactar con los internautas, cuyo perfil resulta más afín a su personalidad, descubriendo todos los tópicos que rodean los sistemas de búsqueda inteligentes.

Aunque con matices distintos, todas las obras de Aguirrezabala se centran en sus dos temas fetiches: el concepto de identidad y las relaciones interpersonales en la era de Internet. Sus proyectos se escapan del estereotipo del sitio web, no exhiben banners, titulares ni verdaderos menú de navegación y logran orientar al usuario hacia desarrollos temáticos imprevisibles. El artista se convierte en un director de orquesta que pone en mano de sus navegantes unos instrumentos que les permitirán conocer los demás usuarios y relacionarse entre ellos. Por medio de herramientas como el chat, los mensajes privados, pequeños cuestionarios, passwords y alter ego virtuales, la mano del artista, que a primera vista desaparece detrás de interfaces cuyo aspecto puede recordar el de las comunidades virtuales, es siempre presente y en algunos casos casi se cierne sobre los usuarios como en el caso de *Badplayer*, la segunda obra de la exposición. Creado en 2002, *Badplayer* es un proyecto de net.art que se desarrolla en un contexto de inteligencia artificial en Internet y utiliza el chat para tratar las problemáticas de la comunicación. El proyecto escenifica un juego cruel sobre la monitorización de los navegantes, donde nadie puede prever la identidad de los demás usuarios y sus reacciones. La obra se basa en un sistema de navegación colectiva, donde todas las acciones que el usuario realiza -como responder a preguntas sobre su identidad, conversar y enviar mensajes- nunca son privadas. De ese modo, a medida que el usuario va avanzando en el juego, recoge información que le dan más poder y control sobre los demás. No hay ganadores ni perdedores, sólo el *Badplayer*, el jugador más experimentado y a la vez el lugar de más poder de este sistema piramidal que todos aspiran a ocupar.

Finalmente *Easyfriend* es una pieza de 2006, que se plantea como un híbrido entre cine interactivo y net.art, y cierra un ciclo en la producción de los últimos diez años de Aguirrezabala. *Easyfriend* se desarrolla en un mundo ficticio, poblado por numerosas parejas que pueden relacionarse y dialogar como si se tratara de un verdadero chat, al que se accede creando dos personajes: por un lado, un avatar virtual con un *nick* como en cualquier chat, y por el otro, su alter ego o amigo virtual, un *bot* (*easyBot*), dotado de una identidad elegida por el usuario, quien debe definir su carácter proyectando en él sus deseos y expectativas. Esta escenografía o interfaz social es tan sólo un primer nivel de lectura de una historia interactiva en 14

capítulos que cuenta con un lenguaje cinematográfico las vicisitudes de dos personajes: Oriol, un artista en crisis y Laura, una periodista de arte que debe entrevistarle con motivo de su nueva exposición. La participación del internauta resulta determinante, porque la historia se construye descubriéndola, viviéndola y participando en su desarrollo, hasta el hitchcockiano desenlace final.

Estos tres no son los únicos proyectos de Roberto Aguirrezabala, entre sus demás obras destacan *easyONE* de 1998 y *Scanner Game* de 2001, ambos actualmente no disponibles en Internet, circunstancia que pone de manifiesto la dificultad de conservación y colección, un problema que persigue el net.art desde sus inicios. A diferencia de otras disciplinas artísticas que han sido rápidamente asimiladas por los museos y el mercado del arte, el net.art, precisamente por su naturaleza, sigue discriminado. Además de su escasa rentabilidad, asustan los problemas inéditos de exposición y conservación que implica el medio digital, un soporte efímero procedente de un ámbito en continua evolución donde cada lenguaje de programación funciona sólo en los ordenadores por los que ha sido ideado.

Todavía hay demasiados falsos mitos que rodean el mundo del net.art y en esta exposición, pretendemos desmentir por lo menos uno. Dado por hecho que siempre nos hubiera gustado conocer la opinión de Oscar Wilde acerca del tema, a la pregunta ¿que es el net.art? que formulamos a Dorian, el nombre de uno de los *bots* que viven en *Easyfriend* y también el emblemático protagonista del inolvidable cuento del célebre escritor irlandés, nos contestó: "...es simplemente una expresión (artística), que utiliza la red como soporte de investigación, pero cada uno se tiene que formar su propia idea sobre que función cumple. No existe el objeto artístico, ni es posible comercializarlo, así que muchos entienden, que no es una pieza para verse en una galería de arte". ¡Esto ahora y aquí..., ha sido desmentido!

Roberto Aguirrezabala

<http://www.robertoaguirrezabala.com>

what:you:get

<http://www.whatyouget.net>

Badplayer

<http://www.badplayer.com>

Easyfriend

<http://www.easyfriend.org>