

KULTURNET •

Lara Croft eta Shadowman

Kultura digitalaren protagonistak birtualak dira

Jabi Zabala

Ez dira haragizkoak baina badute biografia bat, itxura fisikoa eta milioika jarraitzaile. Kultura digital berriak eman dituen pertsonaiak joko interaktiboetan aurki daitezke. Antzinakoak liburuetan eta geroagoak filmeetan sortu izan diren moduan, milurteko berrikoak ordenagailuetan, sarean eta joko interaktiboetan sortuko dira. Batzuk sortu dira jada eta, badaezpada, komeni da beraiek ezagutzen hastea, orain arte erreferentziarik izan ez badugu bederen.

Abentura istorioak izaten dira normalean hauek bizi izaten dituztenak. Istorio osoak dira, estetikaren aldea ondo zaintzen duten istorio osoak. Istorio koralak, kulebroiak, kontakizun astunak... denetarik dago baina ohiko eskema odisea batena da. Egungo jokoak ez dira duela hamar urteko *martiztarren* joko haiek, ez eta testuz jositako rol joko aspergarriak. Imaginatu baino gehiago ikusi egiten dira dekoratu landuak, aukerak etengabe sortzen dira eta abiadura izugarria da. Honen atzean marrazkilarri eta diseinatzaile askoren lan izugarria dago, gidoigileen eta informatikarien lanarekin konbinatzen dena. Egungo ordenagailuen abiadurak eta ahalmenak ahalbidetu dute fenomenoak. Baina interaktibotasuna dute ezaugarri nagusia, geuk gidatuko baitugu gure pertsonaia balizko milaka egoeratan zehar aukerak eginez.

Lara Croft eta *Shadowman* pertsonaia mota baten oso adibide ezberdinak dira. Masa fenomeno izugarria bihurtu da lehenengoa, benetakoak atzean utzi dituen *sex symbol* birtuala. Indiana Jonesen antzera, abenturak bizi ditu munduko paraje askotan, *Tomb Rider* serieko abenturetan. Hala, filmebaten seriea balitz legez, bigarren ka-



pitulua, hirugarrena eta beste asko agertu dira jada. Hain arrakastatsua izan denez, haragi bihurtzen saiatu dira modeloak jantziz eta inspirazioa izan da telebistarako. *Pokemon* jokoaren kasuan bezala, aurrerantzean ohitu beharko dugu bideojokoetako pertsonaiaetan oinarritutako filmak eta telesailak ikusten.

Izaera ere badute, oso markatua gainera. *Lara Croft*-en proportzioek, janzkerak eta haren ekin-tzek mito erotiko bihurtu dute, eta interaktiboa izanik guk nahi duguna egingo du pertsonaiak, hori bai, pantailatik irten gabe.

Baina orain, beste muturrean, gizonezko lehiakidea atera zaio Larari. Gizonezkoa eta beltza dugu *Shadowman* misterioitsua. Larak generoaren —eta sexuaren— tabu bat apurtu zuen gizonezko pertsonaiak nagusi ziren bideojokoan munduan. Gauza bera egin du arrazaren aldetik azal beltzeko heroi honek. Hala ere, *Tomb Rider*-en ezaugarri batzuei kontra egitea nahita izan dela badirudi. Larak ez bezala, *Shadowman* nek badu paperezko iraganik baina bit-etara pasatu ondoren lortu du arrakastarik handiena. Clark Kent-en antzera, Ingeles literatura irakaslea da bere bizitza pribatuan eta, hura Superman bihurtzen zen bezala, honek momenturik larrienetan *zombi* itxura hartzen du film interaktiboan.

Milurtekoaren amaieran girotuta, Apokalipsiaren hurbiltasuna sumatzen da jokoan. Baina tira, jada egun gutxitan iragan mendekoa bilakatu zaigun jokoan geuk oraindik ikusi ez ditugun gauzak agertzen dira: hildako hiltzaileen gorpuak hilobietatik altxatuta, mundua lainopean geratzen da. *Vudu*-aren poderioz *Shadowman* bihurtua aurre egin beharko die arerioei.

Eszenatoki birtual horien balio artistikoa ukaezina da, Bacon eta El Bosco-ren koadroetan inspiratuta eta Elliot-en olerkigintzan, *Seven* edo *Erasehead* filmen ezaugarriak ere baditu jokoak. *Myst* bezalako diseinu kalitate altuko bideojokoetan ere oinarritu dira egileak. Badakigu egungo artisen multzo gero eta handiagoa grafismoan eta ordenagailu bidezko animazioan aritzen direla eta honelako jokoak aterabide inportantea ari dira bihurtzen.

HELBIDE INTERESGARRIAK:

Tomb Rider Ses meilleures images

■ <http://www.captain-alban.com/galerielara.html>

Lara's world

■ <http://www.geocities.com/Hollywood/Location/2194/>

Shadowman

■ <http://www.acclaim.net/games/shadowman>

ZAZPI BEGIKO •

kolpean

- Arteleku filosofia berriz dator aurrean. Jarrera sortzaile berriak eta beste espazio batzuk bilatu nahi ditu. Joaquin Gañez artista katalanaren logotipo berezi batekin estreinatu du urtea (antilogotipoa ote?). Aldaketekin jarraitzeko, egoitza handitzeko lanak hasiko dituzte aurki.

Izan ziren, bagara

AURTEN 35 urte beteko ditu. 35 urte dira Oteizak pentsatu, Mikel Laboak abiatu eta Xabier Letek, Artze anaiek, Benito Lertxundik, Lurdes Iriondok, Julen Lekuonak, Irigarai anaiek, Mixel Labegieriek eta beste askok gauzatu zutela Ez Dok Amairu kultur ekimena.

Tradizioa berreskuratu eta abangoardia sortzeko gogoz osatu zuten Ez Dok Amairu; usadiozko euskal musika eza-gutzero eman bai, baina baita kantu berri eta berriztatzaileak idatzi eta jotze-

ko ere. Hori zuten filosofia, hori zen euren etika. Horren adierazgarri dira zentsura frankistaren gainetik egin zituzten proposamen esperimentalak: poesia, musika, dantza, antzerkia eta artea espazio berean bildu zituzten eta ikuskari integralak taularatu. Eta etika horrek bere estetika sortu zuen: eszenifikazio parateatrala, argien diseinu onirikoak, espazioaren garrantzia, musika elektrikoaren lehenengoetako erabilera...

Lorea Agirre

Laboa, Lertxundi eta Artze anaiek Ez dok Amairuren ordena karitzat hartuta sarituko dituzte aurki Euskal Herriko Unibertsitatean ez-ohiko ekimen bati esker, lehen aldiz baita kultur mundua omentzen delako unibertsitate horretatik.

Azken finean euskal kulturak aurrera egin eta berritu behar zuela sinetsita sortu zuten talde mitiko hori. 13 zenbakaren malefizioa hautsi zuten. Fedegabe askoren aurka iraun eta aurrerajotzea izan da, izan ere, euskal kulturaren historia. Eta aurrera egin duela ezin uka, izan zirelako baikara.