



VII. Arte Garaikideko Dokumentazio Zentroen Topaketak

Artiumeko Liburutegi eta Dokumentazio-Zentroa

2014ko urriaren 29an eta 30ean. Artium Museoa
Informazio-zerbitzuen lidergoa XXI. mendean

**Irudizkotik errealitatera. Ubik, sorkuntzako liburutegia,
prototipatuz**

Hitzaldia: Arantza Mariskal

Tabakalera-Ubik, Tabakerako mediateka-proiektuaren
arduraduna

Irudizkotik errealitatera. Ubik, sorkuntzako liburutegia, prototipatuz

Laburpena

Urtebete ere ez da falta Tabakaleraren ateak zabaltzeko. Kultura garaikideko sorkuntza-proiektu bat da, eta bertan izango da Ubik, sorkuntzako liburutegia: Tabakalera dinamizatzeko ardura izango duen tresnetako bat.

Liburutegi/mediateka «klasikoago» baten funtzioak zabalduz, sorkuntza-lekua nahi du Ubikek bihurtu informazioaren transmisiorako elementuen, jakintzaren, artearen eta entretenimenduarena. Ekipo eta instalazio bereziak izango ditu, baita langileak ere, herritarrak eta sortzaileak gidatuko eta animatuko dituztenak.

Inaugurazioaren aurreko garai honetan, Ubik zenbait alderdi ari da lantzen, beti ere lankidetzaren planteamendutik, software librearen filosofiatik, diziplinartekotasunetik, prototipoetatik eta beta iraunkorretik abiatuta. Hori guztia aurkeztuko dugu ponentzia honetan, eskuartean dauzkagun ekimen-ildo batzuen bitartez ilustraturik.

SARRERA

Ubik, sorkuntzako liburutegia

Gaming-a

2.1. Minimap

2.2. Load'": Bideo-jokoaren historia Euskadin (1985-2009)

Lanabesak

3.1. Makusi

3.2. Katalogazio gehitua

Liburutegi zabaldua

Fikzioak

5.1. Fikzioak

5.2. Erabiltzaileak gogoan

SARRERA

Lau urte igaro dira hemen aurkeztu genuenetik garai hartan Tabakaleraren Mediateka zenarentzat diseinatzen ari ginen proiektuaren zirriborroa. Diseinu haren kontzeptu-eremu beretik jarraitu dugu gerora lanean.

Zuzendaritza aldatu da, proiektua doitu dugu, krisi ekonomikoak eragin digu... presarik gabe baina etenik gabe, pausoka-pausoka, lanean jarraitu dugu, eta, hala, abiapuntua izango dena prestatzen ari gara: Tabakalera 2015ean irekiko da.

Ubiken ekimen-ildoak (Tabakaleraren Mediateka gisa ezagutu dugu Ubik orain arte) aktibatuz joan dira, eta ugaltzen ari dira proiektua martxan jartzeko prozesu honetan.

Denbora horretan proiektua osatu behar duten elementuak definituz eta sortuz joan gara. Aktibatzen ari garen ekintza, eginkizun, proiektu, ideia eta abarren zerrenda osoa egiteko asmorik gabe, hautaketa bat egin nahi izan dugu. Txosten honetan, hortaz, lantzen ari garen eginkizun eta proiektu batzuen berri emango dugu.

Testua lau ataletan banatu dugu, eta hauetako bakoitza modu atseginean izendatu nahi izan dugu:

- Gaminga, bideo-jokoaren gaiari erreferentzia eginez.
- Lanabesak, informazioaren kudeaketaren elementu batzuk agertuz.
- Liburutegi areagotua, diseinatzen ari garen prototipoen planteamendua azalduz.
- Fikzioa, egiteko moduak komunikatuz, edo gure prozesuei aplikatzen dizkiegun metodologiak azalduz.

Ubik, Tabakaleraren sorkuntzako liburutegia¹

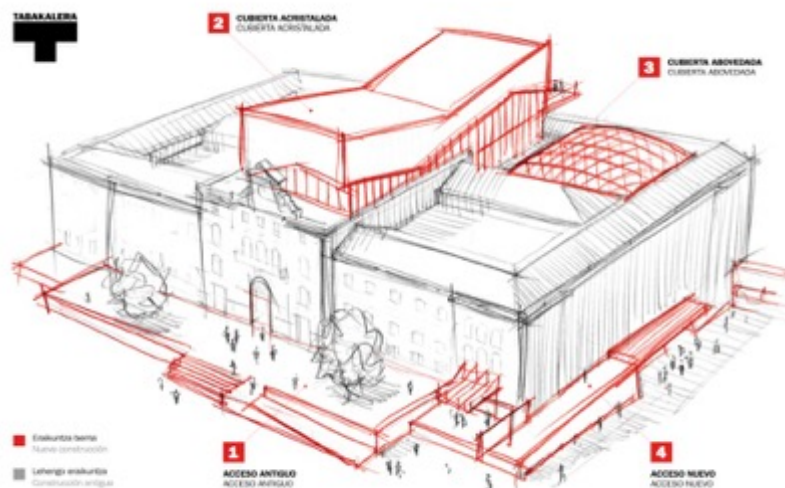
Donostiako kulturaren mundua garapen- eta aldaketa-prozesu bete-betean dago uneotan, urtebete ere ez baita falta Tabakaleraren kultura-proiektua martxan jartzeko edo inauguratzeko. Seinala genezakeen ezaugarrietako bat da, ekarpen garrantzitsua egingo diola Donostiako kulturgintzari.

Ez da erraza Tabakaleraren kultura-proiektua hitz gutxitan azaltzea. Alabaina, proiektu hori esaldi bakarrean definitzeko eskatuko baligute, Tabakalera kultura garaikideko Sorkuntza Zentro bat abian jartzeko xedea duen kultura-proiektua bat dela esanez laburtuko genuke. Berebiziko erronka beraz.

Proiektu horren baitan ari da proiektatzen eta definitzen Ubik, Tabakaleraren mediateka.² Sorkuntza Zentro horretan, eta bertako ildo tematikoei erantzunez, garatuko du Ubikek bere programa, hantxe eskainiko ditu bere zerbitzuak.

¹ Tabakalera-Ubik-en blogeko testua, <http://www.tabakalera.eu/Ubikblog/Ubikbiblioteca-de-creacion-para-la-ciudadania/>

² Lehendabiziko urteetan, Tabakerako «mediatekaz» hitz egin da, aro berriko liburutegi gisa planteatzen direnei ekarpen bat egingo liekeen zerbitzu bat definitzeko asmoz. Proiektuaren fase honetan izen propio bate matea erabaki dugu liburutegi/mediateka horri: Ubik, hain zuzen ere.



Tabakalera

Aldaketa eta krisiko testuinguru sozial batean sortu da Ubik. Bi hitz horiek, jakinduriaz nahasten baditugu, esperientzia, zerbitzu itxuraldatua eman dezakete seguruena emaitza gisa. Lantaldea osatzen duten pertsonak gogor ari dira lanean informazioaren eta dokumentazioaren kontsumoaren premia berriek beren isla izan dezaten Ubiken. Hori dela-eta, hausnarketa egin dugu liburutegiaren (mediatekaren) kontzeptuaz, haren funtzioez, zerbitzuez... gogoan izanik proiektu hau liburutegiaren alorrekoa dela, erakundearen urteetako eta hamarkadetako funtzionamenduaren zama ez daukana, eta egungo liburutegi-ekosistemari ekarpen bat egiteko ardura duela.

Zer eratako liburutegia den Ubik definitzeko, abiapuntuko bi baldintza dauzkagu:

- Tabakaleraren kultura-proiektuaren alorra bera, sorkuntzako zentroa baita.
- Gaur egungo egoera, liburutegiek erronka askori aurre egin behar diotelarik.

Liburutegiek derrigor behar dute eguneratu, eta aldatzen ari dira, ondoko errealitate guztiz agerikoen aurrean:

- % Aro digital batean bizi gara. Modu naturalean bizi dugu mundu analogikoaren eta mundu digitalaren aldiberekotasuna eta bien arteko etengabeko harremana.
- % Etengabea da material eta teknologia berriekiko bizikidetza.
- % Aldatu egin dira informazioaren kontsumoko eta sarbideko ohiturak.
- % Murrizketa ekonomikoak agerikoak dira.

Errealitate horren baitan, erabakiak hartzeko eta proposamenak egiteko erantzukizuna dugu, gogoan izanik arriskuak hartu behar direla. Testuinguru honetan jarriko dugu martxan Ubik, Tabakalerako sorkuntzako liburutegia.

Zergatik definitzen dugu Ubik sorkuntzako liburutegi gisa?

E. Leiven-en txosten baten irakurketa izan zen Ubik sorkuntzako liburutegi izendatzeko abiapuntua; txosten hori ALAk argitaratu zuen 2011n, «Visiones estratégicas para la

biblioteca pública del siglo XXI» izenburupean,³ eta bertan hainbat alternatiba edo planteamendu ematen dira, era bateko eta besteko libutegi publikoak bereiziz.

Egia da Ubik ez dela libutegi publikoa hitzaren zentzu hertsian, zer eratako funtsak kudeatzen dituen gogoan hartuz gero; bai ordea zerbitzatu behar dituen publikoei, lanaren zerbitzuari, «publikotasunari» buruzko kontzeptuari eta abarri dagokienez. Horregatik, Ubikek askotan begiratzen du liburutegi publikoa definitzen duten elementuen ispilura, kasu honetan bezala.

Bazterrean utzi gabe liburutegi publikoetan gertatzen ari diren aldaketak, non liburutegi fisikoak baino gehiago liburutegi birtualak baitauzkagu; non hiritarrak, web orriaren bitartez, edozein lekutatik iristen baitira; non liburutegiek, gizabanakoari bezainbeste, komunitateari erantzuten baitiote, premia desberdinei egokituz; non liburuzainek herritarrei laguntzen baitiete eta haiekin mugitzen baitira; non liburutegiak teknologiarako sarrera suposatzen baitu... Horrez guztiaz gainera, Ubik sorkuntzako liburutegia da, zeren Ubik zerbitzu publiko hori baita (izan nahi du), herritarrek edukiak, artea eta entretenimendua sortzeko aukera izango dutena.

Horretarako, bai edukien nolakotasuna, bai eduki horiek eragiten dituzten eginkizun teknikoak, bilduma modu intuitiboan erabiltzera bultzatzeko xedez bideratu dira. Hiru ekintza-ildori jarraituz ari da Ubik bere bilduma eta bere zerbitzuak martxan jartzen: ikasi, sortu eta gozatu.

Ubiken (eta Ubiken zerbitzarietan edo beste zerbitzari batzuetan) dauden dokumentuak baino harantzago, espazioak eta ekipamenduak berak parte hartzen dute sorkuntza-prozesuetan, bai sorkuntza-prozesuan bideratzeko beharrezkoak diren tresnak eskaintzen direlako, bai xede hori duten espazioak eskaintzen direlako.

Sorkuntza-prozesu guztiek dute jakintzaren premia, eta jakintza hori bere langileen bidez eskainiko du Ubikek, halako eran non herritarrek beste modu batera eskuratzen zailak (edo garestiak) diren gaitasunak eskuratuko baitituzte.

Ubiken azken helburua, Tabakaleraren liburutegia den neurrian, sorkuntzarako grina sustatzea da, eta horretarako beharrezkoa den prestakuntza eskaintzea denontzako espazioa dagoen leku batean, sorkuntza komunitarioa eta esperientzien transmisioa bultzatuz.

Gaming-a

2009az gero bideo-jokoak kultura-industriatzat hartzen dira, baina nahiko bakanak dira oraindik ere kulturarekin lotutako zentroetan duten presentzia. Bereziki deigarria gertatzen da hau liburutegietan eta kulturaren zaintzan eta zabalkundearen diharduten zentroetan, kultura-proiektu honen eskariari oraindik ez baitiote zentro horiek erantzun, eskertzekoak diren salbuespen batzuk kenduta. Horrek ez luke garrantzi handirik izango gogoan hartzen ez bada bideo-jokoaren industriak gainditu egiten dituela zinemaren eta musikaren industriak, azken bi hauek batuta ere.

3

http://www.ala.org/offices/sites/ala.org.offices/files/content/oitp/publications/policybriefs/enfrenta_rse_al_futuro.pdf

Ubikek, hasieran ikus-entzunezkoen munduan espezializaturiko mediateka gisa, eta Tabakaleraren sorkuntzako liburutegi gisa geroago, hasieratik bertatik sartu du bideo-jokoaren mundua bere programan eta bere edukietan.

2011. urtean Arteleku-Tabakalera sorkuntza-zentroaren proiektua aktibatzen saiatu ginen, eta hura zela-eta jardunaldi berezi batzuk antolatu genituen. Jardunaldi haietan, zeharkako moduan, eta era askotako ikuspegietatik, bideo-jokoa landu zen. Era horretan, Jolasean: (bideo)jokoa kultura garaikidean izeneko jardunaldiak egin ziren: 4 haietan, espezialisten eta sortzaileen eskutik, esperimenezkoa, ikus-entzunezkoa, laboratoriorak eta liburutegiak ikuspegi pedagogikotik lantzeko aukera izan genuen, gozatuz eta ikasiz. Azken alderdi horretatik, bideo-jokoa baliatzeko hiru esperientzia landu genituen, kasu honetan, geografikoki elkarrengandik gertu zeuden liburutegi publikoetan.⁵ Azpimarratu behar da Jolasean-go lantegietako lanak biribiltzen zituela jardunaldiak,⁶ alderdi teorikoak eta praktikoak paraleloan lantzeko premia berretsiz, zeina bestalde bideratzen saiatzen ginen proiektuaren ezaugarria baita.



Jolasean. Bideo-jokoaren tokia liburutegietan. 2011-11-29 / A. Orkaizagirre

Jolasean hark garbi utzi zuen Ubik bezalako proiektu batean derrigorrez sartu behar den sorkuntza garaikidearen eremu bat dela bideo-jokoa.

Carlos González Tardón⁷ bezalako profesionalen ezaupideetan oinarriturik, eta haren koordinazioaren pean, lantalde bat jarri genuen martxan Euskal Herriko Autonomia Erkidegoko⁸ eta Nafarroako⁹ bideo-jokoaren «ordezkariekin», alderdi honetatik Ubikek

4 <http://www.jolasean.eu/es>

5 Mahai-inguruaren bideoa: <http://vimeo.com/album/1830310/video/35310889>

6 <http://www.jolasean.eu/es/talleres.php>

7 <http://www.carlosgonzalezardon.com/>

8 Iruri Knör, Arturo Monedero eta Joannes Txabarri.

9 Iñaki Huarte.

alor horretan egin dezakeen lanaz hausnarketa egiteko helburuarekin. Lan horretatik dokumentu bat sortu zen, eta hartan, Ubikek parte har zezakeen, edo erantzun zitzakeen alderdiak zerrendatzeaz gainera, berebat aipatzen ziren Euskadiko bideo-jokoaren munduan behar den bezala zaintzen ez diren premiak eta, nolabait ere, landu behar liratekeenak, Tabakalerak bere proiektuan planteatzen zitzakeenetatik aparte.

Ekipo honen lanaren emaitza ona izteaz gainera, azpimarratu behar da luxu handia izan zela bideo-jokoaren mundu osoko adituekin topo egitea, haiei aditzea, haiengandik ikastea.... Gaur egun, gustatuko litzaigukeen erritmoan ez bagoaz ere, beti daukagu haien iritzira eta lankidetzara jotzea, eta ez bakarrik bideo-jokoaren gainean pentsatzen eta hausnarketan hasi ginen taldearekin, baita eremu bereko beste eragileekin ere. Saio haien ondoren –haien prozesua eta konklusioak osorik daude dokumentu batean jasoa–, 10 lanean hastea erabaki genuen, bi proiektu martxan jarritz:

Minimap
Euskadiko bideo-jokoaren historia

2.1. Minimap¹¹

2013an hasi ginen proiektu hau lantzen. Euskadiko bideo-jokoaren sorkuntzaren mapa egitea da helburua; mapa batean ipintzea Euskadin eta Nafarroan sorturiko bideo-jokoetako bakoitza. Tabakalera-Ubiketetik bultzatu dugun lankidetzaren proiektu bat da, eta era guztietako bideo-jokoaren produkzio lokala bildu eta sarrera eta ikusgaitasuna eman nahi die, izan bideo-joko herrikoiak, komertzialak, artistikoak... eta, era horretara, sortzaile guztiek, amateurrek nahiz profesionalak, beren lanak publiko guztien eskura jartzeko aukera izango dute.

Mapeo honen bidez bildu nahi ditugun bideo-jokoak ez dira bideo-joko komertzialak bakarrik; pixkana-pixkana, indie deitzen direnak ere ari gara jasotzen, alegia, partikularrek eginak, oso aurrekontu murrizekin edo batera aurrekonturik gabe. Minimap-en jasotzen ditugu bai zirkuitu komertzialetan sartzen diren bideo-jokoak, helburu artistikoz sorturikoak, hala nola ikasleek eta zaleek sorturikoak...; alegia, Euskal Herrian ekoizitako guztiak.

Beste mapa-proiektu batzuetan oinarrituz,¹² eta gorago aipaturiko lantaldearekin landu genituen irizpideekin eta bildu beharreko edukien egiturarekin, lanean hasi ginen. 2013aren bukaeran, eta Hòplayren baitan,¹³ prototipoa aurkeztu genuen eta mapeatzen hasi ginen.

10 Bideo-jokoak EAEn eta Nafarroan mapeatzen (2012)

11 <http://minimap.jolasean.eu/>

12 Esate baterako, Soinu-mapa <http://www.soinumapa.net/?lang=es>

13 <http://www.alhondigabilbao.com/hoplay>



www.minimap.jolasean.eu

Minimap lankidetzazko proiektua da, bideo-joko bat sortu duen orok mapara igotzeko aukera izan dezan pentsatua baita. Hiru modu daude bideo-jokoak Minimapen sartzeko: guk linean igotzea gomendatzen dugu, eta horretarako alta eman behar da sisteman; sortzaileak mezu elektronikoa bat bidal dezake, edo posta baliatu bestela.

Proiektua wordpress-en garatu da (software librea), eta, horri esker, datuak denbora errealean gaurkotzen eta ikusten dira. Testuak, eta baita plataforma bera ere, euskaraz, gaztelaniaz eta ingelesez daude. Ubiken lantaldea arduratzen da itzulpenak egiteaz, baita igotzen den informazioa osatzeaz ere.

Datu-baseen egitura ez da batere konplexua, baina ondo erantzuten die era honetako proiektu batek informazioa jasotzeari dagokionez dituen premiei. Hona hemen zer eremutan jasotzen diren bideo-joko bakoitzaren datuak: argitalpen-urtea, lizentzia mota, euskaraz badagoen, titulua eta deskribapen laburra, egin den lekua (mapeoaren puntua), zer plataformarako dagoen eskuragarri, jolas-mota, adin gomendatua (Pegi), sortzaileen datuak, garapenari buruzko informazioa (motorrak, sistemak...), eta irudiak eta bideoak.

Prototipoa 2013ko azaroan aurkeztu zenetik gaur arte, 194 bideo-joko igo dira guztira. Azpimarratu behar da denbora honetan guztian eginahal handia egin dela Tabakalera jolasak linean jartzeari denbora eskaintzeko; baina pixkana-pixkana, gero eta gehiago dira beren lan propioak igotzen dituzten eragileak edo sortzaileak.

Minimap, bideo-jokoak berreskuratzeko, kudeatzeko eta haiei buruzko informazioa emateko tresna garrantzitsua izateaz gainera, sektore honetako eragileekin harremanetan jartzeko aukera eman digun proiektu bat ari da gertatzen, haiengandik ikasten eta elkarrekin bideratzeko moduko ekintza-ildoetan pentsatzen laguntzen diguna.



Minimap eta bideo-jokoaren sorkutzaren nondik norakoa Euskal Herrian.
2014-02-27 / A. Orkaizagirre

2.2. Load¹⁴: bideo-jokoaren historia Euskadin (1985-2009)¹⁴

Inork galdetuko balu zein den Euskadin sorturiko aurreneko bideo-jokoa, asmatuko ote genuke erantzuten? Horrelaxe hasi zen pentsatzen Julen Zaballa, Asadapi,¹⁵ euskal bideo-jokoaren historiari buruz ikerketa bat egitea gustatuko litzaiokeela edo egin behar zela.

2012an egin genuen eta lan honetan gorago aipatu dugun hausnarketaren baitan, era honetako proiektu bat martxan jartzeko aukera planteatu zen. Hala, 2014an hasi da lan hau, J. Zaballaren parte-hartzeari eta lanari esker.

Proiektu honekin, euskal bideo-jokoaren programatzaile, grafista eta banatzaileei egindako elkarrizketatik abiatuta, kontakizunen erara jaso nahi da Euskadin helburu ludikoekin sorturiko softwarearen lehen bi hamarkadetan izandako eboluzioa. Horretarako, elkarrizketak egiten ari dira protagonista garrantzitsuenekin, kontakizun bat osatuz, beren testuinguru historikoan, gure lurraldean bideratu den bideo-jokoaren sorkuntzaren mugari nagusien bitartez. Hona hemen protagonista horietako batzuk: Ricardo Puerto eta Raúl López Zeus Softwarekoak, Víctor Ruiz Dinamic Softwarekoa, Sabino San Vicente Euskal Encounter-ekoa (Amiga party), Danel Solabarrieta Elhuyar Fundaziokoa eta Igor Ruiz, Iñigo Ayo eta Joseba Epalza freelanceak.

Uneotan hiru kapitulu argitaratu dira aurreikusita dauden hamar kapituluetatik, eta beste horrenbeste daude argitaratzeko prestakuntza-fasean. Kapitulu beregain gisa argitaratzen badira ere, bukaeran denak batera kaleratzea da helburua.

Tabakalerarentzat, proiektu honek bideo-jokoaren mapeoa osatzen du, Minimap, zeren Load¹⁴: Euskal bideojokoaren historia (1985-2009) laneko kapituluetan aipatzen diren bideo-joko guztiak mapeoaren plataforman kargatzen baitira.

¹⁴ <http://www.tabakalera.eu/es/proiektuak/bideo-jokoaren-historia-euskadin-2/>

¹⁵ <https://twitter.com/Asadapi>



Euskal Encounter. LOAD™ en aurkezpena. 2014-07-26 / A. Orkaizagirre

3 LANABESAK

Hainbat eratako lanabesak ari gara erabiltzen, sortzen eta egokitzen Ubiken. Txosten honetan bi aurkezten ditugu, garrantzitsuenak inondik ere: Makusi eta garatu dugun katalogazio-esparrua edo planteamendua.

3.1. MAKUSI

2009ren amaieran eta 2010aren hasieran heldu ginen Tabakaleraren bulegoetara, eta Tabakalera bideratzen ari zen programak sorturiko dokumentazio guztiari aurre egin behar izan genion orduan.

Une hartan Ubik definizio-fasean bazegoen ere, eta, aldi berean, Tabakaleraren kultura-proiektuaren beste premia batzuei eta beste kontzeptu-esparru bati erantzuten bazion ere, guk oso argi geneukan dokumentazio honen garrantzia, bai proiektuaren memoriari zegokionez, bai landu behar genuen eduki bakar eta ezin errepikatuzkoa iruditzen zitzaigun aldetik.

Era honetako dokumentuei, era honetako edukiei, arreta handirik ez ematea izaten da ohikoena, eta askotan gertatzen da, denbora igarotzen denean, bolumena bera arazoa izatera iristen dela dokumentuak kudeatzeko, edota, aitzitik, iristen da haien balioaren kontzientzia izatera era honetako funtsak lantzea planteatzen denean, erakundearen programaren memoriarekin.

Era horretan, funts sakabanatu baten aurrean aurkitu ginen, kokagune desberdinak zituelarik bulegoaren barruan eta kanpoan. Berez digitala zen funtsa. Eskubideak emateko eta lizentziak definitzeko eskakizunak gogoan hartu gabe sorturiko funtsa. Ikus-entzunezkoen funtsa. Era honetako egoerei aurre egin beharrak nagikeria sor lezake, baina Ubiki entretenigarria, bizigarria iruditzen zitzaion.

Ia lau urte igaro dira, eta ez gara beti nahiko genukeen erritmoan lanean aritu, baina hala ere, aldi horretan, osatu dugu pixkana-pixkana Makusi deitzen dugun proiektua.

Makusi

«Makusi» gure herri-kulturatik berreskuratu dugun hitza da, «Ikusi makusi» izeneko jostetatik hain zuzen ere.

Proiektu gisa, Tabakalerak ekoitziriko informazioa eta funtsak herritarren eskura jartzea suposatzen du Makusik. Era berean, gurekin elkarlanean egiten diren beste proiektuetako funtsak ere sar daitezke Makusin, hala nola, Encuentro Internacional de estudiantes de Cine deritzana, Donostiako Zinemaldiarekin eta DSS2016rekin elkarlanean antolatzen duguna, eta baita gureak ez diren beste proiektu batzuk ere, esate baterako ERTZ musika-jaialdikoa.¹⁶

Makusi proiektuaren egiturak lau alderdi eta fase ditu, zeinetan derrigorrezkoa baita Tabakaleraren alor edo departamentuen parte-hartzea:

Lege-alderdiak: erabilera-eskubideei eta lizentziei buruzko gaiak.
Sail bakoitzak Tabakaleraren programan parte hartzen dutenekin ixten dituen kontratuak.

Dokumentu-errepositorioa.
Eremu bakoitzean biltzen eta Ubikera helarazten den dokumentazioari esker elikatua.

Makusi datu-basearen karga.
Hemen derrigorrezkoa da proiektuaren arduradun bakoitzak osatzen duen eta arintasunez helarazten duen informazio osoa.

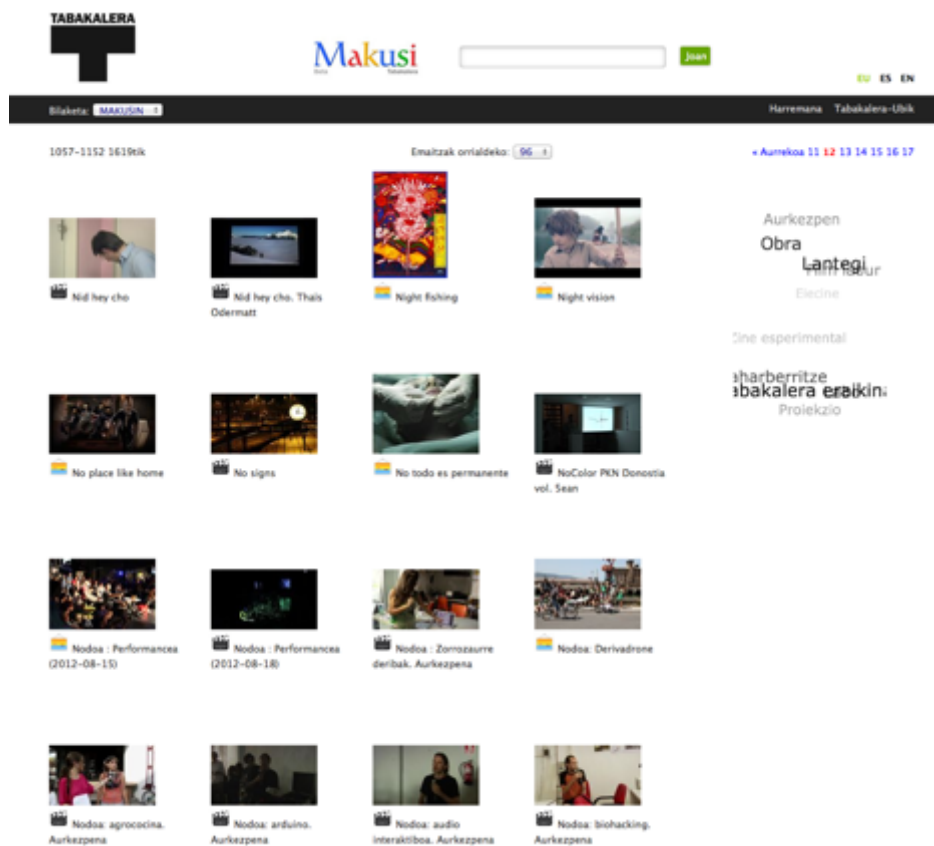
Edukien kontsultarako eta bistaratze-entzunaldietarako sistema.

¹⁶ <http://www.ertza.net/>

Makusiren ezaugarrien definizioak, hala nola proiektuarenak bere osotasunean, Tabakaleraren giltzarrietako bat du oinarritzat: software librearen filosofia. Gure proiektuak, filosofia horretan oinarriturik, sarbide publikoko baliabideak ipini behar ditu, partekatu eta aldatzeko aukera eman, baita haien zabalkundea sustatu ere.

Makusik bi alderdi ditu: alde batetik, mSQL sisteman garaturiko datu-basea,¹⁷ zeinean lantzen baita informazioaren karga eta errepositorioarekin duen harremana, eta, bestetik, bilaketa- eta bistaratze-sistema, Dspace-n garatua.¹⁸

Uneotan, 3.985 erregistro dauzkagu kargatuak; sail berezi bat dute lizentzia eta eskubide-erabilera eguneratuarekin (CC-by-SA),¹⁹ eta eduki guztiak daude dokumentu-errepositorioan, deskribatuak eta datu-basean etiketatuak. Sistema hizkuntza-anitza da, euskaraz, gaztelaniaz eta ingelesez, eta beste hizkuntza batzuk modu errazean eransteko aukera ere badago. Hizkuntza-aniztasuna Tabakaleraren kultura-proiektuaren beste ezaugarri bat da, eta definitua dago bai informazio-kargarentzat (lan-hizkuntza), bai kontsulta moduan edota berreskuratzeko.



Makusi

3.2. KATALOGAZIO AREAGOTUA

- 17 <http://en.wikipedia.org/wiki/MSQL>
- 18 <http://es.wikipedia.org/wiki/Dspace>
- 19 <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

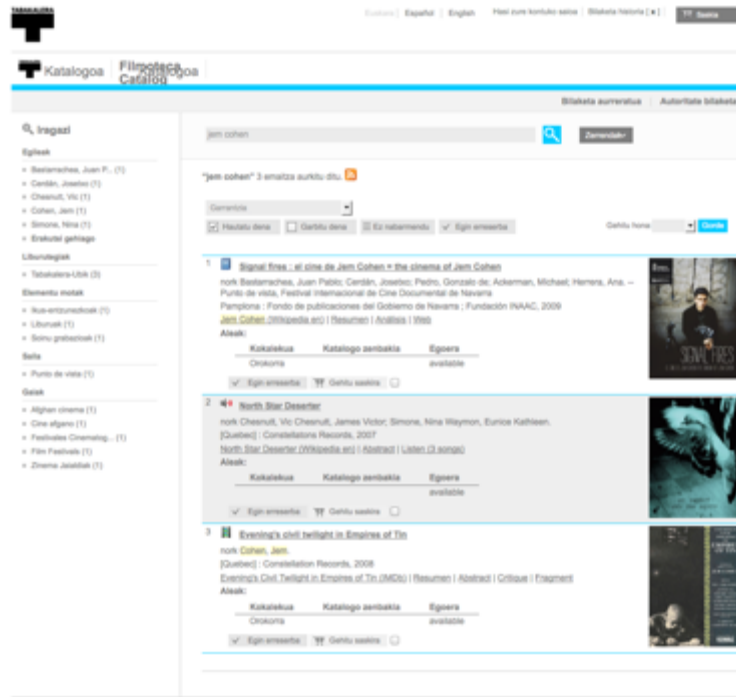
Katalogoaren eraikuntza da, bildumaren sorkuntzarekin batera, ordu gehienak eskaintzen zaizkion eginkizun teknikoak. Katalogoa da erakundearen bilduma islatzen duen lanabesa, eta orobat da herritarrekin harremanetan egoteko modua.

Bada berria ez den errealitate bat, hain zuzen ere, gutxitzen ari dela katalogoen kontsulta. Urteak dira, informazioaren premiei erantzuteko, herritarrok gero eta gehiago jotzen dugula Internetera eta bilatzaileetara, liburutegietako eta artxiboetako katalogoetara jo ordez.

Ubikek hausnarketa egin du alderdi hauen gainean, herritarrek mende berri honetan dituzten kontsulta-usadioetatik eta erabileraren informaziotik abiatuta. Gertatzen ari diren aldaketak aintzat harturik, eta herritarren premiei eta usadioei erantzun nahian, irizpide jakin batzuk definitu dira Ubiken katalogoa sortzeko. Laburtuz, honako hauek dira:

- % Ez da aski erreferentzia bibliografikoak berreskuratzea. Gaur egun, Interneteko plataformek oinarritzko informazioa baino gehiago berreskuratzeko aukera ematen dute, bestelako datu batzuk erantsiz, baita eduki osagarriak erantsiz ere; ezin gara atzean geratu.
- % Katalogo konbentzionalek eskaintzen dituzten erreferentzien zerrendak gaintu eta harago joan behar dugu. Erreferentzia bakoitzaren informazioaren esparrua lortzea da helburua. Hau da, erreferentzia bere inguruan kokatuko duen informazioa behar da berreskuratu, esate baterako, balorazioak edo kritikak, laburpenak, aurkibideak... horiek denek asko laguntzen baitute. Informazio horretan oinarrituta, dokumentuaren interesaren maila baloratzeko behar adina datu izango du erabiltzaileak.
- % Edukietara zuzenean jo ahal izatea da erabiltzaileak gehiena eskertzen duen gauzetako bat. Hori horrela izanik, eta betiere lizentziek uzten badute, eduki osoak jarriko ditugu erabiltzaileen eskura.

Gauza jakina da zaila eta astuna izaten dela katalogatzeko eginkizuna. Egia da halaber zaila dela edukiei erreferentzia egin ahal izatea, edo edukiak hustutzea. Aldi berean, ondo dakigu gai espezializatuko erakundeak edo proiektuak asko aberasten direla lan hau egin daitekeenean. Horretantxe ari da Ubik orain hain zuzen ere.



Udako katalogoa

Edukien artean nabigatzeko aukera eskaini nahi dugu, esteken eta harremanen bidez, haien artean ibilbideak sortu ahal izateko. Helburu hori lortzeko xedez, honako jarraibide hauekin ari gara lanean, besteak beste:

- % Dokumentuen arteko harremana: katalogoko elementu bat beste batekin edo batzuekin lotzea, betiere harremana interesgarria eta aberasgarria dela uste bada.
- % Estekak ezarri Wikipediako edukiekin, beti ere dokumentuari informazio osagarria eranstean badi; esteken lotura hauek gaiekin eta egileekin/sortzaileekin egiten da batez ere. Horri esker, testuinguru kronologiko batean ipini genezake dokumentua, eta era horretan jakingo dugu non sortu den, nolako harremana duen beste egileekin, nolako harremana duen beste obrekin, etab.

Ikus-entzunezkoen dokumentazioan maiz egiten den gauza da esteka ipintzea Filmaffinity edo IMDbrekin. Era horretan, eskura izango dugu pelikulen alderdi teknikoari eta artistikoari buruzko oinarritzko informazioa.

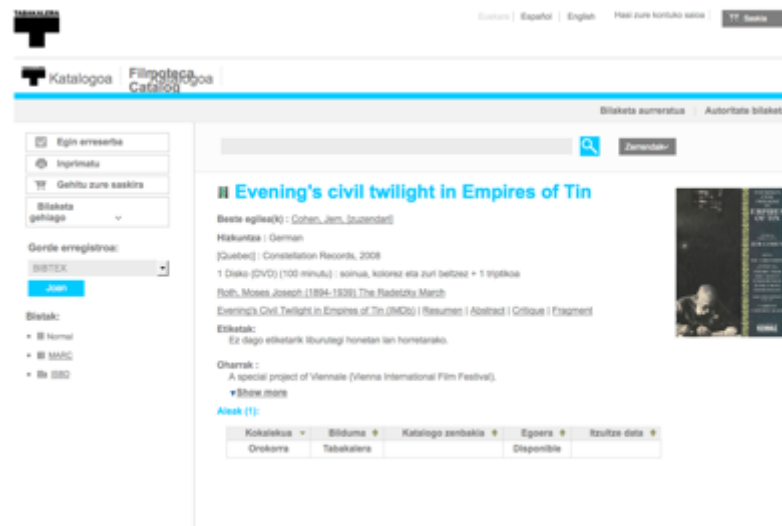
Laburpenak, kritikak eta analisiak erantsi. Datu horiekin gauza gehiago jakin ahal izango dugu pantailan daukagun erreferentziari buruz; eta horrek erabakitzen lagunduko digu dokumentua guretzat interesgarria ote den, nolako harrera izan duen, dokumentua kokatzen eta ulertzen ere lagunduko digu, etab.

Liburuaren aurkezpenarako esteka: bereziki, egileak edo artistak berak argitaratu edo egin badu. Aukera ezin hobea da lan baten helburuaren eta zentzuaren berri jakiteko. Badira honen zenbait adibide non, esate baterako, egilea bere sorkariak mintzatzen den hitzaldi bat eranstean denekoa.

Youtube, Vimeo, Facebook, Flickr edo bestelako kanalekiko edo plataformekiko estekak. Nahiko gauza ohikoa izaten da kanal horietan edukien informazio gaurkotua lortzea: modu ezin hobea da egile eta artista askoren bilakaeraren berri jakiteko.

Edukietarako estekak: pelikulen kasuan, aurrekoetarako estekak izan daitezke, baita eduki osorako estekak ere. Antzera gertatzen da liburuen kasuan, partekako edukiak edo eduki osoak aurki baikenitzake. Beste era bateko dokumentuak aipatuz, badugu bideo-jokoen adibidea ere, zeinetan zuzenean jolas baikaitezke katalogoko informazioaren bitartez.

Eduki osorako sarbidea izateko zailtasunak direla-eta, laguntza handiko iturria izaten da, erreferentziak baliagarriak diren edo ez ikusteko orduan, aurrekoetarako edo kapituluatarako sarbidea erraztea.



Ubik katalogoa

Paperaren gainean, ekarpen hauek onak eta interesgarriak dira, baina badakigu konplikazioak eta buruko minak sor daitezkeela aplikatzeko garaian. Erraza da konturatzea zenbat ordu suposatzen zuten lan horrek, esate baterako. Era berean, ezin dugu ahaztu nolako arazoa suposatzen duen Interneten edukiak desagertzea eta estekak haustea; are arazo handiagoa da Marc formatua zeinen murrizta geratzen den era honetako funtzioak betetzeko orduan. Hala eta guztiz ere, sinetsita gaude mereziko duela ildo honetatik lanean jarraitzea.

4 Liburutegi areagotua

Bere horretan dirauen errealitate bat da liburutegia dela orain ere pertsonen eta jakintzaren arteko lotura-elementua. Ezin eztabaidatuzko gauza da Internet dela gaurko liburutegi handia, artxibo handia, eta Interneten hautatzen, antolatzen eta ematen diete zentzua herritarrek edukiei. Garrantzitsua da errealitate horretaz konturatzea, eta hausnarketa egitea eman behar ditugun pausoez, ondo definitzea zer egin behar dugun

gero prozesu horretan gauza fisikoren bat egitea lortzeko. Pentsatu beharra daukagu nola bihurtzen diren gure liburutegi-zerbitzuak trukeko toki, informazio kolektibora iristeko plataformen sorrera-leku.

Guretzat, liburutegi areagotuaren kontzeptuaz jardutea (liburutegi zabaldua ere deitu ohi diogu), etorkizuneko liburutegian pentsatzea da; pentsatzea nola erabil litekeen teknologia irisgarria, gure erakundeetako apaletan eta zerbitzarietan metatua dagoen jakintza hobeto erabili ahal izateko; nola pentsatu zerbitzuak «beste modu batean»; nola bideratu teknikarien eta erabiltzaileen arteko elkarrizketa.

Teknologiak eskaintzen dituen tresnen ahalduntzetik abiatuta, herritarrekin batera eraikitzen den etorkizuneko liburutegi batean pentsatzea.

2013ko azaroan antolatu genuen lehen Liburutegi areagotuaren lantegia, ArtekLab20 (Jaime de los Ríos eta Daniel Tirado), liburutegientzako zerbitzuak pentsatzeko eta prototipatzeko xedearekin. Lantegi hartan aukera teknologiko, bisual eta artistikoen mundu bat zabaldu zitzaigun, parte berdinetan, ia gutako edozeinen eskura zegoena. Paradigmaren aldaketak teknologiarako sarbidea demokratizatu duela frogatzeko eginahaletan, gure ustez herritar guztiak izan baitaitezke sortzaileak, hainbat proiektuz gogoeta egitera bultzatu gintuzten ArtekLabeko kideek; proiektu haiek zientzia-fikziozkoak iruditzen zitzaizkigun hasieran, baina orain uste dugu baten bat errealitatea izan daitekeela Ubiken.



Liburutegi handituaren lantegia, 2013-11-27 / A. Orkaizagirre

Aurten proiektu hau ari gara lantzen. Premiei eta Ubiken zerbitzu-ildoei buruz hausnarrean aritu ondoren, beharrak eta arazoak berrikusi genituen, baita zerbitzuen hobekuntza posibleak ere, eta zerrenda zabal bat osatu genuen, gero mugarriztatu duguna. Zerrenda horretan daude, besteak beste, egin beharreko zerbitzuaren edo proiektuaren definizioa edo helburua, izan litezkeen soluzioak, erabili beharreko

teknologia, etab. Bigarren fase batean, gogoan ditugun prototipoen hautaketa bat egin dugu, eskuartean proposamen egingarriak izateko xedez. Esate baterako:

- Eduki digitalen ikusgaitasuna. Nola lortu eduki digitalek eta eduki analogikoek presentzia bera izatea espazio fisikoan? Eta, modu berean, nola lortu eduki analogikoek presentzia digitala izatea?
- Ubikerako sarbidea izaten lagundu/erraztu, baita bertako espazioetan zirkulatzea bideratu ere. Nola daki erabiltzaileak zein den espazioan jarraitu behar den ibilbidea? Nola heldu interesatzen zaion espaziora?
- Hautaturiko edukiak bistaratu, modu desberdinetan, espazio eta gainazal desberdinetan.
- Ikusmen-arazoak dituzten pertsonen Ubikeko espazioarekin eta edukiarekin interakzioan jardutea bideratzea.
- Sistema «sotilak» sortzea espazioaren kontrolerako: ireki eta itxi, zarataren kontrola...

Fikzioak

Fikzioak..., Ubik, eta Tabakalera, definituz eta taxutuz joateko erabiltzen ari garen metodologietako bat fikzioak asmatzea da, irudikatzea... zer izan behar duen/zer izan daitekeen Ubik.

Transmititzen saiatu garenean zer gertatuko zen gure ustez Ubiken eguneroko bizimoduan, eta zer eratako erabiltzailerik beharko zion erantzun, edota nolako zerbitzuak beharko zituen, etab., garrantzitsua izan da irudimenaren eginahala. Aldez aurreko eskemak gaindituz, eginkizun konplikatuak izan da, eta da, lan egiteko usadiozko moduak auzitan jartzea eta herritarren tokian jartzen ahalegintzea.

Saio bat egiten dugu bistaratu eta irudikatu nahian zer eratako pertsonen eta kolektiboen eskaini behar dizkien Ubik bere zerbitzuak, zeini eman behar dion laguntza, eta pentsatzen dugu, irudikatzen dugu eta egoera konplexuetan jartzen gara. Horrek lagundu egiten du. Herritarren tokian jartzea, zer behar duen pentsatzea, nola nahi lukeen zerbitzua eskuratu... hori dena funtsezkoa da. Zergatik interesatuko zaio Ubik jubilatu bati? Nola erabiliko dute Ubik hirian pisua partekatzen duten ikasleak? Nola erantzun Tabakalerako egoiliar baten premiei? Eta Tabakalerako eraikinera ezin heldu diren erabiltzaileak gogoan izanik, nola lortu Ubik espazioaren eragozpenak gainditzea?

5.1. Fikzioak

Gauza arriskutsua da hiritarra gogoan izan gabe definitzea zerbitzuak, edota zerbitzu publiko baten funtzionamendua. Horrek ez du esan nahi herritarrek erabaki behar duenik zer zerbitzu eskaini behar den, nola funtzionatu behar den, nola komeri den antolatzea; baina sinetsita gaude, hala eta guztiz ere, Ubikentzat aberasgarria izango dela herritarrekin elkarrekin jardutea, herritarrei aditzea, herritarrengandik ikastea.

2013ko udazkenean, bitartekaritzako arloko lankideekin, herritarren premiak eta proposamenak jasotzeko erronkari heldu genion. Proiektutik hurbilena dagoen inguruarekin hitz egin nahi izan gehuen, eta, hori dela-eta, Egiako auzoko pertsona eta

kolektiboekin jarri ginen harremanetan (Dandai Emakume Elkarte, Antxeta Ttan-Ttakun Denbora Libreko Elkarte, Egiako musikari taldea eta Egiatarra-ko emakume talde bat, Jubilatuen eta Pentsiodunen Elkarte).



Fikzioak 2013 / A. Revuelta

Ez da gauza erraza saio hauen laburpenaren berri ematea. Ondoren aurkezten duguna landutako ildoak dira, edota saio guzietan komentatu ziren gaiak. Kasu bakoitzean gainera, parte-hartzaileek funtzionamenduko, zerbitzuetako, gogoan hartu beharreko alderdiak eta beste batzuk proposatu zituzten.

- Erraza eta ulergarria: Tabakalera-Ubiken gauza erraza izan behar du espazioa ulertzea eta ekintzak bideratzea. Zerbitzuek hizkera soila behar dute erabili, edozein pertsona izan ahal dadin zentroko erabiltzailea.
- Elkarlanerako gonbidapena: gogoan hartu behar da lankidetzaren proiektuak garatzeko aukera. Horregatik, pertsonen nahiz kolektiboentzuzuzenduko zaizkie zerbitzuak. Harreman hori, gainera, fisikoki hurbila den norbaitekin eman daiteke, edo munduaren beste aldean lanean ari den batekin.
- Dibertigarria: jendeak ondo pasa lezake Ubiken, eta zerbitzuak zentzu horretan behar dira pentsatu.
- Sormena sustatu eta bideratu: Ubik gogoan hartzen du Tabakalera sorkuntza-zentroa dela, eta, hala, artisten eskura ipiniko ditu, eta hiritarren eskura oro har, sormena sustatzeko xedea duten tresnak eta baliabideak.
- Gaur egun oso zabaldua dago DIY filosofia,²¹ gero eta gehiago ari da zabaltzen, eta, hori dela-eta, pertsonak autonomoagoak izan daitezke, eta indartu egiten dira elkarlanaren eta jakintza partekatzearekin balioak.
- Denontzako topalekua: Ubik erabiltzen duten pertsonen berea balute bezala sentituko dute espazioa. Zentzu horretan, espazioa pertsonalizatzeko aukera ere izan liteke.
- Ezagupena partekatu: jende guztia izan liteke gairen batean «aditua». Ezagupen horiek partekatzeko espazioak sortzea da helburua.
- Parte-hartzea: Tabakalera-Ubik erabiltzen duten pertsonen aukera izango dute jardueren bat proposatu, saiatu eta tankeratzen. Gauzak hobeto egin litezke

²¹ http://es.wikipedia.org/wiki/H%C3%A1galo_usted_mismo

denon parte-hartzearekin eta denon eskarmentuarekin. Horrek duen garrantzitzen isla dira Fikzioak-eko lantegi hauek.

4.2. Erabiltzaileak

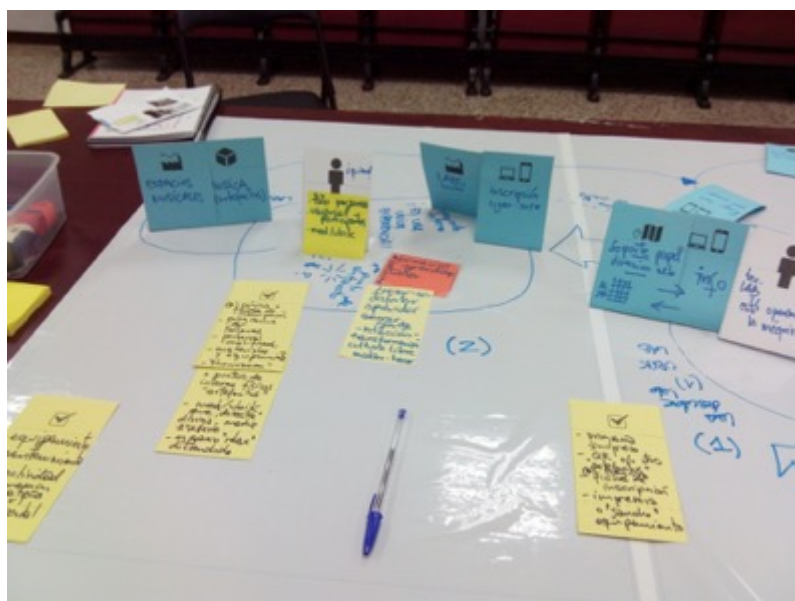
Ezin da Ubik ulertu ez bada gogoan hartzen Tabakalerak eskaintzen duen testuinguru guztia. Jakitea nola planteatzen den Ubik Tabakaleraren beste alorretatik, lanaren eta funtzionamenduaren jarioetan pentsatzea, bai espazioaren baitan, bai erabiltzaileen premien baitan, funtsezko ariketa da, beste alderdi askoren artean, izan daitezkeen gatazkei antzemateko eta funtzioak koordinatzeko.

Lan-alorrak edo lan-eremuak bat baino gehiago diren kultura-proiektu bat (ikus-entzunezkoak, praktika garaikideak, heziketa, laborategiak eta Ubik); era askotako publikoak zerbitzatzen dituen kultura-proiektua (oso sortzaile espezializatuengandik hasita, herritarrenganaino oro har), parte hartzeko maila desberdinak eskaintzen dituen kultura-proiektu bat, proiektzioen, lantegien, egoitzen, eta abarren bidez; espazioa eta bere programa beste erakundeekin partekatzen eta koordinatzen duen proiektu bat; alor bakoitzak, elementu bakoitzak gogoan izan behar du beti zer ekosistematan dagoen, eta zer eginkizun betetzen duen ekosistema horretan, modurik arin eta erosoenean funtziona dezan eta jaria dadin dena, bai erabiltzaileari, bai ekipoari dagokionez.

Gauza konplikatuak da elementu komun guztiak sumatzea eta koordinatzea, eta orobat bakoitzaren elementu ezaugarriei, hala nola eman behar diren jarioei, antzematea.

Zer suposatzen duen imajinatu behar dugu Ubikera (eta Tabakalerara) jotzen duen hiritar batek, eta zerrenda batean ipini alor bakoitzean gogoan izan behar ditugun alderdi guztiak, premiez, eragozpenez ohartzen laguntzen dutenak; jarioak, alderdi administratiboen kontrola, etab. definitu behar dira.

Imajina dezagun Nereak, 15 urteko neska gazte bizitasun handiko batek, Ubikera joan nahi duela bideokamera bat maileguan eskatzera. Interesatua dago ikus-entzunezkoen munduan, oso argi ez badaki ere zer ikasketa egin. Nola jakingo du Ubikera zerbitzu hori eskaintzen duela? Egin lezake nahi duen hori? Zer pauso eman behar ditu? Zer gertatzen da Ubikera ailegatzen denean kameraren bila? Eta gero? Ubikera bazkide egingo da? Nerea Ubikera erabiltzaile aktiboak izatera helduko da? Eta Tabakalerarena?...



Zerbitzuak definitzen / A. Mariskal

KONKLUSIOA:

Ubik, Tabakaleraren sorkuntzako liburutegia, definizio batera heltzeko eta abian jartzeko pausoak ematen ari da. Erronka garrantzitsua da, hortxe dago ez asmatzeko arriskua eta lana izugarria da; baina gure ustez jaio den garaiarekin adostutako proposamen bat egiteko modu bakarra da. Ez dugu denean asmatuko, baina akatsetatik ikasten da gehien.

Ubik... abentura bat da!