

Plataforma Aretoa.
Roberto Aguirrezabala.
Proiektua: "Net·art, 1998-2008".
Komisarioak: Roberta Bosco eta Stefano Caldana.
Data: Martxoak 1 - 6 Apirilak (2008).

Orkestra zuzendari bate eta bere nabigatzaileak Roberta Bosco (avatara) eta Stefano Caldana-rena (easybot)

70ko hamarkadaren amaiera aldera, umeak gero eta hipnotikoagoa zen telebistatik aldendu nahian, lehenengo liburu interaktiboak sortu ziren. Ez zeukaten medio digital edo informatikoarekin inolako zerikusirik, ordenagailuak ez ziren existitzen oraindik eta zorioneko bakan batzuek baino ez zeukaten bideo-kontsolak, egun jada zentzu guztietan, etxetiar arkeologiaren aurkikuntzat har daitezke ordea. Haiek benetako liburuak ziren, aurre-nerabe publikoari zuzenduak eta interaktibo izenak, hitz horrekin beti doan errakuntza formalaren alde egin zuen. Bere berezitasuna ustekabeko garapenean zetzan, narrazio ez linealaren kortesia, irakurleari pertsonaien patuan eragiteko aukera ematen ziona, istorioa beste kapitulu batean eta beste ildo batzuetatik jarraitzea permititzen zioten erabakiak hartuz. Gutxi iraun zuten, baina arrakasta dezentedun garai bat izan zuten eta teknologia informatikoen garapenarekin parean hezi zen belaunaldi baten talde memoriaren parte dira jada.

Guzti honen isla bat 80ko hamarkadan hedatu ziren *Aventuras Textuales*etan datza, etxeko ordenagailuen mundua bideo-kontsolen paleolitikotik ateratzen zegoenean, BBSen (Bulletin Board System) bitartez, Internet eta egungo sareko foroan aitzindaritzat eman ditzakegunak. Genero honek 90ko hamarkadaren amaiera aldera arte nolabaiteko arrakasta izan zuen. Kontakizuna, ia beti ingelesez, aspaldiko irrati-nobelen estiloan eksklusiboki literala zen eta erabiltzaileak testuzko agindu batzuen bitartez ere istorioaren garapenean eragin behar zuen, bere ekintzak edo hitzak deskribatuz. Grafika helduek lehenengo, eta *apuntatu eta klikatu* interfazeek gero, testuzko abenturen amaiera eta bideojokoan, Interneten eta, gaur egun ezagutzen dugun bezala, informatika pertsonalaren sorrera markatu zuten.

1990eko hamarkadan, berriro ere teknologia berri baten hedapenak, kasu honetan Internet, arte esperimentazio eremu berriak zabaldu zituen, net.art-ari bidea irekiz, Interneteko artea, artelanen esanahiaren inguruko dilema planteatzen denean gauzatzen delarik, lehenengoz planteatu behar denean sarean bakarrik existitzen den ekoizpen materiagabeari aplikatuta. Artistengan euren lanen bitartez istorioak kontatzeko beharrezana sortzen da eta, alde batetik nahitaezkoak ez diren lanak existitzen dira -non produktuaren gozamina, multimedia dela badio ere, beti den lineala- bestetik, nazioarteko net.art artista interesgarrienetakoa den Roberto Aguirrezabala-ri eskainitako erakusketa osatzen dutenak bezalako lan konplexuagoak agertzen dira.

Bere lehenengo lana ez zen arren, bilbotar artistak 1999an eman zuen bere burua ezagutzera *what:you:get*-ekin, net_condition bidez ekoiztutako net.art lanarekin, museo bateko (hirutako, zehatzak izateko) espazio fisikoan eta Interneten aldi

berean ospatu zen erakusketa. Mostra, Claudia Giannetti eta, ZKMko (Karlsruhe-ko Center for Art and Media, Alemanian) zuzendari estreinatua berria zen, Peter Weibel-ek komisariatuta, arte digitalaren harri miliarra bilakatu zen. *What:you:get* euren esperientzia propioak kontatzen dituzten fikziozko pertsonaia biren istoriotik, erabiltzailea espiatu eta saretik nabigatzean sortarazten dituen nortasun zeinuak aztertzen dituen proiektua da. Atal ezberdin bitan egituratzen da, errealitatea eta fikzioaren arteko jokoak delarik ezaugarri komuna. Lehenengo atalean, erabiltzaileak pertsonaia bien pentsamoldeak eta gatazkak ikasten dituen heinean, programak datu base batean bere mugimendu guztiak erregistratzen ditu, bertan bere nortasunaren perfila eratuz doalarik. Bigarrenean, erabiltzaileak komunitate birtualera sartzeko aukera dauka, bertan sistemak bere izaerarekin parekoenak diren perfildun internautekin kontaktatzea permitituko dio, bilaketa inteligentedun sistema ororekin inguruko topiko guztiak agertuz.

Kutsu ezberdinekin bada ere, Aguirrezabalaren lan guztiak bere gai fetitxeetan zentratzen dira: nortasunaren kontzeptua eta Internet garaiko pertsonen arteko erlazioak. Bere proiektuak webgunearen estereotipotik aldendu egiten dira, ez dituzte banerrak, titularrak ez nabigaziorako benetako menuak agertzen eta erabiltzailea ustekabeko garapen tematikoetarantz bideratzen dute. Artista, bilaketa sistema inteligenteak eta komunikazioaren problematiken inguruko topikoak aurkitzea permititzen dioten gailuak eskuragarri jartzen dituen orkestra zuzendaria bilakatzen da. Txat-a, mezu pribatuak, galdera-sorta laburrak, pasahitzak eta *alter ego* birtualak bezalako tresnen bitartez, komunitate birtualen itxura gogorarazi dezaketen interfazeen atzean desagertzen den artistaren eskua beti dago bertan eta kasu batzuetan ia-ia erabiltzaileen gainean egon ere, erakusketako bigarren lana, *Badplayer*, kasuko. 2002an sortua, Interneteko inteligentzia artifizialaren ingurumarian garatzen den net.art proiektu bat da eta komunikazioaren problematikak garatzeko txat-a darabil.

Proiektuak nabigatzaileen monitorizatzearen inguruko jolas krudela eszenaratzen du, non inork ezin dituen beste erabiltzaileen nortasuna ez euren erantzunak aldezturik asmatu. Lana nabigazio kolektiboaren sistema batean oinarritzen da, erabiltzaileak egindako ekintza guztiak -bere nortasunari buruzko galderei erantzun, hitz egin eta mezuak bidaltzea- inoiz ez direlarik pribatuak. Hontara, erabiltzailea jokoan aurrera joan ahala, besteengan botere eta kontrol gehiago ematen dioten informazioak biltzen ditu. Ez dago irabazle ez galtzailerik, *Badplayer*-a, jokalaria trebatuena eta aldi berean denek hartu nahi duten botere gehien duen piramide sistemako leku boteretsuena da.

Azkenik *Easyfriend* 2006ko pieza bat da, zine interaktibo eta net.art-aren arteko hibrido bezala planteatzen dena, eta Aguirrezabalaren azken hamar urteotako ekoizpen zikloa ixten duena. *Easyfriend* fikziozko mundu batean garatzen da, benetako txat bat bailitzan erlazionatu eta hitz egin dezaketen bikote ugari betetarik, pertsonaia bi sortuz sartzen zara bertan: batetik, edozein txat-etan bezala *nick*-dun avatar birtuala, eta bestetik, horren *alter ego*a edo lagun birtuala, erabiltzaileak aukeratutako nortasuna duen *bot* bat (*easyBot*), bere desio eta itxaropenak beragan proiektatuta haren nortasuna definituz. Eszenografia edo interfaze sozial hau pertsonai biren gorabeheren zinema lengoia duen 14 kapitulutako istorio interaktiboaren hasierako irakurketa maila baino ez da: Oriol krisialdian dagoen

artista eta Laura, bere erakusketa berria dela eta Oriol elkarrizketatu behar duen arte kazetari bat. Internautaren partaidetza erabakigarria da, istorioa estalgabetuz, bizi eta bere garapenean parte hartuz eratzen da, Hitchcock erako azken amaieraraino.

Hiru hauek ez dira Roberto Aguirrezabalaren proiektu bakarrak, bere beste lanen artean 1998ko *easyONE* eta 2001eko *Scanner Game* nabarmentzen dira, gaur egun ez bata ez bestea ez daude Interneten eskuragarri, kontserbazio eta bilduma egiteko zailtasuna agerian utziz hasieretatik net.art-ak duen arazoa. Museoeek eta arte merkatuak azkartasunez bereganatu dituen beste diziplina batzuek ez bezala, net.art-ak, bere izaera dela eta, diskriminatuta jarraitzen du. Bere errentagarritasun eskasaz gain, medio digitalak dakartzan erakusketa eta kontserbazio arazo ezezagunek beldurtu egiten dute, etengabeko garapenean dabil eta egin deneko ordenagailuetan bakarrik funtzionatzen duen programazio lengoai bakoitzetik datorren euskarri galkor bat da.

Oraindik ere net.art munduaren inguruko mito faltsu asko dago eta erakusketa honetan, behintzat bat ezeztatu nahi dugu. Kontutan izanik Oscar Wilde-en gaiaren inguruko iritzia jakitea gustatu zitzaigukeela, zer da net.art-a? Dorian-i galdetzean, *Easyfriend*-en bizi den *bot*-etako baten izena eta baita irlandar idazle ospetsuaren ipuin ahaztezineko protagonista, zera erantzun zigun: "...(arte) adierazpen bat besterik ez da, sarea ikerketa euskarri bezala darabilena, baina bakoitzak eratu behar du betetzen duen funtzioari buruzko ideia. Ez da objektu artistikoa existitzen, ezin da komertzializatu, beraz, askok uste dute ez dela arte galeria batean ikusteko moduko pieza". Hori, hemen eta orain, ...ezeztu egin dugu!

Roberto Aguirrezabala

<http://www.robertoaguirrezabala.com>

what:you:get

<http://www.whatyouget.net>

Badplayer

<http://www.badplayer.com>

Easyfriend

<http://www.easyfriend.org>