

## BIZITZA JOKALEKUAN

**Andrés Hispano**

Berrogei segundoko bideo batek oin batzuk erakusten dizkigu duna baten ertzetik ibiltzen, horrela soilik. Juan Aizpitarteren lan bat da eta soiltasun horretan irudiarekin berritutako hitzarmen baten kontzientzia adierazten du, esperientziatik, sentsazioetatik ez aldentzearren. Irudiek besterik gabe beste irudi batzuetara bidali ez gaitzaten. Sarritan gertatu ohi denez, iraultzak gutxien espero dugun lekutik iristen dira, eta horrek, artearen munduan ere bai, *behetik* esan nahi du. Mugimenduzko irudiaren munduan, bereziki, artean aurreiritzi eta anbizio gutxien izan dutenengandik iritsi izan da bizkorgarria. Dokumentalisten, zinegile industrialen, afizionatuen, publizisten edo erreportarien estrategiak maiztasunez erabili izan dituzte artistek, haien estetikan eta baliabideetan ikusmena suspertzeko moduak aurkitu izan dituztelako. Francis Ford Coppolak hau zioen zabaldua den aipu batean, skate bat esku batean eta etxetik hartutako bideo kamera bat bestean zeramatzan mutiko baten baitan zegoela zinearen etorkizuna. Skater estetika pantailetan nagusitu ala ez, egia zera da, dituen ezaugarrietako batzuk nonahi igartzen ditugula, gaur egungo ikus-entzunezko arloan eragin handikoak izanik. Nahikoa da gogora ekartzea *Inland Empire* (David Lynch, 2006), *Honor de Cavallería* (Albert Serra, 2006), *Finisterrae* (Sergi Caballero, 2010), Vincent Moon edo Nicolás Méndezen bideoklipak edota Blu-ren animazioak. Zertan datoz bat obra hauek? Eta zerk lotzen ditu skater zinea deitutakoarekin?

Gauza bat argi utzi dezagun, kontua ez da ikus-entzunezko modalitate honek bere sormenarekin gainerako diziplinak itsutu dituenik. Besterik gabe, praktika horretan elkarri indar eman diote eskura dugun teknologiak eta ditzosozko *zeitgeist* horren garrantzizko ezaugarrietako batzuek, *DIY (Do It Yourself)* kulturatik hasi eta *X Generation*eraino. Edo gauza bera, lanari BEHINGOZ heltzeko erabakia, aurreiritzirik gabe eta eskura ditugun tresnetatik hasita, eta gainera dibertitzea helburu hartuta, ez ordea munduaren kontra, munduaz baliatuz baizik, gure fantasien antzerkia balitz bezala. Nahiz eta horrek modu berri batez *interpretatzea* eskatu.

Horregatik, skater zineak ez ditu gauzak irudikatzen, begiratu baizik. Ez ditu gauzak kontatzen, ekintzak erakusten ditu.

Hala, hiria, edo errealitatea bera, *playground* bilakatzen da, nerabetasuna egoera kronikoan eta ustekabea bizitzaren ospakizunean. Ondo erortzea baino ezer hoberik ez, zioen Preston Sturges-ek eta are eta argiago azaldu zuten hori *Boing Boingeko* mutilek *Happy Mutantsen* etorrerari buruz idatzi zuten manifestuan: aginteari ez zaio aurka egin behar, hari barre egin baizik.

Laurogeita hamarreko urteen hasieran, musikak bakarrik lagunduta taula baten gaineko piruetak jasotzeko sortutako bideo haiek beste gauza bat bilakatu ziren, asmamen handiko ideia batean oinarritutako ez-istorio laburrak, gag bat edo bideoklip bat ere izatera iritsi gabe.

Hala ere, gauza asko sumatzen ziren lan horietan: arkitektura irakurtzeko eta espazio publikoa zeharkatzeko modu alternatibo bat, ez-lekuak bizitzeko, aginteari ezikusia egiteko, narrazioa distraitzeko, denbora izozteko, arriskuarekin dantzatzeko eta interpretatzen bizitzeko. Errealitatetik urruntzea adierazten zuen guztiak balio zuen: *pranks* (broma landuak), pertsonaien haragitzea, maskarak, mozorroak, nahitako ustekabeak...

Azken finean, joan den mendean zehar herri kulturak ereindakoa mendearen amaieran gauzatu zen eta hori hirugarren espazioan bizitzeko aukera izan zen batzuentzat, fantasiak, fikzioak eta esperientzia birtualak bitarteko ziren errealitate batean.

Hirugarren espazioa Henri Lefebvre filosofoak barneratutako kontzeptua da, ideiatu edo proiektatutako espazioarekin edota esperimintatzen den horrekin, hau da, espazio errealekin bat ez datorren espazioa adierazteko. Hirugarrena, beraz, espazio mentala da eta bertan esperientzia subjektiboak aurrekoak gurutzatzea ahalbidetzen du.

Beste pentsalari batzuek garatu, egokitu edo berenganatu egin dute ideia, horien artean Edward W Sojak. Hala, Los Angelesen ikusi du hark hirugarren espazio hobeazina: geure fantasien neurrira bizitza bat eraikitzeke ametsen fabrika, kontuan izanik bertan ezer ez dela faltsua, betiere *pursuit of happiness* nahia edo eskubide sagaratu lortzeko balio badu... Hollywoodeko izarren prostituta klonikoak dira, *L.A. Confidential* (Hanson, 97), *El Show de Truman* (Weir, 98) filmetan, edo Europatik inportatutako deliriozko arkitektura edo *Mulholland Driven* ikusten ditugun mila gau eta bat gehiago. Lynchen trilogia (*Lost Highway*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire*), Los Angelesen kokatua, kondizio horren erakusgarri bikaina da: gertaerak ametsetatik eta desioetatik bereiztea zail egiten den hiria. Adimena banandu, errealtate paraleloak edo ihesbide psikogenikoak sortu ditzakeen hiria. Ez da harriztekoa kontakizunean neurritik ateratako hainbat filmetako (*Pulp Fiction*, *Memento*) hiria izatea edota Lynchi eskatu izana Playstation 2ren kanpaina, *'The Third place'* izenez aurkeztua. Izan ere, hirugarren espazio hobeazina dira bideo-jokoak.

Fenomeno hau Douglas Couplandek nabarmendu zuen bere egin zuenean *X Generation* deitutakoa, helduaroan sartzean haurtaroko eta gaztaroko mitoak eta fetitxeak baztertu behar izan ez zuen belaunaldia. Zinea, telebista eta musika bizitzako eskola izango zituen belaunaldia. Subjektibizazio prozesua, mendebaldean ia gehienok sartuta gaudenekoa baina hiriko tribu batzuek, skater, clubber, otaku eta abarrek bereziki ondo aditzera emana, murgilketa, obsesio eta, nolabait esateko, errealtatearen kustomizazioaren adibide, alegia. *Jackass* (2000) adibide bat baino gehiago manifestu bat da, eta *Moulin Rouge* (Luhmann, 2001) ohartarazpen bat: jadanik ez da ezer ere gertatzen pop oihartzunik gabe, soinu-bandarik gabe, pantailek eta abestiek esperanto berri baten antzera eskaintzen dituzten aipu eta erreferentzien elkar nahaste hori gabe, hirugarren espazio honetan berebiziko garrantzia betetzen duela kontuan izanik.

Aurretik aipatutako obra horiek bat badatoz erabateko askatasunez eginda daudelako da, ahal den horretara produkzioa egokitzeko gai besteek ezinezkotzat hartzen zutena egiteko, alde aurreko genero edota formatuetara jo gabe eta etendako arauen narratiba landuz.

Hala, sarritan, saiakera, artelana, esperimintua edo kontsumo produktua obrak berak baino gehiago autoreak zehazten du, abiapuntu gisa zirkuitu baten edo bestearen alde apustu eginez, edota ikusleak ere. Gainera, behatzaile garena berriro ere ohartarazten diguten pelikulak dira, ikasitakoa ahazten, inprobisatzen, ezikusia egiten edo konbentzio bisualez osatutako mende bat gaitetik kentzen jakin dutelako, baita berriro begiratzen, amateurraren jakin-minarekin eta ikasiaren sofistikazioarekin aztertzen ere.

Coppolak iragarritakoak ukitzen al zuen Harmony Korine?

Beharbada ez dugu zertan hain urruti joan.

Aizpitarteren bideoak xede berari erantzuten diote: esplorazioak, ustekabeak eta erregistroak, errealtateari aurre egiteko, errealtatea arrotz gertatzeko, bikoizteko, logika bortxatzeko eta argumentua sentazioen azpitik ezkutatzeko.

Benidormen ere ez, Benidorm (2005), aurrenetako obra eta kostaldeko populaziora dokumental itxurarekin egindako hurbilketa lana izanik, ezin gara heldu nostalgia, baliabideak, topikoa edo behingo gertaera bitarteko den errealtatea ez den beste batera. Bere lanean mundu digitalari eta bideo-jokoei dagozkien dinamikak errealtatean aplikatuta ikus ditzakegu, esaterako *loop*ak eta *travelling*ak, 360 gradukoak (Plipipe, ).

Era berean, bideo-jokoetan sartzeko aukera ematen digu, joko horiek bahitutako errealitate bat balira bezala jasateko (Overgame, 2007).

Bere obra ugaritan skate jarduera da nagusi, zenbaitetan obra labur-laburren motibo, beste batzuetan lan dokumentalen edo sorkuntza eszeniko eta bideografikoen xede. Eta, betiere, kamerak saltoen edo ustekabeen testigantza jaso nahi izatetik urrun, taulak eragiten dituen sentsazioak irrikaz eskatzea helburutzat hartzeko, taula beti bestelako espazioetatik pasatzen den arrotz bat dela ulertarazteko ikuspuntua doituz. Hori bereziki antzemateko modukoa da Ticzag (2005) sentsuarean, skater batekin batera 25 minutuko bidaia eskaintzen digun lanean alegia, baina ikuspuntuaren garrantzia Acciones (1998-2002) laburretan ere antzeman dezakegu, murgilketa hipnotiko bat eskaini beharrean minutu bat inguru irauten duten dosietan skatearen bizitasun handiko alderdi ludikoena agerian uzten duten horietan, hemen *Jackass*era zabaldua, hau da, arrisku praktika desberdinetara (malda on baten aurrean inoiz uzkuertuko ez direnak).

Munduak eragiten ez dion mundu honetan, nola ez ba ez dira falta apropiazioak, *fakeak* eta birkontestualizazioak, Aizpitartek baliabideei egindako parodia eta mendeku gisa ez ezik (Revolta, 2006) erakusgai izan daitezkeen artefaktu gisa ere erabiltzen dituen estrategiak.

Hemen Bai (2009) lanak busto mintzodun zaharkitu baten irudia aurkezten zuen ispilu batean txertatuta, parte hartzen ari zen erakusketaren azalpenezko gida eskainiz.

Gainerako artistentzat, zorionez, obra ibilbidearen amaieran kokatu zen.

Surface (2010) lanean, izara batez estalitako bi pertsona zenbait fase emozional bizitzen ari dira baina ia ezin dugu sumatu zein neurritaraino, hain zuzen ere haien hasperenak eta dardarak ehunak aditzera ematen dituen moduagatik. Berriro ere, guztia erakusten da eta guztia ezkututzen da.

*A lie that tells the truth*. Hori da hirugarren espazioa eta, izan ere, esperientzia artistikoaren ahalmena: sentsazioak nabaritzeko leku bat errealitatea bizi behar izan gabe.