



Alienatzeaz, asebetetzeaz eta beste

Alienazioa: «pertsona edo gizatalde batek, arrazoi ekonomiko, kulturalen edo politikoen eraginez, bere izaera edo nortasuna galtzea» (Euskaltzaindiaren Hiztegia). Besterentze sentazio bat da, dena delakoa egiten ari garenean geure buruen jabe izango ez bagina bezala aritzea. Beste muturrean: gogobetetasuna, autoerrealizazioa, norbere barrua aditzera emanda asebetetzea. Bien arteko desberdintasun bat izan daiteke gizarte alienatua erraz irudika dezakegula eta zailago egiten zaigula gogobetetasuna lehenengo pertsona singularretik askatzea.

Karl Marxek, izan ere, ez omen zuen asko hitz egin gizarte alienatutik ez-alienatura pasatzeko bidez. Bertolt Brechtek, akaso, egin zuen berea: alienaziotik askatzeko modua zuen antzerkia. Historia aldagarria zela erakutsi nahi zion ikusle harrituari, oraina aldarazteko. *Verfremdungseffekt* delakoa sortu zuen, bestelakotze efektua, edo ikuslea istoriotik emozionalki urrundu zedin eta kritikoki azter zezan aurkezten zitzaiona. Ernst Blochek esan zuen bestelakotzeak errealitate ezagunari lotua behar zuela neurriren batean, alegia, ezagun zaigunaren islaren bat erakutsi behar duela ispiluak, harri-dura eta bereiztea izanagatik funtzio.

Darko Suvinek lotu zituen aurreko guztiak nolabait ('Defining the Literary Genre of Utopia'): utopiek, ispilu-lanean, agerian jartzen dute mundu alienatua. Gizarte ez-alienatuen deskribapena egiterakoan, historiak baldintzatu gabeko alternatibak aurkezten dituzte. Beste mundu batzuk eraikitzen dituzte ezagutzen dugun honetan.

Teoriatik praktikara etorrira, denetik egiten dugu gero mundu horiekin. Alienazioari ostrukarena egiteko erabiltzen

ditugu, burua egurasteko dira, horiekiko harridurak gaur eta orain zerbait egitera –egin *nahi* izatera, agian?– garamatza, sorpresa ederrarekin gozatzen dugu, besterik gabe. Umetan, mundua aberasteko (ihes)bide eder nituen literaturako munduak. Euskalduna ez zela mundu magikoa pentsatuko nuen, ezin baintuen atzerrian eta atzerritarrez ari ziren herrialde miresgarriak baino irudikatu. Macondon, Hogwartsen eta melokotoi erraldoi baten barruan bizi ziren truebatarrak, hobbitak eta Bastian. Beste munduetan babesteak begien aurrean daukaguna ukatzeko ere balio du, noski.

Eskualdeko artista izan arren, ausazkoa izan zen egunkaria gainbegiratzuz topatutako Ameztoreen erakusketaren albistea eta, bitxia egin zitzaidala-eta, museoari egindako bisita. Tesia utopiaz egiten ari nintzelako, *Atopia* twitter-kontu baten kontu urrunak iritsi zitzaizkidan duela urte pare bat edo; zorionez, baina zoriz.

Bixente Ameztoi

Erakusketak liluratuta, etxera ekarri nuen haren aitzakian editatu zen liburua (Javier Viar: *Vicente Amezttoy. La transfiguración melancólica*), arte-formaziorik gabeko ikuslearen inpresioak osatu nahian eta Ameztoreen munduen zati bat etxera ekartzeko asmo gordearekin. Atentzioa eman zidaten, izan ere, ezagun bezain arrotz zitzaizkidan pasaia haiek giza irudiarekin josteko moduek eta baserri-giroko zientzia fikzioaren kutsua hartzen nien giza txorimaloen irudiek.

Erakusketaren hasierako margolanak paisaia bikoiztuak dira: giza silueta bat erdian eta haren inguruko paisaia, batetik; bestetik, ordea, aurpegi-gorputzen ordez eta silueta berran, beste paisaia bat ageri da, ingurukoarekin hausten duena. Hala, atzeko paisaia puskatzen duen leiho moduko bat irekitzen da gizakiaren figuran. Elkarri gainjarritako paisaiek «errealitate atzemanekin, delikueszente eta fantasmagorikoa» sortzen dutela dio Viarrek, eta nahasmendu hori gizakiaren

presentziarekin sortzen dela (51. or.). Beste batzuetan, giza irudiaren barruko paisaia ispiluekin ordezkatu zuen Ameztoik, ispilua koadroko pertsonaiaren kontzientzia balitz bezala. Jolas horretan, ikusleak betetzen du ispiluak hutsik uzten duen espazioa, eta bere buruaren/kontzientziaren ikusle bihurtzen da (61, 63).

Donostiatik Villabonara etxez aldatu izana nabaritu omen zen margolariaren lanetan: giza irudiekin ordeztu, paisaia irudi geometrikoekin hausten hasi zen. Natura hain presente izanda, haren indarrak konturatu eta naturaren ahalmenen aurreko ezintasunari erantzuteko modua hori zuela esaten da Viarren liburuan, «okupazio bortitza» deitu ziola Ameztoik (85). Zeru-lur alderantzikatuak edo lebitatzen dauden harriak eta irasagarriak ere ageri dira bere lanetan zehar: «zergatik geratu daukagunarekin, gogoak beste mundu batzuetara eraman bagaitzake?» (Ameztoik, 86). Ihes hutsetik gutxi zuen hala ere bere lanak, esanahi politiko eta aldarrikapen ekologista askok zeharkatu baitzuten bere jarduna, insignis pinuaren eta Guardia Zibilaren inbasioak parekatzen zituen irudia lagin (146, 189-190).

Irudi geometrikoak beste mundu bat sortzen hasi ziren. Genoveva Gastaminzak egindako elkarrizketa batean esan zuen Ameztoik aldaketa etengabe dagoen paisaiarekin jolastea atsegin zuela eta leku bat egin nahi ziola bere buruan fenomeno horiek guztiak posible ziren munduaren zatiri (82, 115). Paisaia hausten zuten kubo zuri hutsetatik, beraz, falo itxurako metak sortu ziren eta, horietatik, pixkanaka, giza txorimaloak, Ameztoiren lanik ospetsuenetakoak (100, 117). Modako inbasio estralurtarraren iruditeria bere munduan txertatuz, landa-giroko elementu ezagunak arrarotu zituen Ameztoik, ironia eta umore zantzuarekin batzuetan. Euskal paisaiak eta baserri-giroko elementuek pop kulturari, zinemari, erotismoari... keinu egiteak frankismo osteko nazionalismoaren arazoetako bat erakusten zuen Viarren ustez, kanpoko elementuen inbasioaren eta identitatea mantentzearen artekoa, hain zuzen ere (102-103).

Giza txorimaloek presentzia misteriotsu bat txertatzen bazuten errealitatean, horien osteko lanetan errealitatea bera da misteriotsua (136). 80ko hamarkadara gerturatzen ziren urteetako margoetan, detaile handiz aurkezten den naturan aho, begi edota eskuak ikusten dira tarteka. Naturak berak irudikatzen du orduan kolonizazioa, mehatxua, arrarotasuna (139-140).

Gero etorri ziren Remelluriko ermitarako egindako zazpi santuen eta paradisuaren margolanak. Azken horretan, oraindik ez dakit ondo zer esan nahi didan, marihuana hosto bat eskuan, Lady Diren heriotzagatik doluz doan Mikel Laboaren diskoko tximinoak. Misterio bat zait ere liburuan 74.a den irudia. Zeru lainotu bat belaze, baso eta mendi batzuen gainean; erdian, koadrotxo bat. Koadroaren barruan, pareta bat, eta paretak, leiho bat. Leihoaren bestaldera, gaua sartzen ari da beste mundu batean.

Atopia Role Playing Game

Burujabetza ludikoa helburu, euskaraz sortutako eta argitaratutako lehen rol-jokoa da AtopiaRPG. Liburukote mardula, fisikoki; <https://atopia.eus>, birtualki; jokalarien irudimenean dagoen mundu arrarotu bat, batez ere. Jokoaren dinamika, funtsean: fikziozko mundu batean bizi diren fikziozko pertsonaia bana eraikitzen dute jokalariek, eta elkarrekin eraikitzen eta bizitzen dituzte mundu eta pertsonaia horiek, jokoaren gidariaren –«maizterraren»– laguntzaz.

Rol-jokoek telesail ezagun hori gogorarazi ohi didate. Gaitasun sozial handirik gabeko jarraitzaile sutsuak etxe-zuloetan sartuta *Dungeons & Dragons*-era jolasten, *Star Wars* ikusten. Karikatura ez oso bidezkoa. Etxe-zuloan ni oraingoan, ordea, asteburuan zer egingo, Durangoko Azokatik ekarri genuenetik hautsa hartzen ari den liburura joan zaizkit begiak.

Dirudienez, bost fakziotan dago banatuta balizko Euskal Herria. Pertsonaiak fakzioren batekoak dira, edo azpifakzioak

sortu dituzte, edo eszizioak... «Hipotesi guztiak zabalik daude[la]» diote, eta jokalariek nahi adina arrarotu daitekeela Euskal Herria, gaurkoa, etorkizuneko zein iraganekoa.

Lehenengo fakzioa, *STMA*. «Moztu eta berez hazten den sugandila gara. [...] STMA-k funtzionatzen du. STMA bizirau-pena da. STMA bizitza da. Denok gara STMA» (16). Bigarre-na, *Internazional Ikus(T)Ezina*. «Porrot egindako Oteizaren egitasmu bakoitzean gaude [...]. Hutsune horretan bilduko gara, eta eraiki egingo dugu gizaki berria, gizarte berria» (34). Hiru, *Lur4a*. «Denec dituzte interesac fictione honetan. Gu, ordea, ez gaituzte engainatu, eta ez gaituzte engainatuco» (52). Lau, *Marxialistak*. «Langile-borroka ekintza zuzena da, aurrez aurrekoa, eta gertu behar dugu egon» (71). Eta bost, *Agentzia*. «[G]utxik ulertzen dute informazioa dela moneta bakarra, eta ez dagoela botererik ez dakarren ezagutzarik» (90).

Zaila da fakzioen nondik norakoak irakurtzerakoan norberaren eta lagunaren argazkiekin ez identifikatzea bakoitza. Baina nahikoa urruntzen dira errealitatetik Atopiaren egileak. Zuberoko azken biztanlea hil denean, lur4tarren helburua da:

Zuberoan teokrazia taoista ezartzea, krudibeganismoa, sexaria-nismoa eta terraplanismoa oinarri moral izanik. Industriarekin lotutako edozein ebidentzia material ezabatzea lurraldetik. (234)

2027ko Tourreko lehen astean Mikel Landak ez zuen erorikorik ez eta denbora galerarik izan. Apokalipsiaren seinaleztat hartuta, masa hirietatik arrapaladan ihes egiten saiatu zen, eta A8an inoizko kolapsorik handiena eragin. (386)

FaceAppen filtro ezezagun batek bizitzaren bidegurutzeetan hartutako erabakien orde alderantzizko utzitako hautuak egin izan bagenitu izango genukeen aurpegia ikustarazten du, eta ez hori bakarrik: bizitza alternatibo horretara jauzi egiteko aukera ematen du. Iñigo Urkullu sanba-irakaslearen afro orrazkera modan dago aurtzen. (395) ...

Dena ez da fantasiako historia alternatiboa, ordea. Alienaziotik askatzeko nahia erakusten du azken orriko letra txikiak. Espazio publikoa egituratzeko, hizkuntza arautzeko, teknokapitalismoa borrokatzeko, teknologia libreak sortzeko... eskatu

ohi da burujabetza. Atopiatarrek, aurrekoez gain, «burujabetza ludikoaren» garrantzia azpimarratzen dute (Atopia dira, bide batez, Nerea Ansa, Ohiana Calparsoro, Yeray Gascon, Galder Gonzalez, Unai Gorrotxategi, Beñat Irasuegi, Xabier Landabidea, Eneko Olazabal eta Gorka Salces).

Kapitalismoak bere burua berrasmatzeko duen gaitasun harrigarriaren zeinu ere bada, batetik, aisiak egun duen pisua eta, bestetik, gure aisiazko formek bizi duten eraldaketa-abiadura azkarra. [...]. Burujabetza ludikoa zuzenean lotuta legoke zaletasun komunitateekin, jolaserako eta solaserako espazio eta denbora elkarbanatuen sorrera eta zaintzarekin, interes eta arretaren lan-keta eta elkarbanatze-sareekin... (398)

Marxek esana ez bada ere, lehenengo pertsona singularreko autoerrealizazio-esperientziak plural bihurtzeko modua izan daiteke jolas kooperatiboa. Jokalariak ez du bestelakotze-efektu brechtiar hura bilatuko –badakigu dagoeneko beste munduak ez direla berez askatzaileak–, baina elkarrekin sortutako mundu arrarotuaren ispiluak geure buruen/gizarteen ikusle bihurtzake. Beste baterako utziko dugu dakigun beste gauza bat, hots, ispiluak gizakion alde bi erakartzen dituela, kritikoa bezainbeste nartzisista. 🌀