ZORIAREN ESKU HARTZEA SORMEN PROZESU LUDIKOETAN ETA BERE EGIAZTAPENA PINTURA PRAKTIKAN

Usoa Fullaondo Zabala

2010

Zuzendariak: Adolfo Ramírez-Escudero eta Txus Meléndez

Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitatea

© Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua
ISBN: 978-84-9860-489-4

ZORIAREN ESKU-HARTZEA SORMEN PROZESU LUDIKOETAN ETA BERE EGIAZTAPENA PINTURA PRAKTIKAN

Usoa Fullaondo Zabala

Zuzendariak: Fito Ramírez-Escudero eta Txus Meléndez

Arte Ederren Fakultatea

Pintura Saila

eman ta zabal zazu

Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

Eskerrak: amari eta aitari

ZORIAREN ESKU-HARTZEA SORMEN PROZESU LUDIKOETAN ETA BERE EGIAZTAPENA PINTURA PRAKTIKAN

0. AURKIBIDEA

1. SARRERA 7

1.1. IKERKETA GAIA ETA HELBURUAK 7

1.2. MOTIBAZIOAK 9

1.3. MARKO TEORIKO ETA METODOLOGIKOAK 11

1.4. HIPOTESIAK 12

2. ZORIA TERMINOAREN KARAKTERIZAZIOA 17

2.1. OSAGAI ETIMOLOGIKOA 17

2.1.1. Zoria azare legez 18

2.2. OSAGAI ENTZIKLOPEDIKOA 19

2.3. OSAGAI FILOSOFIKOA (HURBILKETA) 20

2.4. ZORIA ZIENTZIAREN IKUSPUNTUTIK 22

2.4.1. Izaera determinista duten interpretazio arrazionalistak 23

2.4.2. Interpretazio deterministen krisia. Indeterminismoa eta mekanika kuantikoa 24

2.4.3. Zoriaren gaineko interpretazioak XX. mendean 25

2.4.3.1. Zoria eta beharra 26

2.4.3.2. Kaosaren teoria 27

2.4.3.3. Geometria fraktala 28

2.4.4. Zoriari buruzko interpretazioak gaur egun. Zoriaren betebehar sortzailea 31

2.4.4.1. Zoriaren garrantzia aldaketaren izaeran eta naturaren konplexutasunean 33

2.4.4.2. Murrizketak sormenaren iturri bezala 35

2.5. ZORIAREN INTERPRETAZIO ALTERNATIBOAK 37

2.5.1. Patafisika 38

3. PROZESU LUDIKOEN KARAKTERIZAZIOA 39

3.1. SARRERA 39

3.1.1. Jolasari buruzko teoria filosofikoen laburpena 41

3.1.2. Jolasari buruzko ekarpenak XX. mendean 42

3.2. JOLASAREN EZAUGARRIAK 46

3.2.1. Askatasuna 46

3.2.2. Emankortasunik eza 47

3.2.3. Aldatze espazio-tenporala **49**
3.2.4. Arauketa **50**
3.2.5. Ziurgabetasuna **51**
3.2.6. Fikzioa **52**
3.3. TRANPA JOLASEAN **53**
3.4. JOLASAREN KARAKTERIZAZIOA KULTURAN **54**
3.4.1. Jolasaren izaera errituala **54**
3.4.2. Jolasaren izaera transzendentala **56**
3.4.3. Jolasaren izaera poetikoa **59**
3.4.4. Jolasaren izaera filosofikoa **61**
3.4.5. Jolasaren izaera belikoa **63**
3.5. JOLASARI ERATXIKITAKO FUNTZIOAK GAUR EGUNGO GIZARTEAN **66**
3.5.1. Jolasaren funtzio pedagogikoa **67**
3.5.2. Jolasaren funtzio psikologikoa **68**
3.5.3. Jolasaren funtzio ekonomikoa **69**

4. ZORIZKO JOKOEN KARAKTERIZAZIOA **71**
4.1. *ALEA*REN DEFINIZIOA **71**
4.2. ZORIAREN KARAKTERIZAZIOA ZORIZKO JOKOEN EBOLUZIOAREN ARABERA **72**
4.2.1. Zoriaren izaera transzendentala **73**
4.2.1.1. Kreazioaren mitoak **73**
4.2.1.2. Orakulu igarleak **73**
4.2.2. Zoriaren ezezko izaera **75**
4.2.3. Zoriaren izaera komertziala **77**
4.2.4. Zoria kategoria legez **78**
4.3. ZORIZKO JOKO MOTAK **79**
4.3.1. Izaera komertziala duten zorizko jokoak **80**
4.3.1.1. Loteria **80**
4.3.1.2. Dadoak **81**
4.3.1.3. Bingoa **82**
4.3.1.4. Txanponak **83**
4.3.1.4.1. Aurpegia ala gurutzea **83**
4.3.1.4.2. Txinoak **83**
4.3.1.5. Zozketa **84**
4.3.1.6. Erruleta **84**
4.3.1.7. Kiniela **86**
4.3.1.8. Txanpon makinak **87**
4.3.1.9. Mahai jokoak **88**
4.3.2. Izaera espirituala duten zorizko jokoak **89**

4.3.2.1. *I Chinga* **90**
4.3.2.2. Tarota **93**
4.4. TRANPA ZORIZKO JOKOETAN **97**
4.5. ZORIA ETA SUPERSTIZIOA **100**
4.6. LUDOPATIA **100**
4.7. ZORIZKO JOKOEN GARRANTZIA GAUR EGUN **102**

5. PROZESU LUDIKOEN KARAKTERIZAZIO ARTISTIKOA **105**
5.1. JATORRIA **105**
5.1.1. Jatorria artean **105**
5.1.1.1. Artearen aldaera ludikoa **106**
5.1.2. Jatorria estetikan **118**
5.1.2.1. Testuingurua **108**
5.1.2.2. Jolasaren jatorria estetikan **111**
5.2. BALIO LUDIKOEN ETA ESTETIKOEN IZAERA DIALEKTIKO ETA OSAGARRIA **116**
5.2.1. *Paidia* **119**
5.2.2. *Ludus*a **120**
5.3. IZAERA LUDIKOA DUTEN BALIO ESTETIKOAK **121**
5.3.1. Kategoria ludiko zehatzei dagozkien balio estetikoak **122**
5.3.1.1. *Agon.* Balio sortzailea **124**
5.3.1.2. *Alea.* Balio gorabeheratsua **133**
5.3.1.3. *Ilinx.* Balio hordigarria **141**
5.3.1.4. *Mimicry.* Balio itxuratia **145**
5.3.2. Kategoria ludiko guztiei komunak zaizkien balio estetikoak **157**
5.3.2.1. Balio askatzailea **157**
5.3.2.2. Balio gozatzailea **158**
5.3.2.3. Balio kokatzailea **161**
5.3.2.4. Balio ekoizkortasun gabea **166**
5.3.2.5. Balio dinamikoa **163**
5.3.2.6. Balio bakana **165**
5.3.2.7. Balio murrizgarria **169**
5.3.2.8. Balio dibergentea **170**

6. ZORIAREN ESKU-HARTZEA IZAERA LUDIKOA DUTEN PROZESU ARTISTIKOETAN **175**
6.1. ABANGOARDIETAKO ARTEAN ETA ONDORENGO ADIERAZPEN ARTISTIKOETAN ZORIAREN KONTZEPTUARI BURUZKO SARRERA LABURRA **176**

6.1.1. Originaltasunaren bilaketa 176
6.1.2. Sorpresa efektua 178
6.1.3. “Miragarriaren” kontzeptua 179
6.1.4. Zoriaren ironizazioa 181
6.1.5. Bilakaeraren jarioa 184
6.2. ZORIAK PARTE HARTUTAKO BALIABIDE ARTISTIKOAK 185
6.2.1. Ezustekoa 186
6.2.1.1. Ezustekotik eratorritako teknika artistikoak 189
6.2.1.1.1. Topaketa edo zori objektiboa 191
6.2.1.1.2. Hautaketaren balioa: *ready-made*a 197
6.2.1.1.3. Zatiketa 200
6.2.1.1.3.1. *Collage*a 201
6.2.1.1.3.2. *Papier-collé*a 207
6.2.1.1.3.3. Fotomuntaketa 220
6.2.1.1.3.4. Kaligrama 214
6.2.1.1.3.5. Mihiztadura 218
6.2.1.1.4. Transferentzia 221
6.2.1.1.4.1. *Frottage*a 221
6.2.1.1.4.2. *Grattage*a 224
6.2.1.1.4.3. Dekalkomania 227
6.2.1.1.4.4. *Fumage*a 230
6.2.1.1.5. Automatismoa 232
6.2.1.1.5.1. Idazkera automatikoa 233
6.2.1.1.5.2. Pintura automatikoa 236
6.2.1.1.5.3. Onirismoa 240
6.2.1.1.5.4. Metodo paranoiko-kritikoa 245
6.2.1.1.5.5. A*ction painting*a 248
6.2.1.1.5.6. *Dripping*a 253
6.2.1.1.5.7. Psikotropikoak 256
6.2.1.1.6. Konpartitzea 260
6.2.1.1.1.6.1. *Hilotz bikaina* 261
6.2.2. Ikerketa 265
6.2.2.1. Ikerketatik eratorritako teknika artistikoak 266
6.2.2.1.1. Teknika surrealistak: argazki dokumentalak eta argazki eskuztatuak 267
6.2.2.1.2. Man Rayren *rayografia* eta *solarizazioa* 269
6.2.2.1.3. *Polaroid*a 274
6.2.3. Inprobisazioa 278
6.2.3.1. Ekintzazko artea: *happening*a 280
6.2.3.2. *Fluxus*a: jolasa, zoria eta musikaltasuna 285

6.2.4. Bat-batekotasuna **291**
6.2.4.1. Pintura murala. Freskoa **291**
6.2.4.2. Hiriko esku-hartzea **294**
6.2.4.2.1. *Graffiti*a **295**
6.2.4.2.2. *Stencil*a **298**
6.2.4.3. Egoeren eraikuntza **300**
6.2.5. Anomalia **303**
6.2.5.1. *Outsider* adierazpena: adimeneko gaixoen, tribuen eta haurren agerpenak **305**
6.2.5.2. Bakuntasunaren bilaketa **310**
6.2.5.3. Desberdintasunaren eta trebetasunaren artean **318**
6.3. ONDORIOAK. ZORIAK PARTE HARTUTAKO ALDAERA ARTISTIKOAK **324**
6.3.1. *Alea-Ilinx* **327**
6.3.2. *Alea-Agon* **333**
6.3.3. *Alea-Mimicry* **341**
6.3.3.1. Duchamp eta zoria **342**
6.3.3.2. Zoriaren simulazioa **346**
6.3.3.3. Zoriaren “tranpa” **354**

7. ONDORIOAK **357**

8.BIBLIOGRAFIA **367**

1. SARRERA

1.1. IKERKETA GAIA ETA HELBURUAK

Sormen prozesu artistikoen artean, gehienbat, bi prozesu azpimarratu izan dira. XX. mendeko bigarren erdialdeko esperientzia estetikoa bi konstanteren menpe egon dela esan daiteke:[1] ildo analitikoa eta ildo dialektikoa. Batetik, jarrera analitikoak bere baitara biltzen du artista, eta bere sormen prozesuari buruz gogoeta egitera bultzatzen du. Aldiz, jarrera dialektikoa duten beste era bateko prozesuak ere badaude, kultura bizi osotasun gisa ulertzen dutenak.

Jarrera analitikoak norberaren buruan arreta jartzen duen artistarekin du zerikusia; jarrera dialektikoa duen artistak, berriz, mundurantz irekita dagoen jarrera ageri du. Bigarren erako artista espazioan bertan murgiltzen da, eta hura islatzen, berenganatzen eta eraldatzen saiatzen da. Aukera horren barruan dabilen artistak inguruan duen munduarekiko mantentzen dituen harremanak adierazi nahi ditu sortzen duen obraren bitartez.

Prozesu horien oinarrizko ezaugarriak ilusionismoaren aukerak ez baztertzean eta mugatzaileak ez izatean dautza. Artistaren eta hura bizi den munduaren arteko harremanen irudiak dira, eta obra bera lotura horiek sortzeko eta elkartzeko leku ezin hobea bihurtzen da.

Aldi berean, izaera dialektikoa duten sormen prozesuen artean, jite intelektualagoa eta jite bitalistagoa duten bi eratako jarrerak bereiz daitezke.

Lehenengoak errepresentaziozko kontzeptua eta pertzepziozko zenbait ohitura zalantzan jartzen ditu, eta egoera paradoxikoak bilatu eta errealitateko eta ilusiozko zenbait zati eskuztatzen ditu. Aukera bitalista jarraitasunaren pean garatzen da, eta subjektu sortzailea eta obraren euskarriaren arteko harreman zuzena bideratzen du. Horrela, praktika artistikoa jokatzeko modu bat bihurtzen da, eta bizitzaren arazo eta artearen arazoen arteko lotura estutzen du.

Ikerketa alderdi bitalistaren ildotik jorratuko da, sormen prozesua jarraitasunezko prozesutzat hartuko baitu. Edozein pentsamendu sistematizatu eta linealekin apurtuko duen ezagutzaren teoria bat defendatuko du, eta zeharkako pentsamendua eta hainbat sormen teoriarekin lotura mantentzen duten prozesuen ikerketa gauzatuko du.

[1] MENNA, Filiberto. *Arte Modernoaren ildo analitikoa. Figurak eta ikonoak.* Euskal Herriko Unibertsitatearen Argitalpen zerbitzua. Zarautz, 1999. 11. or.

Subjektiboa, singularra eta pertsonala aintzat hartuko du, eta, horretaz gain, izaera ludikoa duten zenbait balio ere bai, hala nola, lengoaia musikala, literarioa zein ikusizkoa osatzen duten elementuen heterogenotasun kualitatiboa.

Izaera ludikoa duten prozesu bitalista horiek ikertzea izango da helburu nagusia ikerketa honetan. Baina ezin izango dira alde batera utzi hainbat jolas kontzeptual, izaera intelektualagoa dutenak eta lanaren ikerketa gaia den zoriaren inguruan aritzen direnak. Horien artean, Marcel Duchamp-en obrek leku nagusia betetzen dute.

Horretarako, lehenengo eta behin, jolas kontzeptua aztertu beharra dago, eta horrek zoriarekin duen lotura ezarri.

Jolasaren ezaugarrien artean, tentsiozko[2] elementuak funtsezko garrantzia du. Tentsioak, zori gisa, emaitzarantz darama. Jolasaren garapenean, jokalariak bere ahalmen guztiak jartzen ditu tentsio hori garaitzeko. Baina zoria jarduera osoan zehar ageri da, eta horrek emaitza amaiera arte ezezaguna izatea bultzatzen du. Prozesu ludikoaren barnean, elementu horrek zein kasutan eta zein neurritan parte hartzen duen azaltzen saiatuko da ikerketa hau.

Lan honetan baliagarria izango da zoriak bizitzaren beste diziplina nagusiekin historian zehar izan dituen loturak ikustea, hala nola, erlijioa, filosofia eta zientzia. Zoria giza ezjakintasunaren ondorioa den ala, aitzitik, naturari datxekion berezko elementua den baloratzen ahaleginduko da ikerketa, eztabaidak gaur egun hau izaten jarraitzen baitu. Hots, zoria ezagutzen ez den hura izendatzeko balio duen kontzeptua besterik ez izatea ala naturaren kaosean sortzen den zerbait izanik, bizitza sortzeko gaitasuna duen iturri eta jatorritzat hartzea.

Antzeko modu batean, sormen prozesuetan, bere agerpena artistaren abileziarik ezari erantzuten dion ala honen trebeziarekin zerikusia ez duen aztertuko da.

Halaber, zoria eta jolasak biltzen dituen ikerketa honetan, halaber, oinarrizkotzat jotzen da zorizko jokoei buruz aritzea. Jokoen jatorria, eboluzioa eta giza historiaren uneetan euren erabilera eta funtzioak aztertuko dira, eta, gainera, erlijioa eta boterearekin izandako harremanetan sakondu eta zorizko hainbat joko mota sailkatuko dira.

Behin alde teorikoa garatu eta jolasa, zoriaren eta artearen arteko loturak ezarri ondoren, bide emango zaio alde praktikoari. Horien arteko harremanetik eratorritako baliabide artistikoak sailkatuko

[2] Tentsioa Johanes Huizingak bere *Homo ludens* liburuan definitzen duen jolasaren ezaugarri bat da. Horren garapenak dakarren ziurgabetasunarekin identifikatzen den kontzeptua da, hau da, edozein prozesu ludikoren zorizko elementuarekin. HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens*. Editorial Alianza Emecé. El libro de bolsillo. Madrid, 1972. 23. or.

dira, eta irudikatzen dituzten sormen prozesuak ikertuko dira, pinturaren diziplinatik datozen prozeduretan arreta nagusiki jartzen den bitartean.

Ondoren, ikerketan zehar garatuko diren helburuak laburbilduko dira:

-Zoria terminoaren inguruko hurbilketa gauzatuko da, erlijioa, filosofia eta zientziarekin mantentzen dituen harremanetan sakontzeko.

-Jolasaren karakterizazioa bideratu eta haren ezaugarriak aztertuko dira; besteak beste, tentsioari, zori gisa ulertuta, arreta berezia eskainiko zaio, eta prozesu ludikoetan betetzen duen lekuaren nagusitasuna aldarrikatuko da.

-Zoriaren eta jolasaren arteko harremanaren erantzun zuzena diren zorizko joko motak eta horien hainbat erabilera aztertuko dira, gizartearen eboluzioan eta beste zibilizazio batzuen garapenean izandako erabilerak lantzeko, hala nola, irabaziak lortzearenak edo igarpenezkoak.

-Sormen prozesu ludikoen karakterizazioa eraikiko da, eta trebezia, zoria, hordigarritasuna, simulazioa eta antzeko ezaugarrietan sakonduko da. Horrez gain, tranpa jolasaren eta artearen berezko elementutzat har daitekeela ikusarazten saiatuko da ikerketa.

-Jolasa, artearen eta zoriaren arteko loturak aztertu ondoren, azken elementu horrek sormen prozesu ludikoetan betetzen duen lekua aztertuko da, eta horretarako, era honetako galderei erantzuna emateko ahalegina egingo da:

-Zerk bultzatzen du zoriaren agerpena sormen prozesuetan? Kanpoko elementu batek parte hartzen du ala artista bera da agerrarazten duena?
-Noiz agertzen da zoria? Prozesuaren zein unetan? Hasieran, garapenean ala amaieran?
-Nola hartzen du parte zoriak artearen eraikuntzan? Artistak onartu egiten du besterik gabe bere agerpena lan bukatu gisa aurkeztuz, ala, aitzitik, bere trebeziaz baliatzen da hura eskuztatzeko?
-Nola eskuztatzen du zoria artistak? Zein modu erabiltzen dira elementu horrekin lan egiteko? Metodo bat erabiltzen da ala hau ere ustekabekoa da?

1.2. MOTIBAZIOAK

Artearen eta jolasaren arteko harremanak ikertzera daramanak praktika artistikoan eta gozamen estetikoaren defentsa bizian du jatorria. Artearen alde emozionalaren eta arrazionalaren arteko

dualtasunak eztabaidatu nahi lirateke lan honetan, zentzumenekin gozatzeko artearen eta pentsatzeko artearen arteko aurkakotasuna gaitzesteko.

Praktika artistikoen balio estetikoari dagokionez, bere izaera paradoxikoa defendatzea interesatzen zaio ikerketari; sentipenezko izaera eta ideien mundutik eratorritako zerbaiten arteko sintesi gisa ulertutako izaera paradoxikoa, artea sentsazio puru bezala ulertzen duten kontzepzioetatik eta erabateko jite analitikoa duten besteetatik urruntzeko. Hortaz, baliagarria zaigu Gilles Deleuze-k sentsaziozko izaki gisa definitu zuen artelanaren ideia, hots, *"(…) sentsazioen blokea, hau da, pertzepto eta afektuen konposaketa".*[3] Pertzeptoak jadanik ez dira pertzepzioak, esperimentatzen dutenen egoerarekiko askeak dira, eta afektuak ere ez dira sentimenduak, ezta afekzioak ere.

Sentipenezko esperientzia baten partikularra, maila pertsonalean sentitutako zirrara zerbait zabalgarria, edonori helarazteko modua eta esanguratsua izan daitekeela ere adierazi nahiko luke ikerketak. Aldi berean, funtzio estetikoaren eta funtzio ludikoaren arteko antzekotasunak agerian utzi nahi dira, eta euren helbururik gabeko zentzua azpimarratu, izaera teorikoa, erlijiosoa edo praktikoa duten beste batzuen gainetik.

Artean eta jolasean, bizitzan bertan bezala, ziurgabetasuna da nagusi; emaitza ezezaguna den heinean, zoriak agintzen du, eta hura gabe berezko zentzua galtzen dute biek. Hortik, elementu honi eskainitako ikerketa hau.

Bizitzaren eta jolasaren tentsiozko elementua arte lanetan nola islatzen den erakutsi nahi da, eta horretarako, sailkapen historikoetatik bereizten den beste era bateko sailkapen bat bideratzeko ahalegina egingo da: Arte Ederren ikerketako metodologien berezko prozedurazko eta ikuskerazko irizpideen arabera eraikiko da.

Horretaz gain, orain arte garatzen joan den sormen prozesu pertsonalean, askatasuna, gozamena, ezusteak eta halako ezaugarri ludikoen garrantzia geroz eta nabariago bihurtu da, eta horrek, balio hauen gaineko beharrezko ikerketa bideratu du. Aldi berean, zoriaren gainean tesia idazteak elementu honi buruzko gogoeta praktikoa bideratzeko aukera eta sormen prozesuaren funtzionamendua ulertzeko ahalbidea izan da.

Gainera, ez dago zalantzarik halako gai baten gainean tesia egiteak guztiz onuragarria dela irakasle zereginetarako, eta bertatik ateratako ondorioak erabilgarriak izango direla etorkizunean.

[3] DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?* Editorial Anagrama. Barcelona, 1994. 165. or.

1.3. MARKO TEORIKO ETA METODOLOGIKOAK

Balio estetikoaren izaera paradoxikoaren defentsa mantenduko diren erreferentziazko marko teorikoen jatorrian dago. Oinarritzat, balio estetikoa *"ideia baten manifestazio estetikoa"* (Hegel), *"askatasunaren zientzia"* (Beuys) edo *"intentsitatea, konplexutasuna eta unitatea"* (Beardsley) gisako ikuskera paradoxikoak aintzat hartuko dira.[4]

Jarrera estetikoaren arrazionaltasun espezifikoa ukatzen duten *hiperestetiken* arabera, esperientzia estetikoa ezagutzaren modu pribilegiatua da. *Miniestetikek,* ordea, objektu estetikoen itxurazko erakargarritasuna esanahiak transmititzeko edozein helbururekin bateragarria ez dela uste dute.[5] Erdibidean kokatuko da ikerketa, balio estetikoaren berezko ezaugarritzat irudimenaren eta ulerkuntzaren arteko jolas askea ulertzen baita.

Arteak ahalbidetzen duen esperientzia estetikoa hiru kategoria klasikotan oinarritzen dela aintzat hartuko da: *poiesi*a -produkzioaren bitartez lortzen den esperientzia estetikoa-, *aiesthesi*a -pertzepzioaren bitartez berenganatzen dena- eta *catarsi*a -ekintzarantz bideratutako komunikazioan jatorria duena-.[6]

Arte Ederren esparruan garatuko den ikerketa baterako egokiena artearen produkzioan oinarritzen den *poiesi*a da, zientziaren ezagutza kontzeptualetik eta lanbide mekanikoaren *praxis* instrumentaletik bereizten dena.[7] *Poiesi*an "eraikitzearen" ezagutzazko berenganatzea gertatzen da, hau da, ulerkuntza eta produkzio beraren bat-egitea.

Testuinguru honetan eta jolasa kokatzeko erreferentzia bezala, Hans Robert Jauss-ek proposatutako identifikaziozko motak hartuko dira oinarritzat: bateragarria, harridurazkoa, katartikoa, sinpatetikoa eta ironikoa.[8]

Jolasa mota bateragarrian barne kokatuko litzateke, parte hartzeko jarrerak bideratzen dituelako eta bizizaletasunaren poza eta taldeko liluraren artean mugitzen diren arauei erantzuten dielako.

Ikerketaren alde teorikoa garatzeko orduan, eta batez ere estetikarekin harremana duen ataletan, artearen eta jolasaren arteko loturak ikertu dituzten egileen lanak hartuko dira oinarritzat. Beste batzuen artean, Immanuel Kant, Friedrich Schiller, Friedrich Nietzsche, Herbert Marcuse, Donald Woods Winnicott, Johan Huizinga, José González González Alcantud edo Juan Luis Morazaren testuak aintzat

[4] Estetikoaren definizio horiek artearen izaera paradoxikoa aldarrikatzen dute, eta artea erabat sentipenezkotzat edo erabat kontzeptualtzat hartzen dutenen definizioak gaitzesten dituzte.
[5] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética*. Ediciones Paidós. I.C.E./U.A.B. Barcelona, 2002. 33. or.
[6] Ibidem. 42.-43. or.
[7] Aristotelesek hiru pentsamendu moten arteko bereizketa egin zuen: ezagutza (*teoria*), ekintza (*praxia*) eta burutzapena (*poiesia*). Baina bere *Arte Poetikoan*, *poiesi*a zentzu hertsian erabili zuen, burutzapen mota gisa imitazioa ulertuz eta drama eta poesia epikoa adibide hartuz. ARISTÓTELES. *El arte poética*. Ediciones Espasa-Calpe. Colección Austral. Madrid, 1976.
[8] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia*. Op. Cit. 78.-79. or.

hartuko dira. Horrez gain, sormenarekin erlazionatutako egileen lanak ere analizatuko dira, hala nola, José Antonio Marina edo Mihali Csikszentmihalyi-ren zenbait obra.

Jolasa karakterizatzeko eta zoriak prozesu ludikoaren barne betetzen duen lekua aztertzeko, Roger Caillois-ek eskaini zuen jolasaren sailkapenean oinarrituko da ikerketa. Jokalariaren jarrera abiapuntutzat harturik egileak ondorengo kategoriak bereizi zituen:[9]

-*Agon*a: lehiaketarekin, ahaleginarekin eta trebeziarekin erlazionatzen da.
-*Alea*: zoriak baldintzatzen dituen jokoei so egiten die, zorizko jokoei, hain zuzen ere.
-*Mimicry*a: plantak egitea eta errepresentazioaren ideiekin lotzen da.
-*Ilynx*a: zorabioan eta hordigarritasunean jartzen du arreta.

Alea, zori legez, oinarri gisa hartuko da, eta gainerako kategoriekin dituen harremanak aztertuko dira; ondoren praktika artistikoarekin loturak bilatzeko ahalegina egingo da, eta bideratzen dituen baliabide artistikoak izendatuko dira.

Horretarako, modernitatea eta postmodernitatearen gaineko testuak, abangoardietako manifestuak eta artisten idazkiak aztertuko dira. Horrez gain, baliagarriak izango dira hainbat artistaren lanen irudiak, eta baita horien prozesu lanen inguruko dokumentazio grafikoa ere. Gainera, J. M. Lhote-ren[10] jolasen sailkapenaren zenbait irudi erabiliko dira zorizko jokoen atala ilustratzeko, haien formak eta erabilerak erabilgarriak izango baitira zenbait artelanetan izan duten eragina aztertzeko orduan.

Zori kontzeptuari buruzko ikerketa garatzeko orduan, hainbat entziklopedia kontsultatzeaz gain, kaosaren teoria eta geometria fraktalaren gainean ikertutako Benoît Mandelbrot-en lanak erabiliko dira, baita gaur egungo zientziaren, artearen eta zoriaren arteko loturak sakonki aztertzen dituen Jorge Wagensberg-en liburuak ere.

1.4. HIPOTESIAK

Zoria ezagutzaren giza arlo nagusien ikuspuntutik ikertutako elementua izateak agerian uzten du bere garrantzia.

Ikerketa honen bitartez erakutsi nahi da antzinatik gaur egun arte zoriak leku nagusia izan duela gizakion bizitzaren esparru guztietan. Zientziak zein filosofiak edo arteak berak elementu honen gaineko hainbat gogoeta -kontrajarriak batzuetan- gauzatu ditu historian zehar. Horregatik, artean zoriak izan

[9] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.* Fondo de Cultura Económica. Colección Popular. México, 1986.
[10] LHOTE, Jean-Marie. *Histoire des jeux de société*. Flammarion. Paris, 1994.

duen papera aztertzeaz gain, zientzian izandako eragina eta bere osagai filosofikoa, entziklopedikoa eta etimologikoa ere landuko dira.

Nahiz eta zientziaren eboluzioak, mendeetan zehar, zoria gaitzesteko joera izan duen, zoria giza ezjakintasunaren ondoriotzat hartuz, naturaren berezko eskubide gisa ulertuko da ikerketan. Jorge Wagensbergen hitzetan: *"Erabil daitezkeen debekuek askatzen duten eremua izendatzeko, (…), `zorí edo `zalantzagarritasun´ kontzeptuak erabil daitezke".*[11] Zoriaren ikuskera determinista eta murriztapenik gabeko errealitate baten artean -azken hau ezinezkoa dela uste da, zientziak gaur egun artea, dependentzia, harreman eta kausaltasuna kasu askotan frogatu baitu-, erdiko eremu bat dago eta eremu horretan, zalantzak bere lekua du.

Hipotesi gisa, zoriari aukera uzten dion errealitate baten existentziak hautaketari bidea ematen diola planteatu nahi da ikerketa honetan. Artean, bizitzan legez, zoriaren eta hautaketaren arteko dualtasun horrek agintzen du. Daniel Innerarity-ren iritzi,[12] gizabanakoari gauzak gertatzen zaizkio, eta, aldi berean, gizakiak gauzak egin behar ditu. Eta bi jarrera horien arteko orekari bizitzea deritzo.

Hala eta guztiz ere, zoria, zientzia, filosofia edo erlijioaren ikuspuntutik landu beharrean, lan honetan artearekin lotura estuak mantentzen dituen gizabanakoaren berezko beste jarduera baten arabera ikertzea aukeratu du. Jolasari buruz ari da, beraz. Jolasaren esentzia baldintzatzen duen tentsioak edo ziurgabetasunak sormen prozesuetan ere leku nagusia hartzen du. Hori mantendu, eragin beharra dago desagertzear dagoenean, prozesu artistikoaren emaitzak azkenera arte zalantzagarria izaten jarraitu behar duen moduan.

Horrela, zoria, bai artean, bai kirolean -kirola, jolas mota hartuta- artista eta kirolariaren zeregin bihurtzen da. Ikuskizuna gozagarria eta liluragarria suerta dadin, biek *"(…) garaipenaren zorirako entrenatzen dira".*[13] Argiro, planteamendu horrek ekintzaren garrantziaren aldarrikapena dakar. Hortik, ikerketa hau sormen prozesuen ikuspuntutik garatzea.

Artearen eta jolasaren arteko harremanak prozesu ludikoen karakterizazioa eraikitzera eraman du. Horretarako, jolasa, artearen eta estetikaren arteko loturak azaldu nahi dira, ondoren, jolasetik eratorritako ezaugarrien bitartez, sormen prozesuaren balio estetikoak ikertu ahal izateko.

Modu horretan, ikerketaren oinarrizko beste hipotesi bat da sormen prozesua, jolas gisa hartuta, helbururik gabeko ekintza dela. Halaber, ideia horrek aipatutako ekintza, hots, prozesuaren beraren

[11] WAGENSBERG, Jorge. *Rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.* Tusquets Editores S.A. Metatemas 84. Barcelona, 2004. 36. or.
[12] INNERARITY, Daniel. *El papel del azar en la vida humana*. *Txiripa* erakusketaren gaineko zoriari buruzko hitzaldiak. UPV/EHU, Pintura Saila. 2007.
[13] INNERARITY, Daniel. *El deporte como arte dramático*. El País. Opinión. 2006ko ekainaren 26a. http://www.e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=8862

gorespena dakar. Floyd Merrell-ek, jolas infinitu gisa definitu zituen jolasen helburu bakarra, artearena barne, euren buruak betierekotzea zela azpimarratu zuen.[14]

Huizingaren jolasaren definiziotik abiatuz,[15] eta Cailloisek sailkatutako kategoria ludikoen artean, *alea* (zoria) aukeratuko da funtsezkotzat, eta, gainerako kategorietatik eratorritako balio estetikoak horren arabera ikertu nahi dira. Horrela, arteari eta jolasari komunak zaizkion zenbait balio daudela aintzat harturik, horiek aztertuko dira. Alde batetik *agon, alea, ilinx* eta *mimicry*arekin lotutako balio sortzailea, balio gorabeheratsua, balio hordigarria eta balio itxuratia analizatuko dira. Bestetik, kategoria ludiko guztiei dagozkienak ikusiko dira, hala nola, balio askatzailea, balio gozatzailea, balio ekoizkortasun gabea, balio dinamikoa, balio bakana, balio murriztailea eta balio dibergentea.

Horrez gain, arteak jolas gisa hainbat jarreraren dialektikari erantzuten diola ere adierazi nahi da. Esaterako, artean ez dago zoriaren eta trebetasunaren arteko aurkakotasunik, baizik eta horien arteko osagarritasuna. Ikertzailearen iritziz, artista edo bere lana harreman dialektikoan daude errealitatearekin, eta, horrela, artea, gure irudimenerako, izaki berria izatera heltzen da, eta izate komuna eta intuizio pertsonala, kodearen estruktura finkoa eta intersubjektiboa eta arauen erabileraren arteko komunikazio artistikoaren tentsio dialektikoa nabarmenarazten du.

Cailloisek desberdindutako jolasaren *paidia* eta *ludus* terminoak erabiliko dira horretarako, hau da, jolasaren alaitasunerako joeraren eta berezko bat-batekotasunaren eta dohaineko zailtasunaren arteko beharrezkoa den tentsioaren aldarrikapena hartuko da oinarri. Bi horien arteko bat-egiteak ahalmen zibilizatzailea duten jolasak eratuko lituzke, hala nola, artea.

Zoria jolasaren, bizitzaren eta artearen zatia dela behin onartuta, horrek artean zehazki nola parte hartzen duen aztertu nahi da, eta horrek gaur egun sistematizatutako hainbat metodoren sorreran funtsezko eragina izan duela erakutsi nahi da, hainbat artistaren sormen prozesuen ikerketaren bitartez. Horrela, surrealismoaren zenbait metodok (automatismoak, dekalkomania, *frottage*a, *fumage*a*, grattagea,* etab.) XX. mendeko abangoardiek teknika bihurtutako prozedura askok (*collage*a, esaterako) eta hainbat artistaren sormen prozesuek elementu honetan oinarria dutela adieraziko da. Zoriaren eskuztatzea kontrolaren eta sistematizazioaren arteko berezko baliabidea bihur daitekeela ere ikusiko da (Francis Bacon-en kasua, esaterako).

Zoriak artean akats, ezbehar, desbideratze eta dibergentzia gisa parte hartzeaz gain, simulatu ere egin daiteke (Marcel Duchamp). Artean, jolasean bezala, tranpa berezko ezaugarria ere bada. Eta

[14] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* 1999. http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo2473259. 84. or.

[15] *"(…) jolasa, bere itxura formalean, `izango balitz bezala´ gauzatutako eta bizitza arruntetik bereiztutako ekintza askea da, baina, hala eta guztiz ere, jokalaria zeharo xurgatu dezakeena, bertan interes materialik egon barik eta bertatik probetxurik ateratzen ez delarik, denbora eta leku zehatzetan gauzatzen dena, arau batzuetara egokitzen den ordena bati erantzuten diona eta eguneroko mundutik baztertzeko misterioz inguratzera edo mozorrotzera jotzen duena".* HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Op. Cit. 27. or.

haren parte-hartze zalantzagarriaren gaineko gogoeta artistikoan oinarritutako obrak ere badira. Ideia horren inguruan izaera kontzeptual argia duten artisten lanak aztertu nahi dira.

Azkeneko hipotesi gisa planteatu nahi da ez dagoela ez bizitzerik ezta arterik ere tentsiorik, zoririk ez baldin badago. Obra baten emaitza edo gizabanakoaren etorkizuna -denon heriotza erabateko amaiera izanik- aurretik ezaguna denean, bai batak eta bai besteak berezko zentzua galtzen dute. Innerarityren hitzetan: *"Zoriak oinarrizko papera du bizitzan. Hura da giza bizitza tragikoki interesgarria bilakatzen duena".*[16] Artean gauza bera gertatzen da, ziurgabetasuna sormen prozesuaren berezko elementua delako.

Eta ez dago zertan izutu eta lasai egon beharra dago zoria "desagertzeko zorian" dagoenean, gauzak argiegiak direnean, gizabanakoa ziurtasuna apurtuko duten zalantza berriak sortzeko gai dela uste baita.

[16] INNERARITY, Daniel. *El papel del azar en la vida humana*. Op. Cit.

2. ZORIA TERMINOAREN KARAKTERIZAZIOA

Sarreran aipatu denez, Antzinatetik gaur egun arte, zoria ikerketa gai izan da giza diziplina nagusietan. Horrez gain, haren esanahia eraldatzen joan da zientziaren garapenarekin batera, eta aspaldi zoria zena fenomeno kausala, zergati zehatzei erantzuten diena bihurtu da. Baina zalantza desagertzen den neurrian, galdera berriak ere planteatzen hasten dira. Hortik dator zoria beti eta betidanik termino eztabaidagarria izatea.

Horrela, zoriaren gaineko zalantzarik garrantzitsuenetakoa galdera honetan datza: giza ezjakintasunaren emaitza ala, aitzitik, naturaren berezko eskubidea den. Horregatik, gizakion beste oinarrizko ezagutza modu batekin lotu daiteke zori kontzeptuaren gaineko hurbilketa hau, hala nola, filosofiarekin. Zoria filosofiaren ikuspuntutik aztertzeak patua, halabeharra eta guk gizakion -eta artisten- oinarrizko eskubidetzat jotzen den zoriaren arteko bereizketa erraztuko du.

Zoria ere laburki aztertuko da termino gisa, eta hitz horren eta gaztelaniazko *azar* hitzaren artean analogiak eta desberdintasunak aurkitzen ere ahaleginduko da ikerlana.

Ikerketa, berez, artearen produkzioaren ikuspuntutik landuko den arren, garrantzitsutzat jotzen da zientzialarien eta filosofoen ikuskeren arabera aztertzea, eta, horrela, ikergaia den zoriaren unibertsoarentzat testuinguru egokia eraikitzen saiatzea.

2.1. OSAGAI ETIMOLOGIKOA

Zoria hitza “zor-ori” hitz loturaren emaitza izan liteke, beharrizanez “hori” dagoena. Horiak heldutasuna, umotasuna irudikatuko luke.

Bestetik, “zor-yoria” terminoen elkarketan izan dezake jatorria zori hitzak. Behar-izan ugari dituena, behar-izanetan aberatsa dena. Ondorioz, aukera zehazten, markatzen du.

Horrela, “zorian” hitzaren esanahia, ia, gertatzear dagoena izango litzateke, gehienetan, konnotazio negatiboa dakarrena: ia-ia, hari-harian. Erabilera arruntenetakoan norbait hiltzear dagoela esan nahi du: hilzorian (hiltzeko zorian).

“Zori erako gizonak” gizon helduari so egiten dio, eta, “zori ta gori” esaerak, gaztelerazko *rojo y velloso* eta latinezko *maturum eta acerbum*ek duten esanahi bera du: “erabatekoa”, “salbuespenik gabea” dela adierazten du.

Behar-izateak askatasuna ukatzen du, gertatu beharra dauka, patua, halabeharra, adurra dakar. Heldua den heinean, burutu beharra dauka. Eta gertatu beharreko hori ona edo txarra izan daiteke; zoriona, zoriondo, zorionekoa, zorigarria, zoriongi edo zorikaitza, zorieza, zorigabea, zorigaiztoa, zoriongabea, hurrenez hurren.

2.1.1. Zoria azare legez

Euskarazko *Hiztegi 3000*ak[17] "azare" hitza jasotzen du zori gisa. Gaztelaniazko *azar* hitza du jatorri gisa, eta horrek aldi berean, arabierako *zahr*, gaztelaniaz dadoa dena. Azken horren esanahiaren sorrera aztertzeak zori hitzak eduki ditzakeen esanahi multzoaren analisian lagunduko du.

Hasieran, *zahr* terminoak dadoaren aurpegi bat adierazten zuen, agian arabiera klasikoan lorea esan nahi zuen termino bera delako, *azahar*, objektuaren aurpegi horretan irudika zatekeen elementua, hain zuzen ere.[18]

Erromantzearen *zahr* tratamendu fonetikoak hitza antzinakoa dela adierazten du, nahiz eta terminoa lehenengoz Reinhardt Dozy-ren *Botchor y de Hélot* hiztegiak dokumentatu zuen XIX. mendean.

Herri askotan, dadoak praktika erlijiosoen parte dira, eta, aurrerago ikusiko denez, bere sinbolismoa erabat lotuta dago munduaren patuarekin eta sortzearekin.

*Fratias*etan banatutako komunitate bitar baten egituraren eta taula edo dadoen bi koloreen arteko puntu komunak daude. Hindu zaharraren *dyutame*an, lehiaren eta dadoen jokoaren esanahiak nahasten dira. Shiva-k bere emaztearekin jokatzen duen dado joko gisa pentsatzen da mundua. Urtaroak, *rtu*, urre eta zilarrezko dadoekin jokatzen duten sei gizonek irudikatzen dituzte. Kondairaren arabera, mundua egitea agindu zenean, jainkoak dadoetan jokatzeko bildu ziren, eta hondamendiaren ostean birjaiotzen denean, gaztetutako *Asa*ek hasieran edukitako urrezko taula berreskuratuko dute.

Orain arte, zoria hitzaren esanahia neutroa dela ikusi da, eta baita gehitzen zaizkion atzizkiek gertatu beharrekoa ona edo txarra izan edo izango den ere zehazten dutela. Baina gaztelaniazko *azar* hitzari dagokionez, atxiki zaizkion esanahi gehienak negatiboak izan direla azpimarratu beharra dago.[19] *Azare*a, dadoaren aurpegi desfaboragarri gisa, haren lehenengo definizioetako bat da. 1282. urteko *Xakearen liburua*k eta J. Ruíz-ek dadoen jokoaren jaurtiketa desfaboragarri gisa ulertu zuten. J. R. de la Encinak eta Cervantes-ek (*Bi dontzeila*) dadoekin jokatzen zen jokotzat hartu zuten. Aro klasikoan,

[17] HAINBAT EGILE. *Hiztegi 3000.* http://www.erabili.com/lantresnak/hiztegiak/3000_hiztegia. 2009ko uztailaren 24a
[18] COROMINAS, J y PASCUAL, J.A. *Diccionario crítico etimológico Castellano e Hispánico.* Volumen A-CA. Gredos. Madrid, 1984. 432. or.
[19] Ibidem.

*azar*ea zoritxarra, zorigaitza eta arrisku bezala erabili zen batez ere. XVIII. mendean, kasualitatea, zorizko gertaeratzat jo zuten.

Frantzia eta Italiako erromantzeetan, dadoen jokotzat hartu zuten. Frantsesezko *ne valoir un hasard* esaera, “ezer balio ez izatea”, oraindik erabiltzen dela ere aipatu beharra dago.

2.2. OSAGAI ENTZIKLOPEDIKOA

Esan denez, gaztelaniazko *azar* terminoarekin konparatuz, euskarazko zoriak ez du berezko konnotazio negatiborik. Hala eta guztiz ere, eta oro har hitz eginez gero, *azar* hitza bere esanahiaren eboluzioan geroz eta neutralagoa bihurtu bada ere -kausalitatea, zorizko gertaera-, oraindik bat-bateko zorigaitza definitzeko erabiltzen da.

Zori hitzaren esanahiari dagokionez, bere jatorri etimologikoa oinarritzat hartuta, honako esanahi hauek eduki ditzake:[20]

1. Gertakari on eta txarren iturburutzat hartzen den kausa zehaztugabea.

2. Abagunea, aukera. Adibidez: *Hitz egiteko zoria iritsi zaio.*

3. Matematikan, legerik gabeko fenomenoen gertatzeko modua, probabilitate legeak erabiliz aztertzen dena. Zenbait aldaketa prozesuren gainean ulergarritasunik ezan dago, eta hori erreala edo ezjakintasunaren fruitua izan daiteke.

Fenomeno naturalei dagokienez, zoriaren ideia zalantzari atxikitzen zaio. Zientziak eboluzionatu duen neurrian, geroz eta galdera gehiagori erantzun dio, eta ziurgabetasuna murriztu du. Arrazoi beragatik, zoriaren esanahia era askotakoa izan da historian zehar.

Horri buruz arituko dira orain datozen puntuak.

4. Lurreko fruituen artean heldua dena.

Etorkizunaren kontingentziari buruzko hausnarketa filosofikoa zientzian egindako aurrerapenek baldintzatu dute. Horien artean harreman estua dago, biek nahi izan baitute naturaren fenomenoak azaldu, eta, horrela, bizitzaren bat-batekotasuna, hau da, zoria gutxitu. Horregatik, beharrezko jotzen da

[20] HAINBAT EGILE. *Harluxet Hiztegi Entziklopedikoa*. http://www.erabili.com/lantresnak/hiztegiak/harluxet. 2009ko uztailaren 24a.

historian zehar zoriak izan duen parte-hartzeari buruzko ibilbidea gizakiaren pentsamenduaren arabera aztertzea.

Berez, euskarazko zoria edo gaztelaniazko *azar* hitzek patua, halabeharra, fortuna edo ezinbestekoarekin parekatzen dira, baina jarraian ikusiko den bezala, beste hizkuntza batzuetan patua, zoria eta askatasunaren arteko harremanak beste modu batean planteatu izan dira.

Greziera klasikoan, esaterako, patuaren semantika adierazteko hainbat termino erabiltzen ziren. Garrantzitsuenek, *Moira*k*, Ananké*k eta *Tykhé*k, esanahi desberdinak dituzte. *Moira*k "partea" esan nahi du, eta bakoitzari bizitzea egokitu zaionari erreferentzia egiten dio. Horren arabera, guztiok dugu gure existentziari dagozkion gertaera zehatzak, askatasunaren kontrakoak ez direnak, guztiok jaio baikara leku eta une zehatz batean, karga genetikoa duten guraso batzuengandik. *Ananké*k, patuak ezarritako betebehar absolutua pertsonifikatzen duena, "dena" du esanahi, hau da, beste era batera izan ezin daitekeena, gure borondateari erantzuten ez diona. *Tykhé*k fortunari so egiten dio, gizartearen munduko ondasunak administratu, mugitu, banatu, eman eta kendu egiten dituena; zehaztugabekoa dena izendatzen du, zoriak baldintzatzen duenean, edozer gauza gertatzea dakarrena, hala nola, istripu bat izatea, loteria irabaztea, etab.[21]

Beste adibide bat Jean François Chevrier-ek jartzen du. Zori hitzaren esanahiaren jatorria aztertzeko orduan, Chevrierrek ingeleseko bi terminoekin lotzen du: *chance* eta *random*. *Chance*k ezustekoari, kausaltasuna ez den guztiari so egiten dio. *Random*ek, ordea, fenomeno fisiko eta gertaera historikoen sistema batekiko alternatiboa denari erreferentzia egiten dio.[22]

2.3. OSAGAI FILOSOFIKOA (HURBILKETA)

Zoriaren azalpen etimologiko eta entziklopedikotik haren hurbilketa filosofikora igaroko da ikerlana ondoren.

Mendebaldean, zoriaren kontzeptua ideia filosofiko gisa sortu zen presokratikoengan (Demokrito), behar itsua edo helbururik eza adierazteko, eta beharrak (*ananke*) edo patuak (*fatum*) gertakizunak baldintzatzen zituzten. Horrela, lege naturalei leku mugatua uzten zitzaien, eta zoria fenomeno gehienen bideratzailea zen.

[21] HAINBAT EGILE. *Juego de la oca*. Fundación Joaquín Díaz. Madrid, 2005. 70. or.
[22] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Dirección General de Archivos, Museos y Bibliotecas. Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid. Madrid, 2008. 55.-56. or.

Filosofia halabeharra menperatzean zetzan, “naturaz gaindiko zoria” giza arrazoiaren bitartez kontrolatzen saiatzeko. Demokritok, zehazki, atomoen determinazioagatik ordezkatu zuen. Modu horretan, determinismoaren hastapenak prestatzen hasten ziren.

Historian zehar, fenomeno naturalen gaineko azalpenetan, zoriaren parte-hartzeari buruz gauzatu diren hipotesiak zeharo lortuta egon dira determinismo zientifikoaren garapenarekin.

Determinismoa honela definitzen da: *“Gertaera natural eta giza ekintza oro kausa-efektuen lege zurrunen menpeko direla eta bertan gizakiaren askatasunak eraginik ez duela dioen teoria. Bereziki zientzian, gertaera guztiak zergati jakin batzuen ondorio direla eta naturaren legeen arabera gertatzen direla dioen pentsamoldea”.*[23] Aurretiaz, zergatien eta ondorioaren arteko mendekotasunezko harreman horretan zoriak lekurik ez duela ikusiko da.

Determinismoaren murriztapenek eraginda, filosofoek zoriaren idealizazioan oinarrituz eutsi ohi diete euren teoriei, zientzialari esperimental eta sozialen kausaltasun sozial eta fisikoa atzemateko joera ezeztatzeko. Izan ere, humanista batzuek -André Breton edo psikoanalisten zori absolutuan pentsa liteke- eta biologo batzuek -Jaques Monod esate baterako- zalantzan jarri zuten determinismoaren teoria.

Filosofia eskolastika deitzen denaren barruan, San Tomas Akinokoaren idazkiak nabarmendu behar dira. Idazki hauetan, planteamendu aristotelikoak zeharo onartzen ziren. Zoriaren errealitatea ukatzen ez bazuten ere, fenomeno ororen azalpena Jainkoaren ideian zetzan, eta ideia horrek zoriaren existentzia mugatzen zuen.

XVIII. mendearen amaieran, Kantek zoriontasunaren eta moralitatearen arteko bereizketa argia egin zuen. Haren ustez, zoriontasunak ez zuen berezko baliorik. Berez, naturaren edo patuaren dohaina zen. Zoriaren oparitzat hartzen zuen, eta ez zen gure indarren bitartez eskuragarria. Horren aurrean, Kant saiatu zen burutzen gizakiari zoritik emantzipazioan lagunduko ziokeen formula: moralitatearen erabilera unibertsaldu nahi izan zuen behar gisa, hura betiere gure menpe egongo baitzen.

Garai modernoan, filosofoek zoriaren kontzeptuaren analisia baztertu zuten hiru arrazoirengatik. Horiek hurrengo puntuan aipatuko dira.

Jean Baudrillard-ek, *Irudimenaren Internazionalaren* partaide gisa eta zoriaren berezko izatearen aldeko bezala, honako hau baieztatu zuen: *“Analisi modernoa, duela denbora luzea munduaren azalpen deterministaren hutsei argia eman diena, zorizko mundu batez erditu da kausaltasun objektiboaren kontura; guztiagatik zoriaren terminoetan ikuskera bat sortu du orduan, eta konexio ez kausal eta sekretuagoekin (psikoanalisiak, adibidez, eta bere interpretazio inkontzienteak, zoria lapsusetatik, egintza*

[23] HAINBAT EGILE. *Harluxet Hiztegi Entziklopedikoa*. Op. Cit.

okerretatik, ametsetatik, zoramenetik desagerrarazi dute). Beste behar bat, misteriotsuagoa, agertu da, eta hari ez dio oraingoz ezerk ihes egiten: predestinazio psikologikoa edo estrukturala, gauzen ordena sakona, inkontzientea da, baina bere dekretuak ez du zoria gutxiago ezabatzen".[24]

Dena den, giza arrazoiaren bitartez zoria desagerrarazteko saiakera Antzinatetik XIX. mende arte luzatu zen. Orduan, determinismo mekanizista zalantzan jarri zen, indeterminismoaren printzipioaren eta mekanika kuantikoaren agerpenarekin. Paraleloki, probabilitatearen eta zoriaren legeen gaineko ikerketa teorikoak garatuz joan ziren. Ondoren landuko dira.

2.4. ZORIA ZIENTZIAREN IKUSPUNTUTIK

Atal honetan zientziaren garapenean zehar ibilbide bat egiteko ahalegina egingo da, eta zoriaren lekua zehaztuko da teoria garrantzitsuenetan. Ikusiko denez, zoria desager zedin egindako saiakeren ostean -determinismoa-, indeterminismoak eta mekanika kuantikoak zorizko elementua berreskuratu zuten.

Gaur egun, beste batzuen artean, Wagensberg zientzialariak zoria naturaren berezko eskubidetzat ulertzen duen moduan planteatzen da ikerketa. Artearen eremuan, errealitatean bertan bezala, jakina da murriztapenak daudela; dena ezin da ontzat hartu, denak ez du balio, baina, murriztapen horiek, beharrak baino gehiago, debekuak bideratzen dituzten heinean, zalantzarako eta zorirako esparru zabala sortzen dute. Horretan mugituko da ikerlana.

Horrela, zoria, Stéphane Mallarmé-k bere *Dadoen jaurtiketa bat* poeman bezala, sormen egintza gisa aztertuko da.[25]

Zoriak zientzian bete izan duen eta betetzen duen lekuari buruz aritzeak diziplina hau kulturaren osotasunaren parte dela berresten duen Jaques Monoden ideian oinarrituko da ikerketa. Horren arabera, *"(…) inposatzen den behar izana, gaur egun inoiz baino gehiago, zientzia gizonei euren diziplina kultura modernoaren taldearen barruan aintzat hartzea da, ez ezagutza tekniko garrantzitsuekin bakarrik aberasteko, baizik eta euren zientziatik irtendako ideiekin ere bai, gizalegez esanguratsuak gerta daitezkeenak".*[26]

[24] GONZÁLEZ ALCANTUD, José Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Anthropos. Editorial del hombre. Barcelona, 1993. 243.-244. or.
[25] MALLARMÉ, Stéphane. *Poesía completa*. Edición Bilingüe. Libros Río Nuevo. Barcelona, 2001. 443.-463. or.
[26] MONOD, Jaques. *El azar y la necesidad. Ensayo sobre la filosofía natural de la biología moderna.* Metatemas 6. Libros para pensar la ciencia. Barcelona, 1993. 10. or.

2.4.1. Izaera determinista duten interpretazio arrazionalistak

"Unibertsoan dagoen guztia zoriaren eta beharraren fruitua da".[27] (Demokrito)

Beharraren ideia patu gisa, filosofiaren atalean ikusi denez Demokritok defenditutakoa, Epikuro edo Lukrezio pentsatzaileengan neutralizatu zen, determinismo kosmikoaren bitartez bizi larritasun hartaz askatzen saiatu zirenak. Hala eta guztiz ere, giza askatasunaren gaineko problematika planteatzen zen orduan, "zorizko automatismoak" definituz konpontzen ahalegindu zirenak. "Zorizko automatismo" horiek, ezagutzen den errealitatea sortutako elementuak milioika zorizko talkek eta nahasketek sortu zituztela azaltzen zuten. Horrela, gure borondate askeari jarduteko aukera uzten zioten.

Ikusiko denez, historian zehar, izaera determinista izan duen automatismo berria sortu den bakoitzean, askatasunaren eta espirituaren filosofia bat edo bestearen kritika eragin du.

Aristotelesen fisikak "zeruko munduaren" eta "lurreko munduaren" arteko bitasun erradikala ezarri zuen. "Zeruko munduan", astroak modu erregular, zirkular eta betierekoan mugitzen ziren, eta, bigarrenaren mugimenduak erregularrak ere ziren. Haatik, erregulartasun hura betetzen ez zuten mugimenduak ere baziren lurrean; horietan, beharra helburu baten arabera egiaztatzetik zetorren. Baina batzuetan, helburu hori ez zen lortzen edo aurretik espero ez ziren "zeharkako helburuak" lortzen ziren. Une horretan, zoria berragertzen zen. Kontrakotasun horren arabera, mugimendu batek ez zuen planteatutako helburua erdiesten, eta zergati materialean zetzan; materia ez zegoen helburu horretarako ondo prestatuta, eta horregatik akatsa sortzen zen. Helburu zehatz baten bilaketan sortutako desbideratze horrek lotura estua du definituko diren prozesu artistikoen garapena eta pentsamendu dibergentea deritzenekin.

Filosofiaren ikuspuntutik, zoriaren esanahia aztertu den atalean, Aro Modernoan, filosofoek zoriaren kontzeptuaren analisia hiru arrazoirengatik baztertu zutela ikusi da. Horren arrazoiak zientziaren eremuan gertatzen ari zen horretan aurki daitezke:

1. Newton-en fisikaren erakundetzearen jarraikako zabalkundea gertatu zen, eta, ondorioz, prozesu naturalen kausaltasun zurruna onartu zen.
2. Mekanizismoak garaitu zuen.
3. Edozein une historikotan baliagarria izango zatekeen munduaren kontzepzio bat garatu zen. Saiakera horrek XVIII. mendean lortu zuen gorena, eta bere helburua edozein sistematizazio kontzeptualetik kontrolagarria ez zen edozein elementu kanporatzean zetzan.

[27] Ibidem. 7. or.

XIX. mendera arte, Newtonen mekanikak mendean hartu zuen zientzia, eta, ondorioz, zoria erabat baztertuta geratu zen. XVIII. mendean, Laplace-ren planteamenduek Newtonen ikuspuntua indartu zuten. Laplaceren ideien arabera, ez zegoen zorirako lekurik unibertsoaren dinamikan. Haren ustez, zoria, giza ezjakintasunaren ondorioa besterik ez zen.

2.4.2. Interpretazio deterministen krisia. Indeterminismoa eta mekanika kuantikoa

Giza askatasuna pentsamenduan barneratzeko beharrak zoriaren berragerpena bideratu zuen bere kontingentziako adieran.

XIX. mendean gai horren inguruko iritzi nagusiak hauek ziren: a) Zoria ez zegoen naturan, baina historian egon beharra zuen. b) Beste pentsalari batzuek zoria bai errealitate sozialean, bai naturalean zegoela baieztatu zuten. Zoria presente egongo zatekeen naturaren historia baten aukerak teoria eboluzionistekin bat egiten zuen (Darwin). d) Beste batzuen ustetan, zoria zerbait logikoki eta kausaltasunez azaldu ezin denean aurkitzen den elementua zen. Horren arabera, giza adimenaren egoera garatu batean, zoriak desagertzera joko zukeen.

Teoria horiek guztiak XIX. mendearen determinismoaren gainbeheran sortu ziren, indeterminismoa eta mekanika kuantikoaren agerpenarekin batera.

Mekanika kuantikoak ez zuen sinesten formula zientifikoak errealaren islapen zehatza zirenik, eta, horrez gain, esperimentu batean agertzen dena munduaren kontzepzioaren irudi gisa ere ukatzen zuen. Horrela, ordura arte alde batera utzitako arazoaren zenbait aurpegi aintzat hartzen hasi ziren, hala nola, esperimentuak berak ikertutako objektuan izandako eragina. “Erlatibitatearen teorian”, ikuslea esperimentuaren parte bihurtzen zen; hala eta gutiz ere, Einsteinek ez zuen uste “barruan egoteak” behaketarekiko askea zen objektuaren kontzeptu determinista eraldatzen zuenik.

Laburtuz, mekanika kuantikoaren asmaketarekin, zoria sormen egintza gisa ulertzen hasi zen.

Funtsean, indeterminismoak konstante unibertsal baten (*Planck*-en konstantea[28]) ideia defendatzen zuen, akatsak bazterrezinak eta ezabaezinak ziren muga zehazten zuena. Horrela, mekanika kuantikoaren arabera, zoriak berezko sormena zekarren, hots, une horretan, naturan aurretik inoiz gertatutako zerbait sortzen zuen.

[28] *Plancken konstantea*k, *h* hizkiarekin sinbolizatzen denak, partikula edo kuanto bati elkartutako energia kantitatea eta frekuentziaren arteko harremana adierazten du, eta mekanika kuantikoaren oinarrizko kontzeptua da. Horren arabera, elektroi baten posizioa eta kantitatea zehaztu nahi direnean eta bertan konstante hori garrantzia hartzen hasten denean, ezin dira kontzeptu klasikoak erabili, begiratu orduko elektroi horretan eragina dugulako eta, ondorioz, bere posizioa eta mugimendu kantitatea eraldatzen direlako.

Indeterminismoaren arabera, lege estatistikoak lege determinista ordezkatuko zuen. Lege estatistiko horrek, Blaise Pascal eta Pierre de Fermaten korrespondentziatik sortutako probabilitatearen legean jatorria zuena, ez zituzkeen zentzubakarreko zehaztapenak onartuko, gerta zitezkeenak baizik.

Lege estatistikoak giza kolektibotasunari buruzko ikerketetan sortu ziren, baina laster, besteak beste, zientzia, biologia eta soziologia arloetara hedatu ziren. Esan denez, eta paraleloki, probabilitatearen eta zoriaren legeen gaineko ikerketa zientifikoak sortu ziren. Horiek oinarrizko desordenatik eratorritako ordenaren ideala kolektibotasunaren kontzeptuaren bitartez definitu zuten. Zoriaren legeek ez zioten zergatien gabezia bati erantzuten, baizik eta horien parekidetasun bati, emaitzen banaketa sortzen zuena, hain zuzen ere.

2.4.3. Zoriaren gaineko interpretazioak XX. mendean

XX. mende osoan zehar, eta gaur egunera arte fenomeno naturalen aldian zoriaren parte-hartzea erabat alboratu ezin izan dela ikusita, zientziak hainbat ikuspuntu garatu ditu, eta ikuspuntu horietan zoriak funtsezko papera izan du.

Halaber, termodinamikak, mekanika kuantikoak eta kaosaren gaineko teoria garaikideek nabarmendu dute zorizko elementua eta antolaketa baten osagaien arteko denborazko itzulezintasuna ezin direla baztertu. Haientzat, unibertsalaz gain, partikularraren aintzat hartzea behar bihurtu da.

Objektibotasun unibertsal baten asmoak modernitatearen zientzia baten ereduari erantzuten dio. Gaur egun ez da objektibotasuna ukatzen, baina birdefinitu egiten da. Natura behatzeko orduan, hainbat estiloren izankidetasuna gertatzen da. Horien artean Paul Feyerabend-en “denak balio du” premisak ere bere lekua du. Horren arabera, ideia baten ebazpenean denak balio du: *“(…) zerbaitek, komunitate zientifikoaren ofizializatutako metodoak aurreikusten ez badu ere, arazo zientifiko bat konpontzeko balio badu, baliagarria da”.*[29]

Zientziaren garapena ildo horretatik erabakigarria izango da artearen eboluzioan eta zoriaren kontzepzioan, baita sormen prozesuetako parte-hartzean ere. Baina gai hori aurrerago landu da.

[29] DÍAZ, Esther. *Postmodernidad.* Biblos. Buenos Aires, 2005. 27. or.

2.4.3.1. Zoria eta beharra

Monodek 1970. urtean argitaratutako *Zoria eta beharra. Biologia modernoari buruzko saioa*[30] liburuan adierazitako ideiak probabilitatearen eta estatistikaren gaineko teorien ondorio izan ziren.

Bertan, biologoak "zalantza operazionalaren" eta "zalantza esentzialaren" arteko bereizketa egin zuen, eta zenbait zorizko jokoen praktika lehenengo motarekin erlazionatu zituen.

"Zalantza operazionalaren" adibide gisa dado eta erruletaren jokoak aztertu zituen. Joko mekaniko eta "makroskopikotzat" jo zituen, zorizkoak baino gehiago. Monoden iritziz, dadoaren edo bolaren jaurtiketa beharrezkoa den zehaztasunez ez kontrolatzeko ezintasunari erantzuten zion horrek. Zehaztasun handiko jaurtiketazko mekanismoa pentsagarria zela eta horrek emaitzaren zalantza neurri handi batean desagerraraziko zuela uste zuen.

Baina zori esentzial bat dagoela ere pentsatzen zuen Monodek, "zalantza esentziala" bideratzen duena, "erabateko kointzidentziena" esate baterako, hau da, euren artean zeharo lokabeak diren bi kate kausalen elkargunetik sortzen direnak. Hori irudikatzeko adibide hau jarri zuen: *"Demagun, adibidez, Dupont Doktoreari modu premiatsuan deitzen diotela gaixo berri bati bisita egiteko, Dubois iturgina auzoko etxe baten teilatuan beharrezko konponketan lan egiten dagoelarik. Dupont Doktorea etxearen behealdetik pasatzen denean, iturginak, ustekabean, mailua askatzen du, eta haren ibilbideak (determinista) medikua geldiarazten du, eta burua hautsita hiltzen da. Zorterik izan ez zuela esaten dugu. Zein beste termino erabil liteke era honetako gertaera bat izendatzeko, bere naturagatik ohartezina? Zoria esentzialtzat hartu beharra dago hemen, istripua sortutako gertaeren bi serieen talkaren independentzia osoari datxekiona".*[31]

Argi dago Laplaceren unibertsoan, determinismo kausalari leiala zaiona eta zoria definizioz ukatzen duena, parabola honen medikua, betidanik eta definizioz, Dupont iturginaren mailuak hil beharko lukeela beti.

Nahiz eta Einstein eta halako zientzialariek zalantzaren printzipio hori onartu ez, zoria desagerrarazi eta teoria kuantikoa ordezkatuko zuen egitura finago bat sortzeko ahaleginek porrot egin zutela baieztatu zuen Monodek. Eta jadanik, haren erabateko desagerpenean zientzialari gutxik sinesten zutela ere pentsatzen zuen.

Ondorio horietatik, hautespen naturalak zoriaren produktu, ustekabe eta oinarrizko gertaerekin aritzen den ideia eratorri zen, betiere espezie beraren behar eta eskakizunen domeinutik eginez. Eta horren inguruan Monodek hau baieztatu zuen: *"Teoria modernoarentzat, `eboluzioa ez da inolaz ere izaki*

[30] MONOD, Jaques. *El azar y la necesidad. Ensayo sobre la filosofía natural de la biología moderna*. Op. Cit.
[31] Ibidem. 120.-121. or.

bizidunen jabetza´, bere sustraia mekanismo kontserbatzailearen `akatsetan bertan´ duelako, hura bai bere pribilegio bakarra dena. Esan beharra dago, orduan, asalduren iturria, `zaratarenak´, bizirik dagoen sistema batean, biosferaren eboluzioaren jatorrian dagoela eta, sormenezko bere askatasun osoa azaltzen duela, zoriaren kontserbatorio honi esker, bai zaratari, bai musikari gorra zaiona: ADNaren musika erantzulea".[32]

Monodek pentsatzen zuen eskala mikroskopikoan zalantza erradikalaren iturria dagoela, materiaren estruktura kuantikoan sustraituta dagoena. Eta mutazio bat gertaera mikroskopikotzat, kuantikotzat jotzen zuela aintzat hartuta, zalantzaren printzipioa aplikagarria zitzaion. Horrela eta berezko naturagatik, "esentzialki" gertaera ohartezina bilakatzen zen.

2.4.3.2. Kaosaren teoria

XX. mendearen hasiera arte, "kaos" terminoa erabiltzen zen ausazkotasuna izendatzeko.

1903. urtean jadanik, Henri Poincaré frantses matematikariak honela hitz egiten zuen zoriari buruz: *"Zoria, gizakiaren ezjakintasunaren neurria baino ez da,"*[33] eta aldi berean erabat ausazkoak ez ziren fenomenoen existentzia aintzatetsi zituen. Berez, fenomeno horien hasierako baldintzetan gertatzen ziren eraldaketa txikiek aldaketa handiak sortzen zituzten emaitzetan. Poincaré lehena izan zen lege deterministek deskribatzen zituzten oinarrizko sistema bakunetan eman daitezkeen egoera patologikoak sumatzen.

Behaketa hori paradigma zientifiko berri baten hasiera izan zen: kaosean oinarritutako teoriarena, hain zuzen ere.

Definizioz, jarrera kaotiko bat hasierako baldintzei sentibera zaion jarrera izan ohi da. Eta egoera askotan, sistemaren askatasuna, hau da, zoriari uzten zaion lekua, hasierako baldintza horien mugetan oinarritzen da.

Kaosaren teoria zientziaren lehenengo saiakera izan zen haren dinamikan ezezagunak eta egunerokoak diren hainbat fenomenok -hodeien mugimendua, klima, formazio geologikoak, zigarro baten kea, etab.- gobernatzen dituzten legeen bilaketan. Bazirudien fenomeno horiek matematikaren eta fisikaren kalkulu tresnetatik kanpo gelditzen zirela.

Gertaera kaotikoen oinarrizko ezaugarria euren jarrera aurreikusteko ezintasunean zetzan, eta zoritik eratorritakoak zirela pentsa zitekeen. Edward L. Lorenz-ek "kaos" terminoa erabili zuen zoriaren

[32] Ibidem. 122. or.
[33] RODRÍGUEZ IPIENS, Carlos. *Caos y fractura.*1996. www.inicia.es/de/cgarciam/ripiens.htlm

arabera jarduten zutela antzemateko, baina, berez, lege zehatzek zuzentzen zituzten prozesuak izendatzeko.

Lorenzen lanak gaiaren gaineko ikerketa berriak eragin zituen, eta matematikako eremu berri bat sortzea bultzatu zuen azkenik, gaur egun "kaosaren teoria" deritzona.

Horrela, fenomeno bat aurreikusi ezin daitekeenean, hiru arrazoirengatik izan daiteke:

1. Errealitatea zori purua da, eta ez dago gertaerak ordenatzeko legerik.
2. Errealitatea lege kausalek zuzentzen dute, eta ezin badira gertaerak aurreikusi, lege horiek ezagutzen ez direlako da.
3. Errealitatean berehalako desordena eta ezegonkortasuna dago, baina denborarekin, dena bueltatzen da ildo deterministara. Sistemak aurresangarriak dira, baina bat-batean, inork jakin gabe, nahaspilatzen hasten dira. Orduan iragarpenak ezinezkoak suertatzen dira, baina geroago egonkortasun berri batera bueltatu daitezke.

Hirugarren aukera izan zen ordutik kaosaren teorian sinestea erabaki zutenen aukera.

Ikerketa hauek 70eko hamarkadan hasi ziren. Fisiologia bihotz erritmoan bihotz etena eragiten zuen kaosa zergatik irazten zen ikertzen hasi zen; ekologoek naturako biztanleria itxuraz aldagarria bihurtzen zuen zorizko forma ikertu zuten; ingeniariek oszilagailuen jarrera alderraia aztertu zuten; kimikariek erreakzioen bat-bateko fluktuazioak aztertu zituzten; ekonomistak prezioen berehalako aldaketetan nolabaiteko ordena bat bilatzen saiatu ziren.

Pixkanaka, beste fenomeno kaotikoen ikerketa, gizakiak zeukan munduaren irudi ordenatua aldatzen zuena, lehenengo planora ekarri zuten. Hala nola, hodeien mugimendua, ibaien ibilbidea, haizeak eragindako zuhaitz bateko hosto baten mugimendua, epidemiak, auto ilarak, burmuin uhinen irudi alderraiak, etab. Eremu honetan, ondoren aztertuko den geometria fraktalaren teoriak parte hartzen zuen.

2.4.3.3. Geometria fraktala

"Zurrunbilo handiek zurrunbilotxoak dituzte
Beraien abiaduraz hornitzen direnak,
Eta zurrunbilotxoak zurrunbilo txikiagoak dituzte,
Eta horrela, aurrerantzean, likistasuna arte".[34] (Lewis F. Richardson)

[34] GLEICK, James. *Caos. La creación de una ciencia.* Seix Barral. Barcelona, 1998. 127. or.

Benoît Mandelbrot-ek 70eko hamarkadan “objektu fraktalen”[35] gainean egindako ikerketek naturan zoriaren parte-hartzeak zuen garrantzia areagotu zuten. Mandelbrotek Euklidesen geometriak baztertzen zituen “formarik gabeko” forma naturalak -hodeiak, itsas ertzak, mendiak… etab.- aztertu zituen, eta haien sortzeak zorizko elementua zekarren.

Fraktalaren kontzeptua 1890. urtean asmatu zen aipatutako Poincaréren eskutik. Haren ideiak beste bi frantses matematikarik hedatu zituzten geroago: Gaston Giulia-k eta Pierre Fatuo-k 1918. urte inguruan. Baina Mandelbrot izan zen erabat berrituta eta behin betiko bultzatu zituena.

IBMn garatu zuen Mandelbrotek geometria fraktalaren teoria. Aspaldidanik, konpainiako teknikariak euren ordenagailu sarean informazioa transmititzeko erabiltzen zituzten telefono lineen zaratak arduratzen zituen. Zarata hura gutxitu zezaken seinalea handitzen saiatu ziren, baina interferentziak agertzen ziren beti, eta haiekin batera, etengabeko akatsak.

Mandelbrot izan zen informazioaren jarioaren hedapen okerra deskribatzen zuen metodoa asmatu zuena, behaketak aurreikusten zituena, baina denborazko unitateko batez besteko akatsak iragarri ezin zituena. Izan ere, etengabe akatsak agertzen ziren aldietan, beti zeuden zaratarik gabeko transmisioko denboraldiak, nahiz eta laburrak izan.

Senak akatsaldien eta transmisio garbiko aldien arteko harreman geometrikoa ikustera eraman zuen. IBMren datu lineen itxuraz akats desordenatuak Cantor-en multzoan islatzen zirela ikusi zuen Mandelbrotek. Denbora fraktaleko adibidea zela ikusi zuen, eta teoria hori beste eremu batzuetara hedatuz, terminoaren garrantzia matematikari ortodoxoek defendatutako edertasunaren ideal gisa definitzen zen euklidear geometriaren gainetik nagusituko zela antzeman zuen.

Mandelbrot beste matematikari batzuekin konparatuta, hots, XIX. mendean antzeko ezaugarri paradoxikoak zituzten objektuekin topatzen zirenekin, bere sormen matematikoa gauzatzeko funtsezkoa izan zen tresna zuen eskura: ordenagailua.

Beste zientzialari batzuek bezala, matematikariak zenbait objektu naturalek forma irregularrak eta etenak zituztela ikusi zuen. Itsas ertz, hodei, birika, elur maluta, iratze, eta abarren kasua zen. Horien behaketek “objektu fraktalaren” kontzeptuan oinarritutako naturaren geometria berria sortuko zuten.

Geometria fraktala bi aukerek ezaugarritzen zuten. Bata, naturaren kaoseko arazoen hautaketan zetzan, eta bestea, matematikaren eremuko tresnen aukeraketan oinarritzen zen.

[35] Benoît Mandelbrotek “objektu fraktal” terminoa asmatu zuen formarik gabeko objektua izendatzeko, bai oso irregularra delako, bai forma etena eta zatikatua duelako, behaketa egiten den edozein eskaletan honela izaten jarraitzen duena. MANDELBROT, Benoît. *Los objetos fractales. Forma, azar y dimensión.* Metatemas 13. Libros para pensar la ciencia. Barcelona, 2000

Mandelbrotek Perrin-en ekarpenak hartu zituen abiapuntutzat objektu fraktalen teoria garatzeko orduan. Haren ikerketetan, Perrinek bi behaketa egin zituen. Alde batetik, naturaren geometria kaotikoa zela eta Euklidesen ikus-formen ordena perfektuak modu okerrean irudikatzen zuela baieztatu zuen. Bestetik, geometria horrek 1900. urtearen inguruko matematiken konplexutasuna gogorazten zuela uste zuen.

Horrela, kaos kontrolaezinaren eta Euklidesen gehiegizko ordenaren artean, ordena fraktaleko eremu berria sortu zen Mandelbroten ikerketen ondorioz.

Azpimarratu beharra dago zoria funtsezkoa zela objektu fraktalen sortzean. Mandelbroten iritziz, elementu horrek itsas ertzen irregulartasun handia sor zezakeen, eta gainera, askotan, horren ondorioak norberaren desiretatik harago joatea kontrolatzea ezinezkoa zen.

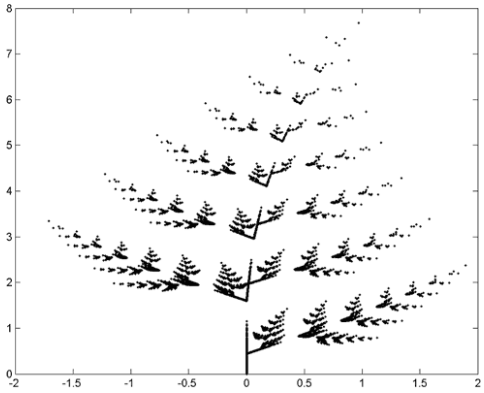
Objektu fraktalak[36] izeneko liburuan, Bretainiako kostaren neurketari atal bat eskaini zion. Neurria erabilitako erregelaren zehaztasunaren araberakoa zela baieztatu zuen. Metro bateko erregela erabiliko balitz, kostaren luzeraren hurbilketa bat lortuko litzateke, baina metro bat baino gutxiagoko zoko-mokoak egongo balira, erregela moztu ezingo litzatekeela aintzat harturik, emaitza hurbilketa bat izango litzateke bakarrik. Erregela zentimetro batekoa izango balitz, emaitza zehatzagoa izanik ere hurbilketa bat besterik ez litzateke izango, neurtzeko eskala hautazkoa izango bailitzateke.

Arazoa inguruko objektuen irregulartasun eta malkartasuna zen, euklidear planoaren hiru dimentsioak hartuta, gauzak neurtzea eragotziko lukeena (0= puntua, 1= zuzena, 2= karratua, 3= kuboa).

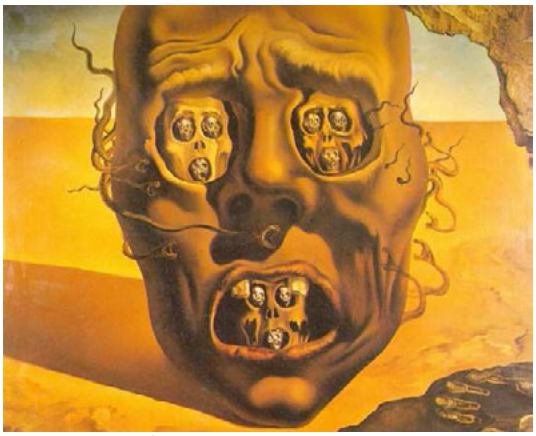
Dimentsio fraktala objektu baten malkartasuna eta etenuneen gradua neurtzeko baliagarria izango litzateke, nahiz eta hainbat eskalatan etengabeko irregulartasuna ageri, emaitza azkenean irregulartasun erregularra izango bailitzateke.

Neurketa behaketa egiteko aukeratutako eskalaren araberakoa izango litzateke, eta fraktaletan eskala hori autoantzekotasuna izango litzateke. Autoantzekotasun horren perfektua, ezen eskala barruko simetriagatik, 1eko eskala edo 200eko eskalako fraktalak bereiztea ezinezkoa izango zatekeen. Objektu fraktalak euren parte diren kopia zehatzek osatuko lukete.

[36] Ibidem.



1. Barnsley-en iratzean, hosto bakoitza figura osoaren kopia bat da. Autoantzekotasunaren printzipioari erantzuten dio.



2. Salvador Dalí. *El rostro de la guerra*, 1940
Olioa oihal gainean. 64 x 79 cm

Aurrerago ikusiko denez, objektu fraktalek eskaintzen dute, Wagensberg zientzialariaren hitzetan, konplexutasuna sortzeko modurik sinpleena, *"(…) geroz eta txikiagoak diren eskenatokietan patroi bat zenbait alditan errepikatuz".*[37]

Lehen azaldu den moduan, fisikak, mekanika kuantikoak eta termodinamikak zoriaren parte-hartzea esentzialtzat jo dute maila mikroskopikoan, eta "ontzat", maila makroskopikoan. Behatzen ari garen objektu fisikoen kasuan, barruko homoteziak zoriak eskala guztietan garrantzi bera izatea dakar, eta maila mikroskopikoari eta makroskopikoari buruz hitz egiteak zentzua galtzen du.

2.4.4. Zoriari buruzko interpretazioak gaur egun. Zoriaren betebehar sortzailea

Zoria ezjakintasunaren emaitza ala naturaren berezko eskubidea den gaur egungo eztabaidaren barruan, bigarren aukera horren alde egingo du ikerlanak. Zoriaren ikuskera deterministaren eta murriztapenik gabeko ezinezkoa den errealitate baten artean -ezinezkoa dela esaten da, zientziak gaur arte dependentzia, harremana eta kausaltasuna kasu askotan frogatu baitu-, erdiko eremu bat dagoela uste da. Eremu honetan, zalantzak bere lekua eta betebeharra ditu, eta horren gainean, gizabanakoak hautaketak egiteko aukera du.

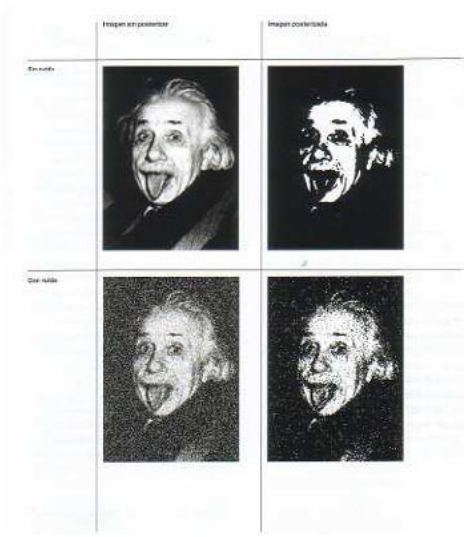
Are gehiago, zoriak "sortu" ere egiten du. Eta naturan bezala, artean ere, funtzio bera betetzen duela uste da.

Juan M. R. Parrondo-k azaldu duenez,[38] badirudi naturak, zoria gutxiagotu beharrean, erabili egiten duela. Eboluzioak, esaterako, espezie biologikoek lortu duten konplexutasuna, zoriz sortu dela

[37] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.* Metatemas 84. Tusquets Editores. Barberà del Vallès, 2004. 250. or.

baieztatu zuen. Eboluzioaren arabera, hautapen naturalak, espezie horien artean, batzuk bizirik irautea eta beste batzuk hiltzea bideratu du. Parrondoren hitzetan: *"Eboluzioaren teorian, zoria, hainbat aukeraren `azterketarako estrategia´ gisa aurkezten da".*[39] Modu berean ikusten da zoriak sormen prozesuetan duen zeregina.

Azken urteotan, zoriaren funtzio sortzailea erakutsi duten zenbait ideia garatuz joan dira. Badago bilaketaren ausazko estrategiak, hots, algoritmo genetikoak bilatzen dituen diziplina. 1970. urtean, John Henry Holland-ek algoritmo genetikoak deskubritu zituen, espezieen eboluzioa imitatzen dutenak egoera konplexuak ebazteko orduan. Kasu adierazgarri bat, kaleen diseinua eta semaforoen funtzionamenduaren antolakuntza izan da, hau da, hiri batean trafikoa errazteko bideak bilatzearena. Trafikoak konbinazio ugariei erantzuten die; horregatik, modu arrazionalean baino gehiago, soluzio posibleen zorizko hausnarketaren bidez azaltzen saiatu dira.



Zoriaren funtzio sortzailearen beste adibide bat, erresonantzia estokastikoarena da. Erresonantzia estokastikoa azaltzeko, Parrondok irudien bitarteko azalpena eman du (ikusi aldameneko irudia).

3. Erresonantzia estokastikoa

Goialdean, Einsteinen argazkia dago, posterizazioaren bitartez eraldatu dena. Posterizazioak, algoritmo erraza erabiliz, pixelak zuri-beltz bihurtzen dituen irudi programen tresna da. Jatorrizko argazkiaren konplexutasunaren erruz, irudi posterizatuan, Einstein jadanik ez da ezagutzen. Baina, beheko aldean ikus daitekeenez, jatorrizko argazkiari behin "zarata" gehituz gero, hau da, kalitatea galtzean, posterizatutako Einsteinen irudi berria ezagugarriago bihurtzen da. Zarata gehitzeak, hots, zoria gehitzeak, azkeneko emaitza hobetzen du. Hala ere, zarata gehiegi sartuko balitzaio, azkeneko emaitza ez litzateke ona izango. Horregatik, zaratarentzat ere balio optimo bat dagoela esan ohi da.

Hipotesi hau garatzeko orduan, hots, zoria errealitatearen eraketaren oinarrizko elementua dela baieztatzean, Jorge Wagensberg zientzialariaren *Formen matxinadaz edo nola iraun ziurgabetasunak*

[38] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 128.-131. or.
[39] Ibidem. 128. or.

erasatean[40] eta *Munduaren konplexutasunari buruzko ideiak*[41] liburuetako gogoetetan oinarrituko da ikerlana.

2.4.4.1. Zoriaren garrantzia aldaketaren izaeran eta naturaren konplexutasunean

"Bukatu gabe, obra bat irekita, arriskutsu mantentzen da. Itxitako obra bat hilda dago, erailda".[42] (Picasso)

Ikusi den bezala, lege deterministek agertzen ez diren heinean aurreikusten dituzte fluktuazioak edo eraldaketak. Une horretan, zoria aurreikusi eta ugaltzearen gaitasunaren aurka altxatzen da. Ondorioz, zientziak segmentu determinista handiak dituela onartu beharra dago, naturan ezaguna dena hobegarritasuna bilatzen duen sistema baten bitartez ordezkatzeko ahalegina egin duelako; hala eta guztiz ere, bide hori ez dago itxita, irekita baizik, ingurunearekin elkarrekintzak eduki behar dituelako bere etengabeko hobekuntzarako.

Horrek, zientifikotasunak eta natura indeterministak izatearen beharrean pentsatzera eramaten du Wagensberg; onartuta dauden azalpenen gainetik azalpen dibergenteak bilatu behar dituzte zientzialariek, eta ziurtasun legez hartzen denarekin kritikoak izan behar dute. Beste hitz batzuetan, zori epistemologikoaren[43] etengabeko aliatuak izan behar dute zientzialariek. Bertan datza zientziaren eboluzioaren esentzia.

Wagensbergek konplexutasunaren ideia hartzen du abiapuntutzat zientzia modernoaren misterioak ikertzeko orduan. Munduaren konplexutasuna naturaren sekretuak babesteko oztopo gisa ikusi nahi izan da, giza adimena frogatzeko eskenatokia bezala baino gehiago; hau da, misterioak argitzeko eta metodo zientifikoa aplikatzeko gizakiaren gaitasuna frogatzeko eskenatokia, sistemarik sinpleenak ikertzeko helburuarekin. Eta hortik, sistemarik konplexuenak ulertzen saiatu.

Fisika, kimika, biologia edo soziologia zientzietan, besteak beste, artea eta kulturaz gain, zorizko eta itzulezintasunezko zeinuak dituzten konplexutasunaren osagaiak agertzen dira. Horrek paradigma klasikoaren erabateko aldaketa bultzatu du: *"Lehen, naturalki, naturala determinista eta itzulgarria zen. Gaur egun, kontrako ideia onartzen da zehazki. Era horretan, nahasmendu prometagarria sortu da zientzian…"*[44] Eta aurrerago Wagensbergek jarraitzen du: *"Ezin da konplexutasuna ulertu osagai horiek aurretik baztertu dituen zientzia batekin. Kontzeptu gogaikarriak, antzina nahi ez izateagatik alde batera*

[40] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Op. Cit.
[41] WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo.* Tusquets editores, S.A. Serie Metatemas 9. Barcelona, 1994
[42] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Op. Cit. 13. or.
[43] Zori epistemologikoa ezjakintasunagatik, mundu determinista baten sistema konplexuak ulertzeko gaitasunik ezagatik edo benetako zori ontologikoa dagoelako ezagutzan aurkitzen dena da. Haatik, zori ontologikoa izatearen partea dena izando litzateke, mundua den modu berean. Horren arabera, nahiz eta lege deterministak egon, bat-batekoak eta zorizkoak izaten jarraituko luketen prozesuak egongo lirateke, ezagutzaren garapenarekiko independienteak izango liratekeenak.
[44] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Op. Cit. 12. or.

utzita, birgaitu eta barneratu beharra dago. Horrela gertatu da jadanik, besteak beste, zoria, probabilitatea, frikzioa, lasaikeria, orekarik eza, ez itzulgarria eta fluktuazioekin"[45]

Zoriari dagokionez, aldaketa eta konplexutasunaren esentzia horren berezko elementutzat hartzen da, *Formen matxinadaz* liburuaren sarreran Wagensbergek aurreratzen duen moduan: *"Zientzia ez da inoiz betiko ixten. Zientzian, errealitatean bertan bezala, dena dago beti ez-bukatzen…"*[46]

Zoriaren lekua zientzia modernoan, eta haren harremana aldaketaren printzipio horrekin, prozesu itzulezinen termodinamikan[47] duen jarrerarekin azal daiteke. Termodinamikan, zoriak bi jarrera ditu. Zori erregarri eta desegilea dago, eta horren aurka egokitzearen lege termodinamikoek borrokatzen dute; aldaketaren esentziaren osagai kontserbatzaileak diziplinatzen duen zoria da. Baina zori sortzailea ere badago, ikerketa garatzeko orduan interesgarria suertatzen dena. Wagensbergen hitzetan: *"Aldaketa biologikoaren terminoetan* -zori desegilea- *lortutakoa mantendu nahi duten sistemen borondateak garaitutako zori bat dela esango liteke. Baina zori-egile eta -sortzaile bat ere badago, eta horrekin, bat-bateko konplexutasunek hausnartzen duten oreka termodinamikotik urrun".*[48]

Jarrera horietan, zori sortzailea sistema konplexuen alde berritzailea da, eta, batez ere, bizirik dauden sistemena; konplexutasun berrien etengabeko iturri gisa beharrezkoa den zoria da. Zori sortzailea, Wagensbergen iritziz, *"(…) kosmologia berri batentzako ideia da, eta, bertan, determinismoa eta zoria ez dira bakarrik bateragarriak, natura azaltzeko lanean aliatuak dira, ordea".*[49]

Horrela, zoria ezagutzaren kontzeptu osagarri bihurtzen da, haren presentzia unibertsoan ezagutza horren garapena baino muga gehiagorik ez duena.

Oro har, zoria aipatzen da informazioa edo horren parte bat ukatzen denean. Baina zientziak eta ezagutza modernoaren beste forma batzuek –arteak, esaterako- leku garrantzitsua uzten diote zoriari fenomeno nagusiak azaltzeko orduan.

Wagensbergek naturaren eta, ondorioz, zientzialari indeterministen alde egin du: *"Legeak deterministak dira, baina horrek ez du esan nahi natura determinista denik. Gure ziurtasuna eta aurrerapena, zientziaren zainpean jartzen dugu bere determinismoari eusten diogulako. Hobeto esanda, gure eguneroko bizitzan bortxatu egiten dugu hondamenditzat jotzen dugun zoria urruntzeko (…). Determinismoa legeetan dago, baina zientzia den legeen sare handiaren korapiloetan handitzeko eta*

[45] WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo.* Op. Cit. 12. or.
[46] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Op. Cit. 16. or.
[47] *Harluxet hiztegi entziklopedikoak* honela definitzen du termodinamika: Energi mota desberdinen arteko harremanak aztertzen dituen fisikaren atala eta bereziki, hauen arteko transformazioa, bero-fluxuaren norantza eta lana eta energiaren arteko harremanak aztertzen dituena. HAINBAT EGILE. *Harluxet Hiztegi Entziklopedikoa*. http://www.erabili.com/lantresnak/hiztegiak/harluxet 2009ko uztailaren 22a.
[48] WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo.* Op. Cit. 52. or.
[49] Ibidem. 52. or.

eboluzioaren abenturan parte hartzeko prest dauden fluktuazioek pilpiratzen dute. Zentzu horretan, indeterministei batzen natzaie".[50]

Lege deterministen sare handiaren korapilo horiek, zoriaren nahikerien arabera, iluntasunean mantentzen direla ikus daiteke. Zoria kontrolatzeak edo gutxitzeak ez dakar horren berezko desagerpenik, horren neurririk gabeko hedakuntzaren saihestea baizik.

Hala eta guztiz ere, fluktuazio horiek gutxitzea ezinezkoa den kasuak badira. Une hauetan, zoria determinismoaren aurka altxatzen da, eta legeek birsortzeko eta aurreikusteko gaitasuna galtzen dute. Orduan, aldaketaren esentzian zoriaren funtzioa ulertu beharra dago. Hau da, zoriaren garaipenaren lekuko izateko prest egon behar duen unibertso baten irudia eduki behar da, eta lengoaia zientifikoan, besteak beste, fluktuazio, akats edo mutazio terminoek sorrarazi dituzten zori epistemologikoa dagoela aintzat hartu behar da, munduaren konplexutasunaren aldaketaren esentzian funtsezkoak dena.

2.4.4.2. Murrizketak sormenaren iturri bezala

Aurreko atalean esandako guztitik, bizi garen mundua desberdina, sortzailea eta aldagarria suertatzen bazaigu, murriztapenak dakartzaten legeak daudelako dela ondoriozta daiteke. Hau da, denak ez du balio errealitatera heltzeko eta bertan mantentzeko.

Lege bat gero eta murriztaileagoa denean, objektu edo subjektu baten ustekaberako aukerak gutxitu egiten dira.

Denbora luzean zehar, lege deterministek munduaren edozein eboluzio aurreikusi nahi izan dute. Kasu honetan, murrizketa beharra bilakatzen zen. Fisikaren diziplina ospetsuenak adibidetzat hartzen badira, hala nola, Newtonen mekanika, elektromagnetismoa, optika geometrikoa, termodinamika edo erlatibitatea, elementu murriztailea gogorra dela eta zalantzari behatzailearen baldarkeria eta neurtzeko tresnen inperfekzioak bakarrik atxiki dakizkiokeela bereiz daiteke.

Wagensbergentzat, *"(…) naturaren legea, debekua da beharra baino gehiago".*[51] Gure begien aurrean behar gisa agertzen direnak murrizketa gogorren adierazpenak besterik ez dira. Beharra debekuak dituen kasu infinituen kasu partikularra da.

Esandakoa erakusteko, Wagensbergek Feynman-en metafora hartu zuen adibide. Horren arabera, kafetegi bateko xake jokaldien begirazalea mundua ezagutzen saiatzen den zientzialari batekin

[50] Ibidem. 65. or.
[51] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta*. Op. Cit. 28. or.

konparatu zuen. Begirazalea, ehunka jokaldi ikusi ondoren jokoaren arauak ulertzen ditu, eta zientzialariak, naturaren legeak behatuz, errealitateari aditzen dio.

Wagensberg harago joan zen, xakeko fitxak erregulatzen dituzten mugimenduak, naturarenak bezala, debeku legeak direla baieztatu zuenean. Debekuak dauden arren, jokalariak zein fitxa eta nora mugitu nahi duen aukeratzeko askatasuna du. Eta askatasun hori da jokalariaren taktikaz, bere trebeziaz edo sormen gaitasunaz hitz egitera daramana. Askatasunak eta sormenak artearen eta jolasaren arteko analogiara hurbiltzen gaituzte, ikerketako muina dena eta aurrerago aztertuko dena.

Ondorioz, bai xakean eta bai naturan “hautaketaren” kontzeptua agertzen dela ikus daiteke. Naturak zorizko dosi baten berezko eskubidea du. Hautaketarako lekua dago, eta bertan datza eboluzio biologikoa, xakeko jokalaria eta, noski, artistaren sormena.

Debekua eragingarri ona da giza sormenerako; derrigorrez osatutako mundu batek lanik gabe utziko luke gizakiaren burmuina.

Esandakoa berresteko Wagensbergek beste metafora bat erabili zuen, trafikoaren erregulazioarena, alegia. Lege multzo batek osatzen duen mundua elkartzen diren bideek sortutako eremu baten ideiari dagokio, eta horietako batzuek bidea debekatzen duten seinaleak dituzte. Ez dago derrigorrezko norabideko seinalerik. Bidegurutze batean hori agertzen denean, gainerako norabideak bidea debekatzen duten seinaleen bitartez osaturik daudelako da. Metaforak zentzua hartzen du, bidea debekatzen duten seinaleek, erregulatzen duten bidegurutzeen, trafikoa derrigorrezko seinaleek ordezkatu ezin direnaz ohartzen garenean. Kontrakoa, aitzitik, posible da. Berriro ere zoria erabil daiteke debeku horiek askatzen duten eremua izendatzeko.

Errealitatearen ikuskerari dagokionez jarrera hartzeko orduan, Wagensbergek lau errealitatea mota bereizi zituen:[52]

1. A mota legerik gabeko errealitatea izango litzateke, non denak balio duen, non dena zoria den.
2. B mota murriztapenak eta zalantzarako lekua duen errealitatea izango litzateke.
3. C mota mugako errealitate bat izango litzateke. Bertan, dena legea da, zoriak ez du lekurik eta ebazpena bakarra da.
4. Azkenik, D motako errealitate bat egongo litzateke, elkarren artean bateragarriak ez diren legeek osatuko luketena. Errealak ez diren objektuen eta gertaeren taldea izango litzateke. Mundu errealaren hipotesiaren arabera, laugarren mota hori kanpoan geldituko litzateke.

[52] Ibidem. 36.-40. or.

C motako errealitatean, Einstein, Spinoza edo Dostoievski pentsalariak eroso sentitu ziren, bertan giza izatea, azkenik, ezeren erantzulea ez dela dioen ideia aurkitu baitzuten. Dena dago nonbaiten idatzita: *"Ez dago erantzukizunik, ezta errurik ere. Ez dago ontasunik, ezta krudeltasunik ere. Ez dago askatasunik, ezta sormenik ere".*[53] Horrela, patuaren alde egiten dute; gertatu behar dena, sinpleki, gertatu egiten da.

Darwin, Jorge Luis Borges edo Ludwig Boltzmann gusturako egon ziren B motako errealitatean, kontingentziari lekua uzten diolako. Bertan, aukeratu daiteke eta aukeratu beharra dago. B motako errealitatean, egoera hau irudika daiteke: janaria bilatzen duen animaliaren gosearen irudia. Errealitatearen murriztapenak asko izan daitezke, baina ez-erregulatutako domeinuak oraindik ere erraldoia izaten jarraitzen du. Jan beharra duen eta inork jan ez dezan nahi duen animalia bat aukera ugariren aurrean aurkitzen da. Wagensbergen adibidea hau da: *"Lehoi eme baten lasterketaren abiada asmatzen duen zebra batek ezin du hegan egin, ezta lurperatu ere, ezta zuhaitz batera igo ere… haren zalantzako domeinua zelaitik lasterka ihes egitera mugatzen da. Hala eta guztiz ere, errealitatearen izateak baimentzen dituen jarrera askoren artean aukera dezake. Norabide askotan lasterka egin dezake, sigi-saga korrika egin dezake, harrapatzaileak azkeneko jauzian porrot egin dezan. Besteak beste, kideengandik bereizi, lehoi emeak taldeari jarraituko diola uste izan edo beste zebra batek berak baino geldoago lasterka egingo duela fida daiteke. Aukera infinituen artean, gertatuko dena gertatuko da, animaliak hartzen duen erabakiaren arabera. Errealitateari heltzeak eta bertan mantentzeak aukeraketaren ideia dakarte".*[54]

Naturaren oinarrizko legeen taldea "denak balio du" eta "ezerk ez du balio" premisen arteko erdiko puntuan dago. Batak zoria ezjakintasunaren fruitua dela baieztatzen duen ikuskera deterministarekin bat egiten du. Beste muga ezinezkoa da. Atal honen hasieran adierazi denez, zoria naturaren berezko eskubidetzat joko da, eta hortik hasita garatuko da ikerketa.

2.5. ZORIAREN INTERPRETAZIO ALTERNATIBOAK

Zientziaz eta filosofiaz harago, badira zoriaren azalpena topatzen saiatu diren esparruak, hots, ikerketari dagokiona, artea. Horrela, surrealismoarekin eta literaturarekin lotura estua duen Alfred Jarry-k asmatutako patafisika aztertuko da ondoren.

[53] Ibidem. 37. or.
[54] Ibidem. 39. or.

2.5.1. Patafisika

Patafisikaren teoria azaltzeko hainbat errealitateren artean Wagensbergek egindako sailkapena erabiliko da, nahiz eta mundu eta natura erreal bati erantzuten ez dion, artearekin eta sormenarekin lotura estua duelako.

Ikusi denez, A motako errealitatearen existentzia ezinezkoa da. Errealitate horretan, ez litzateke murriztapenik egongo, eta denak zoriari so egingo lioke. Bestalde, irrealtasunez osaturiko D motako errealitatea ere ez da posible.

Baina, agian, irudimenaren munduan aukera infinitu eta bateraezinentzat lekua egon liteke. Patafisika da, Alfred Jarryk asmatutako terminoa, eta honela definitu zuena: *"Patafisika fisikari gehitzen zaion zientzia da. Patafisika partikularraren zientzia izango da batez ere, orokorra den zientzia bakarrik dagoela esaten bada ere. Salbuespenak zuzentzen dituzten legeak ikertuko ditu, eta horien osagarria den unibertsoa azalduko du. Patafisika irudimenezko soluzioen zientzia da".*[55] Horrek ez du esan nahi lege horiek errealitatean aplikagarriak izan behar dutenik.

Patafisika terminoak kontrakotasun bat dakar -fisikaren "inguruan" eta "ondoren" dagoenari so egiten dio-, eta aurkakoen unitatearen printzipioan oinarritzen da. Horrela, unibertso osagarriaren deskripziorako bitartekoa bilakatzen da, salbuespenek osatzen dutena.

Patafisika XX. mendeko bigarren erdiko frantses kultur mugimendu bat izan zen. Surrealismoarekin lotuta egon zen, eta haren izenak Jarryren *Doctor Faustrollen gestak eta iritziak, patafisikaria*[56] liburuan du jatorria. Jarryren irudimenezko unibertsoan dena da anormaltasuna, eta araua da apartekoa.

Jarrera satiriko horrekin, Jarryk zentzu bakarreko edozein definizioren halabeharrezko zehaztugabetasuna azpimarratu nahi izan zuen. Horrela, polisemiaren alde egin zuen.

Arteari dagokion atalean aztertuko diren obra askok "mekanismo patafisikoei" erantzuten diete ustez, hala nola, surrealismoari dagozkionak, *alea-mimicry* kategorien konbinaketan barne sailkatutakoak, eta, noski, Marcel Duchampen lanak. Arrazoi horregatik, garrantzitsua da zientziaren pitzaduretan sortzen den mugimendu honen existentzia aipatzea, zoriak leku nagusia betetzen baitu bertan.

[55] JARRY, Alfred. *Gestas y opiniones del Doctor Faustroll, patafísico*. Ediciones de Inocencio Galindo. Tératos. Valencia, 2005. 65. or.
[56] Ibidem.

3. PROZESU LUDIKOEN KARAKTERIZAZIOA

3.1. SARRERA

Jolasaren errealitateak animalien mundua eta gizakion mundua barne hartzen ditu. Jolasak, mendeetan zehar, munduko hainbat eta hainbat kultura lotu baditu ere, hala nola, greziarra, azteka, Erdi Aroko europarra edo gaur egun Internet ere bai, ezin da ukatu gizaki eta animalia ororen berezko jarduera dela.

Baieztapen horrek jolasaren errealitatea harreman arrazional batean bakarrik oinarritzen ez dela pentsatzera eramaten du; bestela, gizakiaren mundura mugatuta geldituko litzateke. Aitzitik, funtsezko izaera irrazionala ere duela esan liteke. Hortaz, jolasaren agerpena ez legoke kulturaren etapa zehatz bati lotuta; bere existentzia edozein kultur aldarrikapen baino lehenagokoa dela esan liteke. José Antonio González Alcantud-ek gizakiak kultura berezko jolasa bihurtzen duela adierazi zuen.[57] Are gehiago, arduragabetasun estrukturalaren pentsamenduaren arabera, gizakia jolastera kondenatuta dagoen animalia da.

Edozein izaki pentsalariak irudikatu lezake jolasa aparteko zerbait bezala, nahiz eta bere lengoaiak hura izendatzeko berbarik ez eduki. Animaliak jolastu egiten dira, gizakiak bezala. Horien oinarrizko bereizgarri asko animaliengan ere agertzen dira. Jolasten ari diren bi txakurkumeri begiratuz gero, jolasaren ezaugarri guztiak bereiziko lirateke. Bestearen belarriari hozka ez egitearen araua betetzen dute; haserretuena egiten dute; eta gozatu egiten dute jolasten direnean. Beraz, jolasa, bere formarik xumeenetan ere, eta animalien munduaren barnean, fisiologia fenomeno batek edo fisiologia modu batek bideratzen duen erreakzio psikikoa baino zerbait gehiago dela baiezta liteke. Jolasa okupazio biologikoaren edo fisikoaren mugak hausten ditu, eta zentzua, esanahia eta arauak dauzkan funtzio bat da.

Bai psikologia, bai fisiologia saiatu egin dira animalien, haurren eta helduen jolasa aztertzen, deskribatzen eta azaltzen. Oro har, jolasak kontuan hartzeko moduko garrantzia duela pentsatu ohi da, hau da, helburu bat betetzen duela. Hots, funtzio biologiko hori zehazteko ahaleginak era askotakoak izan dira.

Batzuek, Herbert Spencer-ek, esaterako, jolasaren jatorria eta oinarriak gehiegizko bizi energiaren deskarga bezala definitu izan dute.

Beste batzuek, berriz, esaten dute izakiak jolasten direnean imitaziozko sortzetiko indar bati erantzute diotela.

[57] GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Op. Cit. 1993. 251. or.

Jolasaren bitartez erlaxaziozko behar bat asetzen dela ere pentsatu izan da.

Bizitza, adibidez, etorkizunean izakiari eskatuko dizkion ekintza serioetarako entrenamendu gisa jolasten dela uste izan zuen K. Groos egileak. Horrez gain, norberaren domeinua lortzeko modu gisa ere deskribatu zuen ekintza da.

Bere oinarria zerbait egin edo egin ahal izateko sortzetiko beharrean edo besteen gainetik agertzeko nahian aurkitzen dutenak badira ere.

Sigmund Freudek jolasa bulkada kaltegarrien deskarga errugabetzat hartu zuen. Freuden iritziz, alde bakarrera bideratutako bultzada dinamiko baten edo nahien asetasunaren beharrezko ordaina da jolasa. Errealitatean ase ezin daitezkeen desirak, fikzioaren bitartez bete behar dira, eta horrek nortasunaren sentimendua mantentzen laguntzen du.

Aipatutako ikuspuntu asko jolasaren fenomenoa zientzia esperimentalaren neurketa metodoen bitartez azaltzen saiatu baziren ere, haren berezitasun estetikoan sakonki sustraituta dago. Jolasaren intentsitatea -bere esentzia dena- aztertzen duen analisi biologikorik ez dago. Irakurri denaren arabera, teoria gehienek ez dute jolasaren tentsioa, gozamena eta txantxa aztertzen. Helburua, beraz, bere oinarri estetikoa ikertzea izango da.

Jolasak kulturaren barruan betetzen duen funtzioari begiratzen saiatuz gero, hau da, animalien eta haurren bizitzetatik at, kultura bera baino lehenago ere egon den errealitate batekin topo egingo da. Horregatik berresten da jolasa funtzio sozial argia duen zentzuz betetako ekintza dela.

Jolasak bere baitan duen seriotasunari dagokionez, hainbat hipotesi planteatzen dira. Oro har, jolasa ez da ekintza serio bat. Hala ere, gehienetan, ez zaio komikoa suertatzen jokalariari, ezta ikusleari ere. Berez, haurrak eta kumeak barregarriak gerta daitezke; baina txakur helduak bata besteari segika dabiltzanean ez dira batere baregarriak. Komedia bat barregarria izatea ez dagokio hark duen ekintza ludikoari, baizik eta eduki intelektualari.

Jolasa funtsezkoa da gizakion elkarbizitzako oinarrizko jardueretan. Hala da lengoaiaren kasuan, gizakiok elkarren artean komunikatzeko eta izendatzeko erabiltzen den tresnaren kasuan. Sarritan, edozein gauza abstrakturen adierazpenaren atzean metafora bat dago, eta, aldi berean, honek “hitz-joko” bat dakar. Modu honetan, gizakia naturaren parean mugitzen den asmatutako beste mundu bat sortuz doa.

Mitoan, eta kultuan ere, existentziaren figurazioa egiten da. Mitoaren bitartez, gizaki primitiboa lurtarra dela azaltzen saiatzen da, eta, aldi berean, gauzak jainkotiartasunarekin batzen ditu. Kultuaren

bidez, komunitate primitiboak bere praktika sakratuak gauzatzen ditu, eta horrela, munduaren osasuna bere sagarapen, sakrifizo eta misterioen bitartez ziurtatzen du. Interesgarria suertatzen da ere ikustea nola kultur bizitzaren indarrik gorenak, hala nola, artea, poesia, zientzia edo zuzenbidea haien ondorio diren. Halaber, horrek guztiak ekintza ludikoan aurkitzen ditu bere sustraiak.

3.1.1. Jolasari buruzko teoria filosofikoen laburpena

Aurreko atalean gainetik aztertu dira jolasari buruzko zenbait gogoeta. Jarraian, XX. mendean zehar jolasaren gainean sortu diren teorien azterketarekin hasi aurretik, ordura arte gai honen inguruan egindako ikasketak laburbilduko dira.

José Cazeneuve-k *Enciclopedia Universalis*[58] obran, jolasak gizakiaren bizitzan duen lekua zehazten saiatu diren filosofoen teoriak modu honetan laburtu zituen:

1. Granville Stanley Hall-ek, darwinismoa abiapuntutzat harturik, jolasa haurraren haziera organikoa bizkortzen duen oinarrizko behar biologikotzat hartu zuen.

2. Schillerrek askatasunaren adierazpena bezala ikusi zuen. Schillerren *Gizakiaren hezkuntza estetikoa* izeneko obra garrantzitsua izango da jolasa eta artearen artean dauden harremanak aztertzeko orduan, batez ere biek defendatzen duten askatasunezko, gozamenezko eta sormenezko balioei dagokienez.

3. Karl Groosek teoria “hezgarri” bat proposatu zuen. Horren arabera, jolasa haurrarentzat bizitza heldurako prestatzeko jarduera da, eta, aldi berean, kulturatzerik ezaren prozesuaren faktore garrantzitsua.

4. J. W. Baldwin-ek jolasaren doakotasuna eta beti helburu bat bilatzen duen lana kontrajarri zituen.

5. Pierre Janet-ek ez zuen uste jolasa gainerako sormen jardueren maila berean dagoenik.

6. Karl Bühler-ek proposatu zuen haurrak bere barnean sortzen doazen ahalmenak aztertzeko jolas dezan.

[58] CAZENEUVE, Jean. *Civilisation*. *Enciclopedia Universalis.* Paris, 1969

7. Dominik J. Schaller-ek jolasa bizitza indibidualerako eta kulturaren hainbat elementu sortzeko baliagarria dela uste zuen.

8. Herbert Spencer-ek, Schillerren teoria oinarritzat harturik, jolasa gehiegizko energiaren askapentzat hartu zuen. Nietzschek ere ideia hori aldarrikatu zuen sormen prozesuaren ezaugarri gisa.

9. Eward D. Chapple-k eta G. S. Coon-ek jolasa taldeen artean sortzen diren tentsio eta arazo birtualak kanalizatzeko baliagarria dela pentsatzen zuten. Beste modu batera esanda, zenbait joera oldarkor kontrolatzeko tresna dela uste zuten.

10. Alfred L. Kroeber-ek, jolasa lanean kontsumitzen den energia lehengoratzeko medio gisa definitu zuen, lo gaudenean gertatzen den antzera.

11. Karl Von Langue-k jolasa “ni”aren iruzurtzat hartu zuen, nahiz eta “ni”a bera hartaz konturatu.

12. Freudek jolasa sinbolizaziorako mekanismo bat dela aldarrikatu zuen. Horren barruan, haurraren edo helduaren jarduera onirikoak zenbait sinbolo ordezkatu ahal ditu beste batzuekin.

13. Frederik J. J. Buytendijk-ek jolasa bizi dinamikaren adierazpena irudikatzen duela uste zuen.

Teoria horien artean, bereiz daitezke, batetik, jolasak funtzio zehatza betetzen duela uste dutenak, eta, bestetik, jolasa helbururik gabeko jarduera dela pentsatzen dutenak. Desberdintasun hori ikerketaren oinarria izango da, eta jolasa helbururik gabeko jarduera dela aintzat hartuko da.

3.1.2. Jolasari buruzko ekarpenak XX. mendean

Aipatu diren teorien laburpena abiapuntutzat harturik, XX. mendean jolasaren munduaren gainean hainbat arlotako egileek egindako burutapenak aztertuko dira ondoren.

Huizingak jolasa historiaren eta kulturaren motorra dela baieztatu zuen. *Homo faber* eta *homo ludens*aren arteko aurkaritzaren bitartez, Gustav Bally alemaniar egileak 1945. urteko *Jolasa askatasunaren adierazpen bezala*[59] obran defendatu zuen jarrera bera jaso zuen Huizingak.

[59] BALLY, Gustav. *El juego como expresión de libertad.* FCE. México, 1973.

Filosofiaren ildotik, oinarri animalia duen instintuzko jolasa gizatiarra bilakatu eta aldi berean, askatasunezko adierazpen bihurtzen den aztertzen saiatu ziren biak. Ballyren hitzetan: *"Modu honetan, jolasa izendatzen dugu nahien eremuaren barruan dauden zenbait objektu zehatzei dagokien animalia-portaera, "nekatu arte" behin eta berriro errepikatzen den harremana, joan-etorrian, hainbat formaren pean gertatzen den hasieran eta etenetan. Portaera hori geroz eta garatuagoa dela ikusiko dugu, kumearen zainketa biziagoa den neurrian eta gaztaroa luzatzen den heinean".* [60] Eta gehitu zuen: *"Jolasa ugaltze espiritualaren elementua da. Bizitza ederrean, gizateriaren obra beneragarriak jaio dira, eta, aldi berean, askatasunezko tartea eskatzen du horrek. Alaiki ausarta suertatzen da jolas hau betiereko seriotasunaren aurrean".*[61]

Gerra arteko garaian, jolasak bideratzen duen zoriak, arrazionaltasunik ezak, askatasunak eta espiritualtasunak beharra, arrazionaltasuna eta materialtasuna kontrajarriko zituzten.

1970eko hamarkadan, historiagileek berriz ere jolasa aztertzeari ekin ziotenean, festarekin eta herriko erlijiotasunarekin duen harremanaren ikuspuntutik egin zuten.

Harvey Cox-en 1969. urteko *Zoroen festa*[62] obran, esaterako, dantza, barrea, komikotasun eta jolasarekin lotutako praktika erlijioso herrikoia, katolizismo garaikidearekin alderatuta, izate dionisiakoarekin identifikatzen ziren. Coxen argudiatzeak, Vatikanoren pentsamenduarekin bat egiten zuenak, *homo ludens*ari buruzko ideia huizingartarrera jotzen zuen, eta honela ondorioztatzen zuen: *"Ebidentzia hau dagoen arren, erlijioa jolas mota bezala ulertzeko zailtasuna izaten jarraitzen dute askok. Alde batetik, "jolasa" garrantziari dagokionez oso maila baxuan kokatzen ikasi dute (…). Bestetik, askok uste dute ezin dugula jolasarekiko `serio´ mantendu".*[63]

Jean-Jaques Wunnenberger-ek, Nietzscheren espirituan oinarrituz, pentsamendu hau laburbildu zuen hitz hauekin: *"Zorionez, alde batetik, egunerokotasunezko ordenak pixkanaka-pixkanaka emoziozko bortizkeria birbereganatuko du, festari atxikitzen zaion iruditeria sakratuaren askatasuna bideratuz: erakunde bat ezartzen doa etengabeki, apolotar izendatu daitekeena, Apolo mitikoaren ezaugarriekin bat egiten duena, Dionisoren alderantzizkoa dena, eta bertan lasaitasunak, bortizkeriaren jausialdiak, pasioen sublimazio biziak agintzen dute. Festa, zeremonia, ikuskizuna, errepresentatutako eta arteak edo miragarriak dramatizatu gabeko sakralizazio bihurtzen da. Beste aldean, festak askatutako irudimenezkoaren bulkada bortitzek giza ordenaren modeloa hortzika dezakete gutxinaka, eta inguruan laster sakralizatuko diren bortizkeria purua, tentsioen desira eta aukera guztien bilaketa bultzatu. Entropia*

[60] Ibidem. 58.-59. or.
[61] Ibidem. 121. or.
[62] COX, Harvey. *Las fiestas de los locos. Ensayo sobre el talante festivo y la fantasía.* Taurus. Madrid, 1983.
[63] Ibidem. 164. or.

dionisiakoaz hitz egingo dugu orduan, Dionisoren bitartez, trantze basatia eta gorputzaren eta espirituaren eldarnioa bideratuz eta forma eta ordenarik gabeko bulkadak askatuz".[64]

Apoloren eta Dionisoren arteko etengabeko borroka horrek artean nahiz jolasean izan duen garrantzia aurrerago aztertuko da, Nietzscheren beraren ideiak abiapuntutzat hartuz.

1971. urte inguruan, historialarien arteko giroa kontzeptualizazio zibilizatzaile nagusien kontrakoa zen, eta festa, zeremonia eta jolasari buruzko ikasketak zehaztera jotzen zuen, garatuagoa zegoen taxonomia bati jarraitzeko. Jaques Heers-ek, ikuspegi soziologiko baten pean, literatura etnologiko berriaren ikuspuntua berenganatu zuen, eta festa eta jolasa *locus* zibilizatzailetzat hartzen zituen. Festan, osagai sozialek, ekonomikoek, politikoek eta erlijiosoek bat egiten zuten, batzuetan rolak baieztatzeko eta, bestetan, hausteko.

Gaur egungo soziologika ulertzeko, Lucien Clare-ren obra aztertu beharra dago. Haren irakurketa materialismo historizistari dagokio: *"Festaren koadro nagusiak kintanak edo sortijak eskatzen duten balentria zehatzaren izaera ematen diote kirol ekintzari; baina, aldi berean, jolasaren garapena biltzen duen koadroak, jantzien aberastasunak, libreen bitxikeriak, asmakizunen luxuak, dibisen bizkortasunak, ospeak eta parte hartzaileen mailak, bizitasunaren eskandaluak, ahalegin indibidualaren garaipen fisikoa ezkutatzen dute. Handitasunak eta arrandiak lekua kentzen diote kirol ekintzari. Ikuskizun horien erretorika zehatza ederki ezarrita dago, eta garaileek eta erregeek agintzen dute bertan".*[65]

Huizingaren eta Clare-ren artean dauden berrogei urteek jolasaren tratamenduaren garapen soziala bideratu dute; ideologiaren eta zibilizazioaren arteko batzean oinarritzen zirenetik eta historiaren sistema argitzaile totalizanteak defendatzen zituztenetik, presentziazko giza talde eta historiko-zientifikoarekin lotuta dauden jolasen tratamendu sozial eta etnologizatzaileetaraino.

1980ko hamarkadan, Vilém Flusser-en idazkiak nabarmendu behar dira, argazkilaritzaren ikuspuntutik landuta daudenak.

Flusserrek *homo ludens*aren kontzeptua erabili zuen beste teoriko bat izan zen. Jolas-egintza naturaren berezko ezaugarri gisa ulertu baino gehiago, Flusserrek bai jolas-egintza, bai *homo ludens*a berak aurreikusitako gizarte telematikoaren emaitza direla baieztatu zuen. Horregatik, haren ikerketaren abiapuntua irudi teknikoaren teoriaren garapena izan zen.

Haren lanak argazkilaritza hartu zuen abiapuntu, eta ondoren ordenagailuetan eta interneten sakondu zuen. Argudiatzea irudian eta lengoaian oinarritzen zuen batez ere. Flusserrek bi eratako irudimenak bereizten zituen: tradizionala, mundu errealaren abstrakzioetan oinarritzen den irudien

[64] WUNENBERGER, J. J. *La fête, le jeu et le sacré.* Eds. Universitaires. París, 1977. 13. or.
[65] GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego*. Op. Cit. 226. or.

produkzioa, mundua ulertzeko beharrezkoa dena eta beste era bateko irudimena, aurrekoaren aurkakoa, baina bere eboluzioaren fruitua dena eta prozedura konputazionalen bitarteko irudien sortzean oinarritzen dena.

Egilearen iritziz, eboluzio hau hainbat fase kritikoren bidez sortzen joan zen, haitzuloetako lehenengo pinturetatik idazkera arte, "kode alfanumerikoko" digituak dituzten tresna konputazionaletara heltzeko. Horrek idatzizko formatik askatzeko aukera eskaintzen zion imajinaren kritika eta formen analisiari, Flusserrentzat irudiaren beraren erabateko eztabaidatzea zena. Kalkuluen bitartez irudiak sortzeko gaitasunak irudimen berriari bere kabuz lan egiteko aukera eskaintzen zion.

Fenomenologiari oso lotuta, Flusserrek "keinu" hitza erabiltzen zuen: antzinako irudimena abstrakziozko keinuaz baliatzen bazen eta mundu erreala irudikatzen bazuen, irudimen berriak gauzatzeko keinu bat erabiltzen zuen, eta mundu horretan imajinak proiektatuko zituen, unibertso posibleen proiekzioak izango liratekeenak. Horrela, irudimen berriaren matematikak probabilitatezko teoria bihurtuko ziren, eta mundu objektiboaren *homo faberr*a gizarte telematikoaren *homo ludens*a bilakatuko zen. Hortaz, jolasa irudi informatiboen gauzatze eta ustekabeko egoeren sortzean oinarrituko zatekeen: *"Egoeren ordez, kalkuluen irudiak produzitzen direnean bakarrik ahalko du `estetika puruak´ (forma puruekin jolastearen gozamena) bere benetako adierazpena aurkitu; orduan bakarrik ahalko du `homo ludensak´ `homo faberra´ ordezkatu".*[66]

Horrez gain, argazkilaritzaren definizioan, Huizingak egin zuen jolasaren karakterizazioarekiko komunak diren zenbait ezaugarri izendatu zituen Flusserrek. Egilearentzat, *"(…) argazkilaritza programa baten arabera tresna batek sortutako imajina da, bere balizko funtzio informatzearena dena".*[67]

Flusserrek imajina, programa, tresna, informazioa eta halako oinarrizko kontzeptuak nabarmendu zituen, kontzeptu gehigarriak dakartzatenak: imajina magia gisa, programa zori legez, tresna automatizazio eta jolasa bezala, informazioa sinbolo edo gertagaiztasun gisa. Honela, argazkilaritza *"(…) zorian oinarritutako jolas baten garapenean, programatutako tresnek automatikoki sortutako gertaera magiko baten imajina"* bihurtzen da. Definizio horretan, jolasaren berezko ezaugarriak diren fikzioa, zalantza eta askatasuna nabarmen daitezke.

Behin jolasari buruzko hainbat ikuspuntu ikusi ondoren, jolasa gizakiaren funtzio bezala definituko da, logikari dagokionez eta biologiari dagokionez deskribatu ezin daitekeena. Jolasa *"(…) keinu, mugimendu, emozioen jarraipena da, eta helburua jolasa bera da".*[68] Horregatik, bere ezaugarriak pixkana-pixkana deskribatzea komeni da.

---

[66] HAINBAT EGILE. *Homo ludens ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón, 2008. 20. or.
[67] CARRILLO CANAL, Alberto J. L. *La fotografía y la libertad. La crítica cultural de Flusser*. A Parte Rei. Revista de Filosofía. México. Mayo, 2007. 2. or.
[68] DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. Fondo de Cultura Económica, Serie Brevarios. México, 1982. 52. or.

Ezaugarri horiek aztertzeko orduan, Huizingak bere *Homo Ludens*[69] obran ematen duen definizioa hartuko da oinarritzat: *"(…) jolasa, bere itxura formalean, `izango balitz bezala´ gauzatutako eta bizitza arruntetik bereizitako ekintza askea da, baina, hala eta guztiz ere, jokalaria zeharo xurgatu dezakeen. Bertan ez da interes materialik eta ez da probetxurik ateratzen, denbora eta leku zehatzetan gauzatzen da, arau batzuetara egokitzen den ordena bati erantzuten dio, eta eguneroko mundutik baztertzeko misterioz inguratzera edo mozorrotzera jotzen du".*[70]

3.2. JOLASAREN EZAUGARRIAK

Huizingaren aipua abiapuntutzat harturik, jolasa honako ezaugarri hauen bitartez defini daiteke:

3.2.1. Askatasuna

Edozein jolas, beste ezer baino lehen, borondatezko jarduera askea da, hots, dibertsio iturria. Derrigorrezko jolasak berezko izatea galtzen du. Jokalariak ondo pasatzeko helburuarekin jolasten direnean eta beraien kezketatik alde egin nahi dutenean, hau da, "bizitza arruntetik" baztertu nahi dutenean sortzen da. Hortaz, gogoa dutenean utzi diezaiokete jolasteari.

Gizaki helduarentzat jolasa funtsezkoa ez den jarduera da, eta horregatik du haren beharra, egiten denean sentitzen den plazeraren ondorioz agertzen dena. Ez du erabilera baliagarririk, ezta zehatzik ere; jokalariak jolasak berarengan sortzen duen plazeragatik jolasten du. Axolagabetasun eta arintasun egoera horrek pozaldia dakarrela esan liteke.

Jolasa ez da zeregin bat; funtzio sozial bihurtzen denean bakarrik atxikitzen zaio betebeharraren kontzeptua.[71]

Aisiaren eta lanaren arteko kontrajartzea ez da substantziala, mugikorra baizik. Filosofia, adibidez, garai batean jarduera astitsua zena, aspaldian, lan bihurtu da, ordutan neurtzen dena eta unibertsitatean ere ikas daitekeena. Gauza bera gerta lekioke dibertsioari eta xedea denbora-pasa duen edozein ekintzari. Itxuraz antzua den zerbait lan bihur daiteke, baita lan kapitalizagarria ere.

Animaliei dagokienez, haien beharrak asetzeko gogoa baino gehiago eskaini die naturak; askatasunerako eremu txikia ere badago haiengan. Intsektu batek eguzkipean hegoei eragiten dienean

[69] HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Op. Cit.
[70] Ibidem. 27. or.
[71] Ikus 3.5. atala

edo lehoi batek, beste animalia batekin borrokatzen ez dagoenean, inongo helbururik gabe orro egiten duenean, ezin da ukatu mugimendu horiek askatasuna eta gozamena dakartzatela. Schillerrek baieztatu zuenez: *"(…) animaliaren jardueraren eragilea falta zaion zerbait lortzearen desira denean, hark "lan egiten du"; eragilea aberastasuna, indarren narotasuna denean, `jolastu´ egiten da (...)".*[72] Zuhaitzak ere jolasten dira euren inguruan garatuko ez diren haziak sortzen dituztenean, eta norbanakoa eta espeziaren kontserbaziorako beharrezkoak ez diren gehiegizko sustraiak, adarrak eta hostoak hedatzen dituztenean.

Wunnenbergerrek, eskema apolotar eta dionisiakoetan eta festaren teorian oinarrituz, festa eta jolasa eten gisa hartu zituen: *"Egokitutako ekintza arrazionalarekin lotuta dagoen eta iruditeriaren askapen sakonaren bitarteko pertsonalitatearen oreka bareaz emandako hauste batek karakterizatzen dituen jolas erritualen bat egitea bezala ulertu daiteke festa (…). Jolasaren forma bakoitzak iruditeria eragiten duen gorespen bat burutzen du, arrazoiaren linealtasun zurrunetik ihes egiten duena".*[73]

3.2.2. Emankortasunik eza

Jolasa "bere buruari" begiratzen dion jarduera da, ez helbururik, ezta erantzun zehatzik ere bilatzen ez duena. Ekintzaren xedea -baldin badago- bere denbora igarotzean oinarritzen da lehendabizi, ondoren datorrenarekin harreman zuzenik izan gabe. Ideia hori modu argian islatzen da honako alemaniar esaera honetan: *"Puxtarriek ez dute garrantzirik, axola duena jolasa bera da".*[74]

Jolasa beharrik gabe praktikatzeak, hots, sortzen duen plazeragatik egiteak, haren izaera desinteresatuan pentsatzera bultzatzen du, helburua onura material eta norberaren bizi beharren asetzetik harago dagoen zentzuan.

Tomas Maldonado-k paralelotasun interesgarria sortu zuen jolasaren eta utopiaren artean. Haren ustez, utopia eta jolasa ekintzarik gabeko proiektuak dira, helburutzat berehalako egitea ez duten proiektu motak. Biek doakotasuna daramate euren baitan. Hala ere, doakotasun hori absolutua ez dela baieztatu zuen, bai jarduera ludikoa, bai utopia programak prestatze esperientziatzat har daitezkeelako.

Halaber, gaur egun, jolasak helburu zehatza eduki dezakeela pentsatzen dutenak ere badira. Esaterako, psikologian praktikatzen den "rolen jolasa" delakoaren kasua da. Horrek rol jakina duten pertsonaiak egoera problematiko batean nahastea eskatzen du. Helburu terapeutikoak dituen antzezpen hori hezkuntza pertsonalerako eta baita pedagogia eraginkorreko metodo bezala ere erabili ohi da.

[72] SCHILLER, Friedrich. *La educación estética del hombre.* Espasa-Calpe Argentina. S.A. Buenos Aires, 1952. 145. or.
[73] WUNENBERGER, J. J. *La fête, le jeu et le sacré.* Op. Cit. 17. or.
[74] HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Op. Cit. 67. or.

Horrez gain, jolasarekin zeharo lotuta dagoen kontzeptu bat dago. “Irabaztearen” kontzeptua da, eta beste baten aurka jokatzen denean agertzen da, hau da, izaera antitetikoa duten jokoetan. Irabaztea, jolasaren amaieran, bestearen gainetik azaltzean datza.

Arrazionaltasuna gehienezko onura lortzearekin parekatu zenetik, jolasen teoria axiologikoki monista bihurtu zen. Balorazioek azkeneko emaitzekin bat egiten dute beti eta ez jolastearen prozesuarekin, hain zuzen ere, ikerketa honen bitartez aztertu nahi dena. Lehiaketetan jokalariaren helburua garaipena da, hau gehienezko onura bezala ulertuta, gehienezko erabilgarritasuna barne. Gehienez, probetxua eta bakoitzaren kostuen azkeneko banaketa hartuko dira aintzat, eta jolastearen ekintzan sortzen diren beste asetzeak alde batera utziko dira. Trebetasuna, argitasuna, estiloa eta jolasteko moduak azkeneko emaitzen arabera bakarrik baloratuko dira. Hortaz, irabazteko baliagarria den edozein bitarteko baloratzen duen jokoen teoria sortuko da orduan.

Testuinguru horretan, balio nagusiek ezartzen dute bizitza biziraupenerako borroka, inguruarekiko egokitzapena eta ospearen bilaketa dela. Horregatik, jolasaren elkortasuna defendatzea zaila suertatzen da.

Berez, jokoak ospe txarra izaten jarraitzen du. Jolasa, haurren artean ondo ikusita dago, txantxa edo denbora-pasa gisa. Baina jokoa ere baliagarria da burtsa, bingo, loteria, kirol lehiaketa, lehiaketa komertzial edo hauteskunde lehiaketetan dirua irabazteko. Arrazionaltasun instrumentalak baieztatzen du, jokatzeko moduaren gainetik, garrantzitsuena emaitzak direla. Irabazteko desira jokatzeko desirari gailentzen zaio.

Nabarmendutako nagusitasun horren balioari dagokionez, nagusitasun orokorra bilakatzera jotzen duela azpimarra daiteke. Jolasaren beste kontzeptu garrantzitsuak ideia honetan du sorburua: lortutako ospea, maila altu batean, gizabanakoarengandik taldera igorri ahal izatearena.

Lehen eta azken beltzean, garaipena lortzeko jolasten da ia beti, baina horri garaipenaz gozatzeko hainbat modu elkartzen zaizkio. Hasteko, garaitzearen gorespena taldearen alaitasun eta laudoriozko oihuekin ospatzen da. Ondorio iraunkor bezala ohorea eta ospea aipatu beharko lirateke. Baina oro har, jokoa bukatzean, ohoreaz gain, zerbait gehiago gehitzen zaio irabazteari. Zerbaitetan jokatu ohi da, “apustu” bat egon ohi da. Eta horrek balio sinbolikoa, materiala edo ideala eduki dezake. Saria urrezko kopa bat, domina, dirua, jokalariaren bizitza edo tribu osoaren ongizatea izan daiteke. Latinezko *petrium* hitzak, merkatuaren prezioaren kontzeptu modernoaren Erdi Aroko baliokidea izateaz gain, ohorea, ospea eta estimuaren ideiekin ere bat egiten du.

Floyd Merrell-ek bere *Semeiosia ekintza, zoria, artea eta jolas infinitu gisa*[75] saioan, "joko finitua" -helburutzat garaipena dutenak- eta betierekotzea helburu bakartzat duten "jolas infinituen" artean bereizi zuen. Azken horiek, buruaski, autoerreferentzial eta mugagabetzat hartu zituen.

Hala ere, jolas oro, bere esentzian, jarduera emankortasunik gabea da. Ikerketa honetan zehar, ez da joko finitu eta infinituen arteko bereizketarik egingo; jolasa, oro har, infinitutzat, hau da, elkortzat hartuko da.

Jolasaren funtsezko helburua ez da ondasuna, aberastasuna, ezta inolako elementu berririk lortzea ere. Sor litekeen gauza bakarra jolaskideen arteko jabetzaren lekualdaketa da, eta, azkenean, hasierako egoera berdintsura heltzen da.

"Zerbait arriskuan egotea" esaerak jolasaren esentzia indartzen du. Hala ere, "zerbait" hori ez da jolasaren emaitza materiala; saria, jolasa "ondo ateratzean" oinarritzen da, eta "ondo ateratze" horrek denbora gehiago edo gutxiago manten dezakeen poztasuna eskain diezaioke jokalariari. Pazientzia eskatzen duten jolasetan hautematen da hori. Bakarkako joko bat ebazteak berezko plazera sorrarazten du, inor begira ez badago ere.

Prozesu bizia den jolasaren alde egiten da ikerlanean, helbururik ez daukana, aukera guztiei atea irekita mantentzen dizkiona. Jolasa erabat pragmatikoa den zerbait bezala ulertzen da. Eta aurrerago ikusiko denez, bai jolasak eta bai arteak euren arteko analogia nabarmentzen duten ezaugarriak dituzte.

Izan ere, Merrellek kultura –honen barruan pintura, dantza, musika, eskultura, arkitektura sailkatu zituen-, "jolas infinitu handia" bezala definitu zuen: *"Kultura, terminoaren jatorrizko zentzu sakonean (…), bere ikuskeraren aldeko esfortzuagatik bizi direnen eta boterea, lehiazko espiritu maltzurra, frenorik gabeko materialismoa, neurrigabeko kontsumismoa ukatzen dutenena da, doako, mugarik eta zedarrik gabeko jolas batean sartzeko".*[76]

3.2.3. Aldatze espazio-tenporala

Jolasa ez da "bizitza arrunta". Bertatik ateratzean eta berezko joera duen denborazko eremuan murgiltzean datza. Hala ere, jolasak jolaskidea erabat berengana dezake. Behar eta desiren asetze zuzenaren prozesutik kanpo aurkitzen da, eta eten ere egiten du. Praktikak berak sortzen duen plazeragatik jarduten da jolasean. Haatik, aisialdian praktikatzen den jarduera bada ere, bizitzaren nahitaezko zatia da; apaindu, osatu egiten du. Jean Duvignaud-ek *"(…) jolasak bere baliagarritasunak*

[75] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit.
[76] Ibidem. 97. or.

ezarritako ordena hausten duela eta eraginkortasunezko edozein ardura eta erabilgarritasunezko edozein helburutik kanpo dagoen zonaldean, "kaos"ean, kokatzen gaituela"[77] baieztatu zuen.

Jolasa, praktikatzen den lekuagatik eta iraupenagatik, gainerako existentziatik eta bizitza arruntetik banatzen den jarduera da. Xake taulan, futbol zelaian edo igerilekuan garatzen da, eta ikur batekin hasi eta amaitzen da. Muga idealetik kanpo gertatzen dena ez da kontuan hartzen. Bai beharragatik, bai ustekabe batengatik jolasa garatzen den eremutik irteteak edo pilota jolasaren esparrutik at botatzeak jokalaria zigortzen du. Horrez gain, jolasa gelditzea edo lagatzea desohoragarritzat hartzen da. Laburbilduz, jolasaren eremua unibertso bereizi, itxi eta babestu bihurtzen da; espazio puru bilakatzen da.

Jolasak mugimendua dakar, hala nola, joan-etorri bat, aldaketa bat, seriazio bat, hasiera eta bukaera bat. Ezaugarri horretatik forma kulturala hartzen duen estruktura egonkorra sortzen da. Behin jolasa bukatzen denean, oroimenean gordetzen da, eta tradizio moduan transmititu edo edozein momentutan errepikatu daiteke, bai berehala, bai denbora luzea igarota, karta joko bat bezala. Errepikapenezko aukera hori jolasaren ezaugarri nagusi bihurtzen da. Garatutako forma gehienetan, errepikapenezko elementuek, leloek edo seriearen aldaketek katea eta hainbat kate maila dakartzate.

Horren adibide ere, iraganean helduen ondare izandako gaur egungo haurren zenbait abesti dira. Claudio Rodríguez-ek Bühler-en hitzak erabiliz, haurrengan, funtzio adierazlea funtzio espresiboa baino geroago sortzen dela adierazi zuen. Horrela, haurrentzat, gauzaren eta izenaren arteko harremanean, izena, izendatzen duen gauzaren jabe egiten da; eremu magikoan murgiltzen da eta pertsonifikazioari bide ematen dio. Nominalismo horrek eragin du, soinu elementuaren eta erritmoaren nagusitasunaren eragile gisa, haurren abestiak mendeetan eta gaur egunera arte iraun izana.[78]

3.2.4. Arauketa

Jolasaren esparruaren baitan erabateko berezko ordena dago. Jolasak ordena sortzen du, behin-behineko perfekzio mugatua sortzen du. Desbideratze txikienak ere hondatu egiten du, izaera galarazten dio eta baliogabetu egiten du. Hortaz, joko arauak beharrezkoak dira. Horiek sortutako behin-behineko munduan balio duena azpimarratuko dute. Arauak derrigorrezkoak dira, eta hausten direnean jolasaren mundua desegiten da.

Arauak urratzen dituen jolaskidea "izorratzailea" da. "Izorratzailea" eta tranpatiak bereizi egiten dira, azken hori, itxuraz behintzat, jolasten dela antzematen den heinean eta mundu ludikoaren

[77] PESCETTI, Luis. *El verdadero papel del juego.* 2006. 4. or. http://www.crianzanatural.com/forum/forum_posts.asp?TID=2410&PN=1. 2006ko urriaren 5a.
[78] RODRÍGUEZ, Claudio. *La otra palabra. Escritos en prosa*. Marginales. Editorial Tusquets. Barcelona, 2004. 75. or.

erlatibotasuna eta hauskortasuna errespetatzen dituen neurrian. Bestetik, izorratzaileak ilusioa kentzen du, eta bere aldetik, hainbat joko arau dituen beste talde berri bat eratzea ere gerta liteke.

3.2.5. Ziurgabetasuna

Jolasarekin erabat lotuta dagoen ezaugarria tentsioa da. Tentsioa, zori edo zalantza gisa hartuta, erabakiranzko joera bezala ulertzen da.

Jolasa jarduera zalantzakorra da, emaitza azkenera arte luzatu behar delako. Emaitza ezbaikoa ez denean, jolasak interesa galtzen du. Trebeegia den jolaskideak jolasaz gozatzeari uzten dio. Aurretik ezagutzen den garaipena, non akatsek eta ustekabeek lekurik ez duten, bateraezina da jolasaren naturarekin. Egoeraren bat-bateko eta etengabeko berrikuntza beharrezkoa da. Arauen mugetan barne, askea den erantzuna berehala asmatzea oinarrizkoa suertatzen da.

Tentsiozko elementu hori zeharo erlazionatuta dago Javier Echeverría-k *Jolasari buruz* liburuan defendatu zuen “zoria kargatzearen”[79] ideiarekin. Hala ere, aipatu denez, gaur egun garaipena lortzeko ahalegina nagusitzen da, eta hau zoriaren etika izenda daitekeen honi kontrajartzen zaio. Irabazi nahi duenak amaiera espero du, postrearen zain dago beti. Emaitza garaitzeak prozesuan zehar gertatzen dena itzaltzen du.

Baina “zoria kargatu” nahi duena nekez gerta daitekeenari prest agertzen zaio, hots, une bakoitzean suerta daitekeenari, ataka bakoitzak eskain ditzakeen aukera guztiei. Prozesua kontatzeko istorioa bezala ulertu beharrean, giza ekintzek dituzten zentzuen aniztasuna bizi du, eta horien artean aukeratzen du, baina jatorrizko zentzu bakarra ukatuz.

Ekintzak helburu baten arabera ordenatu beharrean, jolaskideak ondorio posibleen aniztasuna esperimentatzen du, eta ez ditu bakarrik aukera onuragarriak aintzat hartzen, kontrakoak, ezustekoak, ausartak eta garrantzirik gabekoak ere erabiltzen ditu. Ez da mugatzen bere onura handitu dezakeen behin-behinekotasunera, zorizko borondateak aukeren arteko aniztasunaren tentsioa mantentzen saiatzen da, gertatu denak bilakaera bat baino gehiago egite baten itxura hartzen duenean.

Hala eta guztiz ere, jolaskidea zalantzazko egoeretan aritzen den arren, gerokotasunak erabateko informazioa eskaintzen duela onartu beharra dago, eta bera da azkenean beste ekintzen egokitzapena edo moldakaiztasuna baldintzatzen dituena. Badirudi ekintzen zentzua horiek burutuak izan direnean bakarrik ezagutarazten dela. Ez dira ekintzak baloratzen, haien emaitzak baizik. Jolasen teorien analisi guztiak azken egoeratik abiatzen ohi dira.

[79] Javier Echevarríaren hitzetan, “zoria kargatzen” duena aukera aniztasunera irekita dago. ECHEVERRIA, Javier. *Sobre el juego.* Ediciones Destino, S. A. Barcelona, 1999. 7. or.

Aitzitik, zoriaren etikak ez ditu ohiturak sortzen. “Zoria kargatzen” duen jolaskidea bere burutik desberdindu egiten da, bere mugak gainditzen ditu, egiten dakiena gainezkatzen du, eta harritu egiten da uste zuenaz baino gehiago dakienaz ohartzen denean. Jokaldi bakoitzaren ostean, ez du aztertzen emaitzak mesedegarriak diren ala ez. Hurrengo eskaintza jasotzeko prestatzen da, aurrekoarekin konparatuz oso desberdina izan daitekeena. Ez dauka itxaropenik etorkizunean, baina batzuetan zoria bere alde agertzen da. Zorizko borondateak ez du irauten, baina bueltatu egiten da. Bere denbora ez da lineala, ezta jarraitua ere. Friedrich Hölderlin poetaren hitzetan oinarrituz gero: *“Egun batean jainkoak bezala bizi izan nintzen, gehiago ez da behar!”*[80] Zoria kargatzea ongia eta gaizkiaren gainetik salto egitea da, nahiz eta ez lortu.

Aurretik gizakiaren betekizun nagusiak metafora ludikoak baldintzatzen dituela baieztatu bada, mundua begietara zorien espazio baten antzera aurkezten dela ere onartu beharra dago, onak ala txarrak diren kontuan hartu gabe.

Echevarríak absolutua den zoria ukatu zuen, jolasaren Jainkoa edo Jauna dena. Haren presentziak zoria ere proiektu batekiko harmonikoa dela adieraziko luke. Egilearen “teoria anarkistak”, *ludus*aren benetako euskarria den gorputzaren nonahikotasunean oinarritzen denak, era honetako zoria ezeztatzen zuen: *“Gorputzaren esperientziak behin eta berriro ukatzen du (…) Jainkoaren existentzia irekiera eta betiko itzulera gertatzen den unean. Baina ezeztapen hori `ez da adierazten´, ez da produkzio batean artikulatzen, kontabilizatzen diren partidaren gaindietan ez da aurkitzen edo, hala izatekotan, niaren bitartez gertatuko da beti, gorputzaren jabea eta administratzailea, sortu daitekeenaren eskubide eta erantzukizunen tutorea eta oinordekoa dena”.*[81]

3.2.6. Fikzioa

Jolasaren azken ezaugarri bezala hura inguratzen duen misterioa aipatu beharko litzateke. Aipatu denez, haien eremuan barne, eguneroko bizitzaren legeek eta ohiturek ez dute baliorik. Sigmund Freuden hitzetan: *“Jolasaren aurkakoa, orduan, ez da serioa dena, baizik eta erreala dena”.*[82]

Mundu arruntaren deuseztapen hori erabatekoa da, bai haurtzaroko bizitzan, bai herri primitiboen kultuan sustraitzen diren jolasetan. “Beste gauza bat” izateak eta misterioaren ideiek mozorroan aurkitzen dute beren adierazpenik nabarmenena.

Jolasaren bitartez, Borgesek irrikatzen zuena lor daiteke: *“(…) gu izateari uztearen lasaitasuna”.*[83]

---

[80] Ibidem. 13. or.
[81] Ibidem. 58.-59. or.
[82] ARMIJO ROMERO, Minea. *El juego del arte y la estética en la redención de los sentidos.* 2003. 4. or. http://docentes.uacj.mx/museodigital/teoria/LAV/minea/juego%20estetica%20minea.htm . 2006ko urriaren 4a.

3.3. TRANPA JOLASEAN

Ikerketaren atal bat tranpari eskaintzea garrantzitsutzat jo da, aurrerago ikusiko den bezala, artearen jolasa tranpaz beterik dagoelako eta, ondorioz, artista tranpatiz gainezka.

Richard Bartle-k, MUD lehenengo mundu birtuala den sortzaileetako bat, lau jokalari moten araberako tipologia bat aurkeztu zuen, eta haien arteko elkarrekintzek jolasaren eremu sozialean eragiten dutela azaldu zuen. Joko birtualei buruz aritu zen zehazki. Era horretako jokoetan, jolaskide bakoitzak beste pertsona bat bihurtzeko aukera ematen dion “abatar” bat sortzen du. Besteak beste, *Second Life* edo *World of Warcroft* jokoen kasuak dira.

Sailkatu zituen lau jokalari motak hauek dira: “gizartekoiak” (*socialers*: beste jokalarien lagunarteaz disfrutatzen dutenak); “oldarkorrak” (*killers*: beste jokalari batzuei eraso egiten ondo pasatzen dutenak); “garaileak” (*achievers*: irabaztea atsegin duten jokalariak), eta “hausnartzaileak” (jolasaren sekretuak eta amarruak asmatzen disfrutatzen dutenak).[84]

Honela, Bartlek giza jokabideen eredu bat sortu zuen mundu birtualetan, jolasari oro har aplika zitekeena. Ia edozein jolasetan, irabazi, menperatu edo asmatzearen desirek sozializatu, besteak izorratu, hunkitu edo inork espero ez dituen erantzunak aurkitzera daramatzate jolaskideak.

Hala eta guztiz ere, Bartlek mota batetako jokalariak ahaztu zituen: tranpatiak.

Arauketari buruzko atalean ikusi denez, jolas oro arau batzuen barne garatzen da, eta, batzuetan, horiek betetzen dituela antzematen duen bitartean, arauak hausten dituen jolaskide bat egon ohi da. Horrela, ez da jolasaren zirkulu magikoa urratzen. Tranpatia da, hain zuzen.

Jolasa gizakiaren berezko jarduera dela aintzat hartuz gero, tranpak egitea ere jolaskideen berezko joera dela onartu beharra dago.

Jolas guztietan amarruak daude. Izan ere, tranpa zigortu egiten da. Hala eta guztiz ere, jolaskide askorentzat merezi du arriskatzeak; harrapatzen ez badituzte, dena irabazten dute, eta harrapatzen badituzte ere, agian merezi du. Baina adi egon behar dute harrapatu ez ditzaten, jolasaren fikzioa ez urratzeko. Kasu horretan, tranpatia izorratzailea bilakatzen baita.

---

[83] PESCETTI, Luis. *El verdadero papel del juego.* Op. Cit. 4. or.
[84] AARSETH, Espen. *Investigación sobre juegos; aproximaciones metodológicas al análisis de los juegos.* 2007. 5. or. http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf . 2008ko Urriaren 8a.. 5. or.

Jakina da tranpa jolaskideen bizkortasunaren berezitasuna izan daitekeela, eta, batzuetan, jolaskide ona izateak tranpati trebea izatea dakar. Ez da arauketan idatzita egoten, baina, askotan, tranpa jolasaren parte bihurtzen da. Futbolean, adibidez, era guztietako bultzadez baliatzen dira arbitroak ikusten ez dituzten bitartean.

Jolasa bere esentzia osoan ontzat hartzeko, beharrezkoa suertatzen da arau konkretu batzuen bideratzea. Argiro, horien zenbait desberdintasun zehatz ditzakete. Futbol partida batean, atezainak pilota eskuetan har dezake; gainerako jokalariek debekatuta dute. Aurretiaz pribilegioak eskain dakizkioke jokalari bati, askatasuna eta egoera berdintasunarekiko kontrakoa ez dena. Arau horiek onartuak ez izatea edo gainerako jokalariekiko ezkutuan egitea bai izango litzateke aurkakoa.

Aitzitik, amarrua gezurra bilakatzen denean, jolasa gaiztotu egiten dela esan daiteke. Kirolari batek drogak erabiltzen dituenean gertatzen da hori. Aurrerago ikusiko denez, mota guztietako jolasetan galtzea gertatzen da jolasa beraren esentzia hausten denean; zorizko jokoetan, simulaziozkoetan, lehiaketetakoan -kirolarien kasua- eta baita zorabiozkoetan ere.

3.4. JOLASAREN KARAKTERIZAZIOA KULTURAN

Kulturak, gizarte konkretu baten forma eta adierazpenen multzoa izanik, ohiturak, praktikak, kodeak, janzkerak, erlijioak, erritualak eta sinesmen sistemak jasotzen ditu bere baitan. Kulturak gizakia arrazional, kritiko eta etiko bihurtzen du, hots, gizaki egiten du.

Atal honetan, gizakiaren berezko jarduera horien jatorrian, batez ere, elementu ludikoaren agerpena aztertzeko ahalegina egingo da. Jolasaren izaera erituala, transzendentala, poetikoa, filosofikoa eta belikoa aztertuko dira, Huizingak *Homo ludens* liburuan egin zuen sailkapena oinarri hartuz. Huizinga zuzenbideari buruz ere aritu zen, baina gaiarekin harreman estua duten jarduerak analizatuko dira. Horrez gain, egileak arte plastikoei ere atal bat eskaintzen die, baina hau ikerketako objektua izanik, sakontasunez ikertuko da hurrengo ataletan.

3.4.1. Jolasaren izaera erituala

Jolasaren funtzioa -jolasa bere forma gorenean ulertuta, hau da, giza izaera duen jardueratzat hartuta-, bi eiteetan jatorria duela baieztatu zuen Huizingak. Alde batetik, zerbait lortzeko borroka da, eta, bestetik, zerbaiten errepresentazioa da. Hala ere, hurrengo puntuan ikusiko denez, Cailloisek beste bi

kategoria gehitu zituen. Lehiaketa eta errepresentaziozko jolasez gain, zoria eta zorabioa ezaugarri nagusitzat duten jolasak ere definitu zituen.[85]

Jarrera arrunt bat ikusle talde baten aurrean "aurkeztea" errepresentazio bihur daiteke. Paumaren kasua esanguratsua da, bere lumajea emeei harrotasunez erakusten dienean. Hegaztiak dantzatuko balu, errepresentazio bat izango litzateke, eguneroko errealitatetik ihes bat litzatekeelako. Adibidetzat haur bat hartuz gero, erakustaldia figurazioz beteta dagoela baieztatuko litzateke, zerbait kopiatzeaz gain, edertasuna gehitzen saiatzen delako.

Haurra printze, lehoi edo sorgin bihurtzen da, eta hainbeste sartzen da bere paperean, ezen sinistera ere heldu daitekeen, errealitatearen kontzientzia erabat galdu gabe. Bere errepresentazioa itxurazko burutzapena da, hots, figurazio bat.

Haurren jolasetatik kultuzko errepresentazio sakratuetara pasatuz gero, egite sinbolikoaz gain, zerbait gehiagok parte hartzen duela ere ikus daiteke, zerbait mistikok, munduaz harago dagoena, esaterako. Esperientzia mistiko horretan parte hartzen dutenek ekintzaren bitartez salbazio bat sortzen dela uste dute, eta bizi diren ordena arrunta baino harago dagoen gauzen ordena bat lortzen saiatzen dira. Hala ere, haren errepresentazioak jolasaren ezaugarri formalak mantentzen jarraitzen du. Esperientzia hori festa bezala definitu daitekeen berezko jolasaren eremuan gauzatzen da, hau da, poztasunez eta askatasunez beteta. Horrez gain, honetarako aldiko mundu bat lortzen da. Horren adibide ugari aurki daitezke hainbat kultura errituraletan. Esaterako, Pazifikoko mexikar kostako *cora* indiarrek euren artoaren festa sakratuak *"(…) jainko/jainkosa nagusien jolas"*[86] gisa hartzen dituzte.

Ekintza sakratuak drama bat bideratzen du, eta horrek lehiaketazko edo irudikapenezko forma har dezake. Ekintza sakratuak gertaera kosmiko bat errepresentatzen du, baina errepresentazio horretaz gain, identifikazio bat ere sortzen da, gertatutakoa errepikatzen duen heinean. Kultuak figuraziozko modu batean gertatzen denaren efektua sortzen du ekintzan. Haren funtzioa ez da imitazioa soilik; parte-hartzea ezinbesteko bihurtzen da.

Kultua, beraz, erakusketa, errepresentazio dramatikoa eta figurazioa da.

Urtaroetan egiten diren festetan, komunitateak naturaren gertaera nagusiak ospatzen ditu errepresentazio sakratuen bitartez. Urtaroen aldaketak fruituen heltzeari buruzko eta gizakien eta animalien jaiotza, bizitza eta heriotzari buruzko ekintza dramatikoen bitartez errepresentatzen dituzte. Historiaurrean, pentsa daiteke gizadiak landare eta animalien munduen fenomenoen kontzientzia hartu zuela eta denbora eta espazioaren zentzuaz jabetu zela. Ordutik, existentziaren erabateko ordena hori da nagusi jolas sakratuan. Horietan eta horien bitartez, gertakizunak errepresentatzen ditu, eta munduaren

[85] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Op. Cit.
[86] HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Op. Cit. 37. or.

ordena mantentzen laguntzen du. Baina jolas horiek zerbait gehiago ere badira: euren formetan gizakien komunitatearen egitura jaio da, euren antzinako estruktura estatalaren instituzioak, hain zuzen ere. Horrela, erregea, adibidez, eguzkiaren irudia da, eta bere erregegoa, eguzki sistemaren figurazioa.

Testuinguru honetan, *tlachtli* eta *patolli* izeneko jolasak aipatu daitezke, Kolonaurreko herrietan praktikatzen zirenak. Horien erruz, herritarrek zeukaten guztia galtzera eta beraien burua esklabo gisa eskaintzera ere heltzen ziren.

*Tlachtli*a izaera mitiko-erlijiosoko pilota jolasa zen. Bertan, kantxak mundua eta pilotak eguzkia edo ilargia irudikatzen zituzten. Jolasaren errepresentazio honek jainko/jainkosek eta heroiek eguzkia eta ilargiarekin pilota bat balira bezala jolasten zutela erakusten zuen. Baina, egunerokotasunean, pilotaren jolas hori apustu handiak egiteko aitzakiatzat erabiltzen zuten. Horrela, jantzi kantitate handiak, urrezko lumak eta esklaboak jabez aldatzen zuten. Ikusiko denez, arteak funtzioa eta esanahizko antzeko aldaketak izan ditu eta izaten jarraitzen du.

*Patolli*ari dagokionez, Jaques Soustelle antropologoak jolas horrek ere esanahi esoterikoa zuela baieztatu zuen: taulak 52 lauki zituen, hau da, eguzki zikloak dituen urte kopurua.

3.4.2. Jolasaren izaera transzendentala

Badira ere izaera transzendentala duten jolasak. Horrela, komunitate arkaikoek haurrak eta animaliak bezala jolasten dutela baiezta daiteke. Hasieratik, jadanik, adierazpen horrek jolasaren ezaugarriak ditu bere baitan, hala nola, ordena, tentsioa, mugimendua eta ospea. Esanahia geroago gehitzen zaio. Pixkanaka-pixkanaka, forma poetikoa ere ematen zaio. Nolakotasun autonomoa errepresentatzen duten jolasen funtzioan eta forman aurkitzen du gizakiak kosmosaren lehenengo adierazpena, gorena eta sakratua. Era horretan, kultua jolasean bertan txertatuz doa.

Beraz, kultua horren gauza seriotzat hartzen bada, posible al da aldi berean jolasa izatea? Jolas batzuk seriotasun handiarekin praktikatzen diren arren, posible litzateke sakramentuzko ekintzaren zirrara sakratuari ezaugarri ludikoa lotzea?

Haurrak seriotasun perfektuarekin jolasten du, baina jakinik beti jolasten ari dela. Kirolariari, antzezleari eta musikariari gauza bera gertatzen zaie. Izaera ludikoa berezkoa izan dakioke ekintza gorenari. Harago joan liteke oraindik, eta edozein erritu, magia, liturgia, sakramentu edo misterioan elementu ludikoak parte hartzen duela baieztatu.

Platon-entzat, jolasaren eta ekintza sakratuaren arteko identitate hori bistakoa da. Ez du eragozpenik gauza sakratuak jolasen kategoriaren barruan sartzeko orduan: *“Seriotasunez jardun behar*

da gauza serioetan, eta ez alderantziz. Jainkoa, bere naturagatik, seriotasun gorenenaren duina da. Baina gizakia Jainkoaren jostailua izateko egina da, eta hau da daukan gauzarik onena. Horregatik bizi behar du bizitza modu honetan, jolasik ederrena jolastuz, oraingo zentzuaren kontrako moduan. (…) Guda zerbait seriotzat hartzen dute…, baina gudan ez da jolasik ezta hezkuntzarik ere ematen, guretzako gauzarik serioenak direnak".[87] -Hala ere, ikusiko da, guda, bere oinarrietan, jolas baten moduan plantea daitekeela-. Platonek bizitza jolasten bizi behar dela uste zuen, *"(…) zenbait jolas jolastu, sakrifikatu, abestu eta dantzatu egin behar da jainkoekin bat egiteko, etsaiengandik defendatzeko eta garaipena lortzeko".*[88]

Jolasaren eta sakratuaren identifikazio platoniko horretan, ekintza sakratuak ez du baliorik galtzen jolas gisa hartzen denean; aitzitik, goraipatu egiten da bere kontzeptua espirituaren gorenera altxatzen delako. Modu horretan, gizakiak, haurren antzera, gozatzeko jolas dezake, bizitza serioa deitzen denetik kanpo. Baina maila horretatik gora jolas dezake ere bai. Jolas horien artean edertasunarekin lotzen direnak -artea- eta jolas sakratuak sailkatuko lirateke. Azken horien artean, aipatutako *tlachtli*a eta *patolli*a sar daitezke, esate baterako.

Lehen definitutako jolasaren ezaugarri formalei dagokienez, baiezta daiteke horiek ekintza sakratuan bereizten direnekin harreman estua mantentzen dutela. Garrantzitsuenen artean, bizitza arruntetik harago dauden espazioan eta denboran gertatzen den lekualdatzea izendatu da. Leku sakratuaren xedatzea ere bada edozein ekintza sakraturen lehendabiziko ezaugarria. Zentzu horretan esan liteke futbol zelaia, xakeko taula edo teniseko pista ez direla tenplutik edo zirkulu magikotik bereizten.

Ekintza sakratuaren eta jolasaren arteko komuntasun hori ikusita, kultuaren eta jolasaren arteko harremana formatik harago hedatzen den plantea liteke. Jolasean berezkoak diren aldarte gogoetaren bi muturrak uztasuna eta estasia dira. Egoera horiek, oro har, ezegonkorrak dira. Edozein momentutan, bizitza arruntetik datorren zerbaitek eralda ditzake, edo arauak hausteak kontzientzia ludikoa desagerrarazi dezake, desilusio edo desenkantuagatik.

Festa sakratuetan nagusi den jarrera hitz batekin definitu daiteke: "ospatzea". Ekintza sakratua ospatu egiten da, hau da, festa sortzen da. Santutegietara joaten den jende multzoa poztasunaren aldarrikapena egiteko biltzen da. Eguneroko bizitza eseki egiten da orduan.

Karl Kerényi-k, bere *Vom Wessen des Festes, Paideuma*[89] liburuan, jolasaren ezaugarria den autonomia ere eskaini zion festari: *"Errealitate anemikoen artean, festa berez gauza bat da, gainerako*

[87] Ibidem. 33. or.
[88] Ibidem. 33. or.
[89] KERÉNYI, Karl. *Vom Wesen des Festes: Antike Religion und Ethnologische Religionsforschung, in: Paideuma*: Mitteilungen zur Kulturkunde 1.2. 1938.

ezerekin nahasi ezin daitekeena".[90] Festaren eta jolasaren arteko harremana oso estua da. Eguneroko bizitza baztertzea, poztasuna -nahiz eta biak oso serioak izan daitezkeen-, espazioa eta denboraren mugaketa eta askatasunezko determinazio hertsia festa eta jolasaren ezaugarri nagusiak dira. Badirudi dantzan bi kontzeptuek bat egiten dutela. Aurretik aipatutako Ozeano Bareko mexikar kostaldeko *cora* indiarrek artaburuen eta artoaren xigorpenaren festa sakratuak "jainko nagusien jolasak" izendatzen dituzte.

Deskribatu den festaren eta jolasaren arteko harreman horretaz gain, edozein ekintza ludikok batera daraman "izango balitz" zentzua ekintza sakratuaren kontzientziarekin erlazionatzea gelditzen da. Seriotasun sakratuak etsi eta txantxa bihurtzen den muga definitzea zaila suertatzen da. Hala eta guztiz ere, herri primitiboen ekintzez hitz egiten denean, fenomenoaren deskribapen formala jolasaren kontzeptuarekin erabat erlazionatuta egoteaz gain, bere baitan fedearen eta sinesgogortasunaren arteko unitatea eta bereiztezintasuna ditu ere bai, hots, sakratuaren garrantzia eta bromaren eta simulazioaren artean dagoen aliantza.

Oro har, tribuen errituetan, badirudi parte hartzaileak ez direla inguru guztietatik dabiltzan eta ospakizunaren momentu gorenean agertzen diren espirituen beldur. Hori ez da harritzekoa, horiek baitira zeremoniaren antzezpena antolatzen dutenak: maskarak egiten dituzte, jantzita daramatzate eta erabili ostean ezkutatzen dituzte, emakumeak ikus ez ditzaten. Espirituaren agerpena iragartzen duen zarata sortzen dute, oinatza harean markatzen dute eta euren arbasoen ahotsak errepresentatzen dituzten txirulak jotzen dituzte. Gizonak emakumeei gezurra esaten diete santututako lekuari buruz jolasaren misterioa mantentzeko, aita batek mozorrotzen denean seme-alabak iruzurtzen dituen moduan. Iniziatuen egoera estasizko zirrara, itxurazko zoramena, izu-ikara eta haurren komediaren artean dabil. Ezin hobeki dakite maskararen atzean nor dagoen. Baina hala ere, aztoratu eta ikaratu egiten dira maskararen atzean dagoena jarrera mehatxagarriarekin hurbiltzen bazaie. Emakumeak festaren konpartsa bihurtzen dira, eta badakite ez dutela ospakizuna hondatu behar.

Maskararen funtzioa ekitaldi hauetan argia da: beste mundu batekiko lengoaiaren bitartekari bihurtzen da, hots, sinboloa bilakatu egiten da.

Hortaz, jarduera sakratua nahitaezkoa bada komunitatearen ongizaterako eta ikuste kosmiko eta garapen sozialaz beterik badago ere, ezin da jolastzat hartzeari utzi; ekintza bat da, Platonek esan zuen moduan, eguneroko bizitzaren behar eta seriotasunetik kanpo eta gainetik garatzen dena. Jolas sakratuaren eremu honetan, haurra, poeta eta basatia erabat eroso aurkitzen dira.

Beraz, ekintza sakratua, jolasaren kategoriaren barruan, leku garrantzitsua betetzen dutela ondoriozta daiteke, eta ez du bere izaera sakratua galtzen mendekotasun honetan.

[90]Ibidem. 36. or.

3.4.3. Jolasaren izaera poetikoa

Sormen poetikoaren natura garrantzitsua da jolasaren eta kulturaren arteko loturari buruzko azalpenean. Gizartearen forma antolatuetan, erlijioak, zientziak, zuzenbideak, gudak eta politikak kultura primitiboan askotan adierazten den jolaserako harremana gradualki galtzen dutela dirudi; poesiak, berriz, jolasaren eremuan sortuta, bertan dirau erosotasunez. Poesia espirituaren jolas eremuan moldatzen da, espirituak berak sortzen duen berezko mundu batean. Bertan, gauzek eguneroko bizitzan duten itxura desberdina hartzen dute, eta logikoak ez diren loturek bat egiten dute.

Edozein kultura arkaikotan, funtzio estetikoaz gain, poesiak bizi funtzioa, giza funtzioa eta funtzio liturgikoa ere irudikatzen du. Antzinako poesia aldi berean zen kultua, giza jolasa, heziketa, dibertimendua, jaialdia, proba edo iragarkizuna, sorginkeria, igarpena, lehiaketa, profezia eta egitandi artistikoa.

Poesia, bere jatorrizko funtzioan kultura primitiboaren alderdi bezala, jolasean bertan eta jolas bezala agertu zen. Oro har, jolas sakratu bat zen, baina, bere izaera sakratuan, jolas hori poztasun, broma eta dibertimenduaren mugetan ere mantentzen zen. Horrez gain, edertasunaren desira baten asetze kontzientea zegoen. Jarduera poetikoa, giza jolas alaia eta erakargarria eta gizarte arkaikoko taldeen arteko lehiaketa bizi bihurtu zen. Horrez gain, tribuen festetako forma alaietako sexuen arteko hurbilketa izan zen adierazpen poetikoaren ahalmena ezerk baino hobeto ugaldu zuena. Zorroztasunak eta trebetasunak osatutako lehiaketa horietan, nesken eta mutilen arteko erakarpen eta gaitzespenezko etengabeko jolasetik bihurtutako poesia sortu zen.

Boeroe zentraleko biztanleek, *rana* izenekoek, *inga fuka* izeneko txandazko kantu jaialdia praktikatzen dute. Emakumeek eta gizonek, aurrez aurre eserita, elkarri txandaka abesten diote, danborraren laguntzaz, bat-bateko edo errepikatutako abestiak. *Inga fuka* estrofa eta antiestrofa, eraso eta kontraeraso, galdera eta erantzunetan oinarritu egiten da. *Inga funka*k haurren jolasekin harremana du.[91] Tartekari poetiko formala asonantzia da, hitz beraren errepikapena eta hitzen bariazioaren bitartez tesia eta antitesia bateratzen dituena. Zeharkako aipamenak, hitz jokoak, iradokizunak, burutazioak edo zentzua erabat galtzen duen ahozko soinuen jolasak osatzen dute elementu poetikoa. Era honetako poesia jolasaren eremuan sortzen diren hitzek deskriba dezakete soilik. Arau prosodikoaren sistema sendo batean ordenatu egiten da. Eta haren edukia iradokizun erotikoek, jakituri praktikoko ikasgaiek, zeharkako aipamenek eta isekak osotzen dute.

*Inga fuka*n estrofa tradizional ugari gordetzen diren arren, bat-batekotasuna da elementu nagusia. Trebetasuna eta artea miresten dira batez ere, bertsolaritzan gertatzen den legez.

[91] Ikus 78. aipua.

Ondorioz, kasu batzuetan, poesia jolasetik jaiotzen dela baiezta daiteke; gurtzaren jolas sakratuan, gorteiatzearen jai jolasean, handiustearen lehia jolasean, iseka eta irainean, trebetasun eta zorroztasunezko jolasean. Hala ere, kultura garatzen eta zailtzen doan neurrian, poesiaren ezaugarri ludikoari zein puntutaraino eusten zaion aztertu beharko litzateke.

Mitoari dagokionez, batzuek forma poetikoa gordetzen duela uste dute, eta, horregatik, mitoak berezkoak dituen alegiazko baliabideek gertakizun bezala errepresentatzen den kontakizuna eskaintzen dutela pentsatzen dute.

Mitoa literatura bihurtzen den unean, hau da, kulturaren barruan modu finko eta tradizionalean garatzen denean, basatiaren alegiazko izaeraren eremutik bereiziz, serioaren eta ludikoaren arteko banaketa gertatzen da. Badirudi sakratua denez, serioa izan behar duela. Baina mitoak basatiaren hizkuntza hitz egiten jarraitzen du.

Mitotik sinesmenaren elementua desagertzen den heinean, jatorrizko tonu ludikoa berreskuratuz doa. Hala ere, mitoa jainkotiarraren adierazpenaren forma poetikoa hartuta, aipatuaren errepikapenaren balioa galdu badu ere, estetikotik kanpo dagoen funtzio garrantzitsua betetzen jarraitzen du, hots, funtzio liturgikoa. Bai Aristotelesen, bai Platonen pentsamendu filosofikoen oinarriak forma mitikoan dautza.

Mitoaren tonu ludikoa ulertzeko lagungarria gerta liteke XIII. mendeko *Edda* izeneko islandiar poemaren bildumak, *Gylfaginning* bezala ezagutzen den mitologia nordikoko tratatua eta islandiar formula poetikoei buruzko *Skáldskaparmál* tratatua.

Lan horien egileak kristauak eta klerikoak izan ziren. Bertan, mitoetan, broma eta umorezko tonua nabarmentzen zen. *Gylfaginning*ek galdera kosmogoniakoen forma zeukan. Horiek haizea, negua edo udaren jatorriari buruzko galdekizunak planteatzen zituzten. Oro har, erantzunek zentzugabeko forma mitologikoa jasotzen zuten. *Skáldskapermál*ean, antzeko zerbait gertatzen zen. Horrek erraldoi ergel eta gnomo maltzurrei buruzko estilorik gabeko fantasia primitiboa eta barrea eraginarazten zuten ateraldiak batzen zituen. Bukaeran, dena irudikapen gisa argitzen zen.

Ondorioz, sortze poetikoaren jarduera guztiak, hitz egin edo kantatutako hitzaldiaren banaketa simetrikoa edo erritmikoa, asonantzia eta errimaren kointzidentzia, zentzua ezkutatzea edo artifizio handiko esaldiak eraikitzea, euren naturagatik, jolasaren eremuari dagozkiola azpimarra daiteke.

Horrez gain, baiezta daiteke poesiaren eta jolasaren arteko harreman hori diskurtsoaren kanpoko forman bakarrik ez dela gertatzen. Irudimenezko forman eta gaietan, eta horiek adierazi eta diharduten moduan ere, antzeko modu batean antzematen direla ondoriozta daiteke.

3.4.4. Jolasaren izaera filosofikoa

Filosofiaren eta jolasaren arteko lotura ezartzea zaila dirudi, lehenengoaren seriotasuna eta bigarrenaren, antzaz, erabilgarritasunik ezaren arteko kontrakotasunak bi jardueren urruntasuna bideratzen duelako. Baina Antzinate klasikoan jadanik, filosofiaren eta jolasaren bat-egitea irudikatzen zuen adibide argia egon zen. Greziar sofistaren irudiari buruz ari gara.

Nabarmentzeko erakusketa bat egitea eta lehiakidea publikoki garaitzea ziren sofisten funtzio nagusiak. Era honetako ekintzei *epideixis* zeritzaien. Aurreko atalean aipatutako bertsolarien eta errimen bidez lehiatzen duten praktikek ere lotura estua dute ekintza horiekin.

Sofista eskain zitzakeen hainbat ideiaren jabe zen. Ordainsariak kobratzen zituen, eta prezio zehatzak ere ezar zitzakeen. Greziar sofista bat hiri batean agertzea gertakizun nabaria zen. Magoekin eta borrokalariekin konparatzen zuten; sofisten ogibidea kirolaren eremuan txertatzen zen erabat. Ikusleek txalotu eta txantxei barre egiten zieten; sofista, berriz, bere baliabide guztiak erabiliz, lehiakidea zapaltzen saiatzen zen.

Berez, sofistaren jardueran datza erretorikaren asmakizuna. Historikoki, erretorika ikusleak limurtzean oinarritzen zen, eta horretarako ahalik eta modu hoberenean adierazteko gaitasuna erakutsi behar zuten. Hortik, kontakizunak, askotan, asmatuak izatea.

Sofistika izenekoa Antzinako kulturako zorroztasunezko jolas zahar gisa har daiteke. Denboraldirik primitiboetan ere, sakratuaren eremutik dibertsio purura igarotzen zen. Sofistak beraiek izan ziren beren jarduera jolastzat hartu zutenak. Helenari egindako goraipamena jolas bezala kalifikatu zuen Gorgias-ek, eta haren naturari buruzko idazkia jolas erretoriko bezala definitu zuten.

Baina, aldi berean, kulturari eta hezkuntzari buruzko ideiak forma hartzeko modua sortu zuten sofistek. Berez, diskurtsoaren elementu agonala, hau da, lehiazko elementua nabarmendu beharra dago eskolastikaren eta unibertsitatearen garapenean.

Greziar jakituriak eta zientziak, ordea, ez ziren eskoletan sortu, ez behintzat zentzu modernoan. Aitzitik, heleniarrentzat, greziar jakituriak eta zientziak aisialdiaren fruitu ziren, eta gizon askeak aisialditzat, denbora libretzat, ogibide publikoak, gudak edo kultuak erreklamatzen ez zuen guztia hartzen zuen. Gizon askearen aisialdiko medio honetan, meditazio eta ikerketako bizitzaren lehenengo ordezkari bezala ahokatzen da sofistaren irudia.

Sofistaren ohiko produktuaren -hots, sofismaren- alde teknikoari dagokionez, hau da, adierazpenezko forma bezala, jolas primitiboarekin harreman estua mantentzen zuela baiezta daiteke. Sofisma borrokalariaren trebetasunezko golpe antzekoa zen. Adimenaz baliatzen zen jolasa zen,

lehiakidea galdera amarratsuen bitartez harrapatzean oinarritzen zena. Broma moduan aurkezten zen igarkizuna, eta enigma sakratuaren eta kosmologikoaren arteko mugan aurkitzen zen. Sofistek beraiek denbora-pasa gisa hartzen zuten euren betekizun filosofikoa.

Jolasaren eta jakituriarik sakonenaren arteko aldea bereiztea zaila suertatzen da. Gorgiasen tratatu famatuan, *Ez izateari buruzkoa*, nihilismo erradikalaren alde edozein jakinduria serioa ukatzen duena, jolas legez ere har daiteke. Gauza bera gertatzen da aipatutako Helenari buruzko deklamazioan, Gorgiasek berak horrela definitu zuena.

Greziar deklamazio eta eztabaida hauen nolakotasun ludikoak eragin handia izan zuen ondorengo garaietan. Hain zuzen ere, erretorikaren doktrina latin literaturara inportatu zuen Kintilianorengan.

Geroago, esaterako, bisigodoen arrianismotik katolizismorako konbertsioa Toledon hasi zen 589. urtean, torneo teologiko formal baten ospakizunarekin, eta, bertan, bi alderdietako elizako kargudun ospetsu kargudunek parte hartu zuten.

X. mendeko filosofiaren lehia izaeraren adibide argia, 980. urtean Ravennako gortean gertatutako Gerbet -geroago Aita Santu Silvestre II.a izango zena- eta bere arerioa zen Magdeburgo-ko Ortrik-en arteko kontakizunak eskaintzen du. Ortrik eskolastikoa Gerbeten ospeaz jeloskor zegoen, eta ezkutuan bidali zuen norbait haren ikasgaiak entzuteko eta iritzi faltsu batean harrapatzeko. Zelatariak gaizki ulertu zituen Gerbeten hitzak, baina, hala ere, gortean kontatu zuen entzutean ulertutakoa. Hurrengo urtean, enperadoreak egun oso batez luzatuko zen bi jakitunen arteko eztabaida antolatu zuen. Matematika fisikaren zati bat zela baieztatu izana leporatzen zion Ortrikek bere lehiakideari. Baina benetan, Gerbetek aldi eta modu berean izendatu zituen matematika eta fisika.

Bestalde, gorteko kulturak ere ezaugarri ludiko nabarmenak zituen bere baitan.

Eskolastikaren eta unibertsitatearen garapenetan zehar, lehiazko elementuak garrantzi handia izan zuen. Etengabeko eztabaidak, ikasitako arte baten ahozko ariketak zirenak, zeremoniatsuak, nazioen elkarketan eta hainbat norabideren arteko banaketan oinarritzen zirenak, jolasaren eremuaren baitan sailka litezke.

Lehiazko izaera horrek dialektikaren izaera ludikoa ere gogora ekartzen du. Dialektika, arrazonamenduzko, eztabaidapenezko eta interpretaziozko metodo gisa, tesi eta antitesi baten hedatzean garatzen dena, aurkakotasun hau azkeneko sintesi baten bitartez konponduz, Antzinatik erabilia izan ohi da hainbat ñabardurarekin. Lehenengo eztabaida platonikoetatik jadanik, gizabanakoari buruzko zenbait sinesmen zalantzan jartzen ziren, eta, hortik, Aristotelesen zientziaren oinarri filosofikoaren bilaketatik pasatuz, Hegel, Engels-en dialektika materialista edo Sastre-ren kritikara arte,

dialektikak beti eraman du berarekin zama paradoxiko handia. Metodo filosofikoaren izaera paradoxiko hori da jolasera gehien hurbiltzen duena.

Filosofia, berez, polemikoa da eta ezinezkoa suertatzen da polemikoa dena lehiazko elementu ludikotik banatzea. Horren adibide, eta atal honen amaiera gisa, gauza berriak asmatzen diren garaietan, elementu agonalak leku garrantzitsua bete izan duela esan liteke. XVII. mendean, esaterako, zientzia modernoaren hastapenak egin zirenean eta horrek fedearen autoritatea mindu zuenean, alde batean edo bestean egotea gelditzen zen. Bataren aurka eta bestearen alde egon beharra zegoen.

3.4.5. Jolasaren izaera belikoa

> *"Gudek karta jokoak dirudite,*
> *Behin galtzen dena eta besteetan, irabazten dena".*[92] (Francisco de Navarrete, *Bayle de la batalla*)

Aurreko puntuetan, poesiaren eta filosofiaren izaera ludikoarekin bereizgarria den elementu agonala abiapuntu hartu da; atal honetan, berriz, gudaren oinarrizko planteamenduak honekiko duen harreman estuan sakonduko da, eta estrategiako zenbait jokoren azalpena erakutsiko da. Estrategia bera, trebetasun gisa definituta, jolas horien oinarrizko elementua dela ikusiko da ere bai.

Arau murriztaileetara egokitzen den edozein lehia, erregulatutako ordena horregatik jolasaren ezaugarriak daramatzala bere baitan adieraz liteke, eta horren ondorioz, jolasaren forma bizi, kementsu eta argi bezala azaltzen da.

Gudaren eta jolasaren artean dagoen analogiaren adibide garbia "*gô*aren jokoa" da. K.a. VI. eta V. mendeen artean, Sun-Tsé txinatarrak, gudaren artearen teorikoa bezala ezagutu zena, *Ondo borrokatzearen hamahiru printzipioak* idatzi zituen, gai nagusitzat gudaren estrategia zuena, baina gaur egun "*gô*aren jokoaren" eskuliburua bezala erabili ohi dena.

Jolas horrren eta armadaren mobilizazioen arteko harremana oso estua da. Scott A. Boorman amerikar idazlea, bere doktorego tesian, Mao Tse-tung-ek iraultza txinatarra "*gô*" partida bat izan balitz bideratu zuela frogatzen saiatu zen. Hortaz, Sun-Tséren testua Maoren estrategia teorien aurrekaritzat ulertu beharko litzateke. Modu berean, "Martxa Luzea" deritzona jokoaren teknika ohikoa besterik ez litzateke izango.

[92] ETIENVRE, Jean-Pierre. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe siglos XVI-XVIII.* Tamesis Book Limited. Londres, 1991. 141. or.

"*Gô*a" bi jokalarien artean jokatzen da (beltzak eta zuriak), bakoitzak fitxa kopuru bat duela -taulak 19 x 19 lauki ditu- (gudak guztien ahalegina eskatzen du garaipena lortzeko), eta bando bakoitzean denak berdinak dira (uniforme perfektua). 19 x 19ko lauki sarean txandaka fitxa bat mugituz igarotzen da partida, eta lauki bakoitzaren erpinak lurralde bat osatzen du. Behin kokatuta daudela, fitxak ezin dira mugitu (ez dago aukerako desertziorik), baina beraien balioa taularen egoera orokorraren arabera aldatu egiten da partidan zehar. Aurkariak jan ditzake, euren bandokoekin komunikazioa mantentzeko bidea moztuz inguratzea eta bakartzea lortzen badu. Ahalik eta lurralderik zabalenak kontrolatzean oinarritzen den jokoa da, horretarako fitxak galdu (gudariak sakrifikatu) behar badira ere.

Bakoitzak menderatu dituen lurraldeen zenbaketarekin iristen da garaipenera, horiei jandako arerioaren fitxak gehituz eta norberari jandakoak kenduz. Azken beltzean, jokoaren erabakia fitxak gehitzean eta kentzean oinarritzen da, garailea puntu kopururik altuena batzen duena baita.

Funtzio kulturala betetzen duen gudak arau mugatzaileak dakartzala bere baitan eta, aldi berean eta neurri batean, bere izaera ludikoaren onarpena eskatzen duela baieztatzen du azalpen honek. Azken batean, guda funtzio kulturaltzat har daiteke, kide bakoitza bestearen parekoa bezala onartzen den bitartean.

Badago guda eta jolasa lotzen dituen beste adibide bat. James M. Redtielfeld-ek[93] hileta joko gisa definitzen dituenak gehienetan borrokan hildako Grezia arkaikoko gerlarien oroimenez ospatzen ziren. Baina era honetako jokoek, bazuten helburu zehatza: lehian, heriotza purifikatzea. Hileta joko horien bitartez, heroiek ospea irabazteko aukera zuten.

Joko horietan simulazioa berezko ezaugarria zen. Izan ere, hileta jokoak borrokaren imitazioak ziren. Zaldiek parte hartzen zuten, eta sariak -emakumeak, zaldiak, kopak- berdinak ziren. Baina, gudan ez bezala, joko horietan arauak eta epailea zeuden.

Horrela, hileta jokoek oroipen legez funtzionatzen zuten. Horien bitartez, hildakoa eta bere ingurukoen ondasunak heroiaren oroitzapen bihurtzen ziren, eta, giza gertaera bezala, heroi baten heriotzak minduta, bere egitura berresten zuen. Horrez gain, borroka imitatzean, hileta jokoek bere izaera erreala ezkutatzen zutela baieztatu zuen Redfieldek. Arauak eta herri epaile bat egoteak, heroiaren biktimaren gaineko garaipena ospatzea bideratzen zuen, baina benetako biktimarik gabe. Sublimazio gisa funtzionatzen zutela esan liteke.

*Agon*ak izaera ludikoa duela aintzat hartuz gero, gudak komunitatearen funtzio agonala zein mailatan betetzen duen plantea liteke. Lehiazko izaera ez duten hainbat guda forma badira, hala nola, sarraskia, segada edo bat-bateko erasoa. Horrez gain, gudaren azkeneko helburua beste herrialde baten

[93] REDFIELD, James M. *La tragedia de Héctor. Naturaleza y cultura en la Ilíada*. Ensayos Destino. Barcelona, 1992. 363.-372. or.

mendekotasuna izan ohi da, eta hori lehiaketaren eremutik kanpo gelditzen da ere bai. Kontrakoek euren buruak eskubidetzat duten zerbaitengatik borrokatzen duten areriotzat jotzen dituztenean parte hartzen du lehiazko elementuak.

Gudaren zenbait forma arkaikotan, izaera ludikoa modu nabarmenagoan hautematen da. Liskar judiziala, zortea, zorizko jokoak, erronka, apustua, borroka edo erabaki jainkotiarra ekintza sakratutzat hartzen dituen fase kulturalak guda ere, bere naturagatik, bere eremuaren barruan kokatu beharko luke.

Testuinguru honetan, irabaztearen edo galtzearen frogaren bitartez balio sakratuko erabaki bat lortzeko egiten da guda. Modu berean, jainkoen borondatea adierazi dezakeen dado eta zoriaren orakuluaren liskar judiziala aukeratu beharrean, armen boterea hautatzen da. Emaitzak agerian utziko du jainkotasunaren, patuaren epaia. Argi dago harreman hori ulertzeko erlijiosoaren eta politikoaren arteko banaketa alde batera utzi behar dela.

Berezitasun bezala aipatu daiteke, ingelesean oraindik ere *wage war* esaera erabiltzen dela: literalki gudak “apustu egitea” esan nahi du.

Benetako gudaren lehiazko elementua neurtzea zaila suertatzen da. Kulturaren lehenengo faseetan, tribuen eta gizabanakoen arteko borroketan, badirudi horrek atzera egiten duela forma ez-agonalen alde. Arpilatzea, erailketa eta ehiza betidanik egon ohi dira, bai goseak, bai beldurrak, bai ideia erlijiosoek, bai odolaren egarriak eraginda. Baina gudaren kontzeptua aurkezten da liskar indibidualaren areriotasun orokorreko egoera irmoa bereizten denean. Banaketa horrek sakraturen eta agonalaren eremuan kokatzen du guda. Gai sakratua bilakatzen da, indarrak neurtu eta patua erabakitzeko modua bihurtzen den heinean; oraindik eskubidea, zoria eta ospea aldi berean bizi direnean, bereizi gabe. Hala ere, horrek ez du esan nahi une horretatik aurrera guda ohorearen kode eta ekintza kulturalaren formen bitartez bideratzen denik, bortizkeria basatiak bere boterea baieztatzen baitu.

Aipatutako gudaren lehiazko elementu horri dagokionez, bi adibide aurkeztuko dira, horietan erreza suertatzen baita hura bereiztea. Grezian bi kasu nabarmentzen dira: alde batetik, VII. mendeko Eubea, Calcis eta Eretria hirien arteko borroka, tradizioari jarraituz, lehiaketa bezala gauzatu zena. Arauak finkatzen zituen hitzarmena utzi zuten Artemisaren tenpluan. Denbora eta lekua ere zehazten ziren bertan. Arkua, xabalina, horda eta antzeko jaurtitzeko armak debekatzen zituen.

Beste adibidea ezagunagoa da. Salaminaren garaipenaren ondoren, greziarrek Istmora alde egin zuten sariak banatzeko ideiarekin. Buruzagiek Poseidon-en aldarean laga zituzten botoak: boto bat lehenengoarentzat eta beste bat, bigarrenarentzat. Guztiek eman zioten lehenengo botoa euren buruari, baina bigarrena Temistocles-i eman zioten gehienek, eta modu horretan, hark boto gehienak lortu zuen.

Nahiz eta guda agonala eta sakratua antzinakotzat jo, argi utzi behar da kultura arkaikoan gertatu ziren borroka guztiak ez zirela jorratu araututako gudak bezala, eta, aldi berean, ezin da ere erabat ukatu

guda modernoan lehiazko elementurik agertzen denik. Edozein garaitan, kausa justutzat hartzen denagatik modu ohoragarrian borrokatzea giza ideala izan da. Baina benetan, ideal hori haustu egiten da, garaitzeko borondateak ohorezko sentimenduak ezabatzen baititu.

Jolasaren eta gudaren arteko harreman horrek errugbia, boxeoa edo borrokak jatorria duten *valetudo* eta antzeko kirol jardueren bortizkeriara eta oldarkortasunera darama. Batzuetan, erregelamenduak oso argi uzten ez dituen oldarkortasunezko formak baimentzeak bultzatzen du hori. Beste batzuetan, berriz, bortizkeria beldurrarazteko arma gisa erabiltzen da. Kirol arauketako argitasunik eza hori, batez ere arau haustetzat hartzen denari dagokionez, arauketaren mugetan lehiatzeko erabiltzen dute kirolariek.

Jolasaren berezko ezaugarriak diren hordigarritasunak eta lehiazko elementuek jolas bakoitzaren arauetara egokitu behar den jarrera bortitza dakarte. Horrez gain, ikusleen identifikazio ludikoarekin lotzen den bortizkeria ere badago, gudan bezala, kirolaren mugak hausten dituena. Berriro ere, jolasak araudia gainditzen du. Ikusiko denez, hordigarritasuna eta elementu agonala aurrerago aztertuko diren sormen prozesuen oinarrizko ezaugarriak ere badira, askotan artearen jolasaren mugak apurketa, berrirakurtzea edo arau berrien sortzea dakartenak.

Gaur egun, bortizkeria eta oldarkortasun hori bideo jokoen eremuan ere nabarmen daiteke. Gudarekin lotzen diren kontzeptuak, hala nola, entrenamendu militarra edo nazionalismoaren gorespena bereiz daitezke bertan. Kasu horietan, jolasaren berezko beste ezaugarri batek parte hartzen du: simulazioa. Baina, horri buruz, modu zabalean hitz egingo da sormen prozesu ludikoei buruzko atalean.

3.5. JOLASARI ERATXIKITAKO FUNTZIOAK GAUR EGUNGO GIZARTEAN

Jolasa, emankortasunik gabeko jarduera gisa definitu bada ere, aspaldidanik eratxiki zaizkio funtzio zehatzak.

Psikologiak, psikiatriak, pedagogiak eta baita soziologiak ere jolasa helburu konkretuak lortzeko “tresna” bezala erabili dute, eta bere esentziatik salbuetsi dute. Horrek, eremu horietan jolasaren aplikazioen aniztasunak laburki komentatzera behartzen du.

Beraz, jolasaren eta artearen arteko analogia azpimarratu behar da berriro ere; biak helburu terapeutikoekin eta pedagogikoekin erabili badira ere, bere esentzian, bai jolasa, bai artea helbururik gabeko jarduerak direla uste baita. Haatik, ez da ukatzen zenbaitetan eta kolateralki emaitza konkretuak lortzen dituztenik.

3.5.1. Jolasaren funtzio pedagogikoa

XX. mendearen hasieran, Jean Piaget suitzar psikologoak hezkuntza sistema tradizionala gogorki kritikatu zuen, eta haurtzaroko pentsamenduaren eboluzioaren inguruko ikerketa esperimentaletan oinarritutako proposamena garatu zuen.

Haren ikerketak prestatzeko orduan, jolasak funtsezko papera bete zuen. Jolasaren eta haurraren pentsamenduaren estrukturaren arteko lotura estua ezarri zuen Piagetek jolas bakoitzaren egituraren arabera. Honela, hiru kategoria nagusi sailkatu zituen:

1. "Ariketazko jolasa", lehen agertzen dena, aro zentzu motorrarekin erlazionatzen zuen. Haurrak bere jarrerak ikasteko esfortzurik gabe errepikatzen ditu, hau da, pentsamendua erabili gabe. Ez du bere jarreren egitura eraldatzen; ez du emaitza seriorik bilatzen. Jolasteko forma horrek lehenengo haurtzaroa gainditzen badu ere, lengoaiaren agerpenarekin batera, urritzera jotzen du.

2. "Jolas sinbolikoa" delakoaren aroa zentzu motorraren azkeneko aroan hasten da, eta sinboloaren eraketarekin bat egiten du. Piageten iritziz, sinbolo ludikoa beharrezkoa da egokitutako adimena garatzeko. Jolas sinbolikoa haur jolasaren gune gorena da; pentsamendu egozentrikoa bere egoera puruan. Arazo inkontzienteak, interes sexualak, larritasun eta fobien aurkako defentsa barne hartzen ditu askotan.

3. "Arauen jolasa" haurra berezko beharretatik errealitatearen mundura irtetean agertzen da. Jolas hau 4-7 urterekin eraikitzen da, eta izaki gizatiarraren jarduera ludikoa erakusten du. Arauak subjektuak gauzatzen dituen harremanei dagozkie. Horien barruan, gizabanakoen arteko lehia dakarten eta belaunaldiko kode batek erregulatzen dituen ariketazko jokoak sailkatzen dira.

Hortaz, Jean Piagetentzat haurraren eboluzio psikologikoa zeharo lotuta zegoen sinbolismo ludikoaren garapenarekin: *"Lengoaia nahitaez interrindibiduala da, eta `zeinuen´ sistema batek osatzen du (=adierazle `arbitrario´ edo konbentzionalak). Baina lengoaiarekin batera, haur txikiak, zazpi edo zortzi urteetatik aurrera, eta batez ere heldua bezain sozializatua ez dagoenak, adierazleen beste sistema bat behar du, banakakoagoa eta `motibagarriagoa´ dena: jolas sinbolikoan edo irudimenezko jolasean presente dauden haur txikiarengan arruntenak diren forma duten sinboloak dira hauek".*[94]

Piagetek defendatutako izatearen eraikuntzan parte hartzen duen sinbolismo ludikoaren jatorriaren balioa argi dago jolastearen egintzak dakarren plazerarekin erabat erlazionatuta dagoela.

[94] PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología.* Ediciones de Bolsillo. Barcelona, 1984. 112. or.

Zentzu horretan, XVIII. mendeko gozamenak zekarren ikastearen teoriekin ere bat egiten du, nahiz eta garai hartan adin helduago bati aplikatzen zitzaion, pertsonalitate psikologikoa funtsezkoan heldua zenean, hain zuzen ere.

Gai hartan, Piageten lehenengo ekarpenak baino zertxobait lehenago, Karl Groosek jolasa organismoaren garapen fisikorako prestakuntzazko ariketa gisa definitu zuen. Animalien jolasak lehia edo ehizarako instintuen praktika gisa jo litezke; Groosek, berriz, defenditu zuen jolasten duen haurrak bere pertzepzioak, adimena, esperimentaziorako joerak, giza instintuak, etab. garatzen dituela.

Groosen ekarpenek, eta batez ere Piagetenek, bultzatu zuten jolasaren garrantzia tresna pedagogiko gisa handitzera hezkuntza sistemaren barruan. Berez, jolasa haurraren hausnarketarako eta asmaketarako onuragarria dela pentsatzen da, eta beste funtzioen artean, lengoaiaren eta pentsamenduaren egituraketak bideratzen ditu. Horrek guztiak jolasa gaur egun zerbait serio gisa hartzera eraman du, eta, horregatik, jarduera pedagogiko askok osagai ludiko nabarmena agertzen dute.

3.5.2. Jolasaren funtzio psikologikoa

Gaur egun, psikologiak hainbat funtzio atxikitzen zaizkion jolasak erabiltzen ditu gaixoen tratamenduan emaitza onuragarriak lortzeko.

Antzerkiaren simulaziozko izaera ludikoa "rolen jolasaren" izenarekin ezagutzen da: *"`Rolen jolasa´ egoera problematiko baten eskenaratzea da, eta bertan pertsonei rol bat ematen zaie. `Sketch´ hori erabili ohi da bai helburu pedagogikoekin, bai hezkuntza pertsonalerako, bai pedagogia aktiboko metodo gisa".*[95]

González Alcantudek ederto azaldu zuen zein den benetako antzerkiaren jolasaren eta "rolen jolasaren" arteko desberdintasuna: *"Badago hemen antzerki barrokoaren jolasarekin desberdintasun handia. Hura dibertimendu puru gisa egiten bazen, erabilgarritasun esanguratsuak ere bazituen; gaur egungoa, rolen jolasa, erabilgarritasunagatik egiten da, eta bigarrenez dibertsioagatik; estrategiazko jolas psikopedagogiko erabilgarriek, hau da, ekonomikoek, irudimenezko gastu ez ekonomikoa ordezkatzen dute".*[96]

Berriro ere, González Alcantudek azpimarratu zuen jolasa sorrarazten duen plazeragatik praktikatzen dela eta funtzio bat atxikitzen zaionean, nolabait, bere esentzia galtzen duela. Horretaz gain, funtzio ekonomikoa gehitzen dio "rolen jolasari", haren funtsezko definiziotik urruntzen duena.

[95] MUCHIELLI, A. *Les jeux d e ròles.* PUF. París, 1983. 3. or.
[96] GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Op.Cit. 242. or.

Atal honen barruan jolas psikologikoak izenekoak ere sartu beharra daude. Eric Berne-k, *Parte hartzen dugun jolasak. Giza harremanen psikologia*[97] liburuan, 1966. urtean argitaratua lehendabizikoz, honela definitu zituen jolas psikologikoak: *"(…) ondorengo konpromiso sailak, osagarriak, aurreikusitako eta ondo definitutako emaitza baterantz doazenak. Deskriptiboki, konpromiso errepikarien taldea da, sarritan luzeak, gaingiroki onargarriak, ezkutuko motibazio batekin; edo lengoaia familiarrean, tranpa edo trukua duten jokaldi sailak".*[98]

Jolas psikologiko guztietan, jolasa bera hasi duen jolaskideak harrapatuta dagoen beste jolaskidea harritu edo zapuzten duen aldaketa sortzen du. Hala eta guztiz ere, biak dira gertatu denaren erantzuleak: bata, jolasa hasi izanagatik eta bestea, ahultasun psikologiko batek eraginda harrapatua izanagatik.

Ondorioz, jolas psikologikoen funtzioak ez dio erabat kontzienteki atxikitako funtzio bati erantzuten; haatik, jolaskideek jolasaren berezko estruktura eta ezaugarriak, hala nola, simulazioa, erabiltzen dituzte helburu bat lortzeko. Hipotesiaren arabera, sormen prozesuetan, besteak beste jolasaren berezko ezaugarriak diren simulazioak, zoriak eta hordigarritasunak objektiborik gabe parte hartzen dute betiere.

3.5.3. Jolasaren funtzio ekonomikoa

Hurrengo atalaren sarrera gisa, puntu honetan helburu sozial, ekonomiko eta politiko batekin erabiltzen diren jokoak landuko dira. Berez, jokoa bideratu dezakeen etekin ekonomikoari buruz hitz egitean, jolasa joko bihurtzen da jadanik.

Ikerketaren ikuspuntuan gertatzen ez den bezala, beste esparru batzuetan, jokoa helburu zehatzak lortzeko erabili ohi da. Horren adibide dira zorizko jokoak. Horien jatorria, garapena eta alde patologiko -ludopatia- sakon aztertuko dira 4. kapituluan.

Ekonomisten eta analisten parte handi batek badaki aberastasuna lortzeko une ezin hobea direla krisialdi orokorreko egoerak.

Etorkizunari beldurra dion gizartean, langabezia eta itxaropenik eza nagusitzen dira, eta horiek jokoak bideratzen dituen plazera eta emozioak ahulduta dagoen jokalariaz jabetzen dira; jokoaren ikuskizuna modu zirraragarrian handitzen da horrela. Hori, batez ere, zorizko jokoetan gertatzen dela azaldu da aurretik.

[97] BERNE, Eric. *Juegos en que participamos. Sicología de las relaciones humanas*. Editorial Diana. Mexico, 1987.
[98] Ibidem. 52. or.

Ralph Greenson-en hitzetan, sortzen den egoera honako hau da: *"Jokalariak modu masokistan gozatzen du bere galtzeko beldurraz, eta posible zaion neurrian luzatzen du, mahaia edo hipodromoa uzten dituenean, bere eguneroko bizitzarekin jarraitzeko izu jasanezinak zain duelako. Horren aldean, dirua galtzeko beldurra plazera suertatzen zaio. Simulatutako borroka benetako borrokaren sublimazioa da".*[99]

Baieztapen horiek agerian uzten ditu jolasaren fikziozko eta sublimaziozko botereak, plazeraren eta nahigabearen arteko aurkakotasunaz gain, ikusiko den bezala artearen jolasaren berezko ezaugarria dena.

Gizartea, ekonomiaren eta jolasaren arteko harreman horren irudi argia 1929ko Depresio Handiak bideratutako egoera izan zen. Orduan, AEBn *pinball* makinak agertu ziren, eta ospe handia lortu ere, langabezian zeuden askoren ihesbide bihurtu baitzen.

Burtsa, ekonomiaren eta jokoaren arteko loturaren beste adibide bat da, "burtsaren jokoa" esaerak sendotzen duena.

Zorizko jokoak bezala, burtsaren jokoa gizabanakoaren aberastasunari datxekio, arrisku askotara irekia dago, eta, horrez gain, harreman garrantzitsuak eta merkataritza ezagutzea eskatzen du. Haren helburu bakarra ekonomikoa dela aintzat hartuta, zorizko joko gisa analizatzeari uko egin zaio ikerketan. Jarraian ikusiko denez, zorizko jokoen plazera ia gehienetan sari material batekin lotuta badago ere, esentzian hura baino askoz gehiago baita.

AEBn, loteriako herri jokoak eguneroko burtsaren indizearen arabera sortu ziren. Kaleko apustu artekariek laneguna amaitu baino zenbait ordu lehenago saltzen zituzten euren zenbakiak. Horrela, ekonomia nazionalaren aldean joko txiki bat bihurtu zen.

Haren dimentsio politikari dagokionez, jolasaren motibazioa politikoak boterearen egituren arabera bakarrik gertatzen dira. Agian jolasa da, giza jardueren artean, helburu politikorik gabe gauzatzen den bakarrenetakoa. Eskuineko, erdiko eta baita ezkerreko gizonek eta emakumeek ere -baina gehienbat, gizonek-, erruleta mahai batean edo kinielako leihatiletan bat egin dezakete.

Hala eta guztiz ere, jolas moten arteko erlazioari dagokionez, estatuaren jarrera aldagarria da. Olinpiar Jokoetan edo apustu jokoetan hark duen posizioa ez da berdina, kasu horietan, hainbat arrazoi direla medio, nazioaren ospe soziopolitikoa arriskuan egoten baita.

[99] LÓPEZ ONETO, Enrique. ORTEGA, Juan Manuel. *El juego: entre la habilidad y el azar*. Aula Abierta Salvat. Estella, 1982. 54. or.

4. ZORIZKO JOKOEN KARAKTERIZAZIOA

Jolasaren ezaugarriak definitzeko orduan, jolasak dakarren ziurgabetasuna aipatu da oinarrizko bereizgarri gisa. Eta zoritzat har litekeen ziurgabetasuna ikerketa honen gai nagusia da, hain zuzen ere.

Hurrengo atalean sakonki aztertuko denez, Cailloisek lau kategoria ludiko sailkatu zituen: *agon*, *alea*, *ilinx* eta *mimicry*.[100]

Alea terminoa zoriarekin zuzenki erlazionatuta dago, eta Cailloisek zorizko jokoak izendatzeko erabili zuen. Etimologikoki latinetik dator, eta dado jokoa esan nahi du. Kapitulu honetan, zoriaren eta jolasaren arteko lotura analizatzeko ahalegina egingo da, ondoren, artean duen lekua hobeto zehazteko asmoarekin.

4.1. *ALEA*REN DEFINIZIOA

*Alea*k, *agon*ak ez bezala, jokalariaren eskuetan ez dagoen erabaki batean oinarritutako jokoak definitzen ditu, eta, bertan, funtsean behintzat, jokalariak ez du inolako eraginik. Ondorioz, era honetako jokoak, aurkakoa gainditzean baino gehiago, patuari aurre egitean oinarritzen dira. Hau da, patua da garaipenaren egile bakarra, eta aurkakotasuna dagoenean, zortea garailearen alde jarri dela esan ohi da.

Segur aski, lehenengo jokoek lehiazko izaera eduki zuten, horien bitartez jokalariek euren indarra eta trebetasuna agerian utzi baizitzaketen. Baina elbarriek, adinekoek, ahulenek eta trebezia gabekoek lehia imitatzeko beste modu bat bilatu beharra zuten, eta, horregatik, sendotasuna eta trebetasuna zoriak ordezkatu zituen; horrek zorizko jokoei bide eman zien eta kategoria ludiko berria sortu zen.

Kategoria ludiko horren adibideak, besteak beste, dadoak, erruleta, loteria, aurpegia ala gurutzea dira, aurrerago aztertuko direnak. Joko hauetan, zoriaren bidegabekeria da jolasaren plazera sortzen duena.

*Agon*aren aldean, *alea*k lana, pazientzia, trebetasuna eta kalifikazioa ukatzen ditu; balio profesionala, erregulartasuna, entrenamendua ezabatu ohi ditu. Erabateko zorigaitza edo garaipen osoa dakar. Zorioneko jokalariari lanak eta diziplinak eskain diezaiokeena baino askoz gehiago ematen dio. *Alea*n, jokalariaren jarrera dena aintzat hartzean oinarritzen da, kanpoko bereizgarri oro eta sumatzen duen berezitasun guztiak; bere burua ezik, dena kontuan hartzen duen jarrera eskatzen du.

*Agon*a erantzukizun pertsonalaren aldarrikapena bada, *alea* borondatearen ukapena da.

[100] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.* Op. Cit.

*Agon*a eta *alea* konbinatzen dituzten jokoak badira. Dominoa eta karta jokoen kasuak, esaterako. Joko hauetan, zoriak jokalari bakoitzaren “eskuen” konposizioa agintzen du, eta, ondoren, hark, bere trebetasunaren arabera, zorteak eskainitako hura ustiatzen du. Pokerrean edo musean, adibidez, zorroztasun psikologikoaren ezaugarriak dira hau ahalbidetzen dutenak.

Azken atal batean, bi kategoria hauen arteko konbinazioaren bereizgarriak sakonki aztertzeko ahalegina egingo da, funtsezkoa izango baita sormen prozesuaren eta jolasaren arteko analogiak ulertzeko.

4.2. ZORIAREN KARAKTERIZAZIOA ZORIZKO JOKOEN EBOLUZIOAREN ARABERA

Azalduko denez, zorizko jokoak giza jokoak dira batez ere. Animaliek lehiazko jokoak (*agon*), simulaziokoak (*mimicry*) edo zorabiokoak (*ilinx*) ezagutzen dituzte. Baina euren irrazionaltasunak jolasa gidatzen duen zorizko indar itsua imajinatzeko zailtasunak jartzen dizkie. Zortearen erabakia pasiboki eta nahita itxaroteak edo bertan on bat arriskatzeak, dena galtzeko proportzio berdinetan, eskatu egiten du aurreikustea, irudikapena eta espekulazioa dakarren gogoeta objektiboa eta kalkulatzailea.

Arrazoi horiek eta gure bizitzetako ausazkoari erantzun bat emateko beharrak, zoriaren kontzeptuak eta hura erabiltzeko hainbat moduk gizakia liluratu izan dute gaur egunera arte.

Ikusi denez, zoriaren existentziak berrasmatzeko aukera eskaintzen du, gure burua eta inguratzen gaituena eraldatu dezaketen bizitza alternatiboak imajinatzeko aukera, hain zuzen ere.

Hortaz, jolasa aukeraren eta zentzugabeko bi mutur horien artean aurkitzen da, eta, horrela, zoriaren munduarekin aritzeko bide egokiena bihurtzen da.

Bere irudikapenezko izaera aztertu denean, jolasa antzerkiaren antzekoa dela ikusi da, eta, bertan, giza izaeraren oinarrizko ezaugarriak interpretatzen dira -boterea, dirua, itxaropena eta, noski, zoria-, karta, dado, erruletaren inskripzio kabalistiko eta gizakiaren patuaren aurkako lehia sinbolizatzen duten diseinu gorri eta beltzen bitartez.

Jolasak zoriaren eta gure arteko harremana pertsonifikatzen du, eta batak bestean du eragina, jolasaren historiak garaiko gizartea islatzen baitu. Horrela, eta jolasarekin oro har egin den bezala, ondoren, zoriaren kontzeptuan gertatu diren aldaketak aztertuko dira, mendeetan zehar zorizko jokoetan gertatu den eboluzioaren arabera.

4.2.1. Zoriaren izaera transzendentala

Jolasari buruzko atalean azaldu denez, jolasa animaliaren eta gizakiaren berezko jarduera izan arren, antzinako kulturetatik gaur egungoetara arte izan duten behar bat ere izan da.

Pentsamendu erlijiosoaren jatorrian, zoria erabiltzen zen edozein printzipio ezartzeko. Jainko-jainkosek, patuak euren borondatea zoriaren arabera agertzen zuten, eta erantzukizuna gizatiarretik at kokatzen zuten.

4.2.1.1. Kreazioaren mitoak

Gerda Reith-en ustez, mendeetan zehar, jolasaren metaforek eta irudiek zorizko hainbat jokoren imajinak erabili dituzte. Horrela, dado jaurtiketak edo kartak nahastea bizitzaren ausazko izaeraren eta ziurgabetasunaren aurkako borrokaren oroigarriak izan dira.[101]

Zoriaren jatorri etimologikoaren atalean, kreazioaren mitoek haren inguruko jokoaren irudiak askotan erabili dituztela ikusi da. Zorizko jokoen artean, dado jokoa nabarmendu beharra dago, sortu zenetik zoriarekin lotuta egon dena.

Greziar mitologian, esaterako, Poseidon-ek, Zeus-ek eta Hades-ek mundua euren artean banatu zuten dadoetan jokatuz. *Ases* eskandinaviarrek, Shivak eta haren emazteak bezala, gizadiaren patua dadoen jaurtiketaren bitartez baldintzatu zuten, eta Biblian agertzen denez, Jainkoak israeldarren lurra zotz eginez bana zedin agindu zion Moises-i. X. mendeko Ibn Sina pertsiar filosofoak zoriaren eta jokoaren arteko etengabeko elkarrekintza seinalatu zuen: *"Zoria jokalaria da. Gu fitxak gara. Zeruak dadoak dira, eta gure lurra, jokatzeko taula".*[102]

4.2.1.2. Orakulu igarleak

Logika igarlea, zoria adierazpen forma gisa, patuaren mintzoa bezala identifikatzen duen logika da.

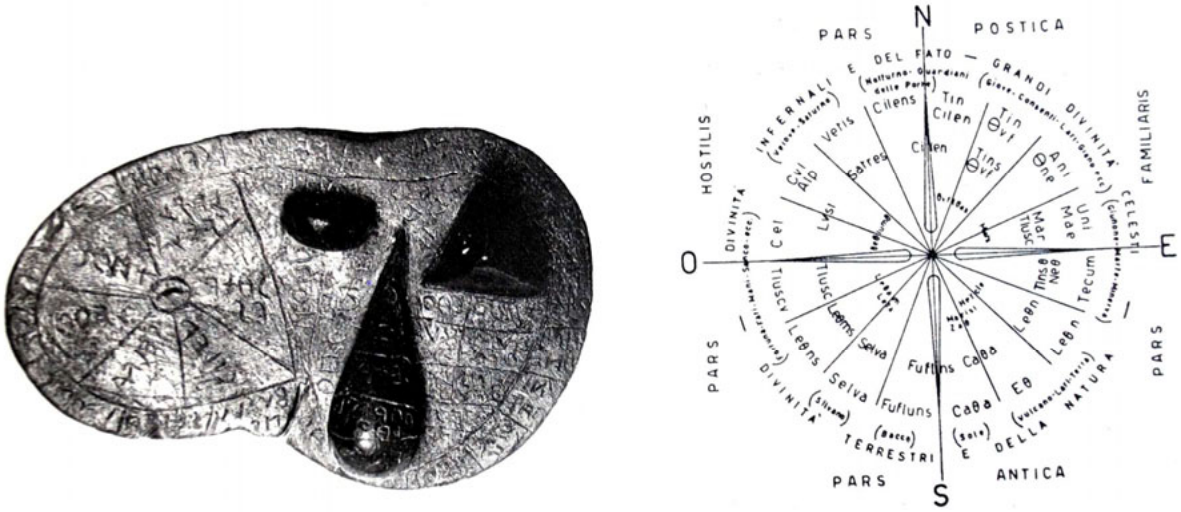
Antzinako zibilizazioetan ez zegoen zori pururik. Berez, ausazko gertaerak esanahi goreneko seinaleak balira bezala interpretatzen ziren: jainko-jainkosen desiren adierazpen bezala. Eta gizakia zen seinale horien esanahia irakurri behar zuena.

[101] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 99. or.
[102] Ibidem 91. or.

Horrela, erantzukizuna zoriarena zen. Hark iritzi, arrangura eta eginkizunetatik aske geratzea zekarren. Eta interpretazio askeetan, interes pertsonaletan edo erabaki subjektiboetan ez jausteko, hainbat prozedurari jarraitzen zitzaien.

Era honetako lehenengo jokoak, K.a. VI. mendekoak, erritual igarleetan oinarritzen ziren, eta haietan, xamanek eta apaizek jainko-jainkosen desira zotz eginez baldintzatzen zuten. Zeremonia haietan, animalien kanaberazko hezur, dado eta karta bilakatuz joan ziren makila igarleak erabiltzen zituzten. Izan ere, ingeles argotean oraindik ere dadoak hezur gisa ezagutzen dira, eta gaur egun, kartak etorkizuna ikusteko erabiltzen dira oraindik ere.

Aruspizeek sakrifikatutako arkumeen gibelak erabiltzen zituzten objektu igarle gisa. Orbain txiki bat, gibelaren alterazio txikiena, erabakigarriena zen erabaki bat hartzeko orduan. Horretarako, kosmologia alorreko eskema etruskoez baliatzen ziren. Bertan, giza gorputzaren, jainko-jainkosen eta haien berezitasunen, puntu kardinalen eta mundu naturalaren arteko loturak egiazta zitezkeen.



4. Material didaktiko etruskoa, aruspizeek ikasleei sakrifikatutako arkumeen gibelak irakurtzeko erabiltzen zutena.

Zibilizazio etruskoan, hodeiak eta tximistak ere etorkizuna igartzeko tresna gisa erabiltzen ziren. Halaber, txerri eme sakratu bat askatzen zen, aruspizeek jarraitu egiten zioten, eta erditzeko jesartzen zen lekuan bertantxe, tenplu bat, hiri bat edo sakrifizioetarako aldare bat altxatzen zuten.

Egokitasun sinboliko horiek pentsamendu magikoa eta sortzailea zekartzan logika bat sortu zuten. Orakuluen logika zen, dadoetan eta eskuordetutako erantzukizunaren bitartez erabakiak hartzeko eta egiaztatzeko baliagarria zen egokitasunezko ia-ia edozein sisteman ere gauzapena aurkituko zuena.

Egiletasunaren ezkutaketa hori hainbat agintza sistema ezartzeko eta edozein erabaki ukaezin bihurtzeko tresna ezin hobea bilakatu zen.

Kosmosaren misterioak asmatzeko igarleen saiakerez gain, ikusleek erabakiaren gainean apustuak eginez parte hartzen zuten joko horietan. Horrela, etorkizuna igartzen zuten bitartean, patuari bere asmoak agertzeko erronka jotzen zioten, asmatzen zutena apustu eginez. Argiro, jendeak aberastasun materialagatik egiten bazuen, irabaztea aberastasun horretatik harago zihoan. Jolasa ezagutza magiko bihurtzen zen.

4.2.2. Zoriaren ezezko izaera

5. Jolasaren kontrako Monakoko kanpaina baten irudia. Paris, 1905. urte inguruan

Historian zehar, jolasaren kritika bultzatu duen errudun nagusia zoriaren pertsonifikazioa izan da. Eta gaitzespen horren parterik handiena gizartean antolatutako erlijioek erabilitako boteretik dator, batez ere tradizio judukristautik eta islamiarretik.

Doktrina erlijiosoaren arabera, ez dago ezer zoriaren eskuetan: botere nagusi batek baldintzatzen du dena, eta betidanik, zoriaren ideia etengabeko mehatxu bat izan da gaineko izaki ahalguztiaren aurrean.

Betidanik aintzat hartu dira jolasarekin lotutako indar transzendental alternatiboak. Horrela, adibidez, Roberts Burns poeta puritanoak kartak *"(…) deabruaren irudien liburua"*[103] izendatu zuen, eta, Koranak jolasa *"(…) Satanen obra higuin"*[104] gisa deskribatzen zuen, eta zorizko jokoak edari alkoholdun, idolatria eta gezien bitarteko igarpenaren parean jartzen zituen. Al Bujari eta Muslim-en hitzetan: *"Lagun bati `Egin dezagun apustu´ esaten dionak; karitate bat eman behar du"*[105], eta apustu egitera gonbidatzea garbitu beharreko bekatua dela baieztatzen du. Dadoetan jolastea diruarekin apustu eginez ere bekatua da. Hala azpimarratzen du Koranak: *"Dadoetan jokatzen duena haragiaren eta txerriaren odola eskuztatzen duena bezalakoa da"*[106] eta *"Dadoetan jokatzen duenak Allah eta Bere Mezularia desobeditzen ditu".*[107]

[103] Ibidem. 100. or.
[104] Ibidem. 100. or.
[105] HAINBAT EGILE. *Juegos de azar: Dados y baraja.* www.nurelislam.com/licito/cap4-4.html
[106] Ibidem.
[107] Ibidem.

6. *Jokoaren deabrua*, 1845
*Le Magasin pittoresque*ko grabatua

Protestantismoa ere betidanik izan da jolasaren etsaia. Horren arabera, ardura eta esfortzua zegokien aberastasun eta ospe mailarekin saritzen zirenez, zorizko jokoek lan etikari kalte egiten zioten. Jokoaren sariak zoriz lortzen ziren, esfortzua, meritua, baldintzen berdintasuna eta erantzukizun pertsonala kontuan hartu gabe, horiek denak *agon*aren kategoriarekin lotuta. Ondorioz, jokoak ondorioak zekartzan giza hierarkia, meritokrazia eta lan gogorraren berezko printzipioetan.

Hortik dator Europan eta Hego Amerikan urteetan zehar iraun duen jokoaren debekua. Hala eta guztiz ere, debeku horrek eragin handiagoa zuen giza talde txiro eta bazterrekoengan, gutxi galdu eta asko irabaz zezaketenengan. Horrela, behe mailako giza taldeei zenbait jokotan jokatzea debekatzen zieten estatutu eta ediktuak aldarrikatu zituzten; kartak eta dadoak zergapetu zituzten behe mailako giza klaseentzat eskuragaitzak bihur zitezen, eta, soilik, aberatsek izan zezaten jokatzeko aukera.

Hala eta guztiz ere, jokoak ohikoa eta herrikoia izaten jarraitu du gaur egunera arte, nahiz eta askotan legez kanpokoa izan.

Erdi Aroan, dadoak ziren gehienek aukeratutako jokorako objektuak, eta jokatzen zutenek diru asko galtzen zuten. Askotan, euren bizitza eta askatasuna ere arriskuan jartzen zuten.

XX. mendearen hasieratik, kirol apustuak aldagarriak ziren jokalarien estatusaren arabera. Txiroek apustu egiten zuten kirol bortitzetan, hala nola, oilarren borroketan eta hartzaren ehizan; aberatsek, ordea, zaldien entrenamenduan eta lasterketetan jarduten zuten.

Karta jokoak Ekialdetik etorri ziren Europara, XII. mendean. Jatorrian, erabilera soilik familia aberatsen esku zegoen, eta artistei ematen zitzaien kartak egiteko ardura. Andrea Mantegna, Martin Schongauer edo Boticelli izan ziren karten diseinua gauzatu zuten zenbait artista. Eskuz egiten zituzten, eta, paperaz eta kartoiaz gain, kobrea eta bolia ere erabiltzen zituzten. Karten prezioa horren altua izatera heldu zen, ezen soilik aberatsek eskura zitzaketen. XV. mendean, inprentaren asmakuntzak karten erabilera herritartu eta Europan zehar hedarazi zuen.

4.2.3. Zoriaren izaera komertziala

Zientziari eta filosofiari eskainitako atalean ikusi denez, XVII. mendean, Ilustrazioaren garaian hain zuzen ere, Europak zientzia eta teknologia modernoen agerkuntza bizi izan zuen. Aldi berean, aldaketa sozial eta ekonomikoa erabatekoa izan zen, balioen merkatu bat garatzeak eta arriskuak bereganatzen zituen bide enpresarial bat agertzeak baldintzatzen zuten merkataritzako kapitalismoaren garaian. Bonoen eta akzioen merkataritzak jolasaren elementuak erabiltzen zituen, eta espekulatzaileek aberastasun handia lortu edo galtzen zuten hartzen zituzten erabakien arabera. Baina espekulazioa eta zoria ez dira gauza bera; espekulazioaren bitartez zenbait emaitza aurreikus baitaitezke.

Probabilitatea eta estatistika agertzeak zoria sekularizatu zedin ekarri zuen, eta ezagutzarik ezarekin erlazionatu eta jainko-jainkosen borondatetik kanpo gelditu zen. Horrek bat egin zuen prozesu naturalen biologiaren kausaltasun zorrotzaren garapenarekin.

Ondorioz, jokoari egiten zizkioten kritikak bere irrazionaltasunean zuten funtsa. Aberastasuna zoriaren eskuetan uzteak zorotasunaren ondorioa zela uste zuten. Hala eta guztiz ere, horrek ez zuen haren arrakasta desagerrarazi; aitzitik, bizitza ekonomikoan etorkizun zalantzagarriari buruzko arriskuak bereganatzeak jokoaren gehikuntza ekarri zuen aisialdian.

Luis XIV.aren gortean, adibidez, jolasa hain zen bitxia, ezen *ce-tripot* -jokorako harpea- izenez ezaguna egin baitzen. Bestalde, txiroek tabernetan egiten zituzten euren apustuak, eta estatu nazionalak ere jokatzen hasi ziren, loterien bitartez herri lanetarako ondasunak lortzeko asmoz. Loteria horien garapena hedapen inperialekin bat gertatu zen, eta Britainia Handiak jokatzea egintza aberkoi gisa ikustarazi zuen.

7. Urs Graf. Jolasari eta diruari buruzko alegoria.
XV. mendea

Oro har, apustuen jatorritik, zoriaren parte-hartzea nabarmenagoa zen heinean, diruaren nagusitasuna ere handiagoa zela baiezta liteke. *Alea*k adimentsuenei dirua irabazteko aukera eman beharrean, gizabanakoen eskuratutako nagusitasunak edo nagusitasun naturalak ukatzea zekarrelako, guztiak baldintza beretan jarri zituen zortearen aurrean.

4.2.4. Zoria kategoria legez

XIX. eta XXI. mendeen artean zoriaren kategoriaren esanahia erabat aldatu zuten aldakuntzak gertatu ziren.

Sekularizazioa, industrializazioa, gudaren eta ezegonkortasunaren emaitzak oinarrizkoak izan dira Mendebaldeko gizarteen konplexutasunean eta aldaketa faktorean.

Zientziaren garapenak, besteak beste, zoria berezko kategoria bihurtzea ahalbidetu du gainera. Ikusi bezala, Darwinek baieztatu zuenez, kreazioaren prozesuaren atzean, jainko-jainkosa baten diseinua edo Newtonen determinismoa baino gehiago, mekanika kuantikoaren ziurgabetasuna zegoen. Pixkana-pixkana, zoriak eragindako mundu bat eraikitzen hasi zen, patroi argirik ez zuena.

Ikuskera sekular horrek jainko-jainkosaren borondatea fenomeno ororen azalpen gisa ezeztatzen zuen.

Geroz eta handiagoa zen zoriaren izaeraren ezagutza numerikoak eta zientifikoak jolasen berezko natura ere eraldatu zuten. Dado jaurtiketen hainbat konbinazioren irizpenak, esaterako, jolas motak ugaltzea ekarri zuen; karta jokoetan edo erruletan, berriz, probabilitateen beste kalkulu konplexuagoek apustuen permutazioak era askotakoak izan zitezen ekarri zuten.

Berrikuntza teknologikoek jokoaren forma tradizionalak eraldatu zituzten, eta irratiak eta, geroago telebistak, kinielekin batera, zaldien lasterketak publiko handiago batera hurbildu zituzten, esate baterako.

XX. mendearen hasieran agertu ziren txanpon makina berrien asmaketa ere aipatu beharra dago.

XXI. mendean, zoriarekiko harremana salerosketa komertzial bilakatu da. Jokoa enpresek sortu eta saldu, eta jokalariak -kontsumitzaileak- erosten duen zerbait da. Gaur egun, teknologia eta komunikazioko sistema sofistikatuei esker, zorizko jokoak ugaritu dira, eta loteriak, kasinoak, kirol apustuak eta txanpon makinak diru asko mugitzen duten industria teknologiko bihurtu dira. Masen turismoa eta aisialdiaren industria, nazioarteko finantza merkatuen hedapenarekin batera, jokoaren gehikuntza ekarri dute mundu mailako ekonomian.

Gaur egun, Interneten zorizko jokoen eskaintza handia jokoaren pertsonifikazio bilakatu da. Sarean jokatuz gero, aukerak asko dira: jokalaria anonimoa da, ez dago kokapen geografiko bati ezta denborazko kokapen bati ere lotuta; ez dago diru murrizketarik kreditua dagoelako eta “klik” bat eginez bat-bateko irabaziak lor daitezke. Horrela, zoriari dagokion harremana horretatik guztitik askatzen da, eta, nolabait esanda, egite puru bihurtzen da.

Nahiz eta gaur egun zoria akordio ekonomikoa izan, Antzinatean zuen izaera transzendentalaren oihartzunak oraindik dirau, eta gizabanako edo gizarte bateko patua baldintza dezake. Kartak botatzen dituztenak eta igarleak horren adibide dira; haiengana hurbiltzen direnek etorkizuna “zoriaren eskuetan” -eta argiro, haien interpretazioaren eskuetan- uzten dute.

Zorizko jokoak zehazteko orduan, oraindik bi eratakoak bereizten direla esan liteke: batetik, helburu gisa irabazi ekonomikoak dituztenak -jolasaren parte diren zorabioaz eta plazeraz gain-, eta, bestetik, zoriaren parte-hartzea modu metafisikoago batean ulertzen dutenak, azken horien helburua gehienetan irabazgarria bada ere.

4.3. ZORIZKO JOKO MOTAK

Atal honetan, gaur egun ezagunak diren zorizko jokoen funtzionamenduaren gaineko analisi laburra egingo da. Eta aipatu denez, soilik izaera komertziala dutenak eta izaera espirituala dutenak bereiziko dira.

4.3.1. Izaera komertziala duten zorizko jokoak

Zorizko joko puruei dagokienez, gehienetan apustu jokoak izaten direla azpimarratu behar da. Haien sariak aukeratutako konbinazioa asmatzeko probabilitateak baldintzatzen ditu. Konbinazio egokia lortzeko probabilitateak handiagoak diren heinean, saria garrantzitsuagoa izaten da.

"Zorizko jokoen" izenari buruz ere zenbait argitasun eman beharra dago. Kontuan hartu behar da zorizko joko asko, erruleta eta dadoak, esaterako, jaurtiketa zehatz baten gabeziaren emaitza den zoriaren fruitu direla. Eta Monodek azaldu zuenez, jaurtiketa mekanismoa zehatza balitz, ziurgabetasuna gutxitu zitekeen, hau da, teknika perfekzionatuz posible izango zitekeen.[108]

Garrantzitsua da aipatzea analizatuko diren joko asko kasinoetan praktikatzen direla. Kasinoa gaur egun zorizko jokoak diren transakzio ekonomiko eta komertzialaren eredu perfektua da, eta bere garaian, jokalarien arteko jokoak eta operadore anonimo batek ordezkatutako jokalari indibiduala baztertzea ekarri zuen.

Aipatu den bezala, aintzat hartu beharra dago aztertuko diren joko gehienak Interneten ere praktikatu daitezkeela; horrek apustuak errazten ditu eta jokoaren berezko tentsioa murrizten du. Sarean dauden kasinoak geroz eta gehiago direla ere azpimarratu behar da.

4.3.1.1. Loteria

"Loteria munduaren ordenan zoriak egiten duen tartekatze bat da".[109] (Jose Luis Borges)

Loteriaren jatorria Genoako Errepublikan aurkitzen da, Senatuan parte hartuko zuten senatari garrantzitsuenak aukeratzeko erabiltzen zena. Genoako Senatua 90 kidek osatzen zuten. Kideetatik bost, zoriz, 50 izen gordetzen zituen kutxa batetik bost bola atereaz aukeratzen ziren.

Loteria ontzi edo tonbola batetik zoriz ateratako zenbakiak asmatzean oinarritzen da, eta aurretik txartel bat erosi behar da. Asmatu daitezkeen zenbakiak txarteleko guztiak edo parte bat izan daitezke. Irabazlea edo irabazleei sari ekonomiko bat ematen zaie. Zozketa batean saririk ematen ez bada, hurrengo loteria saiorako pilatzen da.

[108] Zientzia modernoari zegokion atalean ikusi ziren Jaques Monodek zenbait zorizko jokoren ziurgabetasun operazionalen eta gertaera batzuen berezko ziurgabetasunaren arteko desberdintasunak. MONOD, Jaques. *El azar y la necesidad. Ensayo sobre la filosofía natural de la biología moderna.* Op.Cit. 119.-121. or.
[109] BORGES, Jorge Luis. *Ficciones.* Círculo de Lectores. Barcelona, 1972. 56. or.

Gaur egun, loteria estatuaren monopolio bat edo legeek erregulatutako emakida bat da. Herrialde guztietan debekuak daude partikularrek loteriako jokoak antolatu ez ditzaten. Oro har, lortzen den diruaren zati bat ongintza sozialari ematen zaio, edo estatuaren eskuetan gelditzen da, eta ohiko gastuetarako erabiltzen da.

Herriko loteria nagusiak loteria primitiboa (*lotto*), loteria nazionala, bat-bateko loteria (*hazka*), itsuak eta, noski, euromilioia dira.

4.3.1.2. Dadoak

"Jainkoak ez du unibertsoarekin dadoetan jokatzen".[110](Einstein)

Dadoak asiar jatorria duten tabekin jokatzen zen izen bereko apustu sinpleetako jokotik datoz.

Grezian eta Erroman, dadoak apaizek erabiltzen zituzten tresna sakratuak ziren. Euren aldetik, igarleek "astragalomantzia" praktikatzen zuten, astragaloaren hezurrak erabiliz, eta, bertan, alfabetoaren zenbait hizki marratzen zuten. Airera jaurtikitzen ziren, dadoak bezala, erantzuna jakitearren.

Astragalomantzia, igarkizun joko gisa, Grezian sortu zen, eta praktika gizonen nahiz emakumeen artean hedatu zen.

8. Emakumeak kurkuluxetan jokatzen
Erromatar eskultura. Terrakota. 20,9 cm

Halaber, kurkuluxetan jokatzen zuen figura baten estatua izendatzeko arkeologoek erabilitako izena "astragalizatzailea" da. Eta, ikusminez, Erroman, joko honi *alea* deitzen zitzaion.

Apustuak egiteko dadoen erabilerak orain dela 5000 urte inguru du jatorria. Ezagutzen diren lehenengo dadoak Ur-eko sumertar errege hilobietan aurkitu ziren, eta K.a. hirugarren milurtekoak dira. Egiptoko hilobietan hezurrezko eta bolizko lau alde luzeetako dadoak topatu dira, eta uste denez, Grezian eta Erroman dadoak erabiltzen ziren jokoari eskainitako hainbat aretotan.

[110] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 103. or.

Dadoa forma poliedrikoa duen objektua da, azalera horizontal baten gainean eskuarekin edo godalet baten bitartez jaurtikitzen denean, ausazko emaitza erakusten duena. Emaitzak, numerikoak edo beste mota batetakoak, poliedroaren alde bakoitzean markatuta daude, eta jaurtiketaren ostean, dadoaren posizioaren arabera aukeratzen dira. Jaurtiketa berean mota berdineko edo desberdineko dadoak konbinatzea ere normala da.

Ohiko dadoak kubo txikiak dira, 1 eta 6 arteko puntuekin -gehienetan- zenbakitutako aldeak dituztenak. Aurkako aldeen batura 7 da, eta 1, 2 eta 3 zenbakiak erlojuen orratzen kontrako zentzuan daude kokatuta.

9. Dadoak. Erroma Inperialaren garaia
Bolia, marmola eta terrakota

Dadoetako aldeetan zenbakiak inskribatzea normalena bada ere, beste sinbolo batzuk ere erabili daitezke. Pokerreko dadoetan, esaterako, karten irudiak burura ekartzen dituzten inskripzioak erabiltzen dira: 9 -pika beltzak-, 10 -diamante gorriak-, txanka -urdina-, erregina -berdea-, erregea -gorria- eta asa -hirusta beltzak-.

4.3.1.3. Bingoa

Bingoaren jatorriari buruz hainbat teoria daude. Batzuek erromatarren garaian kokatzen dute. Hala ere, besteen gainetik nabarmentzen den hipotesi bat dago, hau da, bingoa 1530. urte inguruan Italian jokatzen zen *Lo Giocco del lotto d´Italia* izenekotik datorrela esaten duen hipotesia, hain zuzen ere.

Bingoa bola kopuru zenbakidun zehatz bat gordetzen duen ontzi batean oinarritzen da. 75 edo 99 bola izan daitezke. Jokalariek hein horren barruko ausazko zenbakiak idatzita dituzten kartoiekin jokatzen dute. Lagun bat bolak ateratzen doa ontzitik, eta zenbakiak ozen kantatzen ditu. Jokalariren batek zenbaki hori kartoian baldin badu, ezabatu egiten du, inork bere kartoiko zenbaki guztiak ezabatzen dituen arte. Orduan, bingoa kantatzen da.

75 bolatako bingoa oso hedatua dago Ipar Amerikan; munduko herrialde gehienetan jokatzen dena, berriz, 99 bolatakoa da.

Bingoaren antza duten beste joko batzuk ere badira, hots, “kenoa”. Hala ere, loteria jokotzat hartzen da eta Txinan du jatorria.

4.3.1.4. Txanponak

“Nire liburua idazten ari nintzenean (`Stochastic Processes´) eztabaida bat izan nuen William Feller-ekin. Mundu guztiak `aldagai aleatorioa´ esaten zuela zioen berak; nik, aldiz, `zorizko aldaera´ erabiltzen zela baieztatu nuen. Jakina, izen bera erabili behar genuen gure liburuetan; beraz, erabakia ausazko prozedura baten bitartez hartzea aukeratu genuen: txanpon bat jaurtiki genuen, eta berak irabazi zuen”.[111] (J.L.Doob)

Askotan, txanpon arrunta eguneroko erabaki bat hartzeko erabiltzen den objektua da. Baina, aurreko aipuan ikusten denez, erabaki garrantzitsuetan ere bere lekua izan du era honetako zorizko jokoak.

Ondoren, txanpon batekin jokatzeko bi modu ezagun azalduko dira: aurpegia ala gurutzea, eta txinoak.

4.3.1.4.1. Aurpegia ala gurutzea

Txanponen jokoen artean ohikoena arruntki “aurpegia ala gurutzea” deitutakoa da.

Aurpegia ala gurutzea -*volado*, *moneta al aire*, *águila o sol* edo *cara o ceca* ere deitua- airerantz jaurtikitzen den txanpon bat erabiltzen duen jokoa da; jokalaria txanpona bizkor biratzen saiatzen da. Jokoan, ahoz gora jausten den aurpegiaren aldea asmatzen duenak irabazten du. Alde bakoitzak izen bereizgarri bat du, herrialdearen arabera aldatzen dena. Parte hartzaileak bi pertsona edo bi pertsona talde izan daitezke, eta, horrela, alde bakoitzak irabazteko %50eko probabilitatea du.

Joko hau erabakiak hartzeko edo zerbait zozketatzeko mekanismo gisa erabiltzen da, bai lagunen artean, bai egoera formalagoetan. Honen adibide ere euskal pilota da.

4.3.1.4.2. Txinoak

Txinoak -edo *chinchimonia*- txanpon jokoen beste adibide bat da: jokalariek eskuetan ezkutatzen duten txanpon kopurua asmatu behar dute. Jokalari bakoitzeko 3 txanpon erabiltzen dira, eta 1, 2 edo 3 eskuan ezkuta daitezke. Zerbait zozketatzeko formula tipikoa da.

[111] HAINBAT EGILE. *Citas sobre probabilidad.* 2002. http://www.uam.es/personal_pdi/ciencias/gallardo/citas_prob.htm

Jokaldiaren hasierako eta eboluzioko arauak jokalari guztien artean erabakitzen dira. Horrela, irabazten duena jokalditik ateratzen da, galtzaile bakarra gelditzen den arte. 3ko markagailu bat ere egon daiteke, eta horren arabera 3 aldiz irabazten duena jokotik ateratzen da, galtzaile bakarra gelditu arte.

Jokatzeko beste modu bat hau da: txanda bakoitzean, jokalari bakoitzak 0, 1, 2 edo 3 txanpon gordetzen du eskuan, eta, ondoren, gainerako jokalariei itxita erakusten die. Txandaka, bakoitzak kantitate bat esaten du, eta esku guztietan dauden txanpon kopurua asmatzen saiatzen da. Normalean ezin da beste batek esandako zifra errepikatu. Ondoren, eskuak irekitzen dira, eta asmatu duena irabazle suertatzen da, eta beste txanda bati ekiten dio.

4.3.1.5. Zozketa

"Ez da zaldi korrikalariari, ez gizon zozketatzaileari luze irauten dion ohorerik".[112] (Anonimoa)

Zozketa batean pertsona talde batek sari bat lortzeko aukera ematen dion txartel bat edo gehiago erosten du. Txartelen kopiak ontzi batean sartzen dira, eta bertatik aleatorioki txartel irabazlearen kopia ateratzen da.

Zozketek hainbat motatako sariak izan ohi dituzte, irabazleak agertzen diren heinean entregatzen direnak. Horrela, jokalariak ez du sari zehatz batengatik jokatzen, baizik eta posible diren hainbat sari bereganatzeko aukeragatik.

Zozketak era askotako jaietan, enpresetako jaietan, esaterako, inauterietan, eta antzeko egoeratan egiten dira. Askotan, ongintzarako edo gertakizun zehatz baterako dirua lortzeko egiten dira.

4.3.1.6. Erruleta

"Erruleta kolpe bat nahikoa da, eta likits bat ospean jesartzen da edo goitar bat lokatzean lurperatzen da".[113] (Anonimoa)

Erruleta kasinoetako ohiko zorizko jokoa da. Izena frantseseko *roulette* terminotik dator, eta gurpil txikia esan nahi du.

---

[112] "*Ni al caballo corredor, ni al hombre rifador dura mucho el honor".* HAINBAT EGILE. *Citas y refranes.com*. http://www.citasyrefranes.com/

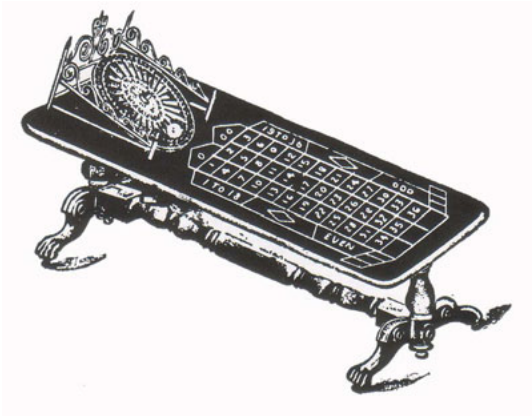
[113] "*Basta un golpe de ruleta y un sucio se sienta en la gloria o un sublime se entierra en el fango".* Ibidem.

Bere erabilera zorizko joko gisa ez dago dokumentatuta Erdi Aroaren amaiera arte, nahiz eta erreferentzia antzinakoena Zoriaren Gurpila dela pentsa daitekeen. Horregatik izan du betidanik elementu honek magikoarekin eta esoterikoarekin harremana. Izan ere, Tarotaren arkano nagusia da. Erlazio hori gurpilaren berezko funtzionamendutik dator: gurpilaren erdigunearen itxurazko gelditasunak, bertatik urrundu ahala abiadura handitzeak edo puntu batean zoriz gelditzearen aukerak elementu hau oinarritzat duten hainbat jokoren garapenean eragina izango zuen seguruenez.

Badirudi gaur egun ezagutzen den erruletaren arauen jatorria Blaise Pascal matematikariak sortutakoan dagoela. Pascalen erruletak 36 zenbaki zituen -0rik gabe-, eta zenbaki bakoitza kokatuta zegoen posizioan oreka zehatza zegoen. 36 zenbakien aukerak zorizko jokoaren eta magiaren arteko lotura estutzen du, lehenengo 36 zenbakien baturak 666 zenbaki magikoa baitu emaitza.

Erruleta lagunen artean denbora-pasa gisa erabil zitekeen, baina ekonomikoki ez zen errentagarria, estatistikoki apustu bezala erabiltzen zen diru guztia saritan banatzen baitzen.

Horregatik, XIX. mendearen amaieran, Blanc anaiek erruleta eraldatu zuten eta 0 zenbakia gehitu zioten. Lehenez, Montecarloko Kasinoan erabili zuten, eta gaur egun ezagutzen den erruleta da, 1/37 proportzioko sariak eskaintzen dituena.



Aurrerago, erruleta batzuetan -batez ere anglosaxoiar herrialdeetan-, 0 bikoitza gehitu zuten, kasinoari etekina bikoizteko aukera ematen ziona.

10. Bi 0dun erruleta. AEB. XX. mendearen hasiera

Ondoren, erruleta osatzen duten elementuen deskribapen laburra egingo da, funtzionamendua hobeto ulertzeko.

Alde batetik, erruleta bera dago. Oinarri bezala, egurrezko plater bat du, eta horren gainean 37 lauki dituen metalezko plater birakari bat dago. Bertan gorriak eta beltzak txandakatzen dira. Zenbakien ordena arau sinpleek sortzen dute.

Beste alde batetik, bola txikia dago. Croupierrak bola plateraren barnealdera jaurtikitzen du, eta hark egurrezko plateraren irtenunetik biratzen duen bitartean, metalezko platerak aurkako zentzuan bultzatzen du. Abiadura galtzean, bola jausi egiten da, eta zenbaki zehatz bat duen laukian sartzen da. Hura izango da zenbaki irabazlea.

Mahai gaineko bat ere beharrezkoa da. Bertan laukiak irudikatuta daude, diruz trukatu daitezkeen fitxen bitarteko apustuak egiteko.

Apustuei dagokienez, jokaldi bakoitzean apustu anitzak egitea posible da.

18 zenbaki betetzen duten apustuei "zorte sinpleak" deritze: gorria, beltza, bikoitia, bakoitia, falta eta pasa. Fitxa bakarrarekin hainbat zenbakiren alde apustu egiteko modua lerroetan edo laukien arteko banaketan ezartzean oinarritzen da. Zaldien eta koadroen kasua da. Seisena eta zeharkakoetan, zeharkako moduan egiten da apustu, markatzen dituzten lerroak ukituz. Gainerako apustuak mahai gaineko euren posizioetan egiten dira.

Apustu guztietan, 36 aldiko ordainketen harremana mantentzen da. 0 ateratzekotan, zorte sinpleek euren balioaren erdia galtzen dute, hamabikoek eta kolomek galtzen dute, eta 0 barneratu duten gainerako apustuek era normalean ordaintzen dira.

Gaur egun, kasinoetan ohikoak dira erruleta elektronikoak, eta Interneten, sareko erruletak.

4.3.1.7. Kiniela

"Kiniela" izena gaztelaniaz mintzatzen diren hainbat herrialdetako zorizko hainbat joko izendatzeko erabiltzen da.

Fernando A. Navarro-ren *Lengoaiaren senidetasun bitxiaren*[114] arabera, hitza latineko *quintus*-etik -bost- dator. Beste batzuen iritziz, jatorria antzinako Erromako bost pertsonen arteko joko batean egon liteke.

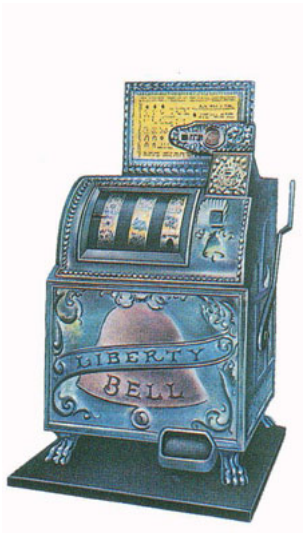
Espainian, kiniela Futboleko Ligan oinarrituta dago, eta estatuko loteriari eta apustuei dagokie. Bere jatorria 1947. urtean koka daiteke. Apustua, 15 partidako zerrenda baten gainean egiten da -10 lehenengo dibisiokoak eta 5 bigarrenekoak-, eta bloke bakoitzeko apustu bat markatzen da. Konbinaketak ere onartzen dira, eta apustu bat baino gehiago markatzen da. "1ak" tokiko ekipoaren garaipena esan nahi du, "2ak" kanpokoarena eta "Xak" bien arteko berdinketa.

[114] NAVARRO, Fernando A. *Parentescos insólitos del lenguaje.* El Prado. Madrid, 2002

4.3.1.8. Txanpon makinak

"Zoria jokalariaren begietan baizik ez dago, eta ez zortea dagoela antzematen duten efektu optikoak eragiten dakien makinan bertan".[115] (Juan Luis Moraza)

Ikusi denez, txanpon makinen asmakuntza XIX. mendeko garapen teknologikoen eta zientifikoen fruitua izan zen. Definizioz, txanpon makinak diru kantitate baten truke joko denbora bat eta, noizean behin, esku-dirua eskaintzen duten zorizko jokoak dira.



11. Charles Fey. *Liberty Bell*
AEB, 1894

Lehenengo txanpon makina Charles Fey-k asmatu eta fabrikatu zuen San Franciscon, 1894. urte inguruan. Jatorrizko txanpon makinak, *Liberty Bell* izenekoak, hiru txirrika birakari zituen. Bertan, bihotzak, ezpatak, diamanteak eta "askatasunerako ezpatak" irudikatuta zeuden. Makinak txanponak sartzeko zirrikitua eta jokoa hasteko palanka bat zuen kanpoaldean. Saria lerro berdinean hiru kanpai lortzen zirenean lortzen zen.

Kontuan hartzeko datu bezala aipatu beharra dago 1990eko hamarkadan txanpon makinek AEBko kasinoetako irabazien bi heren lortu zituztela.

Txanpon makinak bi eratakoak dira:

1. *Programatutako makinak*. Sariak makinaren barnealdeko programa baten arabera ematen dira, hau da, zenbait jokaldiren ostean, makinak bertan sartutako diru kantitatearen parte bat eman behar du. Era honetako makinak oso arruntak dira joko aretoetan, eta baita herrialde batzuetako tabernetan eta kafetegietan ere.
2. *Zorizko makinak*. Sariak zoriaren araberakoak dira. Makina horien sarien portzentajea ezagutzeko estatistika eta probabilitatera jo beharra dago. Kasinoetan bakarrik daude.

[115] MORAZA, Juan Luis. *Moraza reflexiona sobre el deseo y el dolor a través de sus máquinas tragaperras*. El País.com. 1998. www.elpais.com/articulo/andalucia/MORAZA/_JUAN_LUIS/CASO_TRAGAPERRAS_/PAIS_VASCO/Moraza/reflexiona/deseo/dolor/traves/maquinas/tragaperras/elpepiautand/19980526elpand_31/Tes/

Mota askotako apustuak daude makina berean. Sinplera, bikoitzera, hirukoitzera eta boskoitzera joka daiteke. Apustua geroz eta altuagoa izanik, sariak ere handiagoak dira.

Gaur egun, makina digitalak antzinako txirrikak ordezkatzen ari dira. Bi motak konbinatzen dituzten makinak ere badira.

4.3.1.9. Mahai jokoak

Mahai joko bat mahai bat edo antzeko euskarria behar duen eta, oro har, haren inguruan biltzen den pertsona talde batek praktikatzen duen jokoa da. Nahiz eta zoria era honetako jokoen parte garrantzitsua den, arrazonamendua eta estrategia eskatzen duten jokoak ere badira.

12. *Patolli*. XVI. mendea. Mexiko, azteka zibilizazioa

Espainian, zorizko mahai jokoetatik ezagunenetakoa partxisa da. Aldeak badituzte ere, antzeko jokoak daude herrialde batzuetan: Ingalaterrako *ludo*a, Alemaniako *Mensch-ärgere-dich-nicht*a, Columbiako *parqués*a edo jadanik aipatutako azteken *patolli*a. Hala ere, jatorria XVI. mendeko *pachisi* hinduan aurkitzen da.

Gaur egungo taularen izar forma Akbar Handiaren lorategiaren errepresentazioa da. Taularen zentroak tronua irudikatzen du, zentro honetan enperadorea kokatzen baitzen. Bere aldetik, haren amodioa lortzeko elkarren lehian aritzen ziren neska hindu ederrenak ordezkatzen dituzte fitxek. Parte hartzaileen zortea erabakitzen duten dadoak *cauries*ak ziren, zuloa buruz gora jausiz puntu bat zenbatzen zuten moluskuen oskolak.

Partxisa dado batekin eta jokalari bakoitzeko bost fitxekin jokatzen da, bi eta lau artean normalean, nahiz eta sei eta zortzi jokalarientzako taulak ere egon. Helburua da jokalariek euren fitxa guztiak sarreratik etxera eramatea. Lehena heltzen denak irabazten du.

Argi dago partxisa zorizko jokoa bilakatzen dutena dadoen erabilera eta jaurtiketa bakoitzaren ausazko emaitza direla; arrazoi horrengatik, dadoen jokoen aldaeratzat jo liteke, nahiz eta estrategia bat ere egon.

Partxisaz gain, monopolia eta antzarraren jokoa, besteak beste, mahai joko gisa ere har daitezke. Mahai baten inguruan jokatzen diren jokoak dira, eta, horrez gain, dadoen jaurtiketa funtsezkoa da.

Antzarraren jokoari dagokionez, zoriaren parte-hartzeaz gain, bizitzaren irudi gisa ulertu izan dela azpimarratu beharra dago. Antzarraren jokoak hasiera eta amaiera du, taulan animaliak eta natura agertzen dira, eragozpenak ohikoak dira -bizitzan legez-, eta, batez ere, etengabeko ezusteek osatzen duten bidaia laberintikoa erakusten du.[116]

4.3.2. Izaera espirituala duten zorizko jokoak

> *"Folklorean, herriak, ulertu gabe, Antzinako tradizioen aztarnak gordetzen ditu. Askotan, iragan hain urrutitik etortzen direnez, ezinezkoa da hori ezagutzea; (…) zentzu horretan, gutxi gorabehera, `subkontzientea´ den oroimen kolektibo baten antzeko funtzioa betetzen du folklorean, eta haren edukia natura esoterikoaren aintzat hartzeko elementuen multzoa da, argiro beste leku batetatik datorrena".*[117] (René Guénon)

Gaur egun, igarpenezko jokoek ospe ona ez izan arren, horietako askoren jatorria Antzinako zibilizazioen arbasoengandiko sinesmenetan bilatu beharra dago. Horregatik eta bere erabilera gaur egunera arte hedatu denez gero, garrantzitsua da ezagunenak aipatzea eta laburki ikertzea. Gainera, aurrerago ikusiko denez, artista asko baliatu dira horien estruktura formalaz eta esanahi kontzeptualaz euren lanak garatzeko orduan.

Sailkatu aurretik, ia denek "zoriaren ustelkeria" gisa izendatuko dena dakartela nabarmendu behar da, hau da, etorriko denaren aurrerakuntzan dautza. Horrela, horien igarpenezko izaeraren eta gizabanakoaren bizitzaren ziurgabetasuna dakarren lehenengo jaurtiketaren zoriaren arteko paradoxa sortzen da.

Igarpenezko jokoen artean, bik arreta berezia eskatzen dute. *I Chin*ga eta Tarotaren kasuak dira. Haien jatorriak, erabilerak eta oraindik pizten duten misterioak atal zabalagoa eskaintzea merezi dute. Bietan, jokoaren egitura sinplea da: hasiera batean, zoriaz baliatzen dira, eta, ondoren, interpretazio bat gauzatzen da. Interpretazio hori da -gehienetan irekiegia- horrenbesteko anbibalentziaren eta, askotan, fama txarraren eragilea.

Azpimarratu beharra dago ere bai, era honetako joko batzuk joko tradizionalak erabiltzen dituztela igarpenezko arteak garatzeko. Oro har, kartomantziaren kasua da, eta, bereziki, Tarotarena.

---

[116] HAINBAT EGILE. *Juego de la oca*. Op. Cit. 7. or.
[117] JODOROWSKY, Alejandro. COSTA, Marianne. *La vía del Tarot.* Ediciones Siruela. Madril, 2004. 24. or.

Gaur egun igarlearen figurak sinesgarritasun guztia galdu du, telebistan joko hauek izan duten hedakuntzagatik, eta, batez ere, Interneten izan duten zabalkundeagatik.

Zoriak parte hartzen duen igarpenezko beste jokoen artean aipa litezke kafe hondarren irakurketa eta txanponen bitartez egiten den iragarpena besteak beste, hau da, lehendabizi zoriaz baliatzen diren jokoak eta ondoren interpretazio baten garapena dakartenak.

4.3.2.1. *I Chinga*

"Txinatar pentsamoldeak, `Yi Chingean´ ikusten dudan moduan, gertakizunen itxura kasualaz bakarrik arduratuta dirudi".[118] (Carl Gustav Jung)

I Chinga edo *Mutazioen Liburua* txinatar liburu orakularra da, eta lehenengo idazkiak K.a. 2400. urtekoak dira.

Testua Chou-en dinastian eta, ondoren, Konfuzioren eskolako ikasleek zabaldu zuten, baina bere jatorrizko edukiak etorki taoista du. Dirudienez, liburuaren zatirik zaharrenek, gaur egun ezagutzen diren moduan, Konfuzio aurreko mendean hartu zuten gaurko forma, nahiz eta bertsio arkaikoak eta agian aldatutakoak gehitu zaizkion.

Gaur egunera arte, Txinako jakitun nabarmenenek *I Chinga* ikertu dute. Historia txinatarrean zehar, pentsamenduarekin lotutako materia orok liburu honekin du harremana, eta, atzeranzko balioaz, eragina izan du haren exegesian.

Filosofiaz gain, zientzia naturalek eta Txinako arte estatalak *I Chinge*ra jo dute. Txinako bizitzaren parte handi batek, egunerokoak barne, haren eragina izan duela baiezta daiteke.

Jatorrian, *Mutazioen Liburua* igarpenezko helburuak zituen zeinuen bilduma izan zen. Hasieran, erantzunak "bai" ala "ez" izatera mugatzen ziren, baina laster desberdintzeko beharra sentitu zuten, eta horrela, marrazki sinpleenen arteko konbinaketak sortzen hasi ziren. Geroago, haiei "zortzi zeinu" deitutakoak gehitu zitzaizkien (triagramak). Zortzi zeinu horiek zeruan eta lurrean gertatzen zenaren irudi gisa ulertu zituzten.

*I Ching*ean zeinu batetik besterako etengabeko trantsizioaren kontzeptua nagusitzen zen, fenomenoen elkarrekiko etengabeko trantsizioaren parean. Horrela, mutazioen oinarrizko ideia aurkezten da: zeinuak ez ziren gauzen errepresentazioak, baizik eta euren mugikortasunaren joerak.

[118] HAINBAT EGILE. *I Ching. Libro de las Mutaciones*. Editorial Sudamericana Buenos Aires. Bacelona, 2000. 23. or.

Mendebaldean ez bezala, begirada gauzen izatean oinarritzen bazen, Ekialdean, funtsezkoa, horien mugimendu aldakorrak ziren. Aipatutako zortzi imajinek euren esentziari zegokien naturaren zenbait prozesu irudikatzen zituzten, eta, horrez gain, aitak, amak, hiru semek eta hiru alabek eratutako familia osatzen zuten.

Aniztasun gehiago lortzeko, zortzi irudi horiek euren artean konbinatzen ziren, eta bakoitzak mutagarritzat hartzen ziren sei marrazki positibo eta negatibo zituen.

*I Ching*ak kontsultatzen zuenaren orainaldiko egoera deskribatzen zuen, eta posizio egokia hartuta, etorkizunean garatuko zen modua aurreikusten zuen. Horrela, igarpenezko liburuaz gain, *I Chinga* liburu morala ere bihurtzen zen.

*I Ching*aren filosofiak aldaketaren printzipioak eta aurkakoen dialektikaren harremanak gidatutako unibertso bat deskribatzen zuen. Inoiz ez zuen kontrako printzipioa aintzat hartzen ez zuen egoera bat aurkezten. Aldaketa horiek modu ziklikoan garatzen ziren, urtaroak bezala, eta argiro *Ying*aren eta *Yang*aren kontzeptu taoista erakusten zuten.

Aurrerago ikusiko denez, tentsio dialektiko horiek jolasaren eta artearen izaera dialektikoarekin zeharo lotuta daude; Cailloisek *paidia* eta *ludus* kontzeptuen bitartez deskribatutako joera, hain zuzen ere.[119]

Zentzu horretan, *Mutazioen Liburua* kartomantziatik bereizten zen. Kartomantzian, igarleak etorkizuna aurreikusten du eta kontsultatzen duenak ez du ezer egiteko aukerarik. Arrazoi horregatik, etorkizunaren igarpenak ez du balio moralik. *I Ching*a, aitzitik, jakituriazko liburutzat hartzen zen, bertara jotzen zuenaren jokaerari eskaintzen zitzaion lekuagatik, nahiz eta haren erabilera hori izan ez bada ere.

Liburu honetatik bereziki Carl Gustav Jungek idatzitako hitzaurrea[120] da interesgarriena ikerketaren ikuspegitik. Hor, txinatar zibilizazioaren kasualtasun kontzeptuaren garrantzia nabarmentzen da, Mendebaldeko kausaltasunarekin alderatuta.

Mendebaldeko munduan, baterakidetasun bat denak txinatar pentsamenduaren oinarrizko interesa osatzen du. Eta argiro, zoriak leku nagusia du bertan. Jungek idatzi zuen: *"Giza esfortzuen joritasun zenbatezina zoriari eraso egitera bideratuta dago. Oso ondo dago esatea kuartzozko kristala prisma hexagonala dela. Baieztapena zuzena da kristal ideal bat kontuan hartzen den neurrian. Hala eta guztiz ere, naturan ez dira bi kristal berdin aurkitzen, guztiak, dudarik gabe, hexagonalak diren arren. Hala era, txinatar jakitunari benetako forma ideala baino gehiago interesatzen zaiola dirudi".*[121]

[119] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres*. *La máscara y el vértigo.* Op. Cit.
[120] HAINBAT EGILE. *I Ching. Libro de las Mutaciones*. Op.Cit. 21.-42. or.
[121] Ibidem. 23. or.

*I Chinga*ren errealitatea begiratzeko moduak Mendebaldeko prozedura kausalistak alde batera uzten zituela ematen zuen. Aldiz, antzinako txinatar ikuskerak momentua katezko zenbait prozesu kausalen emaitza baino gehiago zorizko gertaera gisa ikusten zuen. *Mutazioen Liburua*k zentzu eta interes berezia du ikerketa hau garatzeko orduan, aldaketazko prozesuaren nagusitasuna eta zorizko kontzeptua oinarrizkoak baitira aurrerago definituko diren prozesu artistikoetan.

Ekialdearen eta Mendebaldearen arteko kasualtasun-kausaltasun aurkakotasunari dagokionez, Jungek ondorioztatu zuen: *"Kontu handiz, Mendebaldeko pentsamoldeak haztatu, pisatu, aukeratu, klasifikatu, banatu egiten du; momentuzko txinatar errepresentazioak, berriz, dena hartzen du bere baitan, zehaztasun taxugabe eta ñimiñoena ere bai, osagai guztiek begiratutako unea osatzen baitute".*[122]

Horrez gain, Jungek *I Chinga*ren pentsamenduaren sinkronizitatezko printzipioa kausaltasunaren aurrean jarri zuen. Pentsamolde txinatarrarentzat sinkronizitateak gertaeren baterakidetasunaz dihardu: *"Kausaltasuna huts-hutsik egia estatistikoa eta ez absolutua denez, gertaerak bata bestearen ondorioz garatzen diren formari buruzko lanerako hipotesi baten zortea osatzen du, eta sinkronizitatea espazioan eta denboran gertaeren baterakidetasuna zori hutsa baino gehiago dela esan nahi du, hau da, gertaera objektiboen interdependentzia bitxia, bai euren artean, bai euren eta ikuslea edo ikusleen egoera subjektiboaren (psikikoen) artean".*[123]

Jungek berak orakulu gisa erabili zuen *I Chinga*, txinatar zibilizazioak milurtekoetan zehar infinituki erabilitakoa baitzen eta Konfuzio, Lao-Tse eta halako gizonentzat autoritate espiritualeko adierazpen gorena izandako prozedura psikologikoa praktikan jartzeak ezer txarrik ez zuela uste baitzuen.

Jungen mailako psikologoez gain, John Cagek eta halako artistek ere milurteko liburu hau erabili zuten zenbait obra garatzeko orduan. Hala izan zen *4´33´´* piezan, ikerketaren alde praktikoan analizatuko dena. Horrez gain, idazle askok arreta berezia jarri dute *Mutazioen Liburua*n. Borgesen poemak aipagarriak dira.[124]

---

[122] Ibidem. 24. or.
[123] Ibidem. 25. or.
[124] *"El porvenir es tan irrevocable*
Como el rígido ayer. No hay una cosa
Que no sea una letra silenciosa
De la eterna escritura indescifrable
Cuyo libro es el tiempo. Quien se aleja
De su casa ya ha vuelto. Nuestra vida
Es la senda futura recorrida.
El rigor ha tejido la madeja.
No te arredres. La ergástula es oscura,
La firme trama es de incesante hierro,
Pero en algún recodo de tu encierro
Puede haber una luz, una hendidura.
El camino es fatal como la flecha.
Pero en las grietas está Dios, que acecha".[124]
I King (Jorge Luis Borges)

4.3.2.2. Tarota

"Tarotaren figura bat bezala, zerbaitek konpondu beharra dauka, poliedro bat, eta bertan ertz eta alde bakoitzak bat-bateko zentzua du, faltsua, berariazko zentzua osatu arte, errebelazioa".[125] (Julio Cortázar)

14. Visconti-Sforzaren Tarot kartak
Italia, 1450. urte inguruan

Tarotaren jatorria Erdi Aroko amaierako Europan bilatu beharra dago. Lehenengo erreferentziak Italiako XV. mendekoak dira. Tarot karta antzinakoenak Filippo María Visconti-rentzat eginak izan omen ziren.

Tarota baztertutakoen testuinguruan sortu zen, eta erlijio kristauak debekatu egin zuen. Nola ez, Tarotaren irakurketa jarduera okultista zela pentsatu ohi zen.

XVIII. mendera arte, zorizko jokotzat hartzen zen, eta haren esanahi sakona oharkabean pasatu zen. Haren irudiak desagerrarazi eta eraldatu zituzten nobleen irudiekin apaintzeko, eta, horrela, gortearen zerbitzura jarri zuten. Izan ere, Tarotari buruz hitz egiten zuen tratatu bakoitzak gauza desberdinak esaten zituen, eta askotan bataren esanahia bestearen kontrakoa zen. Hari buruz modu objektiboan hitz egin beharrean, egileek euren autorretratua islatzen zuten bertan, eta sineskeriek osatzen zuten. Haien artean, bestea beste, sinesmen masonikoak, astrologikoak, taoistak, budistak, kristauak eta alkimikoak bereizten ziren.

1781. urteko Court de Gébelin-en lehenengo tratatu esoterikoaren argitalpenetik aurrera sortutako kartek euren egilearen subjektibotasuna gorde izan dute, hau da, haren munduaren ikuskera, haren aurreiritzi moralak eta haren kontzientziaren maila mugatua.

Alejandro Jodorowsky-ren[126] iritziz *"(…) obra sakratu bat esentzia perfektua da; dizipuluak bere forma globalean hartu beharra dauka, ezer kendu eta gehitzen saiatu gabe".*[127] Berez, inork ez daki nork

---

HAINBAT EGILE. *I Ching. Libro de las Mutaciones*. Op. Cit.
[125] CORTÁZAR, Julio. *La Rayuela*. Ediciones Unesco. Paris, 1996. 124. or.

asmatu zuen Tarota, ezta non eta nola ere. Inork ez daki zer esan nahi duen Tarot hitzak, ezta bere jatorria zein den ere.

Tarot guztien artean, kartarik ezagunenak Erdi Aroko diseinuko "Marseillako Tarota" da. Jodorowskyk honela imajinatu du haren asmakuntza: *"(…) 1000. urtera arte atzera egin beharko genuke. Garai hartan, Frantziaren hegoaldean eta Espainian, ikus zitekeen, bake sanoan, eliza batetik hurbil eraikita, sinagoga bat eta meskita bat. Hiru erlijioak elkarren artean errespetatzen ziren, eta bakoitzeko jakitunek eztabaidatzea eta besteenganako harremanetik aberastea ez zuten zalantzan jartzen".*[128]

Jodorowskyk uste du II, V, XIII, XV, XX eta XXI. arkanoek kristautasunaren eragina dutela, Izenik gabeko Arkanoan hebreerazko hizkiak bereiz daitezkeela eta Zintzilikatutakoaren bularrean Bizitzaren Zuhaitza kabalistikoaren hamar *sefirota*k idatzita daudela. Gainera, arkano txikietan sinbolo musulmanak agertzen dira. Jodorowskyk gehitu du: *"Segur aski hiru sinesmenetako jakitunek osatutako talde batek, erlijioen gainbehera aurreikusiz, botere irrikak bultzatuta, sekten arteko gorroto eta tradizio sakratuaren ahanztera halabeharrez eramango zuena, bere jakituria karta joko apal batean uzteko elkar hartu zuen, gordetzea eta ezkutatzea zekarrena, historiaren iluntasunak zeharkatu zitzan etorkizun urruneko kontzientzia maila altuko izakiek haren mezu miragarria deszifratuko zuten arte".*[129]

André Bretonen iritziz, 1930. urtean, Paul Marteau-k argitaratutako "Marseillako Tarota" intrigatu, hunkitu eta ezkutatutako sekretua sekula agerian ez uzteko ahalmena zuen bakarra zen. Alejandro Jodorowskyk bere "Waite-ko Tarota" eskaini zionean, Bretonek horrela erantzun zion: *"Karta joko hau irrigarria da. Balio duen Tarot bakarra Marseillakoa da".*[130]

Gaur egun, Tarota igarpenenezko bide gisa erabiltzen den karta joko bilakatu da, eta kartomantzia motatzat har daiteke. Hala eta guztiz ere, eta ikusiko denez, erabilera harago doa, eta eragin handia izan du hainbat eremutan.

Tarotaren erabilerarik arruntena aipatutako igarpenarena da. Tarotaren karten irakurketa subjektuaren momentuko eta etorkizuneko egoerak ulertzeko erabil daitekeela uste dutenak badaude.

Baina, besteak beste, psikologia ere hartaz baliatu da. Carl Jung izan zen Tarotaren sinbolismoari esanahi psikologikoa eskaini zion lehena, eta arkano nagusietan oinarritutako arketipoen teoria garatu zuen.

---

[126] Alejandro Jodorowsky jatorri judu-ukrainiarra duen artista txiletarra da. Idazle, dramagile, filosofo, poeta, aktore eta zinemagile gisa lan egin duen arren, ezaguna ere bada tarot irakurlea, psikoterapeuta eta psikomago gisa.
[127] JODOROWSKY, Alejandro. COSTA, Marianne. *La vía del Tarot.* Op. Cit. 22. or.
[128] Ibidem. 23.-24. or.
[129] Ibidem. 24. or.
[130] Ibidem. 19. or.

Hala ere eta aipatu denez, aurretik Tarotak erabilera herrikoiagoa izan zuen. Esaterako, XVII. mendean, joko arrunt gisa erabili zuten, eta XV. mendean, lehenengo Italian eta geroago Frantzian, Tarota denbora-pasa besterik ez zen.

Ondoren eta laburki, Tarota osatzen duten kartak izendatuko dira.

Tarota 78 kartek osatzen dute, eta horien artean arkano nagusiak eta arkano txikiak bereizten dira.

Arkano nagusiak 22 dira. Lehenengo 9 arkanoak figurei dagozkie: magoa, apaiz-emakumea, enperatriza, enperadorea, apaiz gorena, maiteminduak, gurdia, justizia, ermitaua eta zoroa. Hurrengo 11k hauek dira: zori iturria, indarra, zintzilikatua, heriotza edo izenik gabeko arkanoa, zuhurtasuna, deabrua, dorrea, izarra, ilargia, eguzkia, epaiketa eta mundua.

Arkano txikiak 56 dira, lau palotan banatuta eta espainiar karten berberak direnak: ezpatak, kopak, bastoak eta urreak. Baina bariazio txikia badago ere: kartak batekotik 10era zenbakituta daude, eta horiei gorteko pertsonaiak gehitzen zaizkie: txanka, erregina, erregea eta zalduna.

Sinbolismoari dagokionez, beti suertatu da agerikoa misteriotsuaren parean. Erabileraren hedakuntzak haren ikerketa zurruntasun handiagorekin egiteko beharraz jabetzea ekarri die hainbat egileri. Horrela adierazi du Jean Paulhan-ek bere *Marseillako Tarota*[131] liburuan. Bertan, *"(…) lengoaia gisa eta bertatik alfabetoa soilik ezagutuko genukeela"* [132] hitzekin definitu du Tarota.

Haren sinbolismoak gaur egun ere egile askoren arreta erakartzen jarraitzen du. Batzuek haren interpretazioaren subjektibotasuna ez dela absurdua uste dute, eta hori berresteko, Margarita Hanhausen Ortega-k Tarotaren irakurketa Freuden psikologiaren parean jarri du: *"Tarota imajinatzeko makina gisa uler daiteke, hau da, hainbat mailatan imajinen irakurketa eragiteko gai den tresna bezala".*[133] Modu berean definitu zuen Alberto Couste idazleak izen bereko liburuan: *Tarota edo imajinatzeko makina.*[134]

[131] PAULHAN, Jean. *El tarot de Marsella*. Editorial EDAF. La Tabla Esmeralda. Madrid, 1983
[132] ETIENVRE, Jean-Pierre. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe siglos XVI-XVIII.* Op.Cit. 297. or.
[133] ESTRADA, Sylvia Georgina *El Tarot, una máquina de imaginar.* Vanguardia.com. 2008 http://www.vanguardia.com.mx/diario/noticia/arte/vidayarte/el_tarot,_una_maquina_de_imaginar/121587
[134] COUSTE, Alberto. *El Tarot o la máquina de imaginar*. Editorial Bruguera. Barcelona, 1980

Hanhausenentzat Tarota erantzun infinituak dituen liburu magikoa da, ia edozein galdera erantzuteko ahalmena duena. Egilearen iritziz, sinboloek irakurlearen gogora hel egiten duen ikus-kode bat osatzen dute, eta hortik dator elkartasun askea. Irakurlearen seriotasunaren eta ezagutzaren sakontasunetik eta kontsultatzen duenaren irekieratik eratorriko da *"(…) azaleko irakurketa bat edo benetako gauza argigarria".*[135] Eta irakurketari zentzua ematen dion pertzepzio sakona betiere kontsultatzen duenaren buruan gertatzen dela argitzen du, kartek ezagutzaren sormena ahalbidetzen duen bidea besterik osatzen ez baitute.

14. Salvador Dalí. *Tarot unibertsala*, 1984
28 litografia

Ez da harritzekoa Tarotaren sinbolismoa eta hark giza psikearekin duen lotura, surrealistentzat erabat erakargarri bihurtu izana. André Breton, Salvador Dalí, Alexandro Sui Solar, Remedios Varó edo Leonora Carrington-ek interesatu agertu zuten Tarotaren kodean, eta ez zuten bakarrik bere bizitza pertsonalera eraman, baizik eta euren obran ere erabili zuten.

Salvador Dalík, Gala-k eskatuta, Tarotaren kartak pintatu zituen. Karta horiek 1910. urtetik egin zen arkanoen lehenengo berrirakurtzea izan zen.

Remedios Varó ere Tarotaren sinbologiaz baliatu zen bere koadroak pintatzeko orduan. Beste hainbat obraz gain, 1957. urtean, *Taroteko karta* izeneko koadroa pintatu zuen. Bertan, arkano nagusien sinboloak agertzen ziren.

Leonora Carringtonen *Taroteko maja* lana, María Félix-en erretratu bikoitza da, eta bertan mexikar aktorea Tarot eta gaueko erregina gisa agertzen da aldi berean.

Mexikon, Carringtonek azukrezko garezur bat jaten zuen bitartean, Jodorowskyri esan zion: *"Maitasunak heriotza gozotasun bihurtzen du; XIII. arkanoaren hezurdurak azukrezko hezurrak dauzka".*[136] Orduan, Jodorowsky margolariak bere koadroetan Tarotaren sinboloak erabiltzen zituela ohartu zen, eta haren irakurketan hastea eskatu zion. Carringtonek erantzun zion: *"Hartu 22 karta horiek.*

[135] ESTRADA, Sylvia Georgina *El Tarot, una máquina de imaginar.* Op. Cit.
[136] JODOROWSKY, Alejandro. COSTA, Marianne. *La vía del Tarot.* Op. Cit. 18. or.

Banaka begira itzazu, eta gero esadazu ikusten duzunak zuretzat zer esan nahi duen".[137] Jodorowskyren ustez, arkano bakoitza, ispilu bat izanik eta ez egia bat, bertan ikusten duzuna bilakatzen da.

Horrela hasi zen txiletar artista karta horien irakurketa ikasten, eta bere bizitza osoan etengabe egingo zuen. Eta hortik sortu zen bere *Tarotaren bidea*[138] liburua.

Tarotarekin izandako hainbat esperientziaren ostean, Jodorowskyk bere ikerketan sakondu zuen, eta, ondorioz, mundua ezagutzeko hainbat modu sortu zituen bere baitan, intuizioa eta arrazoia batzen zituztenak.

Haren ondorioen artean, irakurleak "sinetsi" baino gehiago, "pentsatu" beharraren ideia azpimarratzen da: *"(…)arkanoak ahalik eta ikuspuntu gehienen arabera aztertu"*[139] behar ditu irakurleak. Eta gehitu du: *"Gero, kontsultatzen duenaren kontzientziari hobeto doazkion interpretazioak aukeratu behar ditu. Eta gero, ondorioak atera behar dira aukeratu diren interpretazioen arteko konparaziotik, eta beste batzuk baztertu behar dira. Ondorio oro behin-behinekoa da, eta kontsultatzen duenaren bizitzaren momentu bakar bati dagokio, irakurlearen ikuspuntuetatik ondorioztatu diren ikuspuntuak izanik mugatuak baitira".*[140] Aurrerago, hau topa daiteke: *"Irakurleak ekiteko aukerak eskaini behar ditu, kontsultatzen duena aukera dezan".*[141]

Irakurketa prozesu ireki horren arabera, Tarotak hainbat ikuspunturi bide ematen die, eta, behin egoera aztertuta, modu arrazionalean erabakiak hartzera gonbidatzen du. Nolabait, ikerketa horren alde praktikoan defendatuko den sormen prozesuarekiko lotura estua du ideia honek. Bertan, zoriaz baliatzen den ondo prestatutako artistari aukera anitz eta aberatsak aurkezten zaizkio, obra garatzeko orduan (*agon-alea*).[142]

Irudiaren aldetik, Tarota protagonista den esandako koadroez gain, alde formala baino gehiago, maila kontzeptualean interpretatzeko antzeko sistemak erabiltzen dituzten artisten obrak interesatzen zaizkio ikerketa honi batez ere. Ikerketaren alde praktikoan landuko da hau.

4.4. TRANPA ZORIZKO JOKOETAN

Jolasari buruzko kapituluan argitu denez -3. kapitulua-, betidanik egon dira aurkakoaren gainetik jartzeko trukuak, eta haren historia, jolasaren perfekzionamenduaren parean, perfekziorako bidean garatu da. Hau da, geroz eta zehatzagoak diren segurtasun neurri eta kontrolak hobetuz landu da.

[137] Ibidem. 18
[138] Ibidem.
[139] Ibidem. 600. or.
[140] Ibidem. 600. or.
[141] Ibidem. 600. or.
[142] Ikus 6.3.2. atala

Hau zorizko jokoetan bereiz daiteke batez ere, haien esentzia irabaztean baino zerbait gehiagotan oinarritu arren, irabaziak lortzeko objektiboak jokalari asko bultzatzen baitu euren trebetasun guztia zortea maneatzean jartzera.

Ponpeiako aztarnetan antzaz trukatuta zeuden dado batzuk aurkitu zituzten, eta literaturan hainbat balentria pikareskoen adibideak aurki daitezke.

Jokalari batek noizbait tranpak egitea onargarria bada ere, ohituraz egiten duenean eta irabazi ekonomikoak lortu nahi dituenean arrakero izena jasotzen du.

15. Bosco. *Xixkalaria*, 1480
Olioa taula gainean. 53 x 65 cm

Arrakeroaren jarrerak balio moralik ez izan arren, bere trebetasuna aintzat hartu beharra dago. Hasi berri bat engainatzea erreza bada ere, aldiz, jendez beteriko eta zainpean dagoen areto batean egitea zaila da. Izan ere, kasinoetan tranpak egiteak tresna garestiak erabiltzea eskatzen du.

Adibide bat imandutako bolak dira. Segurtasunezko zerbitzuek askotan detektatu dituzte era horretako objektuak. Altzairuzko erdigune bat dute, eta zilindrotik hurbil kokatutako pertsona baten jantzietan ezkutatutako orientagarri magnetiko baten bitartez zuzentzen dute arrakeroek. Harrigarriena da tresneria mota hau -bola gehi orientagarria- ehunka dolarren truke saldu izan dutela AEBko dendetan.

Kasu gehienetan, arrakeroek talde lana egiten dute. James Ashby, tranpetan aitzindaria, biolin jotzailez mozorrotzen zen amerikar lurrunontzietan, eta karta partidak jokatzen zituztenentzat jotzen zuen. Normalean, arrakeroa jokalari batekin edo bestearekin ados jartzen zen, gainerakoen kartak zelatatzen zituen, eta musika noten bitartez kideari jokalari bakoitzaren jokaldia adierazten zion. Izan ere, ingeleseko *to item* aditzetik dator *itemers* hitza, “seinaleak egitea” esan nahi duena, tranpatientzat erabili ohi den terminoa.

Arrakeroek erabilitako beste esaldi bat “pintza egitearena” da. Horren arabera, akordio batera heldutako bi jokalari mahai berean esertzen dira, eta hirugarren bat gehiegizko apustuak eginez kanpoan uzten saiatzen dira.

Erruleta eta dado amerikarretan (*craps*) espezializatutako tranpatia ere badago (*"levantamuertos"*): aldarrikatu gabeko apustu baten zain egoten da, eta berea dela baieztatzera heldu daiteke. Batzuetan, *croupierra*, mahaiko nagusi eta joko-zaintzaileekin batera aritzen da.

Partida pribatuetan tranpak egiteko aukerak infinituak izan dira aipatutako kargatutako dado, markatutako karta, paretetan kokatutako ispilu, kontrakoaren kartak islatzen dituzten jantzi eta antzekoen bitartez.

Zorizko jokoen tranpen arloko datu interesgarri gisa aipa daiteke sektorearen nagusitasun mafiosoa. Uste horrek benetako jatorria duela ematen du, 1932. urteko AEBko "Lege Lehorraren" ostean gangsterrak jokoaren munduan erabat barneratu zirenean.

Haien artean, Dutch Schultz harroputza aipatu daiteke; Burtsako balantzeen azken zenbakiak asmatzean zetzan XX. mende hasieran Harlemen sortutako "zenbakien jokoaz" pistolaz jabetu zena, hain zuzen ere. Argiro, erruletako mahaiek eta dadoek emaitza susmagarriak ematen zituzten.

Probabilitate eta estatistika metodoen garapenarekin, munduko arrakerorik ospetsuenek, esate baterako, Kevin Lewis, diru kantitate handia irabazi zuten. Dudarik gabe, jokalarien metodoak, aipatutako trebetasun psikologikoez gain, matematikaren ezagutza sakonean oinarritzen ziren. Hori ulertzeko aintzat hartu beharra dago munduko kasino guztien irabaziak probabilitatearen teorian dautzala, eta joko bakoitzak alderdi faboragarri bat duela.

Pascal -erruletaren asmaketa berari esleitu zitzaion-, Galileo Galilei, Newton, D´Alembert, Gauss eta beste matematikari batzuek ekarpen garrantzitsuak egin zituzten probabilitatearen eremuan, eta, aldi berean, dadoak, erruleta eta halako zorizko jokoen gaineko ezagupen berriak ekarri zituzten.

Galileok dadoek jausteko 216 aukera dutela erakutsi zuen. Horien artean, 27k 10 puntu eta 25ek 9 puntu batzen zutela antzeman zuen. Antzeko prozeduren bitartez, gaur egungo poker jokalariek badakite jokoko karta guztiekin hirukote bat lortuta, *full* bat lortzeko aukerak 0,125ekoak direla eta poker batera heltzekoak, 0,0745etik 1erakoak.

Ikerketa horiek aukera eman diete Von Neunman matematikariari eta Morgenstern ekonomistari orain dela gutxi "jokoen teoria"[143] izendatzen dutena argitaratzeko. Horrez gain, John Haigh estatistikaria zorizko jokoez baliatu zen eguneroko hainbat egoera azaltzeko, eta aitzaki horrekin, bataz bestekoaren nozio, ausazkotasun eta antzeko oinarrizko kontzeptuetara alboratu zen bere *Matematikak eta zorizko jokoak. Probabilitatearekin jolastea*[144] liburua.

[143] VON NEUMANN, Jon. MORGENSTERN, Oskar. *The theory of games and economic behaviour*. Princeton University Press. Princeton, 1944.
[144] HAIGH, John. *Matemáticas y juegos de azar. Jugar con la probabilidad.* Tusquets Editores, S. A. Colección Metatemas. Barcelona, 2003.

4.5. ZORIA ETA SUPERSTIZIOA

Gainerako jokoetan bezala, zorizko jokoetan ere tranpak egiten direla ikusi da. Kasino baten bankari aurre emateko, jokalariak hainbat metodoz eta trebetasunez baliatzen direla azaldu da, baina, zoriaren ustelkeriari buruz hitz egiten denean, harago dauden, halako indar magikoen sinesmenaz hitz egin nahi da.

Tranpatiaren figura jolas orori datxekion zerbait dela onartzen da aurretik. Baina, tranpatiaren estrategietatik urrundu egiten direnen beste era bateko tranpak ere badira. Zorizko kontzeptua erabat ustelduta geratzen da jokalariak zoria errespetatzeari uzten dionean, hau da, inpertsonala eta neutraltzat hartu beharrean, superstizioetan sinesten hasten denean. Patuaren eskuetan jartzen denarentzat, bere aldeko emaitza lortzea tentagarria dela argi dago.

Horoskopoen aldizkako publikazioek astroen mehatxu edo mesede bihurtzen dute haietan sinesten dutenen egunerokotasuna. Gehienetan, horoskopoek Zodiakoko zeinu bakoitzari zenbaki onuragarri bat esleitzen diote. Horrela, norberak loteriako txartelak horren arabera eros ditzake, adibidez.

Esan daiteke, beraz, horoskopoen irakurlea etengabeko, doako eta noraezeko loteria batean bizi dela. Horrek gestio ekonomikoetan, enpresa berrien sorkuntzan eta, noski, arazo sentimentaletan ere eragina omen du. Kronistak kontuan hartzen du astroen eragina muga aldakor batzuen artean eman behar duela, iragarpena erabat faltsua suertatu ez dadin. Sineskorrenak ez dira aldizkarietako asteko edo eguneko azalpenekin konformatzen, eta, horregatik, mago, astrologo edo era askotako igarleengana jotzen dute.

Aurretik ikusi denez, zorizko jokoen eta igartzearen arteko elkarkeria azaltzen duten hainbat datu daude. Horietatik, nabarienetako batzuk karta jokoak dira. Izan ere, zortea frogatzeko zein etorkizuna iragartzeko balio izan dutelako.[145]

Horrela, superstizioa jolasaren printzipioa den *alea*ren makurkeria gisa agertzen da; norberarengandik ezer ez eta zoritik dena espero duen jarrera okertzea bezala.

4.6. LUDOPATIA

Gaur egun, zorizko jokoei buruzko kontzepzio ezkorrenak ludopatiak sorrarazitako gaixotasunetatik datoz.

[145] Ikus 4.2.1. eta 4.2.2. atalak

16. Otto Dix. *Gudako elbarrituak kartetan jolasten*, 1917
Olioa oihal gainean. 110 x 85 cm

Ikusi da jadanik doktrina erlijiosoek zoria baztertu dutela, lan gogor baten ostean lortzen denaren aurka jartzen delako eta hierarkia soziala kordokarazten duelako. Hala eta guztiz ere, gaur egungo ludopatia, jokoarekiko atxikipen gisa ulertuta, zorizko jokoen izaera ezkorra indartzeaz gain, kezka soziala sorrarazten duen gaixotasuntzat hartzen da. Izan ere, OMEk ondoez gisa hartu zuen 1992. urtean.

Ludopatia gizabanakoarengan jokatzeko behar kontrolaezina sortzen duen jarreraren jarraikako eraldaketa negatiboan oinarritzen da. Dudarik gabe, atxikipen bat da, eta batez ere zorizko jokoekiko atxikipena, non tentsiozko elementua[146] handiagoa den.

Ludopata batentzat, familia, lana edo ondasunak baino garrantzitsuago bihur daiteke jokoa. Hain indartsua izan daiteke jokoarekiko atxikipena, ezen elikadura, sexua edo giza harremanak bigarren maila batera igaro daitezkeen.

Ondorioak, argiro, negatiboak dira. Arazo emozionalak, familiarrak, legalak, diruzkoak, etab. sor ditzake, eta, horrez gain, alkohola edo drogak gehitu behar zaizkio. Horregatik, jokalaria bera eta ingurukoak gesaltzen duen gaixotasun gisa hartzen da.

Gaixotasun honen jatorria jokoaren beraren esentzian bilatu beharra dago. Jokatzeko beharra eragiten duen oinarrizko elementua jokatzeak berak dakarren plazera dela baieztatu da. Jokalariak esperimentatzen duen hordigarritasuna, hau da, saihestu ezin dezakeen zorabioak eta berak dakarren indarren neurrigabekeria dira jokoaren tentazio kontrolaezina sortzen dutenak. Objektiboa jadanik ez da irabaztea; jokalaria plazerari emana bizi da, jokoaren mugako gozamenari emana.

[146] Jolasteak dakarren ziurgabetasunarekin identifikatzen den tentsioa, hau da, edozein prozesu ludikoren zoriarekin bat egiten duena jolasari dagokion kapituluan analizatu da. Ikus 3.2.5. atala.

4.7. ZORIZKO JOKOEN GARRANTZIA GAUR EGUN

Zoria eta hark jokoarekiko dituen harremanak aztertu eta alde positibo eta negatiboak ikusi eta gero, jolasteko moduak eta hari buruzko ideiak eraldatu badira ere, gaur egungo jokoaren sofistikazio komertzialaren atzean, Antzinako xaman eta igarleen oroipenek dihardutela esan daiteke.

Horregatik, gizartea lanaren balioan oinarritu arren, zorizko jokoekiko erakarpenak oraindik irauten duela ikusi da, dirua irabazteko aurkako medioa errazten baitute. Theodule Ribot-ek zorizko jokoek sortzen duten lilura *" (…) kolpe batean, zailtasunik gabe eta une batean lortzean datzan lilura"*[147] gisa definitu zuen. Lilurapen horrek eragiten duen bat-bateko fortunaren aberastasuna eta luxua lortzeko berehalako aukerak pazientzia eta esfortzua ordezkatzen ditu.

Bere alde ezkorra analizatzeko orduan, zorizko jokoek nagitasuna, fatalismoa eta superstizioa ere dakartzatela ikusi da. Hala ere, bere legeen ikasketak probabilitate, topologia, biologia edo estrategiazko jokoen garapena ere ekarri du.

Borgesek, zoriaren defentsari amorratuak, fatalismoak eta determinismoak unibertso osoa etengabeko loteria erraldoi eta beharrezko gisa irudikatzen dutela adierazi zuen bere *Loteria Babilonian*[148] parabolan. Izkribuaren parabolan, sari bakoitzak, beti ezinbestekoa dena, infinitura arte hedatzen den zozketan parte hartzeko aukeraren beharra eta posibilitatea eskaintzen du:

"Konpainiaren[149] *eragin ongilearen pean, gure ohiturak halabeharrez josirik daude. Dozena bat anfora damasko ardo erosi duena ez da harrituko haietako baten barruan talisman bat edo sugegorri bat topatzen badu; kontratu bat idazten duen eskribauak beti edo gehienetan tartekatuko du datu faltsuren bat; neronek ere, presaka egindako adierazpen honetan, egiaz beste asmatu dut bikaintasunen bat, izugarrikeriaren bat. Baita, apika, monotonia misteriotsuren bat... Gure historialariek, ludi osoko erneenak baitira, halabeharra zuzentzeko metodo bat asmatu dute; metodo horren operazioak (oro har) fidagarriak omen dira; ez dira, hala ere, jakina, nolabaiteko tronpagarririk gabe zabaltzen. Bestetik, ez da ezer fikzioz kutsatuagorik Konpainiaren historia baino... Tenplu batean aurkitutako dokumentu paleografiko bat atzoko zozketaren emaitza izan daiteke, edo mendeen mendeetako batena. Ez da libururik argitaratzen ale bakoitzetik bestera nolabaiteko alderik ez duenik. Eskribek isilpeko zina egiten dute gauzak kendu, tartekatu, aldatzeko. Zeharkako gezurra ere baliatzen da".*[150]

Cailloisek baieztatu zuen: *"(…) herrialde gutxi gora behera astitsuetan, lana energia erabilgarriaz baliatzetik urrun dago, eta ez du eguneroko existentziaren osotasuna zuzentzen; bertan, zorizko jokoek*

[147] CAILLOIS, Roger. *El hombre y los juegos. La máscara y el vértigo.* Op.Cit. 239. or.
[148] BORGES, Jose Luis. *Ficciones.*Op. Cit. 53.-59. or.
[149] Konpainia terminoak Borgesen parabolako Babiloniako loteriari so egiten dio. Ibidem. 54. or.
[150] Ibidem. 58. or.

bat-bateko garrantzi kulturala jasotzea ohikoa da, eta artean, etikan, ekonomian eta jakiturian ere eragina dute".[151]

Cailloisen iritziz, erdi mailako gizarteetan, simulakro eta trantze indarrak gainditu dira, baina oraindik ez dute lortu araututako eta antolatutako eskumenak dituzten instituzioetan oinarritutako bizitza kolektiboa. Horietan, argiro, *alea agon*aren gainetik aritzen da. Gainera, superstizioak, magiarekin batera, antzinako tradizioekiko lotuta mantentzen ditu. Horrela, zorizko jokoek bat-bateko garrantzia hartzen dute.

Cailloisek hainbat gizarteren adibideak jarri zituen, eta hor, jokoak ohitura eta ondorio bilakatu dira, debekatzera heltzera arte. Kamerungo eta Gabongo iparraldean praktikatzen den dado joko baten kasua aipatu zuen, hala nola, Kubako "Txinatar Txaradarena", *"(…) ekonomia popularraren minbizia sendaezina"*[152] deitzen dutena edo horren antzekoa den Brasilgo *Jogo do Bichoa*rena, sinboloek eta hainbat konbinaziok osatutako loteria erdiezkutua.

John M. Roberts-ek, bere kideak ziren Malcom J. Arth eta Robert R. Bush-ekin batera, 1959. urtean egindako *Games in culture*[153] ikerketan ideia bera berretsi zuen: *"(…) estrategiazko jolasak klaseetan egituratutako gizarteetan jardute, integrazio politikoko maila altua dutenak, zorizko jokoak jarduera erlijioso eta gizartearen jainko-jainkosa zentzuz ongileenganako sinesmenarekin erlazionatzen diren bitartean".*[154]

Robertsek eta haren laguntzaileek Yale Unibertsitatean artxibatutako 50 kasuak ikusi ondoren lortu zituzten ondorioak. Aurretik hautatutako jolas eredu zehatz batean oinarritu ziren. Antolatutako jolasean, lehian, talde bi edo gehiagotan, garaile bat aukeratzeko irizpideetan eta onartutako arauetan zetzan jarduera gisa ulertu zuten. Imajinarioa eta gizartea bateratzen zuten ikerketa kultural horiei jolasen berezko luzera gisako iragankortasuna aplikatzean, jolasaren estruktura morfologikoen filogenesia sortzen zen, hau da, aurreko kapituluan definitutako ezaugarriak.[155]

Thorstein Veblen-en iritziekin bat etorrita, iraultza neolitikoaren ostean sortutako klase astitsuen oinarrizko ezaugarri psikosozialak balentria, estatusa eta fortuna direla ondoriozta daiteke.

Adibide gisa, zorizko jokoari eskainitako nazioarteko klase sozial astitsu bat aipatu beharra dago, Montecarlo, Kuba eta hurbilago gelditzen zaigun Donostia, esate baterako. Eta ezin ahaztu Las Vegas, jokorako bereziki eraikitako hiria.

---

[151] CAILLOIS, Roger. *El hombre y los juegos. La máscara y el vértigo.* Op.Cit. 240. or.
[152] Ibidem. 245. or.
[153] GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Op. Cit. 250. or.
[154] Ibidem. 250. or.
[155] Ikus 3.2. kapitulua.

Dudarik gabe, Las Vegas zorizko ekonomiak sostengatutako azpiegitura ekonomikoaren adibide perfektua da. Ez du ezer sortzen, ezta produzitzen ere; bertako kasino liluragarrietako apustu-galtzaileen bitartez, milioika dolar birziklatu besterik ez duela egiten esan daiteke. Kirolak estadioak eraikitzen dituen moduan, *alea*k asoziazioak eta klubak, espezializatutako prentsa eta inbertsioak sorrarazten dituela esan liteke. Horrela, *agon*aren eta *alea*ren arteko simetria ironikoa sortzen da; kirolak gobernuaren etengabeko subentzioak jasotzen ditu; aldiz, zorizko jokoek Estatua aberasten dute, hark mota honetako jokoak kontrolatzen dituelako.

Jolasen sozializazioari dagokionez, elkartasuna bakartasuna baino gehiago dakartela oinarritzat hartuz, premisa hori zorizko jokoentzat ere aplikagarria da. *Agon*ean bezala, zorizko jokoak ere erakargarriagoak dira jendartean praktikatzen direnean. Haien forma sozializatua aipatutako kasinoek, lasterketetarako zelaiek eta abarrek osatzen dute.

Hala eta guztiz ere, karta eta mahai jokoen gizartekoitasuna alboratuta izan da, nahiz eta erabat ordezkatuta ez izan, Estatuaren kontrolpeko zorizko joko, txanpon makina eta, noski, sareko jokoen alde. Honela, zoriaren naturaren definizio berri bat sortzen da, soziala izatetik asozial eta anonimo bilakatu dena.

*Agon*a eta *alea* gaur egungo gizartearen aurkako bi printzipio direla ondoriozta daiteke honetatik guztitik. Zoria aurrerapena izenekoaren kontrakoa da, gaur egungo gizartean, lana irabaziak lortzeko ohorezko modu bakarra delako. Hala ere, desberdintasunak daude oraindik, eta, ondorioz, zorizko jokoek, amoraltzat hartzen direnek, egoera hau berdintzeko modua eskaintzen dute.

Robertsek horrela aldarrikatu zuen zorizko jokoen garrantzia: *"Zoria bai berdintasuna mantentzeko, bai hartara bueltatzeko faktore gisa agertzen da. Aurkakoa bezala, beharrezko desberdintasunaren sortzaile gisa agertzen da. Lehenengo kasuan, ordena sozial eta moral ideala berregiteko efektua dauka, zabaldu daitezkeen egoera sozialen zero gradura aldiro so eginez. Bigarren kasuan, aitzitik, sortu egiten du(ditu) epaitutako, beharrezko eta noraezeko desberdintasun bat (edo batzuk); eta honen (edo hauen) arabera `agona´ bera bezala posible da beti, zorizko forma berrien bere forma anitzek sortua".*[156]

Gaur egun, zorizko jokoen ospeak txarra izaten jarraitzen badu ere, ez dago zalantzarik zorteak historian zehar sortu duen erakarpena oinarrizkoa dela gizartearen funtzionamendua eta eboluzioa ulertzeko orduan eta konstante sozial bat izaten jarraitzen duela. Horrez gain, zorizko jokoak gizabanako ororen parte direla ere ondoriozta daiteke, bai goi mailako gizabanakoen parte, bai maila gizabanako xumeen parte.

[156] GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Op. Cit. 255. or.

5. PROZESU LUDIKOEN KARAKTERIZAZIO ARTISTIKOA

Atal honetan zehar, aurrerago ikertuko diren prozesu artistikoekin harremana duten ezaugarri ludikoak zehazteko ahalegina egingo da. Horretarako, jolasak estetikaren eta artearen beraren eremuan izan duen funtzioa aztertuko da lehendabizi, ondoren bertatik eratorritako zenbait balio ludiko eta estetiko definitu ahal izateko.

5.1. JATORRIA

Estetikaren eta artearen artean dagoen aldea abiapuntutzat hartuta, ondoren, jolasak bi eremutan izan duen lekua azaltzeko ahalegina egingo da.

5.1.1. Jatorria artean

Artearen eta jolasaren arteko harremanak zehaztu aurretik eta XVIII. mendetik aurrera bi kontzeptu hauek zuzenean elkartu dituzten ideiak aurkeztu baino lehen, antzematen den lotura hori Aintzinatetik egon dela argitu nahi luke ikerketa honek, musikaren eta jolasaren arteko harremanaren azalpen labur baten bitartez.

Hizkuntza askotan, musika tresnak jotzeari “jolastea” esaten zaio, hala nola, hizkuntza arabiarretan, germanikoetan, zenbait eslaviar hizkuntzatan eta baita frantsesean ere. Europako hizkuntzen eta arabiarraren arteko aldiberekotasun hori ezin denez hizkuntza mailegu bezala azaldu, oinarrizko harremanaren zeinu gisa bakarrik interpreta daiteke, psikologikoan erabat sustraituta dagoena.

Kontuan hartu beharra dago ere “musika” hitzak greziarrentzat guretzat baino zerbait gehiago esan nahi zuela. Akonpainamendu musikalaz, dantzaz eta kantuaz gain, Apolok eta Musek babesten zituzten arte guztiak hartzen zituen bere baitan. “Musika arteak” Musen erreinutik kanpo zeuden arte plastikoei eta mekanikoei kontrajartzen zitzaizkien. Zentzu horretan, musika kultuarekin erabat lotuta zegoen, batez ere, festetan. Bertan, bere funtzio propioa betetzen zuen.

Platonen *Legeak* lanean modu argian azaltzen da kultu, dantza, musika eta jolasaren arteko harreman hori. Bertako pasarte batean, izaki gazteek euren gorputzak eta ahotsak baretuta mantendu ezin zitzaketela adierazi zuen Platonek; gustura mugitzen ziren, eta zarata, dantza, saltoka ibiltzeko beharra erakusten zuten.

Gizakiei, animaliei ez bezala, jainko-jainkosek, besteak beste, bi bertute oparitu zizkieten, hala nola, harmonia eta erritmoa. Platonen hitzetan: *“Etekinik, egiarik, balio sinbolikorik ez daukan zerbaitek,*

ezta zerbait mingarririk ere, ostatu ematen duen xarma eta eskaintzen duen gozamenaren arabera epai daiteke. Halako gozamena, bere barruan minik ezta merezi duen etekinik ere ez daramana, jolasa da".[157] Ordutik jadanik, jolastearen erabilgarritasunik eza eta sorrarazten duen plazera azpimarratzen dira.

Horrez gain, greziarrek funtzio teknikoa, psikologikoa eta morala atxikitzen zioten musikari. Musika ekintza mimetikoa zen. Haren bidez, efektu zuzena balio positiboa eta negatibozko sentimenduak esnatzea zen. Kantu bakoitzak, melodiak edo dantzak, zerbait irudikatzen zuen, zerbait kopiatzen zuen eta irudikatzen zuen, hura ona edo txarra zen heinean, ederra edo itsusia; musika ontzat edo txartzat hartzen zen.

Antzinatean, Musen deitura ezagutza batzuei soilik onartzen zitzaiela iradoki da; arte plastikoak, berriz, artisau trebetasunetara alboratzen ziren. Artista plastikoek ez zuten izan poeten arreta, ezta adeitasun bera ere. Horretan, eta aurrerago modu sakonagoan ikusiko denez, funtsezko eragina izan zuen Platonen mimesiaren teoriak, hots errealitatearen imitazioarenak. Platonentzat errealitateko objektuak imitazioak ziren heinean, arteak sortutako objektuak, imitazioen imitazioak ziren.[158]

Aldiz, Huizingaren iritziz, gaitzespen hori arte plastikoen zentzu ludikoaren faltaren ondorioa zen. Horrez gain, musika ekintza purua zen eta espazio etereoetan gauzatzen zen; arte plastikoak, berriz, ezin ziren horren modu askean "jolastu", materiarekiko lotura eta horretatik eratorritako ezaugarri formalak mugatzearen erruz.

Hurrengo puntuan, arte plastikoei datxekien izaera ludikoa definitzeko eta alderdi bitalista eta ludikoaren barruan sailkatzen diren prozesuak analizatzeko ahalegina egingo da.

5.1.1.1. Artearen aldaera ludikoa

Ikerketaren hasieratik, ikuspuntua aldaera dialektikoan barne kokatu da, prozesu ludikoen eta artistikoen oinarrizko ezaugarria. Dialektika horrek aurre-aurrez jartzen du gizakia bizi esperientziaren osotasun bezala ulertzen den kulturarekin; artistaren jarrera mundurantz irekitzen du, espazioan murgiltzen da, eta hori nolabait eratzen, harrapatzen eta aldatzen saiatzen da.

Artea, jolasa bezala, aritzeko modu bat da, hots, bizitzaren arazoen eta artean planteatzen direnen arteko lotura zuzena eta arina.

Ezaugarri horiek artearen aldaera bitalistaren bereizgarriak dira, eta haien bitartez, artista ekintza baten arrastoa, esperientzia errepikaezinaren aztarna uzten ahalegintzen da. Norberaren berezitasuna,

[157] HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Op. Cit. 190. or.
[158] Ikus 5.3.1.4. atala.

bizitza, existentzia, kontuan hartzen da. Ez da horren garrantzitsua orokortasunezko kontzeptua, baizik eta bizitzea bera.

Marchán Fizek artearen eta jolasaren arteko harremana bi posizio kritikoren arabera azaldu zuen.[159] Alde batetik, jolasa arteak espresatzeko erabiltzen duen alde fenomenologiko gisa ulertzen duen aldaera dago, eta, bestetik, artea gizakiaren ekintza ludikoaren une hartzen duen beste ikuskera dago. Ikerketa honetan, lehenengo ildoa jorratuko da, hots, sormen prozesua jolas legez ulertuz.

Horrek *poiesi* kontzeptura eramaten du; kapitulu honetan zehar askotan izendatuko den terminoa, balio estetiko eta ludikoekin lotzeko. Korronte bitalistek intentzionalitate eragilea duten heinean, *poiesia*rekin erlazionatzen dira, hizkera arruntean "poesia" bezala ulertzen den hitza, baina berez, "egiteari" buruz ari dena: *"Egite `poietikoak´ ez dauka helburu teleologikorik. Ez ditu artefaktuak sortzen. Eta `poietaiak´ bere burua sorrarazten duen etengabeko ekintza baten barruan daude. Ez dituzte objektuak egiten, zentzu hertsian esanda, baizik eta beraien ekintzaren prozesuarekin esperimentatzen dute objektuen bitartez, eta, aldi berean, euren buruak eta objektuak birsortzen dituzte. Artea birsorkuntza bat da: birsortzea, dibertimendua, norabide zehatzik gabeko dibagazio naturala".*[160]

Floyd Merrellek *Semeiosia ekintza, zori, arte eta jolas infinitu bezala* izenburua jarri zion bere artikuluari eta bertan *semeiosi*a bizirik dagoen prozesua bezala definitu zuen, murrizketak jaso nahi ez dituena eta kontrakotasun bitarrak eta desberdintasunak desegin nahi dituenak. Zentzu horretan, *semeiosi*a erabat erlazionatuta dago ikerketarekin.

Definitu den aldaera bitalista ezagutzaren teoriaren marko baten barruan ulertzen den oinarri kontzeptuala da; gizakion ezagutzari buruzko izaera paradoxikoa duen teoria bat da, komunikatzeko trama eta errealitatearen beraren pertzepzio konplexuago batera gonbidatzen duena. Pertzepzioen automatizazioetara jotzen duten eta aurreikus daitezkeen ohiko asoziazioen aldaketan oinarritzen den disoziaziotzat har daiteke.

Era honetako prozesuetan, materiak hedapen eta iraupen bat du, baina ez du oraindik denborazko egiturarik, ezta egitura espazialik ere. Bere erabilgarritasunak ez du mugarik; eskuztatzean, artistak berarekin jarraipen existentzialeko harremana ezartzen du, eta, bertan, ziurgabetasuna, berezko bizitzaren zoria identifikatzen du.

Hau guztia singularrarekin, subjektiboarekin, barrukoarekin, pertsonalarekin lotzen da. Aldi berean, izaera ludikoa duten balioak bereiz daitezke, hala nola, lengoaia literarioa, musikala edo bisuala osotzen duten elementuen heterogenotasun kualitatiboa, zoria eta fantasia, primitiboa dena, bakuntasuna

[159] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna"*. AKAL, Arte y Estética. Madrid, 1997. 186. or.
[160] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 101. or.

edo desira: *"(…) gure existentzia guztia ludikoa eta ludiformea den etengabeko sen batek menderatzen du, lehendabizi hondatzera eramaten gaituena; lehiatzera gero, eta ezkutatzera eta mimetizatzera hirugarren etapa batean, eta azkenik, sekulako gezur mimetiko eta ludiko baten pean jartzen gaitu, gure heriotza osatzen duen heinean".*[161]

Horrela, prozesu hau adimenaren eta irudimenaren arteko jolas bihurtzen da, irudien sormen ahalmenaren eta kontzeptuen bitartez ulertzeko gaitasunaren arteko jolas askea.

5.1.2. Jatorria estetikan

Artearen eta jolasaren arteko harremana aztertu aurretik, estetikaren jatorria eta perspektiba estetikoei buruzko sarrera labur bat egingo da. Ikerketa korronte bat edo batzuen barruan kokatzeko baliagarria izango da hori.

5.1.2.1. Testuingurua

Arteari, edertasunari eta gustuaren kodeari erantzuten dien legeen multzoa osatzen duen zientzia normatiboari estetika deritzo. Giza unitate eta estrukturari buruzko Gottfried Leibniz eta Christian Wolff-en gogoetak abiapuntutzat harturik, XVIII. mendean, Alexander Gottlief Baumgarten *"(…) edertasunarekin bat zetozen legeak eta zientzia, zentzuen esfera argituko lukeena, aurkitzen saiatu zen".*[162] Zientzia horri estetika deitu zitzaion.

Arte moten sailkapena egiteko orduan, sistema klasikoak "espaziozko" arteak eta "denborazko" arteak bereizten zituela ikusi da aurreko atalean. XVIII. mendean, besteak beste, Johann Georg Sulzer pentsalariak "arte ederren sistema" bezala ezagutu zena eratu zuen. Haren zatia izan ziren arte ederrek edertasunaren imitazioa izan zuten printzipio komuna. Halaber, imitazioa estetikaren berezko ezaugarri baten arabera azaldu zuten: gustua, hain zuzen ere.

Bere *Artearen antropologian*, Lourdes Méndez-ek ibilbide laburra egiten du XIX. eta XX. mendeko lau perspektiba estetikoetatik: positibista, idealista, kritikoa eta libertarioa.[163] Horietako paradigma bakoitzak arteak ikertzeko modu zehatza baldintzatzen du. Ikerketaren ikuspuntua da, bere osotasunean, ezinezkoa dela soilik bakarrean sailkatu; haatik, biren arteko erdiko puntuan koka daitekeela uste da: idealista eta libertarioa.

[161] OÑEDERRA, Izibene. *Análisis de figuras antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*. Trabajo de investigación dentro Departamento de Pintura de la UPV/EHU. 2005.
[162] MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística.* Letras Universitarias. Madrid, 1995. 46. or.
[163] Ibidem. 49.-51. or.

Estetika positibistek ez bezala (Hippolyte, Taine), artea baldintzatzen zuten legeak ikertzeko metodo zientifikoak proposatzen zituztenek, idealistek (John Ruskin, Henri Bergson, Éttiene Souriau), intuizioaren bitartez erantzun nahi izan zioten emozio eta ulermen estetikoari.

Ikerketa hau objektibismoa eta subjektibismoa diren bi teoria estrukturalen artean kokatu beharko balitz, bigarrena aterako litzateke garaile. Aurrerago ikusiko denez, kategoria ludikoei dagozkien balio estetikoak izendatzeko orduan, horietatik bi hartzen dira oinarrizkotzat: balio gorabeheratsua (*alea*) eta balio sortzailea (*agon*). Biek, analizatuko diren sormen prozesuetan berezkoak eta beharrezkoak direnak, perspektiba estetiko idealistarekin lotuagoak daude.

Estetika kritikoaren testuinguruan, Theodor Adorno edo Walter Benjamin egileek gizakion banakotasuna babestu nahi izan zuten, besteak beste, "benekotasun" eta "artelan goren" nozioen bidez. Ikerlan hau ikuspuntu horretatik urrun geratzen da, eta, horregatik, Herbert Marcuse aintzat hartuko da, *Eros eta zibilizazioa*[164] obra oinarri hartuz. Bertan, Marcusek politikaren zerbitzura jarri zuen estetika ludikoa.

Estetika libertarioari dagokionez, askatasuna, irudimena eta sormena aldarrikatu zituela esan beharra dago, horrela praktika utopikoak eta berezkotasuna defendatzeko eta erakunde artistikoa zalantzan ipintzeko. Mikel Duffrenek zioenez: *"Naturaren kontzeptua barneratuz (…) eta gizakia berarekin harremanetan jarriko lukeen pertzepzio basatiaren bitartez (…) desiraren baiezko estetika bat bultzatzen du".*[165]

Prozesu ludikoaren eta artistikoaren artean analogiak sortzeko orduan, balio askatzailea eta gozatzailea definituko dira, paradigma libertarioari erabat lotuta daudenak. Berez, alde praktikoan perspektiba honek legitimatzen dituen *happening*ak aztertuko dira, jolasa eta zoriarekin erlazionatzen diren bat-batekotasun eta berehalakotasun baliabideen adibide gisa. Horrez gain, ekintzaren ideiak, prozesua obra bukatuaren gainetik baloratzearena, bat egiten du bai paradigma libertarioarekin, bai ikerketaren ikuspuntuarekin.

Hala ere, ikerketarekin lotzen den ikuspegi bat badago, Juan Luis Morazarena da. *Artea+Jakintza*[166] saioan, heziketa estetikoarekin bat egiten duten hiru eremu objektibo bereizi ditu, aldi berean kulturaren esanahiaren irizpidetzat hartzen diren hiru parametrorekin lotzen direnak: gozamen estetikoa (*homo ludens*), esperientzia estetikoa (*homo faber*) eta ezagutza estetikoa (*homo sapiens*).[167]

Ondoren, egilearen elkarrekikotasunak biltzen dituen koadroa erakutsiko da:

[164] MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización.* Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 1995.
[165] MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística*. Op. Cit. 50. or.
[166] HAINBAT EGILE. *Arte+Saber*. Seminarioa. Arteleku. Donosti, 2003.
[167] Ibidem. 33. or.

Gozamen estetikoa	*Homo Ludens*	Sentiberatasuna	Eredu estetikoa
Esperientzia estetikoa	*Homo Faber*	Errealitatea	Eredu etikoa
Ezagutza estetikoa	*Homo Sapiens*	Egia	Eredu logikoa

Paleontologiak tresnen erabilera (*homo faber*) eta baita pentsamenduaren ariketa (*homo sapiens*) ere erabili bazituen kulturaren irizpide gisa, jolasari buruzko kapituluan ikusi da Huizingak eta antzeko egileek jarduera ludikoa hartzen zutela kulturaren agerpenaren baldintzatzaile nagusi gisa. Haren *Homo ludens* obraren hasieratik adierazi zuen *"Jolasa kultura bera baino zaharragoa dela"*[168] eta hipotesi hori abiapuntutzat hartuta, gizakia osatzen duten jarrera guztiak ezaugarri ludikoekiko kodefinitu zituen.

Morazaren hitzetan, gozamen estetikoarekin lotuta dagoen *homo ludens*a *"(…) harmenari dagokio, (…), osagarri sentibera eta sentimentalen eta gozamenaren berezko izaeraren harmenari dagokio; (…). Baina beti, jolasarekin lotuta, gozamen estetikoa kultura definitzen duen `irizpide estetikoaren´ arauak aurkitzeko ahalmenari ere baitagokio. Eta zerbait sortzeko prozesuari ere bai, izan ere, produktua bera bezain garrantzitsua den bizitza prestatzen duen askatasuna baita".*[169] Jarraian analizatuko diren sormen prozesuen oinarrizko balioen artean, Morazak definitutako *homo ludens*aren ezaugarri propioak bereiziko dira, hala nola, askatasuna (balio askatzailea), arauen beharra (balio murrizgarria) eta, jakina, gozamen estetikoa (balio gozatzailea).

Hiru parametroetan oinarrituz, Morazak desberdindu dituen hiru eremuak banaezinak dira: *"Hala eta guztiz ere, hiru termino horien artikulazio errekurtsiboaren emaitza: gozamena, esperientzia eta ezagutza, jakintzari dagokio. (…) Hortaz, (…) elkarrengandik elikatu eta elkarrekiko definitzen dira, eta, askotan, ezin dira euren artean mugak ezarri, eta mugimendu erreflexuen kasuan bakarrik, agian, ezagutzarik ezari buruz hitz egin ahal izango litzateke. Jarduera kognitiborik gabe ez da posible inongo esperientzia formarik: sentsazio baten kontzientziak ere pentsamendu minimoa eskatzen du. Gozamena, esperientzia eta ezagutza baldintzatu gabe gelditzen dira errealitatearen `modelizazio´ batean".*[170]

Horri, Morazak *heuristika*ren[171] alorra gehitu dio, hots, asmaketaren eta sormenaren eremuetatik eratorritako estetika, logika eta etikaren gurutzaketa. Berriro ere, termino hori ikerketaren oinarrizko bi ardatzei dagokie: sormenari eta zoriari, hain zuzen ere.

[168] HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Op. Cit. 11. or.
[169] HAINBAT EGILE. *Arte+Saber*. Op. Cit. 33. or.
[170] Ibidem. 34. or.
[171] Honela izendatzen du Morazak gozamena: estetikaren eta ezagutzaren elkartzeari. Ibidem. 34. or.

5.1.2.2. Jolasaren jatorria estetikan

Estetikaren barruan ikuspuntuaren testuingurua behin eratu ondoren, artearen eta jolasaren arteko harremanaren jatorria landuko da ondoren, XVIII. mendean estetikaren agerpenarekin eta sendotzearekin bat zehaztuz joan zen aliantza.

Mugimendu ilustratuak aurrera eraman zuen autoritatearen eta tradiziotiko arrazoiaren izaera autonomoaren aldarrikapena, eta, ondorioz, arteak ere bere aurreko funtzio sakratuetatik eta instituzionalizatuetatik askatzearen alde egin zuen. Artearen teoria erreflexiboaren tradizioa platonismoaren eskutik dator. Esperientzia estetikoa, europar kulturaren historian, platonismoaren herentzia nagusiaren kontra garatu dela esan liteke.

Platonek artearen berezko naturaren izaera mimetikoa aldarrikatu zuen, eta izaera hori errepresentazioaren eta berregintzaren bitartez erakutsi zuen. Platonen estetikaren arabera, produkzio artistikoak, piktorikoak zein poetikoak, mundu idealaren irudi diren naturaren imitazioekin alderatuta, bigarren mailako errepresentazioak ziren. Platonek zentzumenen zalantzazko pertzepzioaren bitarteko imitazio piktorikoaren izaera ilusionista ukatu zuen, eta “jolastzat” eta “ez-seriotzat” hartu zuen.

Jolasaren eta estetikaren artean loturak ezartzeko orduan, nahiz eta “ederra” izatearen nolakotasuna jolasaren berezko ezaugarria ez izan, askotan edertasun elementuekin inguratzeko joera izan du. Jolasa, garai primitiboetatik, graziaz eta alaitasunez lagunduta agertu da. Giza gorputzak mugimenduaren edertasunean aurkitzen zuen bere espresiorik gorena. Bere formarik garatuenetan erritmoz eta harmoniaz beteta zegoen. Antzinako Joko Olinpikoak, esaterako, horren adibide dira.

Hala ere, XVIII. mendean, Erromantizismo aurreko Kanten idazkiek, eta ondorengo Erromantizismoaren idealek eraginda, mugagabetasunak, kaosak eta anabasak greziar oreka eta ordena printzipioak ordezkatu zituzten.

Kant izan zen lehena *Judizioaren kritikan*[172] estetikaren autonomia eta horren helbururik eza aldarrikatu zituena. Filosofoaren iritziz, pertzepzio estetikoa helburu eta baliozko irizpide orotatik askatzen zen, eta interesik gabeko espazio purua bilakatzen zen. Estetikaren definizio horrek ikerketako jolasaren kontzepzioarekin bat egiten du.

Gustuaren judizioak, interesik gabeko asetasun puru horretan oinarrituta, edertasunaren aurrean esperimentatzen den plazer “purua”, morala eta erabilgarriaren plazer “interesatutik” desberdindu zuen. Kanten ustez, artelan baten kontenplazioa interesik gabekoa zen, gauzekin zuzenenean topo egin

[172] KANT, Immanuel. *Crítica de la razón pura.* Ediciones Orbis S.A. Barcelona, 1985.

beharrean, fikzioaren eta itxuraren planoan dauden gauzen errepresentazioarekin batzen duelako gizakia.

Ondorioz, Kantek *"(…) gustuaren judizioak ezagutzaren judizioa ez dela (ez teorikoa, ez praktikoa)"*[173] baieztatu zuen; hortaz, ez zen kontzeptuetan oinarritu. Printzipio hori azaltzean, kontzeptu teorikoetatik eta helburu praktikoetatik askatzen zen estetika defendatu zuen lehena izan zen.

Horregatik, edertasuna, *"(…) objektuaren helburuaren forma bezala, asmo baten errepresentaziorik gabe hautematen denean (…)"*[174] ematen den zerbait bezala definitzen hasi zen. Edertasunaren helburua "helburu subjektiboa" zen, edo, "helbururik gabeko helburua", hau da, kontzeptuen eta esanahien askatasuna bideratzen zuen, helburu batera egokitu gabe, ezta objektu estetiko baten perfekziora ere. Horrek ez zuen esan nahi arteak interesik sor ezin zezakeenik, ezta bizitzari dagokionez ere, ardurarik ez zuenik; irudikatutakoan, funtzio estetikoa zuen objektuan interes praktikorik ez zuela aditzera eman nahi zuen.

Kanten estetikan, jolasa autonomiaren printzipio horri lotuta agertzen zen, estetika, ezagutza, irudimen eta adimenaren arteko jolas aske gisa ulertzen baitzen. Jolas aske horrek autonomiazko izaera hartzen zuen, ez baitzegoen kontzepturik ezagutzako arau zehatz batera mugatzen zuena. Jolasak, sorkuntza eta iruditutakoaren nukleoa zenak, artearen moduan, ez zuen kontzepturik errepresentatzen, eta sorrarazten zuen gozamena ez zen inongo sentimendua, ezta helburuaren emaitza ere. Helbururik gabeko helburua zen.

XVIII. mendetik aurrera garatzen joan zen estetika berria greziarren edertasun mugatuaren eta perfektuaren aurka altxatu zen. Ordenarik eza eta kaosaren kontzeptuen agerpena, zoriarekin eta determinatu gabekoarekin lotzen zirenak, XVIII. mendean sortu ziren ere, "goitar" (sublime) kategoriarekin batera. Ordura arte, maltzurkeria, itsuskeria eta irrazionalitatea mugagabekoaren eta infinituaren sinonimoak ziren. Hau da, inperfektua eta infinitua gauza bera ziren. Pixkanaka, edertasunaren ideia greko-erromatarra, harmonia eta proportzioan oinarrituta zegoena, kategoria epistemologiko eta ontologiko bihurtzen hasi zen.

Erromantizismoan gorena lortu zuen edertasunetik goitarrerako erabateko pausoa Kantek aztertu zuen urte batzuk lehenago: *"(…) edertasunaren kategoria mugatua eta formaletik harago estetikaren hedapena. Negatiboki kontzeptualizatu daitezkeen objektu sentikor naturalek, forma gabeak, neurrigabeak, goitarraren sentimendua esnatu dezaketen neurrian, kategoria hau, mendikate alpinotik bidaia bat eragin dezakeena, ekaitzaren ikuskizun itsua edo mugarik gabeko hedapenaren pertzepzioak hondamena eta heriotza motela iradokitzen duten bezala, horrela arabiar basamortu batek, zama*

[173] Ibidem. 98. or.
[174] Ibidem. 102. or.

apurtzen du, greziarrengandik heredatutako pentsamendu sentiberaren `non plus ultra´, `Mare Tenebrarumera´ ibilbideak irekiz".[175]

Bere *Ederra eta okerra*[176] liburuan, Eugenio Trías-ek Erromantizismoaren sublimazioaren bitarteko infinituaren ulerkuntzaren prozesuaren pausoak zerrendatu zituen, eta jolasean eta prozesu artistikoan komunak diren zenbait ezaugarri antzeman zituen:

> *"1. Forma gabe, definitu gabe, kaotikoa eta neurririk gabekoaren ideia iradokitzen duen egundoko zerbaiten ulerkuntza.*
> *2. Animoaren etenaldia eta ondoriozko larritasun eta beldurrezko sentimendu mingarria.*
> *3. Neurririk gabeko handitasunaren aurrean gure txikitasunaren kontzientzia.*
> *4. Arrazoiaren ideiaren bitartez jasotako formaren informatik ondorioztatutako gozamenezko sentimenduak eragindako minaren erreakzioa (Natura, arima, Jainkoaren infinitua).*
> *5. Infinituaren sentiberatasunari jarraiki, espirituaren eta naturaren artean betetako bitartekotza. Goitarraren gozamenezko sentimenduaren bitartez, infinitua finitu egiten da, ideia haragi egiten da, arrazoiaren eta sentiberatasunaren arteko dualismoak, moralitatea eta instintua, zenbakia eta fenomenoa sintesi unitarioan gaindituta geratzen dira".*[177]

Minaren eta gozamenaren artean hautematen den kontrakotasuna, esaterako, jarraian analizatuko den prozesu artistikoaren eta ludikoaren berezko ezaugarria dela ikusiko da.

Kanten ostean, Friedrich Schiller pentsalariak, hark ezarritako edertasun eta jolas kontzeptuak oinarritzat harturik, *Gizakiaren heziketa estetikorako gutunak*[178] liburuan, jolasaren eta artearen harremana ikertzen jarraitu zuen.

Schillerrek nia eta kulturaren hastapenak, antza, jolas jarduera ez beharrezkoetan bilatu zituen. Haren gutunetan, testuinguru kulturalean eta sozialean, edertasunaren eta haren funtzioaren jatorri fenomenologikoari buruzko gogoeta historiko-filosofikoa aurki daiteke.

Haren obraren oinarrizko tesia giza izaeraren gorespena da, gizakiaren eta gizadiaren heziketa baten barruan planteatuta, benetako gizarte edo egoera arrazionalista helburu duena.

Schilllerrek arrazoi ilustratuaren kritika proposatu zuen, oinarri ilustratu hauetatik abiatuz, baina ordurako porrot egindako horren printzipioen aplikazioa ere ukatuz. Edertasunaren gorespen hori gauzatzeko modua, eite sentiberan askatasunezko eta autonomiazko printzipio gisa gizakiaren esentzia moralarekin bat egiteko gai zena, askatasuna bera zen. Horregatik, gizakiaren heziketak, benetako

[175] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 2001. 31. or.
[176] Ibidem.
[177] Ibidem. 34. or.
[178] SCHILLER, Friedrich. *Cartas para la educación estética del hombre.* Espasa-Calpe Argentina, S.A. Buenos Aires, 1952.

gizarte aske eta arrazionalista baten arazo politikoa konpontzea helburutzat zuenak, estetikoa izan behar zuen.

Horrela, pentsalariaren iritziz, Ilustrazioaren porrotaren arrazoia gizakiaren eta gizartearen arteko banaketan oinarritzen zen. Schiller, aitzitik, giza izaeraren sentipen arrazionalaren natura banaezinaren printzipio antropologikoan oinarritu zen. Horrela, elementu bakoitzari *sentipenezko bulkada* eta *bulkada formala* onetsi zien, hurrenez hurren.

Sentipenezko bulkada gizakiaren existentzia fisikoan sortzen zen, eta, materia bihurtzeko helburuarekin, denboraren mugetan barne kokatzen zuen bitartean, bulkada formala natura arrazionalean oinarritu eta denboran eta bere aldakuntzan desagerrarazten saiatzen zen. Bi joera horien artean mendekotasunak eta koordinazioak egon beharra zuten, elkarrekiko akzio bat egotea beharrezkoa zen, formarik gabe ez baitzegoen materiarik, eta alderantziz.

Schillerren arabera, gizakiak bi esperientzia horiek aldi berean esperimentatzeko gaitasuna izatekotan, bere askatasunaren eta existentziaren kontzientzia izanik, gizatasunaren intuizio osoa edukiko zukeen. Une horretan, bulkada berri bat sortuko zatekeen bere baitan, hala nola, *jolas bulkada*.

Sentipenezko bulkadak bere objektua jaso eta bulkada formalek objektu hori sortu nahiko luketen heinean, jolas bulkadak sortutako moduan jaso eta jasotako moduan sortzera joko luke. Sentipenezko bulkadak subjektuaren askatasuna, berezko jarduera ezeztatzen zuen. Bestalde, bulkada formalak mendekotasuna ukatzen zuen. Lehenengoak behar fisikoa eta bigarrenak behar morala zeukaten. Jolas bulkadan beste biek bat egiten zuten, eta horrek espiritua moralki eta fisikoki aldi berean eragingo zukeen, eta kontingentzia oro desagerraraziko zuen eta muga guztiak apurtuko zituen, gizakia aske bihurtzeko, azkenik.

Objektuaren bulkada sentibera *bizitza* eta objektuaren bulkada formala *figura* baziren, jolas bulkada *figura bizitzat* har zitekeen. Kontzeptu hori fenomenoen propietate estetiko guztiak adierazteko baliagarria izango zen, eta, zentzu zabalean, *edertasuna* izendatzeko balioko luke. Edertasunak aldi berean ahalmen sentibera eta formala hezteko aukera eskainiko luke, biak gordetzen baititu bere baitan. Horregatik, kultura estetikotzat har zitekeen, elkarrekiko akzioa bi bulkadetan oinarritzen zen heinean. Schillerrek azpimarratu zuen: *"(…) gizakiak, edertasunarekin, jolastu bakarrik ez luke egin beharko, eta gizakia edertasunarekin bakarrik jolastu beharko litzateke".*[179] Eta jarraitu zuen: *"Behingoan esateko, gizakia, zentzu osoan gizakia denean bakarrik jolasten delako, eta jolasten denean bakarrik gizakia osoki delako".*[180]

[179] Ibidem. 81. or.
[180] Ibidem. 81. or.

Edertasunak aritzeko jolas bulkada beharko luke, eta horrek beste bi bulkadak mugimendu dialektiko batean ezabatu eta mantenduko lituzke: *"Jolas bulkadak (…) sentsazioei eta emozioei eragin dinamikoa kentzen dien neurrian, arrazoiaren ideiekin bateratuko ditu, eta arrazoiaren legeei bere bortxa morala kentzen dien neurrian, zentzuen interesekin adiskidetuko ditu".*[181]

Bulkaden elkarrekiko akzioak, banaketa eskizofrenikoek ez alienatutako gizatasunaren ideia sortuko luke, hau da, giza izaera osoaren ideia: *"Arrazoi transzendentalek bultzatuta, bulkada formalaren eta materialaren arteko bateraketa eskatzen du arrazoiak, hots, jolas bulkada egon dadin, formarekin bat egiten duen errealitateak bakarrik, kontingentzia eta beharra elkartzen dituena, baita pasibotasuna askatasunarekin ere, osatzen duelako gizatasunaren kontzeptua".*[182]

Jada XX. mendean, Marcusek, Freuden eta Schiller beraren zenbait teoria oinarritzat harturik, politikaren zerbitzuan jarri zuen estetika ludikoa *"(…) jolas praktikak gizakia askatu dezakeela"*[183] ulertuz. Eta gehitu zuen: *"Dimentsio estetikoa, errealitatearen printzipio berri gisa, bere indar askatzaile eta bultzatzaile osoarekin, irudimenaren jolas aske gisa aldarrikatzen da. Jolas bulkada da, sentipenezko bulkada eta bulkada formalaren arteko bitartekoa eta adiskidetzailea".*[184]

XX. mendean ere, Hans Georg Gadamer-ek, Kanten ideiak abiapuntu hartuz, artea irudimenaren jolasa baino gehiago dela aldarrikatu zuen, hots, Gadamerren ustez, artean, ludikotasunaren benetako esentzia islatzen da. Horrez gain, artearen jolas horretan, ikuslearen funtsezko parte-hartzea aldarrikatu zuen, eta esperientzia artistikoa artistaren eta ikuslearen arteko parte-hartzetik sortzen zela azaldu zuen.[185] Gai hori aurrerago landuko da.

Artea eremu autonomo bihurtzen den momentu honetatik, agerian geratzen da bere lotura estua jolasarekin: jolasa bezala, bere burua mundu banatutzat hartzen hasiko da, erabilgarritasunetik eta eraginkortasunetik isolatuta, berezko espazio eta denbora eta egunerokotasunetik desberdintzen diren arau dibergenteen jabea. Horrek ez du esan nahi bizitzarekiko lotura hausten denik; aitzitik, errealitate hurbila ulertzeko gaitasuna artearen zentzu ludikoan ere oinarritzen dela baiezta liteke.

Ondoren, pixkanaka definituko dira jolasaren ezaugarri propioak eta prozesu estetikoen berezko balioen arteko harremanak.

[181] Ibidem. 75. or.
[182] Ibidem. 77. or.
[183] MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización.* Op. Cit. 100. or.
[184] Ibidem. 101. or.
[185] GADAMER, Hans Georg. *La actualidad de lo bello.* Paidós. I.C.E./U.A.B. Barcelona, 1991.

5.2. BALIO LUDIKOEN ETA ESTETIKOEN IZAERA DIALEKTIKOA ETA OSAGARRIA

Hirugarren kapituluan ikusitako jolasaren ezaugarriak abiapuntu harturik (askatasuna, emankortasunik eza, aldatze espazio-tenporala, arauketa, ziurgabetasuna eta fikzioa), sormen prozesuen eta haien arteko loturak ezartzeko ahalegina egingo da. Askatasuna, gozamena, zoria, desira, irudimena eta halako kontzeptuetan sakonduko da, funtzio ludikoaren eta funtzio estetikoaren arteko erlazioa azaltzeko asmoz.

Dena den, ezin da ahaztu arteak, jolasak bezala, izaera dialektikoa duela. Horregatik, Hegel-ek edertasuna ideia baten sentipenezko adierazpen bezala eta Joseph Beuys-ek artea askatasunaren zientzia bezala definitu zituztela gogora ekarri behar da.

Jolasaren dialektika hori, besteak beste, araua eta hautazkoa, sekretua eta banatutakoa, derrigorrezkoa eta baimendutakoa, zalantzagarria eta kodifikatua, fikziozkoa eta erreala, gozamena eta tristura kontzeptu osagarrien bitartez ezartzen da. Dialektika horrek jarrera ludikoaren funtzionamenduaren modeloa eskaintzen du, eta, aldi berean, arrakasta eta porrotaren, garaile eta garaituaren arteko ekitatea dakartza: *"Har dezagun, adibidez, eskatuta eta ukatutako kontrakotasunetik datorren txantxa maltzurra (bihurrikeria): txantxazaleak (bihurria) jolasean barneratzea eskatzen du, baina aldi berean, bere jarreraren bidez parte hartzeari uko egiten diola adierazten du: horrela, maltzurkeriak arazeria prestatzen du, eskainitakoa eta ukatutako txandaketatik datorrena, emandakoa eta berreskuratutakoaren alternantziatik".*[186]

Antzeko moduan azaldu zuen Lord Byron-ek jolasa bi plazer kontrajarrietan zetzala baieztatu zuenean: irabaztean eta galtzean, hain zuzen ere. Jolasaren anbibalentziaren antzera, ederraren sentipenezko anbibalentzia dago, eta hor, Jauss-ek *" (…) alde batetik distantzia sortzailea, askatzailea, arauak sortzeko boterea eta, bestetik, sublimazioan edo liluran, indar erakargarria, kontrajarria"*[187] bereizi zituen.

Henri Wallon-ek kontrakotasun horren jatorria jolasten duen haurrarengan eta horren besteenganako harremanean bilatu zuen, eta erlazio hori nabarmendu zuen lehena, Edipo konplexuaren bitartez, Freud izan zela baieztatu zuen: *"Haurrak bizitako inpresioak errepikatzen ditu bere jolasetan. Berregin, imitatzen ditu. Txikienengan, imitazioa jolasen araua da. Beraientzako sarbideduna den bakarra hura da, modelo konkretu eta bizia gainditu eta kontsigna abstraktua lortu ezin dutenera arte. Hasieran, euren ulerkuntza besteen asimilazioa bere baitan eta beraien asimilazioa besteengan soilik delako, eta hor imitazioak oinarrizko funtzioa betetzen du. Bat-egite horren tresna bezala, jolasa elikatzen dituen zenbait kontraste ditu. Ez da edozein: horretan haurra oso selektiboa da. Bere ustez, osperik handiena*

[186] LEIF, Joseph/BRUNELLE, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego.* Editorial Kapelusz. Biblioteca de Cultura Pedagógica. Buenos Aires, 1978. 39. or.
[187] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Paidós I.C.E. / U.A.B. Barcelona, 2002. 55. or.

duten pertsonei hurbiltzen zaie, erakartzen dutenak, hor bere afektibotasuna dagoelako. Baina, aldi berean, haurra pertsonaia horiek bilakatzen da. Egiten ari den horretan erabat murgilduta, bestearen tokian imajinatzen du bere burua. Berehala, estarian ez dagoen bere usurpazioaren susmoak modeloaren pertsonarekiko etsaitasun sentimenduak piztuko dizkio, desagerrarazi ezin dituena. Modelo horren nagusitasuna, betiere nahitaezkoa eta txundigarria, jasotzen jarraitzen du. Etsaitasuna bere oro biltze beharraren erresistentzian eta bere burua nahiago izatean jaiotzen da. "[188]

Jolasaren dialektika horretan, akzioa, egitea, jolastea oinarrizkoak dira, eta aurkakoen arteko tentsioak ekintza horren garrantzia handitzen du, eta berezko esentzia ludikoa bideratzen du. Segidan ikusiko denez, dialektika hori, tentsioan eta zorian oinarrituta, artearen prozesu dinamikara iragan daiteke, eta bere ezaugarririk garrantzitsuenetako bat bihurtu.

Schillerrek aurreratu zuen jadanik bulkada ludikoan gauzatzen zen bulkada formalaren eta sentipenezko bulkadaren baterakidetasunak, besteak beste, zoria eta beharra, arauak eta askatasuna aurkakoak zekartzala.[189]

Jolasa eta gizakia. Maskara eta zorabioa[190] liburuan, Cailloisek jolasteko bi moduren arteko kontrakotasuna ezarri zuen, baina elkarreragiten zutenak eta prozesu ludiko eta artistikoaren berezko dinamika sorrarazten zutenak. Aurkako polo horiek definitzeko orduan, *paidia* eta *ludus* terminoak erabili zituen. Ikerlan honek ere bi kontzeptu horiek erabiliko ditu, artean sortzen diren aurkako tendentziak zehazteko orduan.

Mihail Spariosu-k jolasteko egintza *amphibolos*[191] espresioarekin kalifikatu du, zalantzagarria, bi interpretazio posiblerekin. Mendebaldeko filosofoen artean jolasaren berezko izatearen inguruan dagoen oinarrizko desakordioan oinarritzen da termino hori. Batzuek arauek baldintzatzen duten egintzatzat hartzen dute; beste batzuek, berriz, definitu gabeko indar kaotikoen elkarrekintza dela pentsatzen dute.

Mendebaldeko pentsamenduak hobetsi egin du jolasaren alde anarkiko eta trinkoak gainditu dituzten arauek baldintzatutako forma ludiko politizatuen patroi arrazionalista, alde anarkikoetatik eta bizietatik harago doazen arauek baldintzatzen dutena. Hala eta guztiz ere, jolasa, artea bezala, berezko izaera dialektikoan oinarritzen da.

Daphne Dragona *Nor ausartzen da jolasari sakratutasuna kentzen gaur egun?*[192] artikuluan, jolasteko egintzaren eta jolasaren arteko desberdintasunak bereizten saiatu da. Horretarako, Cailloisek erabilitako terminoez *-paidia* eta *ludus*- baliatu da. *Paidia* jolasteko egintzarekin lotuta egongo litzateke,

[188] LEIF, Joseph/BRUNELLE, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego*. Op. Cit. 40. or.
[189] Ikus 182. aipua.
[190] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres*. Op.Cit.
[191] HAINBAT EGILE. *Homo ludens ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. Op. Cit. 27. or.
[192] Ibidem. 27.-33. or.

hau da, oinarri anarkiko eta berezkoa izango luke, eta fantasia den horretan guztian funtsa: *"Jolasteko egintza bizirik irauteko ekintza garrantzitsua eta bizia da, seriotasunik eza duena. Jolasteko egintza fantasia purua da. Jolasteko egintza alaitasuna dakarren eta erraz imitatu daitekeen jarrera da".*[193]

Bestalde, *ludus* terminoak, arauek eta diziplinak baldintzatzen dituzten jolasei so egiten die, Platonek eta Aristotelesek forma hierarkizatutzat hartzen zituztenak eta denbora eta espaziozko murrizketak eskatzen zituztenak: *"Jolasa helburu zehatzak baina aurretik ikus ezin daitezkeen emaitzak dituen diseinatutako ingurunea da. Erakunde soziala da. Jolasek jolasteko egintzarako eskenatoki perfektua bideratzen dute, nahiz eta egoera oso desberdinetan ere agertu. Hauteskunde batzuk, balioen merkatua, gudak, hauek guztiak, jolasak dira".*[194] Gogoeta horretan agerian gelditzen dira jolasaren berezko tentsioa eta ziurgabetasuna.

Dragonak egin duen bereizketa hori Floyd Merrellek jolas infinituen eta jolas finituen artean egin duenarekiko berdintsua da.[195] Kirola, ezkontza, erlijioa, mitoa, guda, politika eta halako jolas finituek garaipena dute helburu. Aldiz, jolas infinituek, hots, kulturak eta arteak, zehazki, euren burua iraunaraztea dute objektibo bakarra.

Jolasa, bere esentzian, helbururik gabeko helburua dela errepikatu da ikerketa honen hasieratik. Hortaz, ez da bereizketarik egingo jolas finitu eta infinitu, jolasteko egintza eta jolasaren artean. Aintzat hartuko da jolasak jolasteko egintza dakarrela eta bere dinamika aurkako bi poloren arteko dialektikan oinarritzen dela: *paidia* eta *ludus*.

Jolasak existentzia instituzionala jasotzen duen momentuan, arauak jolasetik banaezinak izan arren, Cailloisek horren jatorrian jolasten duenari gozamena ematen dion askatasunak irauten duela pentsatzen zuen. Alaitasunerako joera eta berezko bat-batekotasuna, hau da, *paidia*, dohaineko zailtasunarekin -*ludus*- bat egiten dutela uste zuen. Horrela, ahalmen zibilizatzailea duten jolasak eratuko lirateke haren ustez, hala nola, artea.

Borroka dialektiko hori apolotarraren eta dionisiakoaren arteko etsaitasun tradizionalaren irudia besterik ez da, nahiz eta hainbat modutan batzen diren, bai prozesu artistikoan, bai ludikoan betiere presente daudenak.

Ondoren, *paidia* eta *ludus* bi joerak zertxobait hobeto zehazteko ahalegina egingo da, gure inguruko XX. mendeko Artearen historiaren bi artista paradigmatikoen jarrerak adibide hartuta. Picasso eta Oteiza, hain zuzen ere.

---

[193] Ibidem. 28. or.
[194] Ibidem. 28. or.
[195] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit.

5.2.1. *Paidia*

Esan den bezala, Cailloisek *paidia* greziar hitza aukeratu zuen joera ludiko hori izendatzeko, haurra izena erro duelako. Hala eta guztiz ere, bere liburuan baieztatu zuenez, sanskritoko *kredati* edo txinerako *wan* erabiltzea egokiagoa izan zitekeen, atxikitzen zaizkien esanahien natura eta aniztasunagatik. Bi termino horiek definitzeko ahalegina egingo da atal honetan, interesgarria den kontzeptua azaltzeko baliagarria izango delako.

Antzinako *kredati* sanskritoko terminoa nagusien, haurren eta animalien jolasari dagokio. Alaitasunezko eta bizitasunezko oparotasun handiak sorrarazitako bat-bateko mugimenduak izendatzeko erabiltzen da. Debekatutako harreman erotikoei buruz hitz egiteko ere balio du, eta baita olatuen mugimenduak eta haizeak eragiten duten edozer gauzari buruz aritzeko ere.

Wan terminoa oraindik esplizituagoa da. Zorabiozko jolasak jasotzen ditu, trebetasun, simulazio eta zorizkoak ezezten dituen heinean.

Oro har, *paidia,* jolas senaren berezko adierazpenak izendatzeko erabiliko litzateke: artilezko pilota batean korapilatutako katua, jira eta bira dabilen txakurra, txintxirrinarekin jolasten duen haurtxoa, etab. Adibide horiek jarduera honen lehenengo errepresentazioak dira. *Paidia*k ordenarik gabeko eta berehalako eragitea adierazten duen oparotasunean parte hartzen du. Halaber, *paidia* berezko irudikapena, erlaxatua eta gehiegizkoa da, eta bertan bat-bateko izaerak oinarrizko esentzia izaten jarraitzen du.

Mugitzeko funtsezko behar hori, haurrengan agertzen da, dena ukitu, dastatu, usaindu eta objektuak ahazteko bultzadaren bitartez. *Paidia*k papera artaziekin etengabe mozteak, oihal bat urratzeak, edozer gauza apurtzeak sortzen duen plazera azaltzen du. Ekintza horien ostean, haurrarengan engainatu eta erronka jotzeko desirak sortu ohi dira.

Hala ere, haurra ez da horretara bakarrik mugatzen. Bere minarekin jolastea atsegin du, adibidez, zaurien oilaurrak kenduz edo minduta duen hagina mihiarekin narritatuz. Izu dezaten ere gustatzen zaio. Berdintsu gertatzen da gurean; izan ere, plazera eta mina askotan nahasten baitira prozesu artistikoetan, Wagensbergek azaldu zuenaren arabera *Gozamen intelektuala eta pentsamenduaren tristura* artikuluan.[196]

Baina laster arauak asmatzeko joera sortzen da haurrarengan, eta horiei burugogortasunez atxikitzen zaie. Horrela, *ludus*aren eremuan murgiltzen hasten da ikerketa.

[196] Ikus 5.3.2.2. atala

Ondoren aztertuko diren balioen artean esan beharra dago *paidia*rekin lotura estuena dutenak balio hordigarria eta gozagarria direla. Joera hordigarriak baldintzei eta murrizketei erantzuten ez diela antzematen den arren, edozein jolas artistiko aurkarien dialektikan oinarritzen dela eta -apur daitezkeen- arau batzuei heltzen diela aintzat hartuz gero, bertan *paidia*k eta *ludus*ak bat egiten dutela baieztatuko litzateke.

Mugimendu dialektiko hori Schillerrek definitzen zuen jolas bulkadarekin berdinduko litzateke, eta bere baitan sentipenezko bulkada -*paidia*- eta bulkada formala -*ludus*- jasotzen ditu.

5.2.2. *Ludus*a

Oro har, *paidia*ren lehengo adierazpenek ez dute izenik, egonkortasun eta zeharo berezitutako existentziatik at mantentzen baitira. Baina konbentzioak, teknikak, tresnak agertu bezain laster, karakterizatutako lehenengo jolasak sortzen dira: ezkutaketa, itsumandoka, panpina, etab. Une horretan, *agon*, *alea*, *ilinx* eta *mimicry*aren arteko bereizketari ere hasiera ematen zaio.

Esfera hori *ludus*ari dagokio, eta *paidia*ren osagarri eta heziketa gisa agertzen da. *Ludus*a entrenamendua da, eta, normalean, trebetasun zehatza bideratzen du.

*Agona*k ez bezala, *ludus*ak ez du aurkako baten kontrako jokoa eragiten; oztopo baten kontra borrokatzen du. Esku trebeziari dagokionez, yo-yo-a edo ziba aipa daitezke, besteak beste. Bakar jokoa edo buruhausgarria, mota berekoen artean, beste era bateko jokoak dira: kalkulua eta konbinazioa eskatzen dute. Gurutzegrama eta xakea ere *ludus*aren barruan sailkatuko lirateke.

*Ludus-alea*ren arteko bat-egitea ere arrunta da. Aipatu den bakar jokoa haren adibidea da; bertan, jokalariak bere trebetasuna du, baina zoriak funtsezkoa dena erabakitzen du.

Cailloisek *ludus*aren eta *ilinx*aren arteko konbinazioa ez dela posible baieztatu zuen; lehenengoa kalkulua da; bigarrena, berriz, eroaldi purua. Hala eta guztiz ere, murriztapenak dituen artearen jolasean, *paidia*tik sortzen den balio hordigarria oinarrizkoa eta beharrezkoa da.

Oro har, *ludus*ak jostatzearen desira primitiboari etengabe berritzen doazen oztopoak jartzen dizkio. Zentzu horretan, erabat lotuta dago bai artearen jolasarekin, bai bizitzaren beraren ziurgabetasunarekin. Milaka aukera eta egitura sortzen ditu gizakiak, eta hor, aldi beran, asetasunak eta traben beharrek bat egiten dute; jakinduria, aplikazioa, trebetasuna eta adimena alferrik martxan jartzen ditu, norbere buruaren domeinurik gabe, sufrimendua, nekea eta beldurra jasateko ahalmenik gabe.

Arrazoi horregatik, *ludus*ak kulturaren elementu gorena irudikatzen du jolasean. Ez du *agon*aren, *alea*ren, *mimicry*aren edo *ilinx*aren jarrera psikologiko zehatza erakusten, baina, diziplinaren bitartez, *paidia*ri jolasaren oinarrizko kategoriak eskaintzen dizkio.

Jarraian, bi tendentzia osagarri hauek, *ludus*a eta *paidia*, bi artista paradigmatikoen jarreren ereduekin adierazi nahi dira artearen eremuan.

Picassoren lana etengabeko bilaketan oinarritu zen. Ezagunak dira haren lanean parte hartutako berriak, ustekabeak, zoriak. Haiek bere buruaren etengabeko birsortzea bideratu zuten. Picassoren objektiboa arte berri baten lehenengo etapetara behin eta berriro bueltatzea zen, askotan azkenera arte heldu gabe. Helburua prozesua bera zen; *paidia*rekin erlazionatuko litzateke zentzu horretan.

Oteizak, berriz, proiektua aldarrikatu zuen, hipotesia, garapena eta ondorioak jasoko zituen ikerketa: *ludus*a. Eta horren gabezia izan zen, hain zuzen ere, Picassori leporatuko ziona.[197]

Hurrengo atalean, artea eta jolasa batzen dituzten ezaugarriak analizatuko dira. Eta segidan ikusiko denez, *ludus*a balio sortzailearekin lotzen dela erakutsiko da. Izan ere, balio hau izango da hurrengo atalari hasiera emango diona.

5.3. IZAERA LUDIKOA DUTEN BALIO ESTETIKOAK

Hirugarren kapituluan izendatutako jolasaren ezaugarrietatik -askatasuna, emankortasunik eza, aldatze espazio-tenporala, arauketa, ziurgabetasuna eta fikzioa- datozen balio estetikoak zein diren zehazten eta ikertzeko ahalegina egingo da atal honetan.

Kasu guztietan, eratorritako balioek bereizgarri hauei zehazki erantzuten ez dietela azpimarratu beharra dago; ikusiko denez, oinarrizko lau balio ezarriko dira, eta hortik, gainerakoak garatuko dira.

Balio nagusiak Cailloisek sailkatutako lau kategoria konkretuekin lotzeko ahalegina ere egingo da. Horretarako, lehendik aipatutako *Jolasa eta gizakia. Maskara eta zorabioa*[198] liburua erabiliko da.

Jarraian eransten den koadroak, kategoria hauetako bakoitza, oinarrizko ezaugarriak eta eratorritako balioen elkarrekikotasuna jasotzen ditu:

[197] MORAZA, Juan Luis/SAN MARTIN, Javier. *Oteiza. Laboratorios de papeles. Paper laborategia*. Fundación Museo Oteiza Museo Fundazioa. Iruñea, 2006. 66. or.
[198] CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres*. Op.Cit.

KATEGORIA LUDIKOA	OINARRIZKO EZAUGARRIAK	ERATORRITAKO BALIO ESTETIKOA
Agon	ahalegina, trebetasuna, entrenamendua, aurkakotasuna	**Balio sortzailea**
Alea	zoria, tentsioa, ziurgabetasuna	**Balio gorabeheratsua**
Ilinx	zorabioa, hordigarritasuna, lilura	**Balio hordigarria**
Mimicry	irudikapena, errepresentazioa, plantak egitea	**Balio itxuratia**

Cailloisek definitutako jolasen sailkapenean, zenbait kategoria bateraezinak ziren, hala nola, *alea* eta *mimicry*a. Ikerketa honetan, ordea, Cailloisek ez bezala, definituko den prozesu artistikoak bere baitan balio guztiak jasotzen dituela argi utzi nahi da, nahiz eta kasu zehatzetan batak besteak baino nagusitasun gehiago izan. Balio hauek ondoren analizatuko dira.

Horrez gain, aurreko atalean azaldu denez, dialektika sormen prozesuen ezaugarri propiotzat hartzeak Cailloisek bateraezin jotzen dituen kategoriak osagarritzat hartzera eramango du.

Agon kategoriatik eratorritako balio sortzailea prozesu artistikoaren ezaugarri nagusia dela eta bertatik gainerakoak datozela pentsarazten du. Haren baitan antzeman ahal izango dira beste balio guztiak. Arrazoi horregatik atal luzea landu da hura garatzeko.

Ostean ikusiko diren balio estetiko batzuk kategoria ludiko zehatz batean sortzen direla eta oinarrizko balio konkretu batekin harreman estuagoa mantentzen dutela ikusiko da gainera. Batez ere, zoriarekin -*alea*- erlazionatzen diren balio dibergenteen eta murrizgarriaren kasuak azpimarratu behar dira. Eta horretaz gain, balio hordigarriarekin -*ilinx*- bat egiten duen balio dinamikoa.

Ikerketaren xedea zoria izanik, nagusitasuna eman zaio balio gorabeheratsuari.

Kategoria ludikoen eta balio estetikoen arteko analogiak zehazteari garrantzitsua irizten zaio, baliagarria izango delako zoriak parte hartzen duen prozesuen sailkapena egiteko orduan.

5.3.1. Kategoria ludiko zehatzei dagozkien balio estetikoak

Jolasen klasifikazioa lan zaila dela baieztatu zuen Cailloisek, eta jolas mota infinituak kategoria gutxitan lerrokatzeko esperantza galarazi zuen.

Horrez gain, jolasek alde oso desberdinak aurkezteak ikuspuntu anitzak bideratzen zituela adierazi zuen. Hizkera arruntak, esaterako, aurkako sailkapenak erabiltzen ohi ditu. Egilearen iritziz, ez du zentzurik karta jokoak eta trebetasuneko jolasak kontrajartzea, ezta giza jolasak eta estadioko jolasak

desberdintzea ere. Kasu batean, jolasteko tresna hartzen da irizpide bezala; bestean, eskatzen duen gaitasun zehatza; hirugarrenean, jokalari kopurua eta jolas giroa; eta azkenik, jolasten den espazioa.

Horri gehitu behar zaio jolas batzuek bakarrik edo taldean jolasteko aukera eskaintzeak sortzen duen zailtasuna.

Leku berean jolas desberdinak praktikatu daitezke, eta, bestalde, jolas batzuek ez dute inongo tresnarik behar. Gainera, tresna zehatz batek hainbat funtzio izan ditzake. Oro har, kanikak trebetasuneko jolasen parte dira, baina asmakizun joko bihur daitezke kide batek esku batean ezkutatuta dituen kanikak zenbat diren igartzen saiatuz gero. Kasu horretan, zorizko joko bilakatzen da.

Aurreko adibidea ondo berezitako joko mota bati dagokio. Apustu bat egiteko orduan edo loteria edo erruletaren kasuan, jokalariak jarrera bera izaten du. Ez du ezer egiten, zortearen erabakiari itxaroten dio. Beren aldetik, futbolariek, atletek edo xake jokalariek ahalegin guztiak egiten dituzte irabazteko. Ez du axolarik joko horiek atletikoak edo intelektualak diren; baldintza beretan dagoen arerioa gainditzeko esfortzua egiten dute. Horrela, badirudi justifikatuta dagoela zorizko jokoak eta lehia jokoak kontrajartzea.

Aukeren azterketa egin ondoren, Cailloisek, lehia, zoria, zorabioa eta simulazioaren arabera, lau ataletan banatzen den sailkapena proposatu zuen.

Jolasari buruzko atalean ikusi zen Huizingak, errepresentazioa eta lehiaketa oinarritzat harturik, bi jolas mota desberdintzen zituela. Ikerketa honetan Cailloisek ondoren egindako sailkapena hartzea nahiago izan da. Horren arabera lau kategoria bereizten dira: *agon*, *alea*, *ilinx* eta *mimicry*. Egileak berak sortutako terminoak dira, eta bakoitza definitutako ezaugarri zehatz bati dagokio: *agon*a esfortzuari, *ale*a tentsioari*, mimicry*a simulazioari eta *ilinx*a hordigarritasunari.

Laurak jolasen eremuaren barruan daude. Horrela, xakean edo futbolean jokatzen da (*agon*), printzesa edo pirata izatera jolasten da (*mimicry*), loterian edo dadoetan jokatzen da (*alea*) eta zorabioko sentsazioak sorraraztera jolasten da (*ilinx*).

Aurretik, zorizko jokoei berezitako atal zabala eskaini zaie, ondoren deskribatuko diren sormen prozesuen esentzia aztertzeko baliagarriak izango direlako. Gainerakoak ondoren landuko dira, dagozkien balioak definitzen hasi aurretik.

Ikusi denez, izendapen horiek ez dute jolasen unibertsoa erabat gain hartzen; berezko printzipio batek gidatzen dituen koadranteetan bereizten ditu. Aldi berean, horietan barne, aurkako poloetan koka daitezke. Alde batean, dibertimenduak eta bat-batekotasunak aginduko lukete, eta lehenik aztertutako *paidia*ren fantasiarekin erlazionatuko lirateke. Bestean, joera osagarriak –*ludus*a– berezko oparotasun

bihurri hori diziplinatuko luke. Hala ere, oinarrian, emankortasunik ezak nagusi izaten jarraituko luke, nahiz eta gero eta trebetasun, esfortzu eta pazientzia handiagoa eskatu.

Jolasean aurkako bi polo horiek aurrez aurre jartzen badira ere, artean osagarriak direla azpimarratu nahi da. Harago joanda, prozesu artistikoak etengabe kontrajartzen diren jarreren arteko elkarrekiko dinamismoa dakar.

Hurrengo atalean, lau kategoria horiek definitzeko ahalegina egingo da, eta sentipenezko zenbait jolas eta hainbat jolas intelektual adibidetzat jarriko dira. Sailkapen honetan, helduen eta haurren jolasen artean desberdinduko da, eta horrez gain, animalien munduan antzeko jarrerak bilatzeko ahalegina egingo da.

Bestalde, kategoria bakoitza izendatutako balio estetiko zehatz batekin lotuko da, jarraian sormen prozesuen beste ezaugarriak analizatu ahal izateko.

Planteatutako eskema hau da:

KATEGORIA LUDIKOA	BALIO ESTETIKO KOMUNAK	ERATORRITAKO BALIO ESTETIKOA
Agon	**balio askatzailea, balio gozatzailea, balio kokatzailea, balio eskoizkortasun gabea, balio dinamikoa, balio bakana, balio murrizgarria, balio dibergentea**	**Balio sortzailea**
Alea		**Balio gorabeheratsua**
Ilinx		**Balio hordigarria**
Mimicry		**Balio itxuratia**

5.3.1.1. A*gon.* Balio sortzailea

Izatez, *agon* terminoak lehia esan nahi du latinez. Euskaraz, *agon*ak bere baitan jasotzen dituen jokoak izendatzeko “jolastu” hitza erabili beharrean, “jokatu” terminoa erabiltzen da.

Lehia gisa, hau da, baldintza ideal eta aukera berdintasunean bi aurkakoren arteko borroka gisa ulertzen diren joko ugari dago. Berezitasun baten inguruko lehiaketa bat izan ohi da (bizkortasuna, erresistentzia, indarra, oroimena, trebetasuna, zorroztasuna, etab.), definitutako mugen artean eta kanpoko laguntzarik gabe garatzen dena eta, bertan, garailea egitandi kategoria zehatz batean onena bezala agertzen da.

Kirol lehiaketen arautzat hartzen da hori, eta, gainera, banaketa anitzen arrazoia da, hala nola, bi kide edo bi talderen arteko aurkakotasuna (tenisa, futbola, saskibaloia, etab.) edo definiturik gabeko partaideen artean jokatzen baldin bada (lasterketak, atletismoa, golfa, etab.). Hasieran elementu kopuru bera duten bi jokalarien arteko jokoak ere multzo honen barruan sailkatzen dira. Xakea edo billarra horren adibide argiak dira.

Hasieran, kirol kategoriak sortzen dituzten ezaugarriak aintzat hartzen dira, hala nola, sexua, adina edo pisua. Ondoren, indar desberdinak dituzten bi jokalarien artean, berdintasuna egon dadin, abantaila bat ezartzea jokoaren printzipio jotzen da. Honela, bigarren mailako desberdintasun bat sortu egiten da, parte hartzaileen balizko indarrarekiko proportzionala dena. Alde hau izaera muskularreko jokoen (kirolak oro har) eta izaera intelektualeko jokoen ezaugarria ere bada (xakea, esaterako).

Hala eta guztiz ere, erabateko berdintasuna lortzea ez dirudi litekeena denik. Batzuetan, xakea eta damen kasuan, adibidez, lehenengoa jokatzeko aukerak, bere estrategia arinago gauzatzeko abantaila eskaintzen du.

Kirol lehiaketetan, eguzkia aurrez edo atzean izatea, haizearen norabidea, lasterka leku itxi batean kurba barrualdean edo kanpoaldean izatea, funtsezkoak izan daitezkeen abantailak edo eragozpenak dira. Desoreka hauek hasieran zozketaren bitartez eta ondoren, egoera faboredunaren txandaketaren bidez eztitzen dira.

Jokoaren arrazoia lehiakide bakoitzarentzat, eremu zehatz batean bere bikaintasuna aintzat hartzea da. Horregatik, *agon*aren praktikak etengabeko arreta, entrenamendu egokia, esfortzu iraunkorra eta irabazteko nahia eskatzen ditu. Diziplina eta kemena ere bai. Jokalaria, bere baliabideekin, horietatik etekinik onena *agon*ak eta jokoak ezarritako mugen artean erabiltzera derrigortzen du, helburua lehiakide baten garaipena delako. Horregatik, *agon*a meritu pertsonalaren formarik gorena bezala aurkezten da.

Animalien arteko lehian, berezko araurik ez badago ere, badira inplizituki errespetatu eta ezarritako zenbait muga. Katakumeek, txakurkumeek edo hartzkumeek, esaterako, bestea lurrera botatzeko jolasa atsegin dute, baina betiere jolaskidea zauritu gabe.

Gizartean, nortasuna baieztatzen denean eta araututako lehiak agertu aurretik, haurren artean erronka bitxiak antzeman daitezke, arerioak euren iraupena frogatzen ahalegintzen direnean, esaterako: eguzkiari begira nork iraungo duen gehien, kili-kiliak nork jasango dituen, ur azpian arnasarik hartu gabe nork iraungo duen gehien eta antzeko jolasetan orduak ematen dituzte, batzuk aipatzearren.

Oro har, jolasek eragingarri konplizea bideratzen dutenean lortzen dute gorena. Nahiz eta jolas batzuk bakarka jolastekoak izan, laster lehiaketa eta ikuskizun bilakatzen dira. Antzeko zerbait gertatzen da artearekin. Balio bakanari dagokion atalean ikusiko denez, edozein obrak ikuslearekiko identifikazio

bat sortu behar du jolas artistikotzat hartzeko: *"Bereziki `artelana´ deitzen duguna norbaitengan garapen infinituak sortzeko azken helburua duen ekintza baten emaitza da. Hortik, artista izaki bikoitza dela ondoriozta daiteke, sentipenezko eraginaren unibertsoa sortzeko helburuarekin, ekintzaren munduaren legeak eta bitartekoak bat egiten dituelako".* (Paul Valéry)[199]

Argi dago, jolas guztien artean, batez ere identifikazioa *agon* kategoriaren barruan sailkatzen diren haietan gertatzen dela; *agon*arentzat giza forma kirola bera da.

Kirola arte dramatiko bezala artikuluan, Daniel Innerarityk zenbait kirol ikuskizunek sorrarazten duten plazera berezko kirol jarduera gisa azaldu zuen, eta honela laburtu zuen ekintza bat bideratzen zuela: *"(…) baldintza zailetan gauzatutako gorputz ekintza gertaera purutzat esperimentatzea".*[200]

Bai ikuslearengan, bai jokatzen ari denarengan sortzen den kemena berehalako amaieraren egotaldi ezezagunaren bitartez justifikatu zuen, gol bat izan daitekeena. Berriro ere, edozein jolasaren oinarrizko elementua den tentsioa agerian gelditzen da. Eta ikuslea jokoaren oinarrizko partetzat jotzen da ostera ere: *"Ezezagunerako interesa kirolariak eta ikusleak elkarbanatzen dute".*[201]

Argiro, kirolariak entrenatuta egon behar du, baina arrakasta inoiz ere ez da ziurra. Haren gaitasuna asmatzeko aukeraren baldintzak ezartzean oinarritzen da, baina ikuskizuna gozagarria eta liluragarria suerta dadin, azkeneko emaitzak zalantzagarria izan behar du, eta aurretik esan den bezala, ezin du egon ageriko nagusitasunik, hau da, kirolariak *" (…) bere garaipenaren zorirako entrenatzen dira".*[202]

Innerarityren iritziz, kirolak sorrarazten duen lilurak mitoaren aurkako eran jokatzen du, eta *"(…) asmoen emaitza bezala eszenifikatzen du mundua, besterik ezean".*[203] Ondoren, gehitu zuen: *"Mundu modernoak kirolean kontingentziaren misterioak ospatzen dituela da nagusi".*[204]

Hala eta guztiz ere, kirolean azaldutakoaren kontrakoa suertatzen dela ere agertu zuen; nahitako produkzioa bihurtzen da askotan, eta, horrela, jolasaren -eta ikusiko denez, artearen- oinarrizko printzipioak hausten dira, helbururik gabeko jarduera bat izan behar duen heinean.

Innerarityk kirolak *"(…) bizitzaren, bere gozamenezko somaezintasunaren, bere seriotasun irrikorraren irudi izan behar duela"*[205] ondorioztatu zuen; bizi egoera puru gisa ulertu zuen kirola, jolasa eta bizitza legez defendatzen den artea bezala.

---

[199] VALERY, Paul. *Piezas sobre arte*. La Balsa de la medusa. Madrid, 1999. 191. or.
[200] INNERARITY, Daniel. *El deporte como arte dramático*. Op. Cit.
[201] Ibidem.
[202] Ibidem.
[203] Ibidem.
[204] Ibidem.
[205] Ibidem.

Horrek Merrellen[206] jolas finituen eta infinituen arteko banaketara darama berriro ere, kirolaren antzera garaipena helburutzat duten jolasen arteko eta artearen antzera helbururik gabeko jardueren arteko desberdintasunera. Merrellen saioa ikerketaren hipotesiaren oinarri baliagarria izan arren, jolas finituen eta infinituen arteko sailkapen hori ez zela erabiliko azaldu zen, jolasa berez, artea bezala, infinitutzat hartzen baita. Eta Innerarityren hitzak aipatzen dira ostera ere: *"Kirolean,* -eta artean-*, gizakiak bere ahalmenak ospatzen ditu, baina, aldi berean, ahalmen horien mugak eta horrekin, mundua eta bere buruarekiko bere boterearen mugak".*[207]

Sormen adimenaren teoria[208] liburuan, José Antonio Marina-k kirolaren eta artearen arteko antzeko paralelotasuna proposatu zuen.

Marinak poesiaren eta saskibaloiaren arteko analogiak ezarri zituen, eta mugimendu adimentsua, animaliena ez bezala, borondatezkoa dela eta gizakiak nahita sortutako trebetasunak dakartzala baieztatu zuen. Automatismo adimentsua, sortuta dagoen heinean, fisiologikoa denetik zeharo bereizten dela adierazi zuen. Horrez gain, mugimendu adimentsuak naturan enbrioizko egoera batean bakarrik dagoen entrenamendua sortzeko gaitasuna du.

Marinaren ustez, entrenamendua, bai kirolariarena, bai artistarena, asmatutako eta onartutako helburuek baldintzatzen dute. Oinarrian, "proiektu" bat dago. Atleta baten entrenamendua gidatzen dituzten planak aukera baten gauzapena bideratuko duten irrealitateak dira. Aipatutako ondo jolasteko aukera, hain zuzen ere.

Kirola, munduarekiko elkarbizitza eta ezagutza modutzat har daitekeen bezala, ikerketa hau planteatzeko orduan, artea gertaera antropologiko gisa ulertu da, bizitzarekin elkarrizketan aritzeko jarduera eta jolasteko eremu bezala. Winnicott-en ikuspuntura hurbilarazten du horrek. Horren arabera, sormena, bere osotasunean, bizitzarekin lotzen da. Artistarengan sormen gisa ezagutzen den horixe bera da kirolariarentzat trebetasuna, entrenamendua, borondatea, diziplina eta kemena dena.

Marinaren iritzi, *"(…) adimenak bideratzen duen mugimendu muskularraren itxuraldatzeak bere poetikaz hitz egitera bultzatzen du".*[209] Horrek artearen eta jolasaren balio komun baterako bidea ematen du: balio dinamikoa. Marinak jarraitu zuen: *"Asmatu eta onartutako irrealitateek zuzendutako aukera askeak sortzen dituzte. Jarduera hori adimen sortzailearen esentzia da. Mugimendu adimentsuan aurkitzen diren elementu guztiak maila guztietan birtopatuko dira. Sormenaren oinarrizko egitura eraikitzen dute".*[210]

[206] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit.
[207] INNERARITY, Daniel. *El deporte como arte dramático*. Op. Cit.
[208] MARINA, Jose Antonio.*Teoría de la inteligencia creadora.* Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1993.
[209] Ibidem. 20.-21. or.
[210] Ibidem. 89. or.

Marinak, saskibaloiko partida batean sormen jardueraren elementu estruktural guztiak bereizi daitezkeela azalduz ondorioztatu zuen bere hipotesia: proiektu baten asmaketa, bere promulgazioa, gauzatzeko operazioak eta ebaluazioko ekintzak. Eta honetan guztian, noski, *"(…) sormen adimena dela aukeren gauzapena bideratzen duena".*[211]

Sormenari buruzko Csikszentmihalyi-ren[212] idazkiak hipotesiak sendotzeko baliagarriak dira. Pertsonaren perspektibatik hasita garatu zuen bere ikerketa, eta hortik, kultura, gizarte eta gizakia modelo holistiko batean ulertzen saiatu zen. Haren ustez, sormena pertsonaren eta testuinguru soziokultural baten arteko elkarrekintzan sortzen da, eta hau bideratzeko, oinarrizko hiru elementu beharrezkoak direla azaldu zuen: arau sinbolikoak dituen kultura, eremu sinbolikoan berrikuntzak ekarriko dituen gizakia eta berrikuntza hauek onartu eta balioztatuko dituen adituen taldea.

Sormena ikertzeko bi arrazoi nagusi daudela baieztatu zuen psikologoak. Alde batetik, sormenaren emaitzek kultura aberasten dutela uste izan zuen, eta gure bizimoduaren kalitatea hobetzen dutela. Bestetik, ezagutza horrek gure bizitzak interesgarriagoak eta emankorragoak bilakatzen irakats dezaketela ere azaldu zuen. Bi horiek jolasera eta kirolera aplikatzeko modukoak lirateke.

Marinaren ustez, sormenak aukerak asmatzen ditu. Animaliak heredatutako teknika bat errepikatzen du; gizakiak, berriz, teknika berriak sortu eta bere obra berak eraikitako plan zehatzetara moldatzen du. Egiteko modu horri, arazo berriak konpondu eta errealitaterako doikuntza malgua zilegitzen duena, adimena deitzen dio. Berriz ere, malgutasuna aipatzen da, pentsamendu dibergentea eta zoriarekin zeharo lotuta dagoena.

Marinak giza adimena *" (…)askatasunak itxuraldatutako animalia adimena"*[213] bezala definitu zuen, eta horri gehitu zion: *"Adimena, askatasuna eta sormen subjektibotasunaren eraikuntza parean doaz. Jarduera horrek errealitatea ere eraldatzen du, eta hortik aukera askeak sortzen hasten dira".*[214] Ikuspuntu horrek jolasaren eta artearen oinarrizko balioak dakartza, hala nola, balio askatzailea.

Bestalde, Jaussek, *Esperientzia artistikoaren apologia txikian,*[215] azaldu zuen arteak, jolasak bezala, askatasunerako bidea eskaintzen diola gizakiari, eta bide hori hiru planotan gauzatzen dela azpimarratu zuen: produkzioa (*poiesi*a), harmena (*piesthesi*a) eta identifikazioa (*catarsi*a).

Kategoria horien artean, ikerketaren xedearekin -sormen prozesuak- lotura estuena mantentzen duena aldaera *poietikoa*[216] da. Jaussen iritziz, ezagutza egintza modu hauen bitartez sortzen da:

---

[211] Ibidem. 92. or.
[212] PASCALE, Pablo. *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Miháli Csikszentmihaly*i. Arte, individuo y sociedad. 17. lib. 2005. 61.-84. or.
[213] MARINA, Jose Antonio.*Teoría de la inteligencia creadora.* Op. Cit. 27. or.
[214] Ibidem. 27. or.
[215] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Op. Cit.

1) Kontzientzia “produktiborako” -sormen prozesuari so egiten diona-, bere obra gisa mundu baten eraikuntzaren bitartez.
2) Kontzientzia “hartzailerako”, mundua beste modu batean jasotzeko aukera aprobetxatuz.
3) Azkenik, obrak eskatzen duen iritzia onartuz edo “identifikazioan”, aurretik ezarritako akzio arauen arabera. Komunikatzeko funtzioarekin lotzen den hirugarren plano horri dagokionez, Jaussek maila emozionalean gertatzen diren subjektuaren hainbat erreakzio proposatu zituen: *bateragarria*, *harridurazkoa*, *katartikoa*, *sinpatetikoa* eta *ironikoa*. Sailkapen horrek jolasa kokatzeko ere balioko du. Jolasa, berez, eredu *bateragarriaren* barruan sartuko litzateke, parte hartzeko bere gaitasun propioarekin eta xarma kolektiboarekin. Horrez gain, ikerketa honek joera ironikoarekin ere harremana du.

Poiesi kategoriaren bitartez, artea “arte handiaren”[217] eta “arte auratikoaren”[218] mugapenetatik aske agertzen da. Ez da jadanik jeinuen sormena, baizik eta des-kubrimendu bat, des-estalketa. Esentzian datza, transzendentzian baino gehiago. Eusten duen jolasari so egiten dio.

Flusserrek, tradiziozko irudimena eta prozedura konputazionaletatik eratorritako irudien sormena bereizten zituenak, gizarte telematikoaren burujabetzea gauzatzeko, beharrezkoa jo zuen sormen egintzaren desmitifikazioa. Horretarako, mirari, Jainko eta “Artista”ren ideietatik askatu beharko litzateke, eta jainkoen aurka altxatzen den jokalarien gizartean amaitu. Flusserren ustez, giza maila batean informazioarekin jolasteko aukera hori askatasunaren berezko baldintza da.

*Poesi*a baino gehiago, oraindik antzekoagoa da jolasaren zentzuarekiko *autopoiesi* terminoa: *autopoiesi*a bere burua emaitzatzat duen antolatzeko sistema baten gaitasuna da. Ez dago desberdintasunik produktorearen eta produktuaren artean. Unitate *autopoietiko* baten izatea eta egitea banaezinak dira, eta horrek antolatzeko berezko modu bat bideratzen du. Gure esperientziak gure estrukturarekin bat egiten du era hautsezin batean.[219]

Jolasa, horrela pentsatuta, benetakoaren izate bera da, eta, horrekin, artearen izatea da. Artea eta jolasa xalotasuna dira, *telos*ik eta *logos*ik gabeak. Artearen jolasak, imajinaren lengoaia eta errepresentazioaren bide aseak ukatzen ditu, bizitzaren alde ez-errepresentatiboak, ez-bisualak agerian jartzeko eta “arte handitik” bereizten saiatzeko. Artistak irudiak estalitako espazioak azaltzen ditu. Horretarako, arrailduretan iraizten da, ezkutatuta dagoena nabarmentzen hasten den mugetan.

---

[216] Artearen bitarteko gizakiaren asetasuna ulertzen da *poiesi* gisa, munduan norbere burua ederto aurkitzeko aukera eskaintzen duena, mundua bere obra bihurtuz eta zientzia eta lan mekanikotik bereizten den ezagutza bideratuz.
[217] “Arte handia”, egia eta ezagutzaren kontzeptu integrala formulatzen duen artearen paradigma da.
[218] “Aura”, Walter Benjaminentzat, obra originalarekin topo egiten dugunean gertatzen den esperientzia estetikoa zen. Benjaminek esperientzia estetiko hau obrari izaera eskuraezina esleitzen dion urruntasun baten agerpen errepikaezin bezala definitu zuen. BENJAMÍN, Walter. *Discursos Interrumpidos I.* Taurus Ediciones. Madrid, 1987. 25.-28. or.
[219] VARELA, Francisco J. *Autopoiesis y una biología de la intencionalidad*. 1993. http://www.sindominio.net/~xabier/textos/traduccion/varela.pdf

Edertasunaren kontzeptuaren bitartez Schillerrek ezarri zuen funtzio ludikoaren eta estetikoaren arteko harremana Jaussek ere azpimarratu zuen: *"Hortik, gure sentsibilitate naturalarentzat, ederraren kontzeptuari zergatik gustukoa dugun ezin galdetzea egokitzea. Helburu bati erreferentzia egin gabe, erabilgarritasunik itxaron gabe, ederra autodeterminazioko zorte baten pean betetzen da, eta bere burua irudikatzean gozamena aurkitzen du".*[220] Baieztapen hori egiteko, Gadamerrek Kanten ikuspuntura jo zuen. Kantek kontzeptu eta esanahietatik aske dagoen edertasuna definitu zuen.

Ikuspuntu antropologiko batetik, Gadamerrek jolas, sinbolo eta festaren elementuen bitartez deskribatu zuen artea, eta horien artean, antropologikoki gehiegikerian oinarrituta dagoen jolasa aukeratu zuen gizakiaren artearekiko berezko joera azaltzeko. Gadamerren definizioan, jolasak *"(…) helburu edo helmuga batera jotzen ez duen automugimendua, mugimendua mugimenduagatik baizik (…)"*[221] dakar.

Sormen prozesu hori nola garatzen den aztertzeko, Csikszentmihalyi, Anton Ehrenzweig eta Marinaren ikuspuntuak aintzat hartuko dira.

Csikszentmihalyiren iritziz, sormen prozesua ez da lineala, errepikaria baizik, eta hainbat denboraldi ditu, tratatzen diren gaien araberakoak. Batzuetan, ideia sortzaile batek intuizio sakon bat eta beste txikiago asko dakartza. Beste batzuetan, oinarrizko intuizioa pixkana-pixkana agertzen doa, banatutako eta loturarik gabeko distiren bidez, inkubazio luze baten ondorioz. Eliteko kirolari baten prestakuntza bezala, sormenak denbora, esfortzua eta entrenamendu gogorra eskatzen baititu.

Csikszentmihalyik bost etapa bereizi zituen sormen prozesuan. Ez dira baztertzaileak eta zenbait alditan gainjarri eta errepikatu egiten dira, prozesua amaitu aurretik:

1. Prozesuen agerpena. Arazoak bideratzen dituzten hiru iturri daude: esperientzia pertsonalak, domeinuaren eskakizunak eta, azkenik, presio sozialak.
2. Inkubazioa. Prozesuaren alderik sormenezkoena da.
3. Intuizioa edo esperientzia. Topaketa bat sortzen da. Ideien arteko lotura inkontziente egoki batek kontzientziatik ateratzera behartzen duenean gertatzen da. Hirugarren etapa honek balio gorabeheratsuarekin bat egiten duela ikusiko da aurrerago.

4-5. Ebaluazioa eta gauzapena. Ordura arte lortutako loturetan ideiak zentzua hartzen duen konprobatzeko momentua da. Lau baldintza betetzea eskatzen du:

   a) Egiten ari den lanari arreta handia jarri behar dio, eta adi egon behar du medioarekin elkar eragiten duten ideia eta intuizio berrien agerpena dela eta.

   b) Helburu eta sentimenduei so egin behar zaie.

   c) Domeinuaren ezagutzarekin harremanak izan behar dira.

   d) Eremu bereko jendeari entzun behar zaio.

[220] GADAMER, Hans Georg. *La actualidad de lo bello.* Op. Cit. 16. or.
[221] Ibidem. 20. or.

Horretaz gain, Csikszentmihalyik gizabanakoaren sormen gaitasunerako oinarrizkoa izango den izaerari buruzko konplexutasunezko kontzeptu bat ere defendatu zuen, balio dibergentearekin zeharo lotuta dauden malgutasuna, egokitzeko gaitasuna eta halako jiteak dakartzana.

Funtsean uste zuen pertsona sortzaile batengan bat egiten dutela beste batzuengan aldi berean sortzen ez diren pentsamendu eta jokabiderako joerak. Ideia hori jolasean parte hartzen duten kontrako bi aldaeren zentzuarekin erlazionatu daiteke. *Paidi*a eta *ludus*a dira.[222] Horien bitartez, bai prozesu ludikoan, bai artistikoan, askatasunak eta arauekiko beharrek bat egiten dute.

Hortaz, pertsona sortzailearengan, modu dialektikoan aurkitzen diren aurkako hamar ezaugarri pare proposatu zituen:

1. Gizabanako sortzaileek indar fisiko handia dute, baina, askotan, isilik eta lasai egotera jotzen dute.
2. Bizkorrak izan ohi dira, baina baita xaloak ere.
3. Izaera ludiko eta diziplinarako joera bat egiten dute haiengan.
4. Irudimena eta fantasia, alde batetik, eta errealitatearekiko zentzu, finkoa bestetik, txandakatzen dituzte.
5. Kanporakoitasuna eta barnerakoitasunarekiko aurkako joerak izaten dituzte.
6. Apaltasuna eta harrokeria erakusten dute aldi berean.
7. Munduarekin erlazionatzeko, pertsona sortzaileek era askotako erreakzioak izan ohi dituzte.
8. Tradizionalak eta kontserbadoreak, bihurriak eta ikonoklastak dira aldi berean.
9. Euren lanarekiko kemen handia sentitzen duten heinean, objektiboak izateko gaitasuna ere badute.
10. Sentsibilitateak mina eta plazera sentitzera eramaten ditu. Gozamenari buruzko atalean sakontasunez landuko da aurkako bi sentimendu horien bat-egitea.[223]

Bestalde, Anton Ehrenzweigen iritziz, sormen egintzak hiru faseri erantzuten die:

1. Hasierako fasea ("eskizoidea"). Etapa honetan gizabanakoak niaren zatiak proiektatzen ditu obran. Elementu horiek akzidentalak eta zatikatuak direla antzeman daiteke. Csikszentmihalyik deskribatutako hirugarren fasearen antzera, hau ere balio gorabeheratsuarekin, zoriarekin, lotu daiteke.
2. Bigarren fasea ("obsesiozkoa"). Artearen azpiegitura sendotzen duen analisia egiten da, baina ez du zertan azaleko egituraren zatikatzea murriztu.

[222] Ikus 5.2. atala.
[223] Ikus 5.3.2.2. atala.

3. Hirugarren fasea ("erretroinjekzioa"). Fase honetan, artistaren niak obraren ezkutatutako azpiegitura berreskuratzen du, maila mental nagusi batean.

Hirugarren fasean, Ehrenzweigek azaldu zuen des-ezkutaketaren ideiak Nietzscheren artea jolas gisa ikuskerara eramaten duela.

Heraklitoren pentsamoldea oinarritzat hartuta, Nietzschek existentzia jolasaren sen gisa ulertu zuen, eta fenomeno estetikoa bilakatu zuen, moral edo erlijioso bihurtu beharrean. Filosofoak bilakaeraren baieztapena defendatu zuen, eta bilakaerak eta izateak, anitzak eta bakanak, bat egiten zutela uste zuen. Zoriari buruzko haren ikuspuntua gai honi dagokion atalean aztertuko da.

Nietzschek artea aurkako bi indarren bizi irrika bezala definitu zuen: apolotarra eta dionisiakoa. Biak elkarren artean kitzikatzen dira, eta gero eta kementsuagoak diren emaitzak sortzen dituzte. Euren bitarteko gisa, arteak zubi lana egiten du.

Apoloren maskara ederraren atzean, itxura, ordenatua, harmonikoaren bulkada eraikitzailea dena, kaotikoa, formarik gabekoa, Dioniso bera dago. Eta kapituluaren hasieran ikusi den legez, artean bertan des-estalketa suertatzen da. Des-ezkutaketa hori, aldi bereko eraikitze eta desegite dionisiakoaren errealitatea besterik ez da.

Artistaren ikuspuntutik, sortzailea jolastu eta bere bulkadaren emaitza artistiko gisa fenomenoaren itxura ederra sortzen duen neurrian ulertzen da jolasa. Bertan bere burua aurkitzen du. Artista, jokalaria bezala, aukera guztietara irekita, Dioniso kaotikoan barruan sartzen da, eta hura eraldatzen du Apoloren itxura emanez.

Jolasaren printzipio eraikitzaile-hondatzaile horri nozio honen oinarrizko izaera gehitu behar zaio, helbururik gabeko ekintza bat izatearena, hain zuzen ere.

Dionisoren esanahi gorena, arinagoak bihurtzean, jolas irrika eskaintzea dela esan liteke labur. Horrela, existentziak berrerosteko aukera dauka, artelan bihurtzen den heinean. Nietzscherentzat jolasa zen lan garrantzitsuekin aritzeko bide bakarra.

Artistak gauzatzen duen des-estalketa horrek *Ederra eta okerra*[224] liburuan ikertu zuen Trías-ek, eta "okerraren" kontzeptuarekin -*unheimliche*- lotura estua du. Freudek aurretik analizatutako kontzeptu hau, okerra, etimologikoki zeharo erlazionatuta dago zoriaren alde negatiboarekin, patu txarra, zorte makurra, zoritxarreko adurrari dagokionez. Esanahia, zentzu lokal eta sinbolikoan, ona, egokiaren aurkakoarekin lotzen da.

[224] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Op. Cit.

Freuden ustez, *"(…) erreprimitutako haur konplexuak kanpoko inpresio batek eragiten dituenean edo gainditutako antzinako usteak konfirmazio berri bat aurkitzen dutela antzematen denean"*[225] agertzen da okerraren sentsazioa. Hala eta guztiz ere, efektu artistikoa babestua manten dadin, benetakoa eta fikziozkoa anbiguotasunean bildu behar dira, eta okerra artistikoaren bitartez ezkutatuta agertu. Okerraren eta zoriaren arteko harremana, zori objektiboari buruzko atalean aztertuko da sakon.[226]

Schillerrek jadanik definitu zuen artelana bizirik dagoen forma bezala, *"(…) desiraren alde txarra eta iluna eta, erabat estali gabe, hura josi, egin eta eraldatzen duen estalkiaren arteko hitzartze eta sintesi gisa".*[227] Forma ordenatua eta ederra duen estalki bat; bertatik kaosak, formarik gabeak, zoriak distira egin dezakete: *"Kaosa benetan barruan eraman beharra dago, izar dantzari bat sorrarazteko"* (Zaratustra).[228]

5.3.1.2. *Alea.* Balio gorabeheratsua

Laugarren kapituluan ikusi den moduan, *alea*k zortean, jokalariaren eskuetan ez dauden jolasak izendatzeko balio du.

Zorizko joko puruak badira ere (4. kapituluan ikusitakoak), prozesu ludiko guztiek tentsioko elementu bat dakartela baieztatu da. Hortik dator haren garrantzia aldarrikatzea eta sormen prozesuetan betetzen duen lekua analizatzeko nahia.

Zoria, ikerketaren objektua izanik, laugarren kapitulua haren definizioari, jolasen eboluzioarekiko terminoaren karakterizazioari, era askotako zorizko jokoen sailkapenari eta gaur egun haiek duten garrantziaren ikerketari eskaini zaio.

Zoriaren eta jolasaren arteko harremana sakonki aztertu ondoren, jolasaren eta artearen balio gorabeheratsuaren arteko erlazioa zehazteko ahalegina egingo da atal honetan, balio sortzailearekin lotuz betiere.

Ez dira landuko jokalariaren aurrean "buruhauste" gisa agertzen diren jolasak, egitura logiko bat dutenak eta pisten bitartez ebazten direnak. Aitzitik, ikerketa honetan azaldu nahi den jolasaren esentzia, artearen jolasaren esentzia, ez da estatikoa, eraldatzen doa jokalariak hartzen dituen erabakien arabera. Erabaki horiek hartzea jolas honen funtsezko ezaugarria da, eta ezustekoa zoria agertzen denean suertatzen da bere aberastea. Jolasak gauza asko gerta daitezen ekarri behar du.

---

[225] Ibidem. 48. or.
[226] Ikus 6.2.1.1.1. atala.
[227] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Op. Cit. 50. or.
[228] Ibidem. 81. or.

Zentzu horretan eta ikerketaren ikuspuntutik, jolasa pentsamendu deterministaren kritika gisa agertzen da, ez-kausaltasunaren eremuan parte hartzen duen heinean. Jolasak, beharrak eta arauek zoriarekin bat egiten duten banatutako espazio irekia bideratzen dute.

Wagensbergek prozesu biologikoaren, artearen eta bizitzaren arteko zenbait analogia ezarri zituen, eta prozesu horien sormenezko gaitasuna ahalbidetzen duen ziurgabetasuna aldarrikatu zuen: *"Naturan, xakean, zigor zuzenbidean, etikan eta trafikoan gertatzen da, besteak beste. Naturak kontingentziako dosirako eskubidea du. Horretan datza eboluzio biologikoaren sormena, eta baita xakeko jokalariarena, (deitoratutako) gaizkilearena edo (ospatutako) artistarena ere".*[229]

Dualtasun horrek -legearen eta zoriaren arteko bat-egitea- ezegonkortasun forma bihurtzen du jolasa, eta, aldi berean, aldaketetarako prest egotera bideratzen du. *I Chinga* bezala,[230] kausaltasuna oinarritzat duen Mendebaldeko pentsamoldearen aurrean, jolasak kasualtasunaren alde egiten du, ikerketak sormen prozesuen zalantzagarritasuna defendatzen duen modu berean.

Bai prozesu artistikoa, bai prozesu ludikoa, helbururik gabeko prozesuak bezala definitu dira, aurrepentsatutako ideia batetik garatzen ez direnak eta helburu zehatzik bilatzen ez dutenak. Bizi esperientzia berdintsua da. Zoriontsuak izaten ahalegintzen gara, gure objektiboak heltzen saiatzen gara baina, *"(…) zoriontasuna desiren asetasuna bezala ulertzen duenak erabat ase ez daitezen saiatu behar du, Oscar Wilde-k asmatu zuen bezala, zerbait desiratu eta ez lortzea baino txarragoa baitago: lortzea".*[231]

Zoriontasunaren zentzua, artearena eta jolasarena bezala, ez-jakitearen zalantzagarritasunean datza, bizitzearen zorian, hain zuzen ere: *"Mundua ez da behingoz sortzen gutako bakoitzarentzat. Bizi igarotzean susmatzen ez genituen hainbat gauza gehitzen joaten dira".*[232] (Marcel Proust). Brian Sutton-Smithek zoriari leku abantailatsua eskaini zion eguneroko bizitzan: *"Etengabe, gure bizitzetako kontingentziei aurre egiten diegu, arrakasta porrotaren gainetik eta bizitza heriotzaren gainetik nagusitu daitezen. Jolasa eguneroko existentzialismo horren eredua izan daiteke".*[233]

Helbururik gabeko helburu horrek Csikszentmihalyiren[234] sormenari buruzko ikuskerara darama. Haren ustez, ezinezkoa da sormen prozesua pertsonaren ikuspuntutik soilik ulertzea; aitzitik, eremuaren eta domeinuaren arteko integrazioa prozesua aberasten duen funtsezko baldintzatzat hartu zuen. Horrela, sormen prozesuak arrazionala ez den sekuentzia baten ezaugarriak jasotzen ditu, prozesu sortzailearen jarraipenezko etapa arrazionaletan banatutako irakurketa algoritmikoaren kontra.

[229] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas.* Op. Cit. 35. or.
[230] Ikus 4.3.2.1. atala.
[231] INNERARITY, Daniel. *Ética de la hospitalidad*. Ediciones Península. Historia, Ciencia, Sociedad. Barcelona, 2001. 91. or.
[232] Ibidem. 5. or.
[233] HAINBAT EGILE. *Homo ludens ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. Op. Cit. 27. or.
[234] CSIKSZENTMIHALYI, Mihali. *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención.* Ediciones Paidós. Transiciones. Barcelona, 2004.

Csikszentmihalyik, fenomenoaren konplexutasunaren onarpenaren arabera, zalantzagarritasuna sormen prozesuaren berezko ezaugarria dela onartu zuen.

Halaber, *Artearen ordena ezkutuan*[235], Ehrenzweigek adierazi zuen *"(…) bilaketa sortzailea pauso eta etapatan garatzen dela, eta horietako bakoitzak azkeneko ebazpenarekin konektatu ezin daitekeen behin-behineko emaitza irudikatzen du".*[236] Jolasa, eta baita ikerketa honetan analizatuko diren sormen prozesuak ere, dudazko jardueratzat jotzen dira, batean zein bestean, emaitzaren gaineko zalantza azkenera arte mantendu beharra dagoelako.

Karta joko batean, emaitza zalantzazkoa ez denean, jokatzeari uzten zaio, eta guztiek erakusten dituzte euren kartak. Edozein kirol probatan, parte hartzaileen indarrek parekatuta egon behar dute, bakoitzak bere zortea azkenera arte defendatu ahal izan dezan. Trebetasunezko edozein jolasek, definizioz eta jokalariarentzat, jokaldi batean huts egiteko arriskua dakar. Hau da, galtzearen mehatxuak bertan egon behar du beti, bestela jolasa dibertigarria izateari utziko diolako. Eta gozamena, dibertimendua, jolasaren berezko ezaugarria dela kontuan hartu behar da. Jokalari bat besteak baino hobea denean, esfortzurik gabe irabazten duenean, jadanik ez da inoiz dibertitzen.

Zoriontasunarekin antzeko zerbait pasatzen dela esatera ausartu da ikerketa aurretik. Innerarityk honako hau baieztatu zuen: *"(…) gure bizitzak ez du programa edo aurreikuspen plan baten forma. Besteak beste, eraikitzen joan garen gailentasunak denborarekin eraldatzen joan daitezkeelako. Bizi helburuen ordena egoki baten ideia, betirako ezarrita, sostengaezina da; bai onean, bai txarrean, gure asmoen balorazio berri bat aholkatzen duten egoerak sor daitezke".*[237]

Artean zerbait berdintsua gertatzen da. Sormen prozesuan ekintza beti da zehatzailea. Prozesuan zehar hainbat topaketa gauzatzen dira, eta horietan, artistak bere aukerak egiten ditu obra eraikitzeko asmoz. Ehrenzweigen hitzetan: *"Pentsalari sortzaileak (…) erabakiak sustatu eta hartu egin behar ditu, azkeneko produktuarekin haien lotura ikusteko gaitasunik gabe".*[238] Eta ondoren, jarraitu zuen: *"Diseinu on bat egiteko, beharrezkoa da prozesua azkeneko emaitzarekin ageriko harremanik ez duten etapetan banatzea".*[239]

Egoeraren etengabeko berrikuntza sumaezina sortu beharra dago; futbolean eraso eta kontraeraso bakoitzean, tenisean pilota aldaketetan edo xakean aurkakoak pieza mugitzen duen bakoitzean gertatzen den bezala. Jokalariak *"(…) harriduraren etengabeko itxaropenarekin jarraitu behar du partidaren korrontea".*[240]

---

[235] EHRENZWEIG, Anton. *El orden oculto del arte.* Biblioteca universitaria Labor S.A. Barcelona, 1973. 67. or.
[236] Ibidem. 67. or.
[237] INNERARITY, Daniel. *Ética de la hospitalidad*. Op. Cit. 91. or.
[238] EHRENZWEIG, Anton. *El orden oculto del arte*. Op. Cit. 67. or.
[239] Ibidem. 67. or.
[240] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 94. or.

Jolasa, artea, bizitza bera ere, aurkitzeko beharrean dautza: ezarritako arau batzuen mugen barruan askea den erantzun bat asmatzean, hain zuzen ere. Eremu horretan jokalari-sortzaileak duen askatasun horrek jolasak sorrarazten duen plazera azaltzen du. Jean-Paul Sartrek zioenez: *"Zoriaren eta eraikuntza artearen sekretua gordetzen duten koordenatuak dira, eta artistaren patua baieztapen hori kontingentzia gisa hartzean oinarritzen da".*[241]

Etengabeko eraldaketa horrek *heuretika*ren eremura darama. Horren bitartez, sormena *"sorpresa eraginkorren"*[242] asmaketa gisa ulertzen da, eta horrek *"(…) `ezagutza estetikoa´, ´esperientzia estetikoa´ eta `gozamen estetikoaren´ garapen erraza, kulturala, historikoa"*[243] baimentzen du (Juan Luis Moraza). *Heuretika* pertzepzioan (estetika), ekintzan (etika) eta ezagutzan (logika) gertatzen den topaketa da. Hasieratik argi utzi nahi izan da helburua sormen prozesua bai jolasarekin, bai "egitearekin" eta "jakitearekin" erlazionatzea dela.

Berriro ere, Merrellen saioa[244] aipatu beharra dago. Bertan, jolas finituen seriotasuna eta jolas infinituen zorizkotasuna kontrajarri zituen. Eta artea jolas infinitua den legez: *"(…) Seriotasuna da berezkotasunera ixten dena, zorizkoa den guztitik, dadoen jaurtiketatik, ihes egiten duelako. Seriotasunez jolasteak aurrez ezarritako ondorioak dakartza. Modu jolasgarri batean aritzeak askatasunera irekitzen gaitu, doako gogoeta purura, aukera guztietara, kosta ahala kosta".*[245]

Segidan, Merrellek jolasaren eta artearen prozesu irekia eta zehazgabea berretsi zuen, eta azkenaren ekintzaren betierekotzako balioa zehaztu zuen: *"Jolas infinituan parte hartzen dutenek helburua ukatzen duten neurrian, aukera guztiei atea irekita mantenduz, gidoi eta trama guztiak alferrikakoak dira. Jolasa pragmatikoa da soilik".*[246]

Ikusi denez, artearen jolasa, bizitza bezala, zalantzaz, zoriz beteriko eremua da, eta hor artistak, jolasten jarraitu ahal izateko, bere erabakiak hartu behar ditu. Orduan, balio sortzaileak eta balio gorabeheratsuak bat egiten dute.

Sormen prozesuari dagokionez, jarraian aztertuko da artistak nola eta zeren arabera egiten dituen bere aukerak.

Sormenari buruzko bere eredu eboluzionistan, Joseph Campbell-ek[247] ideia sortzaileak garatzeko bi mekanismo daudela baieztatu zuen. Alde batetik, "bariazio itsua" izeneko lehenengo etapa bat definitu

[241] GIUDICI, Alberto. *Anna Eckell, el azar como forma de arte.* 2001. http://www.clarin.com/diario/2002/06/15/s-03610.htm. 2007ko martxoaren 8a.
[242] MARINA, José Antonio.*Teoría de la inteligencia creadora.* Op. Cit.
[243] HAINBAT EGILE. *Arte+Saber*. Op. Cit.
[244] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit.
[245] Ibidem. 93. or.
[246] Ibidem. 94. or.
[247] PASCALE, Pablo. *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Miháli Csikszentmihalyi*. Op. Cit. 83. or.

zuen. Bertan, sortzaileak ideia bat aukeratzen du arrakastatsua izango den ala ez jakin gabe. Kaosetik sortutako topaketak dira, zorian jatorria dutenak eta sortzaileari hautaketak egiteko baliagarria zaizkionak. Marinaren hitzetan: *"(…) egia da proiektua bilaketa gai erromesa izaten hasten dela, agian zoriak eraginda, baina azaldu beharra dago zergatik hasiera txiro honen eragin misteriotsuak sormen egintza zuzentzen, indartzen eta kontrolatzen hasten diren".*[248]

Csikszentmihalyiren ustez, sormen prozesuaren lehenengo fase horren aberastea ideia asko izatean oinarritzen da, hauetatik bat ona izateko aukera gehiago baitaude: *"Asko izan eta txarrak baztertu behar dira".*[249]

Merrellek *poietai*en -artistak, asmatzaileak, narratzaileak, mitologikoak, zientzialari puruak- aukeren sormenera jo zuen, eta sormen ekintzaren zalantzazko izaera berretsi zuen. Merrellen ustez, arteak ekintza eremutzat aukera purua hartu zuen: *"Benetako artea, etengabe irekita mantentzen da, eta bukaerarik gabeko etorkizun baterantz bideratzen da".*[250] Eta jarraitzen du: *"Artista ez da artista, metodologien araberako zenbait aukera eta teknika garatu dituelako. Arteak ez ditu preskribatutako eginkizunak ezartzen, eta horregatik da hain zuzen ere artea. Artea ez da metodo baten bitartez bilatzen den zerbait, topatu egiten da; ez da asmatzen, aurkitu egiten da".*[251]

Campbellek "zenbait ideiarekin jolasteko" ikertzailearen izaera ludikoa berreskuratu zuen, ondoren, egokiena den aukeratu ahal izateko. Egileak definitu zuen bigarren etapan, "gordetze selektiboa" gertatzen da. Etapa horretan, domeinuak, sortzaileak eragiten duen ideia etorkizunerako aintzat hartu edo galtzen uzten du.

*Agon*ari dagokion atalean ikusi denez, Csikszentmihalyik bost fase bereizi zituen sormen prozesuan. "Prozesuen agerpena" gertatzen zen lehenengoan arazoak hainbat iturritatik zetozen. Campbellen "bariazio itsua" bezala, ideiek zorian, akatsean izan dezakete jatorria, eta, ondoren, aurkikuntza bihurtu. Sortzaileak egiten dituen hautaketen menpe dago hori.

Halaber, Ehrenzweigek egin zuen sailkapenean, lehenengo faseak, gizabanakoak niaren alde zatikatuak proiektatzen dituen "eskizoide" izenekoak, Campbellen "bariazio itsua" eta Csikszentmihalyiren "prozesuen agerpenarekin" bat egingo luke.

Zoria ideien sortzailetzat hartzeko, artistak prest egon behar du, noski. Haren aukeratzeko ahalmena, askotan errepikatu den bezala, trebetasunetik, lanetik, diziplinatik eta esfortzutik dator. Orduan, sormena oinarrizko bi balioren bat-egite bihurtzen da: balio gorabeheratsua, -*alea*- eta balio sortzailea, -*agon*-.

---

[248] MARINA, Jose Antonio .*Teoría de la inteligencia creadora*. Op. Cit. 156. or.
[249] Ibid. 83.
[250] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 101. or.
[251] Ibidem. 101. or.

Bi balio horien konbinaziorekin lotuta, “seigarren zentzumena” edo “bihozkada” izenekoarekin topo egiten da. Chris Markerrek horrela azaldu zuen lotura hori: *“Zoriak kointzidentziekin nahastu ezin diren intuizioak ditu”.*[252]

Askotan, egiaztatu ezin daitekeen informazioa izaten da, afektiboki durundi egiten duena, sumatzen da. William Jamesek hala azaldu zuen: *“Filosofo orok edo pentsamenduaren eboluzioan lagundu duen edozein zientzia gizona egia norabide zehatz batean eta ez bestean funtsatzen den elkarren arteko konbentzimenduan oinarritu da, eta hura funtzionarazten, fruiturik onenak eman ditu”.*[253]

Egoera bat, pertsona bat, liburu bat, hau da, sentipenezko edozein esperientzia iradokigarria suertatzen denean, aukera asko eskaintzen dituelako da. Sortzaile artistiko eta zientzialariek aukera horiek jaso eta aurkikuntzak bihurtzeko gaitasun aparta dute. Jamesen ustez: *“(…) bizitza parrastatze oparoa da, eta bertan aukeratu beharra dago”.*[254]

Deleuzek bere *Pintura. Diagramaren kontzeptua*[255] liburuaren azken kapituluan Spinoza-ri buruzko seminarioa jaso zuen. Bertan, sormen prozesuaren “ziurtasunei” buruz aritu zen, ikusiko den intuizioaren gaiarekin nolabait erlaziona daitekeena.

Musikari, idazle, filosofo edo artista batek kanpoko mundukoa ez den baina honekin berezko harremana duen zerbait hautematen duenean gertatzen denari buruz galdetu zioten Deleuzeri mintegian. Hau da, harremanen munduan, intuizio bat sumatzen denean, -ziurtasuna bilakatzen doana eta ondorengo lan guztia bideratuko duena- zer gertatzen den proposatu zioten.

Hau guztia, Spinozak definitutako hirugarren generoko ezagutzarekin lotu daitekeela adierazi zuen egileak. Filosofoak potentzia bihurtu den kontzientzia gisa hartu zuen ziurtasun hau. Intuizio hau kanpoko potentzia bat onartzen denean eta kanpoko potentzia hau norbere baitan dagoenean gertatzen da.

Berriro ere, zoriontasunari buruz hitz egin beharra dago, zoriontasun bitxi bati buruz. Spinozak deskribatutako hirugarren generoko ezagutzak behin-behineko zoriontasunezko aldietara eta ez-iraunkorretara heltzean du funtsa; inork kendu ezin digun zoriontasuna, hain zuzen ere. Eta Deleuzek honi gaineratu zion arteak kontzientzia modu hauek ezerk baino hobeto agertzen dituela.

Segidan, egilea Spinozak bere *Etikan* aurretik existitzen ez den bide gisa trazatzen duen bidearen hiru etapei buruz aritu zen. Lehenengo etapa batean, bi eratako pasioak daudela ohartzen gara:

[252] MARKER, Chris. *Exposición Magnum. 10 Secuencias.* CCCB. Barcelona, 2008.
[253] JAMES, William. *Pragmatismoa*. Klasikoak. Bilbao, 2001.
[254] MARINA, Jose Antonio .*Teoría de la inteligencia creadora*. Op. Cit. 138. or.
[255] DELEUZE, Pilles. *Pintura. El concepto de diagrama*. Cactus. Serie Clases. Volumen 4. Buenos Aires, 2004.

egiteko ahalmena handitzen dutenak, “potentzia alaiak” eta, aitzitik, murriztaileak direnak, “tristurako pasioak”.

Bigarren aldi batean, pasio alaiek objektuari eta gure gorputzari komuna zaion nozio bat eratzera eramango dute. Bigarren etapa honetara heltzeko, argiro, pasio alaiak hautatu beharra daude, nozio komun bihurtzen diren pasioak eta ideia egokitzat har daitezkeenak.

Deleuzek etapa hauetan zoriaren parte-hartzeari buruz ere idatzi zuen. Ez zuen ukatu norbaitek zoriz pasio alaiak esperimenta ditzakeenik. Baina horregatik subjektu horrek ez luke nozio komun bat sortuko, ezta bigarren eta hirugarren generoko ezagutza bat ere. Alaitasunaren erabilera txarra egin lezake. Hori gerta ez dadin, hautaketak egin beharra daude.

Laburtuz, Spinozak definitutako bigarren generoko ezagutzaren eskuratzearen eta balio sortzaile eta gorabeheratsuaren osagarritasunaren arteko analogia ezarri liteke.

Intuizioen gaia zehazki berrartuz, Charles S. Pierce-ren ikuspuntua aztertuko da jarraian.

Arrazoiaren eta intuizioaren arteko bat-egitea den aurrezteari Piercek “abdukzioa” zeritzon.

Dedukzioa emaitza bat ezartzeko arau zehatz baten aplikazioaren metodoa da. Indukzioaren arabera, ordea, sistematikoki errepikatzen diren kasu konkretuak ikusi eta ondorioz lege orokor bat sortzen da. Piercek zuzenki erlazionatuta ez dauden bi arazoen lotura gisa definitu zuen abdukzioa: *“Ez dedukzioak, ezta indukzioak ere, ezin diete inoiz pertzepzioaren datuei elementu txikiena ere gehitu… eta pertzepzioak soilki ez dira erabilera praktikoari, ezta teorikoari ere, aplika daitezkeen ezagutzak. Ezagutza erabilgarri bihurtzen duena beti dator abdukzioaren bidetik”.*[256] Ondorio bezala eta Nubiola-ren iritziz, *“(…) zientzian ideia berriak sartzearen eginkizuna abdukzioari dagokio beti. Sormena, hitz batean”.*[257]

Abdukzioa edo erretrodukzioa hipotesi adierazgarri bat sortzeko prozesua dela uste zuen Piercek. Ideia berri bat barneratzen duen operazio logiko bakartzat hartu zuen. Indukzioak balio bat adierazten du bakarrik, eta dedukzioak hipotesi baten beharrezko ondorioak garatzen ditu. Abdukzioa, berriz, *“(…) asmatzen saiatzea besterik ez da”*[258] (Pierce). Noam Chomskyren[259] ustez, esperientzien aberastasunetik eratorritako “seigarren zentzumena” izenekoak onar daitezkeen hipotesiei soilik jartzen die muga: *“Munduaren aldeen arteko konexioen pertzepzio inkontzientearekin lotzen den instintua da*

[256] TRÍAS DE BES, Fernando. *¿De dónde surgen las corazonadas?* El País Semanal. Familia. 2006ko apirilaren 9a. 99. or.
[257] Ibidem. 99. or.
[258] HAINBAT EGILE. *Arte+Saber.* Op. Cit. 87. or.
[259] Ibidem. 87.-88. or.

abdukzioa edo, beste era bateko terminoak erabiltzearren, mezuen komunikazio subliminala. Instintu horrek aurretiazko ziurtasun bat sortzen du, falta den informazioa gauzatzean datzana".[260]

Bere aldetik, Nietzschek definitu nahi den sormen prozesuarekin harreman estua duen zori eta patu terminoen arteko adiskidetza sortu zuen. Gizaki bakoitzak burutu behar duen barne ordenaziotzat jo zuen patua, zoriz jaso dituen elementuez baliatuz; horrela, patua bere borondatea gidatuko duen helmuga bihurtzen da, hots, bere bizitzaren berezko zentzua. Gizakiak, zoria gaindituz, bere indarra proba moduan jartzen du. Patua ez da zoriaren ukoa; ez da ustekabeko gertaeren arbuioa, baizik eta helburu bat bilatzen duen hauen ordenazioa eta egituraketa, ikusi denez, behin eta berriro eraldatzen dena.

Patua zatikatutako zerbait unitate bihurtzean oinarritzen da, zoria bakarrik dena artelan bihurtzean. *"Gizonen artean ibiltzen naiz ni -dio Zaratustrak- gizonen zati eta gorputz adarren artean bezala! Nire begientzat, gudatokian bezala, izugarriena gizona txikituta eta sakabanatuta aurkitzea da. Eta nire begiek oraindik iraganera ihes egiten badute, gauza bera topatzen dute beti: zatiak eta gorputz adarrak, zori ikaragarriak, baina ez gizonak!".*[261]

Zaratustra konpentsatzen duen bakarra etorkizunaren, litekeenaren ikuspena da; bakarrik berak berrerosten du iragana eta oraina. Ekintzaren eta etorriko den denborarekin duen konpromiso baten baieztapenaren proiektua da. Sormen prozesuan, zoriz eskaintzen zaizkion aukeren artean bere hautaketak egin behar ditu artistak, ondoren artelana sortzeko. Modu berean, gizakiari ere erdi bat zoriz ematen zaio, eta berari gelditzen zaio beste erdia, hau da, patuak, etorkizunak eraikitzea. Beste hitz batzuetan, zorizko balioaz gain, balio sortzaileak parte hartzen du, hots, jokalari-sortzailearen trebetasuna.

Nietzschek, guztiok gonbidatu gintuen jolasen eta zorien pista den bizitza honetara, eta gutako bakoitza, bere berezko jolasaren protagonista izatera bultzatu gintuen ere.

Horrela izendatu zuen Nietzschek bizitza, *"jainko-zorientzako dantza pista"*,[262] *"dado jokalari eta jainko-jokalarientzako jainkoen mahaia",*[263] baina bazekien, jolas horretan, borondateak duela azken hitza: *"Etengabeko transmutazioen ikuspenen esferan mantentzen denak, inoiz geldirik ez dagoen `hodeiertz´ baten barruan eta zenbakizko deskribapen batera mugatzen ez denak, edozein momentutan egiten du topo dantza batekin (Shiva), aurpegian irribarre batekin, eta doako ekintza bideratuko du, ironiarekin orain, burlazko ukitu txiki batekin, parodia bat, satira bat edo alegoria bat gauzatzen, aldi berean komedia edo tragediari buruz aritzen; horrela, jolas unibertsalaren (estetika, logika, etika) hirikide bihurtuko da".*[264]

---

[260] Ibidem. 87. or.
[261] NIETZSCHE, Friedrich. *Así habló Zaratustra.* Edicomunicación, S.A. colección Cultura. Barcelona, 1999. 35. or.
[262] Ibidem. 64. or.
[263] Ibidem. 64. or.
[264] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 105. or.

5.3.1.3. *Ilinx.* Balio hordigarria

Ilinx terminoak greziar jatorria du eta zurrunbilo edo zirimola esan nahi du. Hortik dator ere, hizkuntza berean, "zorabio" hitza (*ilingos*), joera hau azaltzeko baliagarria dena.

Era honetako jolasek hura batzen dute hain justu; zorabioaren bilaketan oinarritzen diren jolasak dira, eta pertzepzioaren egonkortasunezko unea apurtzean eta kontzientziari izu antzekoa ezartzean dautza. Errealitatearen deuseztapena dakarren espasmo batera heltzean oinarritzen dira.

Zorabioko jolasen adibide gisa, Cailloisek derbitxe hegalari eta mexikar hegalariak jarri zituen.[265] Lehenengoen teknikak haur jolasetara hurbiltzen duen heinean, bigarrenek akrobaziaren baliabide finak gogorazten dituzte.

Geroz eta arinago doan danborraren bitartez, derbitxeek euren buruari bira eginez bilatzen dute estasia. Cailloisen hitzetan: *"Kontzientziaren izua eta hipnosia paroxismo baten elkar banatutako bira amorratu eta kutsakor baten bidez lortzen da".*[266]

Derbitxeen kasua haurren antzeko jolasak ekartzen du gogora, eta ez dago zalantzarik hauetan: haurrek gozamena eta dibertimendua aurkitzen dute. Berdin antzera gertatzen da "urrezko artoaren" haitiar jolasean. Jolas horretan, bi haurrek eskuetatik heltzen diote elkarri eta besoei tira egiten diete. Gorputza tente eta atzerantz tolestuta dutelarik, oinak elkarren artean kateatuta mantentzen dituzte, biraka hasten dira arnasa galdu arte. Aldapa batetik botatzeak, txirristatik batetik irristatzeak, bizkor doan zaldiko-maldikoak, antzeko sentipenak ere sorrarazten dituzte.

Paul Virilio-k, *Desagerpenaren estetikan,*[267] "ez egoteari" so egin zion haurren halako jolasei buruz hitz egitean. Bertan ez-egote horrek segundo batzuk irauten du, eta bat-batean bukatzen da. Tarte horretan, zentzumenak esna daude, baina ez dituzte kanpoko inpresioak jasotzen. Derbitxeen eta aipatutako haurren jolasen kasuetan, hartutako abiadurak jolasaren luzera sentikorra eraldatzea lortzen du, bizitako denboratik banatu egiten du. Zorabioak, *"(…) inguruko guztia kaos distiratsu batera murrizten du".*[268] Jolas orok benetako munduarekiko aldatze espazio-tenporala dakar.

Era askotako mugimendu fisikoek ere antzeko sentsazioak eragiten dituzte, hala nola, itzulipurdia, arintasuna, espazioan erortzea edo irristaketa.

---

[265] CAILLOIS, Roger. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. Op.Cit. 58.-59. or.
[266] Ibidem. 59. or.
[267] VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1988.
[268] Ibidem. 11. or.

Mexikar hegalariei dagokienez, 20-30 metroko zutoin batera igotzen dira, eskumuturretatik hegal faltsuak daramatzatela, arranoak direla itxura egiteko. Gerritik soka batekin lotzen dira; ondoren, behatzetatik pasatzen dute, eta besoak zabalik dituztela, buruz behera jaurtitzen dira. Lurrera heldu aurretik, espiral baten antzera, hainbat bira oso ematen dute.

Paraleloki, ordena moraleko eta bat-batean gizabanakoaz jabetzen den zorabioa ere bada. Zorabio hori erreprimitutako desordenarekin eta desegitearen gustuarekin konparatzen da. Izatearen baieztapenaren forma zakarrak adierazten ditu. Cailloisek adibide hauek jarri zituen: *"Haurren artean, esku bero, janzki eta igel saltoaren kasuetan bereiz daiteke, askotan iskanbila lastertu eta iskanbila bilakatzen direnak. Nagusien artean, eremu honetan, mendiko lore altuak makila batekin ebakitzean esperimentatzen den kilikadura arraroa baino ezer esanguratsuagoa edo, teilatu batetik elurra jaurtitzea edo, ferietako karpetan adibidez ezagutzen den hordigarritasuna ere, hondakinezko ontzitegia zaratatsuki haustean sortzen dena".*[269]

"Urrezko artoa"ren eta haurtzaroko zaldiko-maldikoaren eta zibaren ostean, gizakiak hordigarritasunezko hainbat efektu eta dantzaldi bizi ditu, hala nola, baltsaren zurrunbiloa edo obsesiozko keinuketa urduriak. Eskiatzen, *puenting*a praktikatzen, parakaidismoa egiten edo auto edo motor bat bizkor gidatzen ere plazera sentitzen da.

Organismo helduengan intentsitate handiko sentsazio horiek eragiteko, makina indartsuak sortu behar izan dira. Horregatik, industria arora iritsi arte itxaron behar izan zen zorabioa benetako jolas kategoria bihur zedin. Makina horien artean, jolas parkeetako barrakak –gurpil handia edo errusiar mendia, esaterako–, abiadura handia hartzen duten auto eta motorrak edo arrisku kirolak praktikatzeko beharrezkoak diren tresna teknologikoak -murgilketa edo *puenting*a egiteko adibidez- aipa daitezke.

Hala eta guztiz ere, gozamen hori ez da gizakiaren pribilegioa. Animalien munduan zorabiozko izaera argia duten adibide ugari dago. Txakurrek euren buruaren inguruan bira egiten dute, buztana harrapatu nahian, jausi arte. Uretako arratoiak bueltaka arituz dibertitzen dira, ur-lasterraren mugimenduek herrestan eramango balituzte bezala. Baina hegaztiengan bereizten da, batez ere, hordigarritasunaren sentipen hori; horretarako, altuera handitik jausten dira, eta lurretik metro gutxira egon arte hegalak ireki gabe mantentzen dituzte.

Berriro ere antzematen da zorabiozko jolas horietan aurkako sentipenak biltzen direla aldi berean: plazera, beldurra eta mina, besteak beste. Cailloisek ederto adierazi zuen bezala: *"Indarra gozamena esatea da, antzeko gainezkaldia distrakzioa deitzea zalantzan jartzen dugu, espasmora dibertimendura baino gehiago hurbiltzen dena".*[270] Izan ere, ikuskizuna bilakatzen den era bateko jolasak badira, euren balio ludikoa galdu beharrean handitu egiten dutenak. Jolasaren izaera belikoaren atalean

[269] CAILLOIS, Roger. *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. Op.Cit. 61. or.
[270] Ibidem. 61. or.

aipatu zen, eta Cailloisek azaldutakoa primeran egiaztatzen du. Boxeoa edo borroka libretik eratorritakoak, adibidez. Horien esentziak zorabiozko terminoak definitzen duen momentuzko izua bilatzean du funtsa. Horrez gain, jolasaren ezaugarriak diren frogak onartu edo gaitzesteko askatasuna, muga hertsi eta aldaezinak eta gainerako errealitatearekiko banaketa bereiz daitezke bertan.

Argi dago zorabioa jokalaria azkeneraino horditzen duen sentsazioa dela, erabat erakartzen duela eta jolasaren berezko joera den esfera horretara daramala. Marinak honela deskribatu zuen atletaren esperientzia: *"Egia da automatismoak hainbesteraino ekintzaren jabe egiten direla, ezen korrikalariak bereak ez balira bezala, hanka batzuk ikusten dituen".*[271]

Sormen prozesuaren barne dagoen artistak antzeko sentipena esperimentatzen duela pentsa daiteke.

Adierazi denez, sormen prozesuak eta prozesu ludikoak aurkako izaera duten arren, arteak, jolasak bezala, esentzian, jarduera pozgarriak dira, eta bai artistaren, bai jokalariaren egunerokotasuna osatzen dute. Winnicottek esan zuenez, hordigarritasunezko, irrikazko gradu altua lortzen denean gertatzen da, baina jasanezina suertatzen den irrikazko neurri bat ere dagoela azaldu zuen.[272]

Eta aurrerago gehitu zuen: *"Jolasaren elementu gozagarriak instintuen esnatzea gehiegizkoa ez den inferentzia dauka; puntu batetik harago doanak honako hau dakar: i) Burutzea; ii) deuseztatutako burutze bat eta buruko nahaste-borraste sentimendua eta denborak bakarrik senda dezakeen deserosotasun fisikoa; iii) burutze alternatiboa (besteak beste, guraso, gizarte, norberaren haserrearen erreakzioaren probokazioa). Jolasa berezko asetasunezko puntura heltzen dela esan daiteke, esperientziak biltzeko gaitasunarekin bat egiten duena".*[273] Horrek esperientzia estetikoaren benetako zentzua ziurgabetasuna bera dela pentsarazten du.

Berriro ere, Tríasen hipotesia aipatu beharra dago. Ikusi zenez, okerraren kategoriak, bitarteko eta transformaziorik gabe, efektu estetikoa hausten zuen, *"(…) kaosa ikusten uzten duen beloa".*[274] Egintza artistikoak hordigarritasuna bideratu behar du, baina burutzera heldu gabe, ezkutatuta egon behar den hura azalerazten den momentuan, objektu artistikoaren edertasuna desegiten den moduan, burutzeak, estasiak ere artearen jolasaren deuseztapena dakarrelako. Rainer Maria Rilkek, edertasunari buruz hau adierazi zuen: *"Edertasuna jasan daitekeen izugarriaren hasiera da".*[275]

Zorizko balioaren atalean, zoriontasun berezia bideratzen duen Spinozaren hirugarren graduko ezagutza eta intuizioa aipatu direnean, ziurtasun hura potentziara altxatutako kontzientziatzat hartu da.

[271] MARINA, Jose Antonio .*Teoría de la inteligencia creadora*. Op. Cit. 93. or.
[272] WINNICOTT, Donald Woods. *Realidad y juego.* Editorial Gedisa. Barcelona, 2002. 76. or.
[273] Ibidem. 76. or.
[274] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Op. Cit. 52. or.
[275] RILKE, Rainer Maria. *Las elegías de duino*. La Nave de los Locos. Editorial MCA. 2000. 93. or.

Deleuzeren iritziz, maila hura ziurra eta zaulkorra da aldi berean. Une horretan horrenbesteraino gainez egiten du, ezen bere handitasunagatik abailduta sentitzen baita gizakia. Baina gauza ziurra da ere, kontzientzia honen objektua kanpotarra bada ere, barnean sentitzen delako.

Horrek hordigarritasuna ekartzen du gogora, jolasaren eta aztertzen ari garen sormen prozesuaren berezko *ilinx*a. Halaber, *paidia*ren eta *ludus*aren arteko aurkako eta osagarritasunezko jolasak dialektikaren garrantziari ekitera eramaten du.

Plazeraren eta burutzearen arteko muga horretan, Nietzschek definitutako hordigarritasuna dionisiakoarekin ere topo egiten da.

Nietzscheren ustez, artearen proposizio dionisiakoa etengabe desegiten duen eta bertan plazera aurkitzen duen munduaren borondatearen espresioa da. Poztasun estetiko horretan, Apolok parte hartzen du -forma eder eta ordenatutako estalkia- desegite horren konjuru gisa.

Ehrenzweigen hitzetan, Nietzscheren artearen printzipio dionisiakoak, kaotikoa eta hondatzailea aldi berean, barruko gogoaren jolas formal inkontzienteari so egiten dio. Printzipio formal apolotarrak, aldiz, sartze dionisiakoari forma ematen dio, amets eta artearen irudien bitartez. Nietzscheren ustez, edertasun klasikoaren gorentasunaren eta dotoretasunaren azpian, Grezia arkaikoko estasi basatiak ezkutatzen dira. Horrela, Nietzschek itxuraldaketa hori ametsaren eta artearen oinarrizko bi printzipio formalen etengabeko borroka gisa definitu zuen: Dioniso (Freuden *Thánatos*) eta Apolo (*Eros*).[276]

Horrez gain, Nietzscheren terminoetan, jolasa ez da erabilgarria, eta indarrez beteriko gizakiaren ideal gisa uler daiteke, haur gauza bezala. Jolasak dakarren kontrastaketak ez du helburu praktikorik. Sormen prozesua haurraren jolasaren antzekoa da; dena ematea, xalotasuna, asetasuna eta ahaztearen adierazpena da. Nietzscheren ustez, artista, Dioniso jainkoarentzat prest dago; haurra jolasari ematen zaion moduan ematen da, eta sormen egintzan munduaren jolasa antzematen da, Dioniso jainkoaren haurtasuna, hain zuzen ere. Merrellek horrela azaldu zuen: *"Jolas infinituaren parte hartzaileek hobeto garatzen dute euren ekintza nietzschear barre batekin; jolasak bere espresiorik gorena jolasaren jarraitutasunaren kontzientzia galtzen duenean lortzen du; parte hartzaileek jolasa bere helburura helduko ez den kontzientzia galtzen dute; hilkorrak direla ahazten dute; galdu egiten dira jolasaren bizi ekintzan".*[277]

Nietzscherentzat hala zen. Artea egon dadin, aurretiko baldintza fisiologia beharrezkoa dela uste zuen: hordigarritasuna. Hordigarritasun honek *"(…) makina guztiaren kilikortasuna handitu behar izan du; hori gabe artea ez da posible. Hordigarritasun mota guztiek, nahiz eta baldintzatzen duena oso*

[276] EHRENZWEIG, Anton. *Psicoanálisis de la percepción artística*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1976. 81.-82. or.

[277] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 96. or.

desberdina izan, hori lortzeko boterea dute; beroaldi sexualaren hordigarritasuna, batez ere, hordigarritasunaren formarik zaharrena eta primitiboena da. Desira handien atzean dagoen hordigarritasuna ere gehitu beharra dago, pasio biziena, festa, lehiaketa, ausardia, garaipena, gehiegizko mugimenduaren hordigarritasuna, krudeltasunaren hordigarritasuna, hondamendiarena: udaberriko hordigarritasuna adibidez edo narkotikoen efektutik eratorritakoa eta, azkenik, borondatearen hordigarritasuna, saturatutako borondate osoaren hordigarritasuna".[278]

Bertan, esentziala betetasun sentimendua eta indarrak areagotzea da. Etengabe eragiten diren gehiegizko indarrek gizakia bideratzen dute irudi, forma, erritmo, keinu eta mugimenduen produkziora. Zentzu horretan, sormen egintza sexualitatearekin eta limurtasunarekin erlazionatzen da, bizi indarraren handitzea dakarren efektu organikoekin. Dinamismo horrek jolasarekin lotzen den beste balio estetiko baterako bidea irekitzen du: balio dinamikoa.

Egintza artistikoak, zentzu horretan ulertuta, bere beharrezkotasunetik sortu eta hautsi egiten duen sormenezko bulkada adierazten du. Arrazoi horregatik, ametsa eta hordigarritasuna dira, artelan bihurtuz, bere burua gainditzen duen indarraren forman gauzatzen den jolasaren arteko bitartekariak.

5.3.1.4. *Mimicry.* Balio itxuratia

Animalien mimetismoari izena ematen dion hitza *mimicry* da, eta, batez ere, intsektuen mimetismoari so egiten dio. Horregatik ondoren, animalien munduaren eta *mimicry*aren arteko harremana landuko da.

Animalien eta intsektuen mimetismoa superbizitzak eragindako ezinbesteko itxuraldaketa da. Belaunaldiz belaunaldi gertatu den euren ingurune zehatz bakoitzerako adaptazio ahaleginaren emaitza litzateke. Intsektuei dagokienez, haien mimetismorako joera aipatu beharra dago; joera hori intsektuek agertzen dute zenbait fenomenotan. Izatez, ingurunea plantak egitea da, eta, horretarako, euren zenbait jokabide eta itxuraldaketa (esaterako inurri kasta eta tximeleten hegalen irudiak). Mimetismoak espezieak karakterizatu ditu, animalien eta, horien artean intsektuen kasuan bereziki, belaunaldiz belaunaldi euren superbizitzarako modurik aproposenean ingurura egokitzen jakin baitute. Askotan, organikoak, finkoak eta osoak izaten dira aldaketak, eta zeharo aldatzen du haien itxura inguruarekin bat egiteko. Beste batzuetan, behar biologikoen ondorioz, animaliak hartzen duen behin-behineko itxura da (puztu, kolorez aldatu) ala antzezten duen zerbait da.

Lehenengo kasuan, hau da, mimetismoaren kasuan, bi modutan gertatzen dela esan daiteke: batetik, ikusezintasuna bilatu nahian, inguruarekin "itxuraz" bat egiten dute (esaterako, intsektu-makilak eta intsektu-hostoak edo narrastien kasuan, adibidez, muturreko adibide bat kameleoia da). Bestetik,

[278] NIETZSCHE, Friedrich. *El ocaso de los ídolos.* Editorial Tusquets. Barcelona, 1998. 105. or.

animalia batzuek beste animalia arriskutsuagoen antza hartzen dute (hala nola koraletako suge faltsuak, edo Afrikako *dasypeltis* espezieko *scaber, medici eta inornata* sugeak, tokiz toki, suge pozoitsuenaren itxura hartuz joan direnak).

Esan bezala, beste kasu batzuetan, animaliek behin-behineko itxuraldaketak egiten dituzte; adibidez, ernalketa aurreko uneetan are deigarriago izateko itxura moldatzen dute, kolorea aldatu edo puztu egiten dira. Hegaztien kasuan, adibidez, joera hori ezkon-buruharrokeriarekin burutzen da. Emeek eta arrek plazerez eskaintzen dituzte euren buruak gorputz zeremoniak eta ikustaldiak egiteko. Badago beste bigarren adibiderik. Horretan, animaliek egiten dituzten mugimenduetan, nolabait, euren handitasuna antzezten dute. Adibidez, ornodunen artean, imitaziorako joera, aharrausia, lasterketa, irribarrea eta, batez ere, mugimenduaren antza duen kutsapen fisiko baten bitartez gertatzen da.

Intsektuen eta animalien mimetismoaren zergatia apur bat azaldu ondoren, gizakiaren tankerazko portaera aztertuko da.

Animaliekin eta intsektuekin konparatuta, gizakiena ez da eratorritako halako itxuraldaketa; aitzitik, gizakiona askea, osagabea eta arbitrarioa dela esan daiteke. Eta gizakiengan halakorik gertatu ez denez, ingururako egokitzapena ez da horrenbeste itxuran gertatu, garaile suertatzeko sortutako asmakizun teknikoetan baizik. Izan ere, inguruarekin plantak egitea, mimetizatzea, ez da halako eboluzioaren eraginezkoa, baizik horretarako gizakiak propio egindakoa. Eta horregatik, gizakiarengan mimetizatzeko fabrikazio hori, mozorroa izan daiteke, eta animalietan, ordea, gorputzaren atala.

Dena den, gizakien jolasetan, mozorroetan eta mimesiaren praktikan, *mimicry*arekin pareka daitezkeen jarduerak eta eragiketak aurki daitezke. Hiru ataletan bereizi dira:

1. Inguru fisikoarekin bat egiteko, gizakiak bere gorpuzkera horretara egokitzen du.
2. Jolasetan bai denbora pasatzeko, baina baita ikasteko ezinbestekoa den haurtzaroko zereginetan ere, rolak antzezten ditu.
3. Azkenik, mimesiaren praktika, lengoaiarekin, funtzio sinbolikoarekin erlaziona daitekeen zeregina, gizakiaren berezko praktika da, beste edozein izakik egiten ez duena; *mimicry*arekin harremana izan nahi da. Izan ere, gizakiak mimesia edo nolabaiteko antza sortzeko gaitasuna izan duenetik, bai zuzenki bai zeharka erabili du. Hari esker “irudikatu” zuten euren mundua: fisikoa zein sinismenetakoa.

Beraz, bizitzari dagokionez *mimicry*ak gizakiarengan hartzen duen zentzua aztertuko da ondoren. Lehenengo atalaren adibidean ez da sakonduko, begien bistakoa baita: inguruarekin bat egiteko gizakiak betidanik gorputz pinturak erabili ditu. Baina inguru fisikoaz harago, alor sinbolikoan ere, gizakiak mozorroa erabili du betidanik.

Bigarren atalean haurtzaroa aipatu da. Ezer baino lehen, haurrak helduen imitazioaren bidez adierazten du joera hau. Oro har, neska ama, aktorea edo sukaldaria izatera jolasten da, eta mutilak piratarena edo unaiarena egiten du. Jakina, rol horiek aldagarriak dira. Horrekin lotuta, ezkerrean, X. Mensua-ren bi marrazki, *Archivo* izenpeko liburuan argitaratuak.

17. Xisco Mensua. *I/G*, 1990

Portaera horiek haurtzarotik helduarora iragaten dira, eta batez ere agertzen dira mozorrotzen garenean. Hori dela eta, antzerki ekitaldiak eta interpretazio dramatikoak, *mimicry*aren talde honen barruan sailka daitezke.

Mozorrotzeak eskaintzen duen gozamena "beste bat" izatea da. Baina, jolas bat izanik, ez du inor engainatu nahi. Ez dago interpretatzen duen pertsonaia bera dela sinestarazi nahi duen aktorerik, ezta inauterietan printzea edo indiarra dela pentsarazi nahi duenik ere.

Cailloisek adierazi zuenez, *mimicry*ak jolasaren ezaugarri guztiak erakusten ditu: askatasuna, konbentzioa, errealitatearen etenaldia, mugatutako espazioa eta denbora.[279] Hala ere, arau zehatz eta agintzaileen mendekotasuna ez da bertan agertzen. *Mimicry*a etengabeko asmakizuna da. Jolasaren araua bakarra da: aktoreak ikuslea liluratu behar du, eta ilusioa hausten duten akatsak saihestu. Ikusleak, aldiz, ilusio horri bere burua eskaini behar dio hasieratik, ilusioa benetan gertatzeko eta mozorroa, edozein izanik, eraginkorra suertatzeko. Modu horretan, errepresentazioa errealitatea bera baino errealago den errealitatea izatera pasatzen da. Ikusleak, horrela, eszenografia, maskara, artifizioa ez luke arbuiatuko.

Argiro, *mimicry*aren kategoriak lotura estua du jolasaren ezaugarri zehatz batekin: fikzioarekin. Oro har, jolas orok, ilusio baten denborazko onarpena ez bada ere, fikziozko unibertso itxi eta konbentzional baten onespena dakar. Eta lehenago esan den bezala, mota honetako jolasa beste bat izatean soilik oinarritu daiteke, bera bezala jokatuz, *"(…)subjektuak ahaztu egiten du, mozorrotu egiten da, bere izateaz iragankorki eranzten da, beste bat dela plantak egiteko".*[280]

Jolasa, eguneroko bizitzarekin konparatuz, bigarren mailako errealitate baten kontzientziak laguntzen duen jardueratzat hartzen da. Eta aldi berean, ikerketa lantzen ari den ideia horrek maskara, mozorro edo simulazio legez, artera darama.

[279] CAILLOIS, Roger. *El hombre y los juegos. La máscara y el vértigo*. Op. Cit. 57.-58. or.
[280] Ibidem. 52. or.

Mozorroarekin erlazionatutako objektuen artean, gaur egun oraindik ere etnografiaren oinarrizko misteriotzat jotzen den gizarte primitiboen maskaren erabilera aipatu beharra dago. Garrantzi erlijioso handiko tresnatzat hartzen dira. Cailloisen hitzetan: *"Festan agertzen dira, errege gabeko une zorabiotsu, irakigarri eta malgu bezala, eta, horrela, munduan dagoen ordena guztia iragankortasunez abolitzen da, indarberrituta berragertzeko".*[281]

Maskarak sekretuan egiten dira, eta erabili ondoren, ezkutatu edo desegiten dira. Maskara bat eramateak natura eta gizartearen gaztetasuna eta berpiztea dakar. Harekin janzten denak behin-behinekoz haragitzen ditu izutzen duten naturaz gaindiko potentziak. Horrela, erlazioa alderanzten da, eta gizakia beldurra ematen duen potentzia bilakatzen da.

Gizatiarra eta kaltegabekoa dela jakin arren, mugaraino eramaten du azpildura: *"Simulazioak, bere aldetik, simulatua ez den jabetzara jotzen du".*[282] Aktoreak trantze horren ostean kontzientzia berreskuratzen du. Berez, trantze horrek Cailloisek bere obran modu zabalean ikertu zuen elkarketa kategorikoari bide eman zion: maskararena (*mimicry*) eta zorabioarena (*ilinx*). Preludio gisa hasten dena geroz eta handiagoa den kilikadura bihurtzen doa, eta simulakroak zorabioa bideratzen du. Kabalak bere pasarte batean hala zioen: *"(…) mamua izatera jolasteagatik, mamua zara".*[283]

Zeremonia inguratzen duen taldea haren kide bilakatzen da. Oro har, haurrek eta emakumeek ez dute maskaren, mozorroen eta errituaietan erabiliko dituzten tresnen sorkuntzan parte hartzen. Festari osoki lotzen zaizkio, eta maskarak daramatzatenak benetan transformatzen direla imajinatzen dute. Errituala gauzatzeko hainbat artifizio erabiltzen dute: baraua, drogak, hipnosia, musika zaratatsua edo monotonoa, hots eta dardarazko paroxismoak, etab.

Aldizkako festa horrek gizarte bereko kideak batu eta komekatzera eramaten ditu; maskara, horrela, benetako giza lotura bilakatzen da.

Zorabioaren eta simulakroaren arteko elkarkeria horren adibide gisa, mitoak eta magiarekin erlazionatutako liturgia eta praktika erritualak aipa daitezke.

Gizarte baten kideek onura bat lortzeko erabiltzen dituzten praktika eta sinesmen multzoari, aldi berean naturaren ordena batekin lotuta daudenak, magia deritzo. Pentsamendu magikoa logikarik gabeko sinesmenetan oinarritzen da, eta George James Frazer-ek erlijioaren iturritzat hartu zuen. Bere iritziz, magiatik erlijiorako azken pausoa gizakiaren erabateko jainko mendekotasuna da.[284]

[281] Ibidem. 147. or.
[282] Ibidem. 148. or.
[283] Ibidem. 148. or.
[284] FRAZER, George James. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica. México, 2006.

Jolasari buruzko kapituluan, erritualaren eta mitoaren izaera ludikoan sakondu zenez, mozorroarekin eta zorabioarekin lotuta dauden ezaugarriak dituzten zenbait magia sistemaren forma, estruktura eta gauzapena laburki aipatuko dira ondoren.

Horien artean, animismoa nabarmendu behar da. Animismoaren bitartez, pertsonifikatutako naturaz gaindiko izakiek edo arrazoia, borondatea eta jakinduria duten arimek bizirik gabeko objektuetan bizi direla eta horien existentzia agintzen dutela ulertzen da.

Animismoaren forma bat xamanismoa da, trantze bortitz batean oinarritzen dena. Trantzean zehar, kontzientzia behin-behinekoz galtzen da, eta espiritu xaman batzuen jabe egiten dira. Estasia narkotikoak, kantua, danborra, intsentsu eta kalamuaren kea, lurrunezko bainua eta dardarazko irabioaren bidez lortu ohi da.

Vudua beste magia sistema bat da. Vudua Mendebaldeko Afrikatik esklabo gisa eraman zituztenen sinesmenen eta esklabisten erlijio kristauaren arteko kontaktutik eratorritako erlijioa da. Sistema animista baten aldaera teista da, hots, izaera magiko handia du. Horrez gain, prozesu ludiko eta sormen prozesuari komunak zaizkion ezaugarriak ere biltzen ditu.

*Mimicry*aren lehenengo bi atalen ezaugarri nagusiak behin azalduta, ondoren, hirugarrenari ekingo zaio, nolabait *mimicry*aren eta artearen arteko lotura zehazten saiatzeko asmoz. Hau da, balio itxuratian kokatuta, mimesiaren eta irudikapenaren inguruan murgilduko da ikerketa.

Artearen eta jolasaren arteko analogiak ezartzeko orduan, egokia da artea maskara gisa ulertzen duen ikuskeran zehar ibilbide bat egitea. Hala, artea mundua errepresentatzen duen maskara legez uler daiteke, eta horretarako, Giorgio Colli-k gogoratu zuenez, Nietzscherentzat, artea munduaren itxuraz arduratzen denez gero, Apolo jainkoari dagokio.[285] Lehenengoz, magia, erlijioarekin lotua; geroxeago mitoa, oroimena edo ospakizuna finkatzeko asmoz, eta azkenik, buruonesle eratorrita, Ernst Hans Gombrich-ek bere *Artea eta ilusioa* liburuan, Ponpeian dagoen *Ifigeniaren sakrifizioa* errepresentatzen duen hormairudia dela-eta gogoratzen zuenez, hormairudi hori -ziur aski greziar orijinal baten kopia-jatorrizko irudiaren testuingurutik at egin zuten, hots bere edertasunagatik, hau da, arteari bete-betean dagokion ezaugarriagatik.[286]

Platonen *Leize-zuloaren mitoaren* arabera, artea, ilusioaren borondatean oinarritzen den faltsuaren kultua zen. Platonek eguneroko objektu arruntak objektu mimetiko gisa jo zituen, hots, benetako formen imitazio edo egitura gisa. Horregatik, pinturarik onena ere, zentzumenen imitazio baten imitazioa besterik ez zatekeen izango, hau da, itxuraren imitazioa. Benetako egiaren aurrean, artea gezurra zen. Berez, Platonentzat, arteak ez zuen funtzio zehatzik: *"Ez genuke esan behar igeltserotzaren*

[285] COLLI, Giorgio. *El nacimiento de la filosofía griega*. Tusquets editores, Barcelona, 1994. 14. or.
[286] GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.* Debate. Madrid, 1998. 120. or.

artearen bidez etxe bat egiten dugula eta pinturaren bidez beste bat egiten dugula, esnatuta daudenentzat gizakiak sortzen duen amets antzekoa?".[287]

Platonek, bere *Sofistan*, pintoreek ikuslea engainatzeko erabiltzen zituzten amarruei buruz aritu zen. Errealitatea sortzeko gaitasuna zeukatenaren ilusioa gazteengan produzitzeko asmoz, pintoreek urrunetik irudiak erakusten zizkieten. Errepresentazioaren "tranpan" jausten saiatzen ziren. Arrazoi horregatik, erreprodukzio hau, itxuraren imitazio legez, simulazio bat besterik ez zen.

Bere aldetik, Aristotelesek Platonen artearen eraginkortasunik eza zalantzan jarri zuen. Harentzat, artea gertakari posibleen errepresentazioa zen, eta ez jadanik gertatutako gertakariena. Horrez gain, artearen funtzio katartikoa aldarrikatu zuen, Platonen teoriari zegokionez emozio artistikoa zekarrena.

Baina esan denez, jolasten denak ez du ikuslea engainatu nahi mozorrotzen denean, jolasaren "ilusioa" mantendu nahi du soilik. Artean, eta pinturan zehazki, antzeko zerbait gertatzen da; artistak bere ingurua erarik "objektiboenean" islatu nahi duenean ere, ilusioa behar du, egindakoan bertan ilusioaren itxarokizunak beharrezkoak dira. Ilusionismoaren ideia hori Gombrichen bidez aztertuko da.

Artea eta Ilusioan,[288] Gombrichek errepresentazioaren esanahiari buruzko ibilbide bat egin zuen pinturaren historian zehar. Gombrichen ustez, imajina ordezko bezala sortzen da, eta sistema sinboliko zehatzean identifikatzeko gakoak eskaintzen ditu, baina Gombrichek ere, *Zurezko zaldiaren gaineko gogoetak* liburuan idatzi zuenez, imajina sortzen da, nonbaiten beharrezkoa delako. Jakina, sortzen den eredua betiere kritikatu daiteke, irudikatu daitekeena baino gehiago ikusteko gai garelako. Horrela, errepresentazio piktorikoa ikusten, ikasketa legez garatu ahal izan zen.

Aipatu denez, pinturaren hastapenetan eta arteak magiarekin eta erritualarekin zeukan loturagatik, artista primitiboak, kopiatu beharrean, forma sinpleenetatik abiatuz eraikitzen zuen irudia. Egiptoarrak, bere aldetik, "zekiena" irudikatzen zuen ikusten zuenaren ordez. Greziarrek eta erromatarrek bizitza eman zieten forma eskematiko haiei. Ondoren, Erdi Aroko pintoreek historia sakratua kontatzeko eta txinatar arteak kontenplaziorako erabili zuten.

Nahiz eta adibideak gordetzen ez diren, ziur aski ilusionismo piktorikoa antzinako Grezian sortu zen. Ponpeiako freskoak dira Erromatar Inperioan garatutako pintura ilusionistaren adibide. Ordutik eta Berpizkundera arte, ez dago adibide nabarmenik, Berpizkundearen aitzindaria izan zen Giotto-ren salbuespenarekin. Berez, Berpizkundera arte eta perspektibaren praktikara ailegatu arte, ez zen sortu pintoreak ikusten zuena pintatzen zuela zioen ideia teorikoa. Garai hartan, perspektibarekin batera, markoaren ideia, ikuspuntua, proiekzio egiaztagarriaren bidez eraikitako espazio sistematikoa,

[287] PLATON. *Sofista*. Universidad Nacional de Tucumán, Facultad de Filosofía y Letras. Buenos Aires, 1977. 88. or.
[288] GOMBRICH, E.. H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.* Op. Cit.

zeihartasuna, *sfumato*a, veneziar koloreak, mugimendua eta espresioa, pintoreak mundua irudikatzeko zeuzkan medioei gehitu zitzaizkien.

Hori aurreko guztiarekin lotuta, tokiz tokiko zein garaiz garaiko beharrekin, Gombrichek, berriro *Zurezko zaldiaren gaineko gogoetak* liburuan, biologiara jo zuen, eta han irudia, objektuaren kanpoko itxuraz baino, ekoizten duenarentzat garrantzitsuak eta eraginkorrak diren zenbait alderdi plantak egitea zela azpimarratu zuen. Animalientzat eta hor tse-tse euliak harrapatzeko behiaren ziluetarik sinpleena nahikoa zela zioen Gombrichek, eta gizakiokin, berdin antzera gertatzen zela gaineratzen zuen: gizakiak mundua baino bere mundua errepresentazen du, eta bere mundua biologiak eta psikologiak egituratuta dago, eta gehienbat horra joko du beti.

Umberto Eco-k oso ondo esplikatu zuen hau zelan bideratzen den. Ecok munduari emaniko egitura psikologiko, biologiko eta kulturalei "ezagutze kodeak"[289] zeritzen. Mundua osatzen duten elementu guztiak ezagutze kode horiek definitzen dituzte; orduan errepresentazio ikonikoaren kodeak ezartzen ditu, hau da, zein diren elementu horiek errepresentatzeko dagozkien artifizio grafikoak.

Ecok *La estructura ausente* deritzon liburuan ere zeinu ikonikoaren funtzionamendua adierazi zuen, errepresentazioaren azalpenetarako ondo etor litekeena, zeinu ikonikoaren funtzionamenduaren azalpen hori antzaren funtsa esplikatzeko baliagarria baita. Bertan Ecok zioen nolatan *"(…) zeinu ikonikoek ez dituzten errepresentatzen dituzten objektuen ezaugarriak".*[290] Nolabait esateko, horiek, zeinu ikonikoek erreproduzitzen dituztenak dira, besteen zenbait kondizio eta baldintza askoren pean.[291]

Hala eta guztiz ere eta, Mendebaldean Berpizkundeaz geroztik, "ikusten zutena" baino gehiago, ikasitako formak aplikatzera behartzen zituzten konbentzioak indarrean zeudela konturatu ziren hurrengo belaunaldietako artistak, hala nola, XIX. mendeko artistak. Inpresionistek, esaterako, ikus-egintza zehaztasun zientifikoz oihalera iragateko beste halako metodoren aldarrikapena egin zuten.

Baina inpresionistek erabilitako prozedurei buruz, Gombrichen hitzetan, ez zuten beharrezkoa zen zehaztasunik, ezta zorroztasunik ere. Hots, konbentzionalismoak desagerrarazteko erabilitako

---

[289] *"... Una cultura al definir sus objetos, recurre a algunos CÓDIGOS DE RECONOCIMIENTO que identifican rasgos pertinentes y caracterizadores del contenido. Por tanto, un CÓDIGO de REPRESENTACIÓN ICÓNICA establece que artificios gráficos corresponden a los rasgos del contenido o a los elementos pertinentes establecidos por los códigos de reconocimiento. La mayoría de las representaciones icónicas esquemáticas verifican literalmente esta hipótesis (el sol como círculo con rayos, la casa como cuadrado rematado por un triángulo, etc.). Pero incluso en los casos de representación más "realista" se pueden individuar bloques de unidades expresivas que remiten no tanto a lo que SE VE del objeto, sino a lo que SE SABE o a lo que se ha aprendido a ver.*

Por lo tanto, podemos considerar que entre los rasgos del contenido de numerosas entidades culturales los hay de orden ÓPTICO, de orden ONTOLÓGICO y de orden puramente convencional. Las ópticas dependen muchas veces de una codificación de la experiencia perceptiva anterior, las ontológicas conciernen a las propiedades que son perceptibles de hecho, pero que la cultura atribuye igualmente al objeto, de modo que los artificios gráficos, al denotarla, sugieren una presentación del propio objeto; por último, las estrictamente convencionalizadas dependen de convenciones iconográficas que han "catacresizado" intentos precedentes de reproducir propiedades ópticas ..". ECO, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Ed. Lumen, S. A. Barcelona, 1988. 311.-313. or.

[290] ECO, Umberto. *La estructura ausente*. *Introducción a la semiótica*. Ed. Lumen, S. A. Barcelona,1975.

[291] GOMBRICH, E.. H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.* Op. Cit. 222. or.

metodoek ere ez zietela zehaztasun zientifikoz ikus-egintza itxuratzeko balio izan ondorioztatu zuen Gombrichek: *"Progresiboki ohartzen joan gara ezin izango dugula inoiz ikusten duguna dakigunetik zeharo bereizi.*[292] Eta aurrerago jarraitu zuen: *"Nahiz eta denetarik egin, beti hasi beharko dugu lerro edo forma `konbentzionalen´ estiloan oinarritzen. Gugan dagoen `egiptoarra´ zentsuratu daiteke, baina, ezin izango dugu inoiz erabat garaitu".*[293] Hau da, metaforikoki, sinbolikoki begiz irudikatutako espazioa, "kontzeptualki" ere eratuta dago.

Geroago, XX. mendean jada, *collage*aren erabilerarekin batera, Braquek eta Picassok erabat eraldatu zuten tradiziozko pintura ilusionista. XX. mendeko abangoardietan zehar, abstrakzioak eta Duchampen proposamen kontzeptualek gainazpikatu zuten pinturaren eta errealitatearen arteko erlazioa.

Urruneko mendi baten moduan sumatzen den orbaina hurbiletik ikusten denean sortzen diren esanahi eraldaketak dira munduak koadro baten antza inoiz ez duela hartuko paradoxa azaltzen dutenak. Aitzitik, koadroak munduaren antza eduki dezake, jakina.

Gombrichek forma anbiguoen inguruan Dalík egindako ikerketa jarri zuen adibidetzat, estalki horren atzean ezkutatzen dena anbiguotasun hura dela azaltzeko: *"Forma batek gauza asko irudikatzen dituela antzemateko Dalík daukan moduak kolore eta forma bakoitzaren esanahi posibleak ikusteko aukera ematen digu, lortutako hitz joko batek hitzen eta haien zentzuaren funtzioak erakusten dizkigun bezala".*[294] Berriro ere, aintzat har daiteke jolasari egindako aipamena.

Nelson Goodman-ek Gombrichen *"ez dago begi inuzenterik"* premisari hau gehitu zion: *"(…) begia betiere, zahar heltzen da bere obrara, bere iraganak eta belarria, sudurra, mingaina, atzamar, bihotza eta burmuinaren iradokizun berri eta zaharrek itsuturik… Begiak hautatu, bereizi, antolatu, diskriminatu, sailkatu, analizatu, eraiki egiten du. Ezer ez da biluzik edo biluztuta ikusten".*[295] Hau da, berehalako begiradan, ordena pertsonaleko, historikoko eta kulturaleko iritziek parte hartzen dute jadanik. Goodmanentzat ez dago pintoreak kopiatu dezan errealitatea egiazkoa den modu bakar bat. Imajinak ez dira antzekotasunezko sisteman oinarritzen, baizik eta zeinuen sistema batean onartzen dira. Berez, ideia hori Balzac-en *Maisulan ezezaguna* kontakizunean aurreratzen zen.[296] Modu horretan, ikuskera oro ulergarritasun eta pertzepzioaren interpretazio bilakatzen dira.

Horrela, Barthes, Foucault, Lacan edo Derrida egileentzat, besteak beste, naturaren imitazioa sormen prozesu baten ezkutaketa sistematiko bihurtzen zen, eta ondorioz, ilusiozko errealitate horien dekonstrukzio sistematikoa proposatu zuten.

---

[292] Ibidem. 331. or.
[293] Ibidem. 331. or.
[294] Ibidem. 332. or
[295] GOODMAN, Nelson. *Lenguages of art, Hackett Publishing Company*. Indianapolis. 1976. 7. or.
[296] DE BALZAC, Honoré. *Maisulan ezezaguna*. Artium. Gasteiz, 2006.

Bestalde, aipagarria da ilusioa sortzearekin lotzen den "gezur" terminoa. Horri dagokionez, Nietzscherentzat moraltasunari dagokion zerbait izaten uzten dio jadanik, eta *"(…) mitoan, artean, metaforan aurkitzen den errealitatearen desbideratze kontzientea izatera"* pasatzen da. Gezurra esatea, estetikaren eremuan, ilusioaren nahitako estimulu kontziente bihurtzen da horrela. Artea ilusio estetikoa da. Nietzscheren hitzetan: *"(…) gure handitasuna ilusio gorenean datza, bertan baikara sortzaileak".*[297] Eta behin eta berriro azpimarratzen du adimen sortzailea, asmatzailea, poetikoa eta faltsutzailearen indarra, baina, jolasean bezala, alde bietatik onartutako ilusioa bermatzeko, ezinbesteko gezurra dago.

Nietzscheren iritziz, ilogikoaren efektuen eraginpean pentsatuz bizi gara: *"(…) ezagutzea bakoitzaren metafora gogokoenarekin jolastean datza (…), metaforen eraikuntza gizakiaren oinarrizko instintua baita".*[298] Horrez gain, poesia, pintura, musika, dantza eta gainerako arteek, medio ez-denotatiboek (espresioa) eta sistema linguistikoko beste sinboloek, literalak ez diren mekanismoek osatzen dituzte, hala nola, metafora.[299] Metafora, zentzu horretan, erabat lotuta dago ikerketa lantzen ari den artearen eta maskararen arteko harremanarekin.

Gaur egun, artearen kontzepzioari eratxikitzen zaion terminoa simulakroa da. *Simulakrum* terminoari dagokionez, *eídolon* grezieraren latineko itzulpena dela argitu beharra dago. Irudiari lotzea ez da erabat okerra, baina Platonek *Teéteto* eta *Errepublikan* egin zuen hitzaren erabileraren arabera, *eídolon*ak hiru adiera eduki ditzake. Alde batetik, irudia zerbaiten irudikapena da; bestetik, bere kopia edo simulakrotzat hartzen du; eta azkenik, errealitatearen munduarekin kopia edo simulakroa nahasten dituen asmoa barnean hartzen du, eta errealitate hau bakanaren ezezkotasun purua den ikuskizun baten fikzioa, bizitza eta esperientziaren irrealitatea bilakatzen du.

Idoloen egunsentia[300] saiakera lanean, Eduardo Subirats-ek hiru esanahi horiek lotu zituen kontzeptu berriekin *"(…) gauza baten errepresentazioarena zeinu edo irudi baten bitartez eta honen bidez, gauza horrekin eta irudikatutakoarekin harreman bat mantentzen du, esperientzia baten erdian. Irudikatutakoarekin ontologikoki lehiatu, ekin, desagerrarazi eta, azkenik, ordezkatzen duen simulakroa irudikapen gisa, objektiboki erreala den izaki bakar bihurtzeko. Azkenik, ikuskizuna, jatorri etimologikoa `specere´ duena, begiratzearen ekintzari eta, ondorioz, irudikapenaren izaera adierazgarriari, erakutsi eta ezartzeko bere helburuari so egiten diona, errealitatearen irudikapen eta kopiazko izaera ematen dion zentzu zehatzean, ez bere esperientzia edo onarpenarena".*[301]

Simulakroaren ahozko jatorria, *simul*, simulazioaren zentzuan, irudikatzean datza, hots, errealitatea zehazki kopiatu edo imitatzean. Besteak beste, simulakro, simulazio edo itxura irudien eszenografia hau *eídolon*aren esanahiari datxekio. Eta aldi berean, filosofia esperientzia argitzailetzat

[297] VAIHINGER, Hans. *La voluntad de ilusión en Nietzsche*. Cuadernos Teorema. Valencia, 1980. 33. or.
[298] Ibidem. 33. or.
[299] GOODMAN, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. La Balsa de la Medusa. Visor. Madris, 1990. 141. or.
[300] SUBIRATS, Eduardo. *El amanecer de los ídolos*. Culturas virtuales. México, Ediciones Coyoacán, 2001.
[301] Ibidem. 76. or.

hartu zuen jatorrizko narrazio batekin ere erlazionatzen da, giza eta munduaren existentziaren gogoeta dena. Aipatutako Platonen kobazuloaren mitoa, alegia. Kontakizun honetan *eídolon*a agertzen da, batetik, irudi edo ikono gisa, eta, bestetik, simulakro eta munduaren ikuskizun gisa.

Subiratsentzat, Platonen *Leize-zuloaren mitoa "(…) existentziaren izaera kontingentearen kritika argia bezala aurkezten da, argi-itzalen erreinuaren gogoeta bezala, eta, bertan, izatea eta ez-izatea, bizitza eta heriotza, argia eta iluntasuna nahasten dira".*[302]

Bere saiakera lanean, egileak Platonen narrazioan ikuskizun modernoaren kritika diren bi alde daudela azaldu zuen. Alde batetik, simulakroaren kritika bezala uler daitekeena eta bestetik, produkzioan arteak duen eginkizunarekin erlazionatzen dena eta simulakro horien sistemaren iraulketa dena.

Itzalen errealitateari kobazuloak eskaintzen dion ilusioak simulakrotzat hartzera bultzatzen du. Simulakroen ispilu bihurtutako giza existentziaren irrealitatea da mundua antzerki handi modura agerrarazten duena. Hain zuzen ere, postmodernitateak ikuskizun gisa hartzen duen giza eta banakako existentzia definitzen du. Jarraian ikusiko da hau.

Beste alde batetik, Platon simulakroaren produkzioaren eztabaidari buruz ere aritu zen artearen eremuan. *Errepublika*n, hiri idealeko poeta, musikalari eta pintoreen kanporaketa gertatzen da. Platonentzat, arteak ez zuen edertasunarekin, ezta ezagutzaren esperientziarekin ere, zerikusirik, baizik eta haren kopia musikal, piktoriko eta linguistikoarekin. Poetak, musikariak eta pintoreak ziren simulakro horren eragileak.

Filosofiarekin eta politikarekin baino gehiago, simulakro hitza artearekin lotuko da. Subiratsen hitzetan: *"Simulakro politikoei buruz hitz egiten badugu ere, handitzen doan praxis politikoaren estetizazioren kontzientziaren ikuspuntutik egiten dugu. Dudarik gabe, ez gara poiesiaren esanahiari buruz, platonikoa ere badena, hitz egiten ari: ez gara, sorkuntza poetiko modura, ezagutzaren esperientzia, gogoeta filosofikoa eta errealitate zibilizatzailearen berezko giza produkzioa daraman arteari buruz ari. Platonek artea `trompe l´oeil´ esanahi ilusionista eta mugatzaile pean ikusten zuen".*[303]

Jolasak bezala, arteak artifizioa dakar. Munduaren aurka jartzen da, ilusioa errealitatearen aurka edo errepresentazioan dagoenaren aurka jartzen den moduan. Artifizialki sortutako berezko errealitate horretan, arteak benetakoaren eguneroko esperientzia pragmatikoa baino zerbait garrantzitsuagoa izatearen pribilegio ontologikoa izan du, bere balio emozionala, espresiboa eta ezagutzazkoaren bitartez.

Hala eta guztiz ere, pentsamolde postmodernoaren baitan, Jean Baudrillardek errealitatearen eta simulakroaren harremana irauli zuen. Artea errealitatean barruratu dela baieztatu zuen. Lehen artea

[302] Ibidem. 78. or.
[303] Ibidem. 80. or.

errealitatearen errepresentazioa, simulazio bat bazen, orain, errealitatea, bere buruaren simulakro bat den heinean (bakearen simulakroa, demokraziarena, errealitate birtualarena, etab.), simulazioa zentzu horretan, artea errealitatean bertan sartu dela esan daiteke: *"Simulakroa ez da egia ezkutatzen duena. Egia bera, egiarik ez dagoela ezkutatzen duena da. Simulakroa egiazkoa da".*[304] (Jean Baudrillard)

Baudrillarden ustez, ezin da jadanik imitazioari, berreketari buruz hitz egin, *"(…) baizik eta errealaren zeinuek gauzatutako errealaren ordezkapenari buruz, hau da, prozesu erreal ororen eragile bikoitzak gauzatutako asmoa kentze operazio bati buruz, izaera emankorreko makina dena, programatikoa, akasgabea, errealaren zeinu guztiak eskaintzen dituena eta, zirkuitu bakarrean, ustekabe guztiak".*[305]

Orduan, simulazioa simulakro bilakatzen da. Simulakroen kultura potsmodernoa artearen natura ontologikoaren bikoizketa formalista bihurtzen da. Subiratsen ustez: *"(…) erreproduzitzen duen objektuaren sentipenezko ezaugarri eta ezaugarri logiko eta perfektuenak, errealaren esperientzia indibiduala ordezkatu eta gainditzeko asmo ilusionistikoan, ezkutaketazko eta opazitatezko printzipio bat dakar. Bere printzipioa esperientziaren ezeztapena da".*[306]

Argi dago ezin izango litzatekeela Rembrandt-en erretratu bat giza barrentasunaren simulakrotzat hartu, haren esanahi artistikoa banakako existentzia baten esperientzia espresiboa erakustean baitatza, bizimodu bakan eta definitutako giza errealitate batekin lotuta zegoena. Modu berean, ez litzateke legezkoa izango antzezlan bat rol batzuen errepresentaziotzat bakarrik hartzea. Obra horiek, zentzu erradikalean, kreaziotzat hartu behar dira, errepresentazioaren eremuan errealaren jatorrizko balio bat sortzen dutelako. Izan ere, errealaren esanahi erradikal hori ez datza bigarren errealitate gisa bikoiztean, esperientzia subjektibo batera zabaltzean baizik.

Jolasaren eta artearen bi balio esperientzia honi lotuta agertzen dira: balio askatzailea eta balio gozatzailea. Subiratsen hitzetan: *"Sormen artistikoaren paper askatzailea eta kontenplaziozko esperientziarekin erlazionatuta dagoen plazeraren dimentsiorik espiritualki sakonena funtzio esanguratsu honetan dautza: arteak esperientzia mistikoak, gogoeta filosofikoa eta giza esperientziarekin elkar banatzen duena".*[307]

Aipatu denez, postmodernitatea aipatu den alderanzte ontologikoaren adierazpen berantiarra izan da. XX. mendeko azken hamarkadetako arkitektura, espazio birtual eta gardentasunez gainezka, presentzia existentzialak desmaterializatzeko joera izan duen bideo artea edo komunikazio elektronikoaren eta irudi informatiboaren ontologizazio fetixista eta honen mugarik gabeko birbikoizketa espazioan eta denboran zehar, horren adibidetzat har daitezke. Horiek guztiek printzipio berari

[304] BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro.* Editorial Kairós. Barcelona, 1984.
[305] Ibidem. 11. or.
[306] SUBIRATS, Eduardo. *El amanecer de los ídolos*. Op. Cit. 80. or.
[307] Ibidem. 81. or.

erantzuten diote: *"(…) existentzia kontingentearen ezezkotasuna eta ordena birtual finantzarioak, elektronikoak eta performatikoak gauzatutako horren ordezkapenari: aldea globalaren ikuskizun handia".*[308]

Subiratsek bere artikulua amaitu zuen hau ondorioztatuz: *"(…) simulakroa errepresentazioa da, bigarren natura, berezko eskubideak dituen mundua edo, errealitatearen zentzu osoan, kopia zientifiko-teknikoa, linguistikoa edo multimediatikoa. Metafisikoki substantibatutako performance bat da, edo antolaketa ekonomikoa, instituzionala, psikologikoa eta teknologikoa duen artelan osoa. Mundua da, existentzia eta errealitatearen burututako programazio teknikoa bezala. Erabateko borondate bihurtutako mundua da simulakroa, berean eta berera izatekoa eta subjektuaz eta objektuaz betetako unitatea, zeharo itxitako esperientzia opakoa".*[309]

Simulakroaren ideiarekin erabat lotuta, gaur egun bideo jokoen eta sortzen ari diren artearekin topo egiten da. Mundu birtual horiek arau sistemak eta forma ematen dieten portaerak eta propietateak dituzte, eta jokalariak mekanismoen bitarteko bizipenen antzezle aktiboak dira. Horretaz, gaur egun paradoxa hau aipa daiteke: jokalariek "eurenak" biziko dituzten hainbat gauza ezinezkoak dira gorputzaren esperientziarentzat, makinek sintetikoki sortuak baitira eta horra hor Jonathan Crary-k honi buruz plazaratzen dituen kezkak.

Craryk azaldu duenez, ordenagailuak sortutako imajinak, fabrikatutako ikus-espazioen nonahiko ezarpena bideratzen dutenak, erabat desberdintzen dira zinema, argazkilaritza eta telebistaren gaitasun mimetikoetatik. 70eko hamarkadaren erdialdean, oraindik ere, hiru medio horiek bat egiten zuten espektroaren uhin optikoen longitudearekin eta espazio errealean kokatutako ikuspuntuarekin, egonkorra zein mugikorra. Teknika digitalak, berriz, giza begiratzailearen zatikatutako plano batean birkokatzen ari dira ikuspena. Horrela, praktika horien imajinek ez diote, jadanik, optikoki hautemandako benetako munduan dagoen ikuslearen posiziori so egiten.[310]

1990eko hamarkadan, errealitate birtualari buruzko lehenengo inpresioak mundu erreala atzean utzi eta erabateko mundu artifizial batean murgiltzeko aukera ematen zuen. Gaur egun, fisikoaren eta birtualaren arteko nahasketa konplexuan barne bizi gara. Besteak beste, mugikorrentzako jokoek, *on-line* mundu birtualek eta simulaziozko teknologien bitartez proiektatutako espazio arkitektonikoek erakusten digutenez, horien ondorioz, geroz eta zailagoa bihurtzen ari da "birtualaren" eta "benetakoaren" arteko mugak bereiztea.

[308] Ibidem. 82. or.
[309] Ibidem. 83. or.
[310] CRARY, Jonathan. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Editorial Cendeac. Murcia, 2008. 15.-18. or.

5.3.2. Kategoria ludiko guztiei komunak zaizkien balio estetikoak

Cailloisek sailkatutako kategoriekin zuzenean lotuta dauden balio estetikoak behin aztertuta, ondoren sormen prozesuari eta jolasari komunak zaizkien gainerako balioetan sakontzeko ahalegina egingo da.

Atal honen hasieran ikusi ahal izan zen bezala, balio horietako batzuk oinarrizko balioetatik eratorritakoak dira (*agon*, *alea*, *ilinx* eta *mimicry*). Balio dibergentearen eta murrizgarriaren kasua da, zoriarekin, *alea*rekin lotzen direnak.

Garrantzitsuenetakotzat jotzen diren balio askatzaileak aztertuko dira lehenbizi. Ondoren, balio gozatzaile, kokatzaile, ekoizkortasun gabe, dinamiko, bakan, murrizgarri eta dibergentean sakonduko da.

5.3.2.1. Balio askatzailea

Huizingaren definizioa abiapuntutzat hartuta, jolasaren lehenengo ezaugarria da gizakiak, berezko borondatez eta behar fisikorik gabe, sorrarazten dion plazeragatik soilik, praktikatzen duen jarduera askea dela: *"(…) esan beharra dago jolas finiturik ez dagoela, jokalariak ekintzan berezko borondatez parte hartzea erabakitzen ez baldin badu. Inork ez du jolasean benetan parte hartzen, bere sarrera nahitaezkoa eta bortxatua bada. Jolasen printzipio aldaezina da, (…), parte hartzen duen edonork, berezko borondatez egitea".*[311]

Jaussek eta antzeko egileek askatasun ludikoarekin lotuta dagoen gozamen estetikoaren ideia hainbesteraino defendatu dute, ezen plazera oinarrizko esperientzia estetikotzat hartzera ere heldu diren. Halaber, Marinak idatzi zuenez, *" (…) giza adimena askatasunak itxuraldatutako animalia ezagutza da"*[312] eta *"(…) adimenaren eraikuntza, askatasuna eta sormen subjektibitatearena paraleloki doaz".*[313]

Adornok eta antzeko egileek defendatzen duten seriotasun intelektualistari dagokionez, ikerketa horrekin bat ez datorren ikuspuntu batekin erlazionatuagoa dago. Ikerketa hau Jaussen planteamendu estetikoekin lotuago dago, esaterako, gozamena eta lana, artea eta ezagutza kontrajartzen ez dituena. Artea munduaren jabekuntza eta autokontzientzia gisa ulertzen den planteamendua, hain zuzen ere. Horrek guztiak askatasunezko modu zehatza ere bideratzen du.

Jauss arteak ezagutzazko egokitasuna duela uste dutenen artean kokatu zen etsi-etsian. Esperientziazko leku gisa definitu zuen artea, eta bertan dardaratu eta gozatzeaz gain, gizakiak zerbait

[311] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 96. or.
[312] MARINA, Jose Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora.* Op. Cit. 27. or.
[313] Ibidem. 27. or.

ikasten du norbere buruaz eta munduari buruz. Parte garen munduaren errealitateekin esperientziazko harremana mantentzen da, eta esperientzia estetikoaren betetzean, gizakiak ez du baztertzen bere bizimoduarekiko lotura.

Subjektuak, bera eta inguratzen duenari buruz zerbait esperimentatzeaz gain, munduarekin esperientziak egin eta edukitzea zer den esperimentatzen du. Jaussek *"Jarrera estetikoan, subjektuak munduaren jabetzea esperimentatzen duela"*[314] argitu zuen. Irudimenaren bitarteko prozedura estetikoen bidez, egoera arrotzen edukiak agertzen dira bere aurkikuntzaren eta esanahiaren gisa. Estetikari dagokionez, esperientziekin esperientziak egiten direla esan liteke.

Esperientzia estetikoaren bidez, irudimenak gainerako bizitzaren munduko esperientziak "bigarren graduko esperientziara" daramatza; horrek jolasak bideratzen duen egunerokotasunetik kanpoko lekualdatzean pentsarazten du. Artelanek ez dute gizakia bere mundutik ateratzen, ezta bertatik askatzen ere: "esperientzialki" berarekin jarduteko askatasuna ematen du. Esperientzia estetikoak beharrezko espazio ludikoa eskaintzen dio gizakiari.

Gadamer hermeneutikaren teorian oinarritu zen, artea irudien sormen gaitasunaren eta kontzeptuen bitartez ulertzeko gaitasunaren arteko jolas librea dela baieztatzeko.

Bere aldetik, Marcusek, Schillerren estetika oinarri hartuta, Freuden ezezko teoria kulturala zuzendu zuen *Eros eta zibilizazioan.*[315] Bertan, kultura sublimazio zapaltzaile gisa ulertu beharrean, *eros*aren, hau da, Freuden ustez errealitatearen printzipiotik, fantasiatik ihes egiten duen jolasaren gozamenezko plazera denaren autoerrealizazio askea bezala pentsatzeko aukera eskaini zuen.

Marcusek edertasuna, irudimena eta jolasa giza izaeraren osotasun gisa aldarrikatu zuen. Hori sentsibilitatearen aldarrikapena ere bada, Freuden teoriaren errealitatearen printzipioak erreprimitutako elementua, hain zuzen ere. Marcusen iritziz, zentzumenen liberazio hori kulturaren berezko potentzialtasuna handitu lezake, jolasaren parte-hartzearen bitartez.

5.3.2.2. Balio gozatzailea

Jolasari eta arteari komuna zaien askatasunaren kontzeptuak bi praktika hauen plazera dakarrela ikusi da: *"(…) Arteak, errealitatearen presioen askatasuna ekarri behar du, bat-bateko askatasun baten gozamenaren bitartez".*[316]

[314] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Op. Cit. 15. or.
[315] MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización.* Op. Cit.
[316] ARMIJO ROMERO, Minea. *El juego del arte y la estética en la redención de los sentidos.* Op. Cit.

Artea ezagutzazko jardueratzat hartzen bada, gozamenak pentsatzea dakarrela baiezta daiteke eta kasu honetan, irudiekin pentsatzea. Eta halaxe berretsi zuen Nietzschek: *"(…) Nietzscherentzat pentsatzea paregabeko plazera da, ez dio inolaz ere uko egin nahi, eta bizitzari eskerrak ematen dizkio plazer hau eman izanagatik. Bizi egin nahi du pentsatu ahal izateko".*[317]

Jarraitu baino lehenago, gozamen estetikoaren eta askok nahastera jotzen duten zentzumenen plazeraren artean dauden desberdintasunak argitzea beharrezkotzat jotzen da. Niaren eta objektuaren artean dagoen distantzia da desberdintzen dituena, hau da, "distantzia estetikoa" izenekoa. Urruntze bat dakarren jarrera teorikoa ez bezala, gozamen estetikoaren egintzan, begiratzailea *praxi*aren loturetatik askatzen da irudimenaren bitartez. Hau da, objektuen mundu faktikoa ukatzen duen ahozko, musikazko edo optikazko testu baten zeinu estetikoak bideratutako irudimenezko kontzientziak sortutako hitz, irudi eta soinuen bitartez.

Marcuseren iritziz, gaur egungo gizartea plazeraren gaineko errealitatearen nagusitasunaren arabera eraikita dago. Gizarteak plazeraren printzipioa osatzen duten desirak erreprimitzen ditu, eta horregatik, subjektuak gizarteak berak ezarritako behar faltsuetan eta hark irekitako espazio egokietan aurkitzen du plazera, gizakiak inkontzienteki gaur egungo munduak bideratzen duen askatasun horrekiko desberdina den beste edozein ukatzeko. Zaila da gizarte honetatik errepresioa gutxitzen duen beste baterako pausoa ematea. Errepresioa jadanik kontzientziaren barneko mailatan aurkitzen denez, subjektua ez legoke prest bere poztasunerako askatasunezko hautaketa egiteko, gizarteak inposatutako egite arruntak benetan egin nahi duenaren ezagutza ilundu baitu.

Erreprimitutakoaren itzulera gauzatzeko gakoa irudimena dela aldarrikatu zuen Marcusek. Sormenarekin erabat lotuta dagoen plazerarekin erlazionatuta dago hori aldi berean. *Eros eta zibilizazioan* irakur daiteke: *"(…) fantasia eta sexualitatearen arteko parekotasunak, lehenengoaren funtzionamendurako erabakigarria izaten jarraitzen du".*[318] Gizakiaren buru egitura plazerak eta errealitateak osatzen dute. Eta errealitatearen printzipioak hainbesteraino monopolizatzen du egitura hori, ezen plazeraren printzipioa ezinezkoa suertatzen den: *"(…) arrazoia nagusitzen da; atsegina ez izatera heltzen da, baina bai erabilgarria eta zuzena; fantasia atsegina den zerbait bezala mantentzen da, baina ez-erabilgarria, faltsua, jolasa soilik, esnatuta jolasteko forma bihurtzen da".*[319]

Irudimena oroitzapen gisa agertzen da, zapaldutako plazeraren printzipioaren itzulera bezala. Hala era, erreprimituak ez diren plazeraren printzipioan bizi diren desirek kontzientzian agertzeko modua dute. Ez dira ahazten, gugana bueltatzen dira, fantasia bezala gauzatzen dira, imajinatzen den zerbait balira bezala. Subjektuak esanahia eman behar dien irudikapen bihurtzen dira. Subjektuaren izatea

[317] Rüdigar Safranski-k Nietzscheri buruz idatzitako biografiatik ateratako aipua. WAGENSBERG, Jorge. *El gozo intelectual y la tristeza del pensamiento.* El País, *Babelia*. La Crónica. 24 de febrero del 2007. 15. or.
[318] MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización.* Op. Cit. 130. or.
[319] Ibidem. 132. or.

jarduera horren gauzapenaren zati garrantzitsua izango da, plazeraren printzipioak ematen dion errepresentazioak interpretatzen dituelako.

Irudimena garatu ahala, hainbat formatan espresatu ahala, desiraren asetasunaren itzulera gertatzen da. Hitz gutxitan, jarduera zehatz baten errealizazioan asetzeko desiraren itzultzea gauzatzen da, hots, kanpoaldeko objektu baterantz bideratutako energiak askatzeko modua.

Sormen artistikoaren kasuan, imajinatzen dena mundu materialean egitean oinarritzen da, energia libidinalak aukeratu edo sortzen den objektu baterantz bideratzean. Energia horiek zertzen direnez eta berezko helburu batean zehazten direnez, plazera, poztasuna sortzen da. "Nahi dena egiten dela" esan liteke, baina nahi dena zer den jakinik. Hortik dator irudimenaren garapenaren beharra, sormenezko gaitasuna bilakatzeko horren arazketaren beharra.

Azaldu den moduan, irudimenaren oinarrizko funtzioa, askatasuna, errepresiorik gabeko gizartea, plazeraren energia liberatzen den aukera askeko helburuaren beharra sortzean oinarritzen da.

Garatutako plazeraren instintuak hainbat ekintza hautatzera bideratzen du; baina ez eragingarritasunari so egiten dioten argumentu arrazionalek eraginda, horien burutzea berezko helburutzat hartzera baizik. Eta egitearen plazer hori, jolasaren kontzeptuaren oinarrizko ezaugarria den heinean, sormen prozesuarena ere bada.

Wagensbergek ere artea plazer iturri eta ezagutza modu gisa defenditu zuen: *"Gozamen intelektuala hautespen naturalaren lorpen handia da, hautespen kulturalerantz eta honekin, giza sormenerantz pausoa ematen duena".*[320] Berak ere gozamen intelektuala esperimentatu zuela azaldu zuen, eta ondoren, gehitu zuen: *"Zerbait berria antzematen edo ulertzen dudanean gertatzen da. Gozamen intelektuala prozesu kognitibo ororen gorena da, eta bakartasun hertsienean baina elkarrizketa forma baten mugan, bat-batean gertatzen da".*[321] Wagensbergen baieztapen horrek, balio sortzaileari lotuta, balio bakanak ahalbidetutako ikuslearen parte-hartze aktiboa dakar.

Hala eta guztiz ere, Wagensbergek gozamen intelektuala George Steiner-en *Hamar arrazoi (posible) pentsamenduaren tristurarako*[322] liburuan oinarrituz aldarrikatu zuela aipatu beharra dago. Irakurketa hartatik, hamar arrazoi horiek tristurarako baino gehiago, gozamen intelektualerako baldintzak direla ondorioztatu zuen.[323]

---

[320] WAGENSBERG, Jorge. *El gozo intelectual y la tristeza del pensamiento.* Op. Cit. 15. or.
[321] Ibidem. 15. or.
[322] STEINER, George. *Diez (posibles) razones para la tristeza del pensamiento*. Siruela. Madrid, 2007.
[323] (Laburpena)
1. arrazoia: Ez dago zalantzarik gabeko ezagutza zientifikorik, ezta filosofikorik ere. Baina tristura, ziurgabetasunik ezan sortzen da.
2. arrazoia: Pentsamenduak kontzentrazio handia eskatzen du. Baina honek ez du tristurarik sortzen. Geldikortasuna, aldiz, aldaketarik eza ez da burmuinarentzat ona.
3. arrazoia: Gozamena intimitatean sortzen bada ere, kanpora proiektatu beharra dago, ahal duen intimitate gehienetan.

Horietatik asko ezaugarri ludiko gisa jo daitezke, eta, aldi berean, zoriarekin lotu daitezke, hala nola, ezagutzaren garapenean diharduen zalantza, hark dakarren esfortzua, ondorioen abiapuntua den kaosa, energiaren zarrastelkeria edo ezagutza oinarritzat dituzten errealitatearen hutsak.

Wagensbergek, *"(…) tristura zirriborrotsu eta jarraituaren eta kontzentratutako eta berehalako gozamen intelektualaren arteko alderik ez dagoela"*[324] atera zuen ondorioz. Izan ere, horrela azaldu da kapitulu honen hasieran, sormenaren eta jolasaren izaera dialektikoa aztertu denean (*paidia*/*ludus*). Horretatik, pentsamenduaren jolasa eta artearen tentsioa gozamen intelektuala bideratzen duten baldintzak direla ondorioztatu da.

5.3.2.3. Balio kokatzailea

"Mundu amaigabeen hondartzan, haurrak jolasten dira".[325] (Tagore)

Aipatu denez, esperientzia estetikoak munduaren eta egunerokotasuneko esperientziaren irudimenaren bitarteko "bigarren graduko beste esperientzia bateranzko" lekualdatzea dakar. Zentzu horretan, bai jolasa, bai artea, mundu arruntetik banatutako plano batean garatzen dira, baina, aldi berean, bizitzaren ezinbesteko parte izanik. Jean Duvignaud etnologoaren hitzetan, arteak zein jolasak *"(…) gauzapen posible edo agindutako baten sentimendua, metaforatik harago inoiz ez doana"*[326] dakarte. Jolasak eta arteak munduaren barneko beste mundu bat izaten laguntzen dien autonomia adierazten dute.

Horrela azaldu dute Huizingak eta beste hainbeste egile klasikoek. Hala eta guztiz ere, 1958. urtean, situazionistek bereizketa hori apurtu eta gainditzen saiatu ziren, *"(…) jolasaren egintza, mugatutako espazio-denbora ludiko batetik erradikalki aterata, existentziaren osotasuna inbaditu beharra duela"*[327] adieraziz. Alde praktikoan ikusiko den moduan, situazionistek, psikogeografien kontzeptuen

---

4. arrazoia: Nahiz eta pentsamendu kaotikoa menperatzeko ahalegin handiak egin behar diren, zailtasuna handiagoa den heinean, garaipena ere goxoagoa da.
5. arrazoia: Ezin diogu pentsatzeari utzi, eta horrek energiaren zarrastelkeria ekar dezake. Baina tresna elektrikoetan bezala, agian itzaltzen eta bizten ibiltzeak energia gehiago kontsumituko du.
6. arrazoia: Gure bizi ekintza gehienak automatikoak dira. Baina inperfekzio hori ez da txarra espiritu sortzailearentzat. Berez, gozamen intelektuala perfekzioaren arrailduretan sortzen da.
7. arrazoia (hamargarrena dakar): Pentsamenduak ezin die heriotza bezalako garrantzi handiko galderei erantzun. Era horretako hutsuneak gozamen intelektualak bete ditzake.
8. arrazoia: Ezin da besteen pentsamendua irakurri. Baina horrek ez du tristurarik sortzen. Aitzitik, aurkakoa ikaragarria izango litzateke. Askatasunik gabe geldituko ginateke.
9. arrazoia: Ezin gara gaizki banatutako jenialtasun desberdintasunaren kontra borrokatu. Guztiok izan dezakegu ideia bat, baina jeinua bakarrik ohartuko da ideia nagusia denaz. Eta jenialtasun horren pedagogia baliagarria izan dadin, beharrezkoa da gozamen intelektualaren pedagogia. Ibidem.

[324] WAGENSBERG, Jorge. *El gozo intelectual y la tristeza del pensamiento.* Op. Cit. 15. or.
[325] WINNICOTT, Donald Woods. *Realidad y juego.* Op. Cit. 129. or.
[326] HAINBAT EGILE. *Kant: el principio de autonomía.* 2002. 2. or. http://www.javeriana.edu.co/Facultad/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/gademer.htm
[327] HAINBAT EGILE. *Homo ludens ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. Op. Cit. 29. or.

bitartez -*derivé*, egoera eta *détournement*-, jolas egintzaren eta hirien arteko bat-egitea defendatu zuten, jokalaria eta "bizi denaren" bateratzearen oinarrizko aldaketa aldarrikatuz.

Ikerketaren iritziz, mundu ludikoa eta eguneroko bizitza ez dira inolaz ere kontrako unibertsoak. Haatik, bai jolasa, bai artea, aparteko egitura duten eremuan garatzen dira.

Artea eta jolasa berezko dinamika duen espazio batean garatzen diren jardueratzat hartzeak Donald Woods Winnicotten "objektu eta fenomeno trantsizionalen" teoria psikoanalitikora eramaten du, barneko errealitateak eta kanpoko bizitzak parte hartzen duten esperientziaren erdiko eremu bat zehazten dutenak.[328]

Haur txikiaren eta amaren arteko harremanetik abiatzen da erdian dagoen eremu hura definitzeko, *"(…) erpuruaren eta hartzatxoaren artean, ahozko erotismoaren eta objektuaren benetako harremanaren artean, sormenezko lehenengo jarduera eta jadanik introjektatu den proiekzioaren artean, zorraren lehenengo ezjakintasuna eta haren onarpenaren artean"*[329] dagoena.

Ikuspuntu horrek haurraren lehenengo jabegoarekin du lotura. Horrela, objektu biguna edo beste edozein eratako objektua izan daitekeena -objektu trantsizionala-, pentsamenduekin eta fantasiekin lagunduta -fenomeno trantsizionalak- joan ohi diren zenbait esperientzia bizi ditu subjektuak. Eta hori subjektiboa denaren eta objektiboki sumatzen denaren arteko espazioan gertatzen da, jolasaren eta esperientzia artistikoaren lehenengo nozioak garatzen diren toki horretan. Horrela, jolastu eta sortzeko egintzak ez du bizitzaren kontrakoa den espazio bat osatzen, baina erdiko zonalde batean gertatzen dira, Winnicottek "espazio potentziala" zeritzona.

Egileak horrela deskribatu zuen prozesu hau: *"*-Objektu trantsizionalaren- *Patuak deskarga graduala jasan dezan uzten da urteetan zehar, eta ahaztuta baino gehiago linboan baztertuta geratzen da. Osasun oneko egoera batean objektua `sartzen´ ez dela esan nahi dut honekin, berarekin erlazionatzen den sentimendua erreprimituta gelditzea ere ez da beharrezkoa. Ez zaio ahazten eta ez du negar egiten ere. Esanahia galtzen du, eta horiek, objektu trantsizionalak zirriborrotsu bihurtu direlako, `barneko errealitate psikikoaren´ eta `pertsona arruntek sumatzen duten kanpoko munduaren´ arteko erdiko eremura hedatu dira, hau da, eremu kultural osora".* Puntu honetan, Winnicotten teoria zabaltzen da, eta jolasaren gaia, sormen artistikoarenakin batera, lantzen hasi zen.

Esperientzia kulturalaren eta jolasaren esperientziaren kokapen zehatzari dagokionez, Winnicottek bi hauek *"(…) leku eta denbora bat dutela"* baieztatu zuen. Ez daude kanpoan, ezta barruan

[328] WINNICOTT, Donald Woods. *Realidad y juego.* Op. Cit. 17. or.
[329] Ibidem. 18. or.

ere. Eta jarraitu zuen: *"Kanpoan dagoena menperatzeko `gauzak egitea´ beharrezkoa da, ez bakarrik pentsatu edo desiratzea, eta `gauzak egiteak´ denbora eskatzen du. Jolastea egitea da".*[330]

Lehen aipatu denez, esperientzia ludikoa eta artistikoa garatzen den espazio horri Winnicottek "espazio potentziala" zeritzon, eta, bertan, banakako jolasetik banatutako jolasera eta horretatik esperientzia kulturaletarako fenomeno trantsizionalen mugimendua gertatzen da. Dinamismo horrek geroago definituko den automugimenduaren ideiara darama: balio dinamikoa.

Argitu beharra dago Winnicottek sormena *"(…) gizabanakoaren kanpoko errealitatearen ikuspuntu"*[331] gisa ulertu zuela eta sortzetik bereizi zuela izaki biziduna eta haren bizitza osoko oinarrizko ezaugarritzat jotzen zuelako: *"(…) bulkada sortzailea, berezko gauzatzat har daitekeen zerbait da, noski, artistak artelan bat sortu nahi badu beharrezkoa dena, baina edozeinek -haur txikia, haurra, nerabea, heldua, nagusia edo emakumea- zerbait osasuntsuki begiratu edo nahita zerbait egiten duenean, bere kakekin zikindu edo negar egintza luzatzea sortzen duen soinu musikalaz gozatzeko, adibidez, presente ere badago. Agerian dago bere arnasarekin gozatzen duen haur atzeratu baten bizitzan; bat-batean zer eraiki nahi duen arkitekto baten inspirazioan bezala, eta bere bulkada sortzaileak formak hartzeko eta munduak ikus ditzan erabil ditzakeen materialen terminoetan pentsatzen duenean".*[332]

Eta jolasaren beharrezko baldintza berretsiz, gehitu zuen: *"Jolasean, eta bertan bakarrik, haurrek edo helduek euren nortasun guztia sortu eta erabil dezakete, eta gizabanakoak bere izatea aurkitzen du sortzaile gisa agertzen denean bakarrik".*[333] Horrela, jolasa bizitze sortzailearen lehenengo adierazpen bihurtzen da, hau da, esperientzia kulturalaren hasiera.

5.3.2.4. Balio ekoizkortasun gabea

Aurreko baieztapenek bai jolasa, bai artea helburu material batetik harago garatzen direla pentsatzera daramate. Hortik, hain zuzen ere, datorkie biei berezko balio askatzailea.

Arteari dagokionez, produzitzea neketsua suerta daiteke; sortzeak, berriz, askatasuna dakarrela pentsatzen dutenak ere badaude. Kantek estetikoaren autonomia eta interesik eza aldarrikatu zuenetik, artea, jolasa bezala, interes praktiko orotik bereizi zen.

Hala eta guztiz ez, badakigu jolas egintzaren arrisku garrantzitsuenetakoa produktibitateak[334] dakarrena dela, eta horren bidez jolasak desprobetxatze hutserako aukera, denbora galtze, energia eta

[330] Ibidem. 65. or.
[331] Ibidem. 96. or.
[332] Ibidem. 98. or.
[333] Ibidem. 80. or.
[334] Ikus 4.3.1. atala.

trebetasunerako aukera izateari uzten diola. Arrisku horietaz aparte, eta ekoizkortasunik ezari dagokionez, jolastearen jatorria eta esentzia ikusteko ahalegina egingo da berriro ere.

Jolasaren jolasa[335] liburuan, gaur egungo gizarteak jarduera erabilgarriei leku pribilegiatua eskaini diela baieztatu zuen Duvignaudek, eta jolasaren izaera emankortasun gabekoarekin lotuta dagoen guztia ukatu zuen. Bere obra ludikoarekin erlazionatutako jardueren defentsa bizia da. Duvignauden hitzetan: *(…) izakia arrazionaltasun teknologikoaren edo administratiboaren aurrean, inoiz erakunde tradizionalen aurrean izan den baino hauskorragoa da. Hazkundearen eta antolatutako eta planifikatutako zorakeriaren marean, jarduera erabilgarrien ospea handitzen da. Lanak gizakiaren esperientziaren eremuaren osotasuna inbaditzen du eta argiro probetxugarriak ez diren jarrerak ahuldu edo desagertu egiten dira. Pentsamolde instituzionala inoiz ez da izan horren ernalarazle eta integrista. Gizakia inoiz ez da horren mutiriki utopia, zoria eta bat-batekoaren partea bere hodeiertzetik ezabarazten saiatu, eta, hori gabe, bere bizitza erle edo inurrien bizitzatik desberdina izango ez zitekeen".*[336]

Bere liburuan Duvignaudek halako ibilbide bat azaldu zuen Indiako eta Txinako antzinako kulturetan zehar, jolasa erotismoaren, plazeraren eta erritoen munduan kokatzeko aukera eman ziona. Bere ikerketan ondorioztatu zuen zibilizazio guztietan funtzio eta helburuetatik aske dagoen esperientziaren eremu bat badagoela.

Jolasaren hainbat formaren arteko korrelazioak figura ludikoen isomorfismo bat iradoki zioten, *"(…) historia edo kultura bateko sustraitzetik kanpo, antzeko eta zeharkako eremu existentzial bat dagoela pentsarazten digun isomorfismoak, kronologia oro edo munduaren espazioaren egoeratik harago dagoena".*[337] Baieztapen horrek arteak eta jolasak sortzen duten berezko espazioaren ideia berresten du.

Ondoren, Duvignaudek ekonomiaren eta teknologiaren garrantzia aldarrikatu zuen, biak Mendebaldeko ideologiaren formak, eraginkortasunaren irudi direla aipatuz eta munduko herrialde gehienetan, eremu ludikoari eta irudimenezkoari eskaintzen zaien arreta horri eskaintzen zaiona baino askoz handiagoa dela adieraziz. Horrez gain, plazera, amodioa, sakratua eta jolasa barne jasotzen dituen irudimenak ez duela ezertarako balio ere baieztatu zuen. Eta jarraitu zuen: *"Mundua ez da aldatzen ezta aldatuko ere Mendebaldeko kontzeptu arrazionalen esku, baizik eta ez-erabilgarria, doakoa eta jolasaren jario erraldoiari esker".*[338]

Max Weber abiapuntutzat harturik, Duvignaudek *"(…) naturaren gaineko europar teknologiaren mendekotasuna laguntzen duen munduaren desakralizazioa"*[339] definitu zuen. Mundu honetan gizakia jadanik ez da lehen zena eta bere bigarren naturak eskainitako boterearen adierazle bihurtu da.

[335] DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. Op. Cit.
[336] Ibidem. 3. or.
[337] Ibidem. 24. or.
[338] Ibidem. 30. or.
[339] Ibidem. 100. or.

Materiaren malgutasuna figura eta indarren barneratzea da eta munduak desiren jolasaren arabera formaz aldatzen du. Eraldaketa ludikoak boterearen zerbitzura daude; mitoez eta alegoriez jabetzen diren artistek eta poetek iturri, baso eta oihanekin jolasten dute. Metamorfosiaren mundu honek ez dauka grabitate zentrurik, *"(…) oztoporik gabeko mundua da, hierarkiak magia eta beharra zori bihurtzen dituenak".*[340]

Horregatik guztiagatik ere, Duvignaudek itxaropen apurra mantendu zuen: *"Ohitutako bizitzaren gogortutako zarakarraren bitartez, `alferreko´ jarduera ludikoen korrontea agertu, gehitzen da. Zehaztutako eta, dudarik gabe, `blokeatutako´ gizarte baten arrailduretatik, esperientziaren eta helmugen jarioa hedatu egiten da, bestelako medioetan, geroz eta desberdinagoak diren praktika edo jardueretan oinarritzen dena".*[341]

Artea bere erabilgarritasunik ezagatik bereizten den irudimenaren sisteman barne sailkatzen da. Merrellen hitzetan: *"Arteak ez du zerikusirik gaurkotutako jabetzarekin, ezta ondasun materialekin ere. Ekintza eremutzat aukera purua du. Arte objekturen bat behin gaurkotuta, erre-kreazioaren zergatia bukatzen da. Artea jabego partikularra egiteak bere sarrera dakar jolas finituen eremuan, jabegoaren ideiak aberastasuna, ospea, boterea, tituluak, ohorea, izenaren atentzioa ematen duelako eta horrez gain, objektuaren hasiera igarotako denbora batean adierazten du, eta diruzko jabetzen itxaropena eta espekulaziorekin, erre-kreazio puruak ez direnak, etorkizunera proiektatzen du. Benetako artea beti eta beti irekita mantentzen da, eta bukaerarik gabeko etorkizun batera bideratzen da".*[342]

5.3.2.5. Balio dinamikoa

Jolasa espazioan eta denbora konkretuetan garatzen den jarduera gisa definitu da. Horrekin batera, jolasak etengabe errepikatzen den joan-etorriko mugimendua dakarrela aipatu beharra dago. "Argi joko" edo "olatu jokoetan" pentsa liteke; bietan hemendik haraino doan joan-etorri iraunkorra gertatzen da, hau da, helbururik gabeko mugimendua. Jolasaren berezko mugimendu hau eta *I Ching*aren mugikortasunezko joeren arteko analogia sor daiteke. Ikusi genuenez, *I Ching*aren zentzua zeinu batetik besterako etengabeko trantsizioaren bitartez osatzen da.

Han-hemenkako mugimendu horren izaera, ez da mutur bat ezta bestea ere, baizik eta mugimendua geldituko den azkeneko mugak. Eta jolaserako espazio bat mugimendu horren zati dela ere bistakoa da. Horrek artearen auzian pentsarazten du.

[340] Ibidem. 105.-106. or.
[341] Ibidem. 131. or.
[342] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 101. or.

Mugimenduen askatasunak mugimendu horiek automugimenduaren forma izan behar dutela adierazten du. Aristotelesek definitu zuen bezala, automugimendua bizidunaren funtsezko ezaugarria da. Jolasa, orduan, helmugarik gabeko automugimendu gisa agertzen da, hots, gehiegikeriaren fenomenoa, lehen aipatu den izaki bizidunaren autoerrepresentazioa erakusten duena. Aldi berean, hau guztia jolasa jarduera autoerreferentziala eta buruaskitzat[343] hartzetik dator. Jolasaren denbora ere ez da kronologikoa; jolastearen ekintzak berak agintzen du: *"(…) jolasa denbora da eta denbora jolasa da".*[344]

Ezaugarri hori naturaren berezko ezaugarria ere bada; animalien munduaren ikuskizun ludiko guztietan bereiz daiteke, batez ere kumeengan.

Artearen kasuan, artelana itxita eta sendotuta dagoen zerbait bezala ulertzea saihestu beharko litzateke eta etengabeko eraikitze eta berreraikitze prozesu dinamiko gisa hartzera jo beharko litzateke. Ideia horrek Nietzschek definitzen zuen artearen kontzepziora darama. Ikusi zenez, horren arabera, aurkako bi indarrak bateratzen ziren: apolotarra eta dionisiakoa.[345]

5.3.2.6. Balio bakana

Hala eta guztiz ere, giza jolasaren funtsezko ezaugarria -artearena bezala- arrazoia bera ere barnera dezakeenaren ideian oinarritzen da. Arrazoia gizakiaren bereizgarria da, eta horren bitartez helburuak sor ditzake, eta hauetara kontzienteki jo, baina horien arabera ere arrazoiaren berezkotasunari iseka eginez.

Giza jolasaren gizatasuna, mugimenduen jolas horretan horiek helburuak izango balituzte bezala, diziplinatzean oinarritzen da. Haur batek ihes egin aurretik baloiak lurrean zenbat aldiz bote egiten duen kontatzen duenean igar daiteke hori, adibidez. Haurra poztu egiten da askotan bote egitea lortzen duenean eta, aitzitik, goibeltzen da, pilotak lehenengo botean alde egiten dionean.

Pauso errepikapenaren fenomeno horretan, identitateari, berdintasunari so egiten zaio. Sortutako helmuga helburuetatik askea da, eta giza komunikazioaren lehenengo pausoa da; zerbait irudikatzen bada, jolasaren mugimendu bera bakarrik izanik ere, jolasari so egiten dion "ikuslea" ere aipatu beharko litzateke, ni horregatik, jolasten dudanean, ikusle gisa agertzen naizen bezala. Jolasaren irudikapenezko funtzioa ez da edozein nahikeria, azkenean modu batek edo besteak zehazten baitu mugimendua. Horrek jolasa jolasaren beraren mugimenduaren autoerrepresentazio bihurtzen du erabat.

[343] Ibidem. 101. or.
[344] Ibidem. 86. or.
[345] Ikus 5.3.1.1. atala.

Jolasak, betiere, “zebaitekin jolastea” dakarrela adierazi zuen Gadamerrek.[346] Haurrari eta pilotari begiratzen dien ikusleak ere ezin die begiratzeari utzi. Laguntasun horretatik, errepikatzen den mugimendu horren barneko parte-hartzea dator. Futbol partida bat ikusten ari den publikoarengan oraindik nabarmenagoa da hori.

Jolastu eta ikusten duenaren arteko distantzia berez ez onartzeak komunikaziozko ekintza garrantzitsua bideratzen du. Ikusleak, begiztatzaile bat izateaz gain, jolasean parte hartzen du, jolasaren parte da. Aldiz, artean, obraren zehaztapenak ezagutza, ulerkuntzaren identitate gisa, identitate hori aldaketarekin eta diferentziarekin lotuta egotea dakar. Jasotzen duenak bete behar duen espazio bat sortzen du obra orok.

Literaturaren kasuan pentsa liteke. Obraren eta irakurlearen arteko identifikazioa sortzen denean, hark deskribatutako zerbait ikusarazten du. Irudikatzen duena bistakoa dela uste du, baina inork ez du modu berean “ikusiko”. Hala eta guztiz ere, identifikazio hori sortzen den guztietan, den bezala ikustearen konbentzimendua sortuko da. Arte plastikoetan antzeko zerbait gertatzen da. Egintza sintetiko bat suertatzen da.

Gaur egun, ikuslearen eta artelanaren arteko harremana are eta estuagoak da. Teknologia digital berriekin egindako obrez osaturiko erakusketa batera doana, askotan, parte hartzaile eta erabiltzaile bilakatzen da. Izaera interaktiboa duten artelan askok ikuslea erabiltzaile parte hartzaile bihurtzea eskatzen du, eta egile-kidearen papera ere gain hartu beharko du. Haren mugimenduak eta ekintzak xakeko jokalari baten antzekoak dira; balio murritzailearen atalean ikusiko denez, eskenatoki interaktibo horrek arau zehatzak beharko ditu, eta eurei esker, barruan parte hartzen duenaren erantzunen sormena posible izango da. Argiro, botoi bat sakatzea baino zerbait gehiago izango da parte hartzailearen funtzioa.

Jolas digital horiez gain, jolasa eta artea, berez, ekintza interaktiboak dira. Ez dira medio digitalak behar ikuslearen parte-hartzea gerta dadin, jolasaren egoera aldatu egiten baita haren ekintzaren eta gogoeten arabera, bai koadro baten aurrean egonik, bai ekintza fisikoa eskatzen duen obra digital baten aurrean egonik.

Berriro ere, dialektika auzia da hau; jolastearen berezko ekintzaren askatasuna eta arau batzuen menpeko dialektika, hain zuzen ere. Hurrengo puntuan ikusiko denez, arau horiek jolasaren eta artearen berezko ezaugarria den askatasunerako malgutasuna eskaintzen dute.

[346] GADAMER, Hans-Geor. *La actualidad de lo bello.* Op. Cit.

Identifikazioaren gaiarekin jarraituz, *Esperientzia artistikoaren apologia txikiaren*[347] hirugarren tesian hau defendatu zuen Jaussek: *"(…) esperientzia estetikoaren lehenengo funtzio soziala estutuko litzateke, artelanarekiko jarrera, obraren esperientzia eta berezko esperientziaren zirkulura itxita geldituko balitz, eta besteen esperientziara irekiko ez balitz, hau da, betidanik `praxis´ estetikoaren bitartez, mirespena, dardara, emozioa, errukia, barrea eta antzeko bat-bateko identifikazioetan gauzatu dena, (…)".*[348]

Jaussek funtzio komunikatiboa nahitaezkotzat hartu zuen esperientzia estetikoa bere osotasunean gerta dadin. Hau da, esperientzia estetikoa ez da bakarrik produkzioaren ikuspuntutik karakterizatzen; haren harmena ere beharrezkoa da. Eta adierazi zuen: *"`Catharsisak´,*[349] *esperientzia estetikoaren funtsezko ezaugarri bezala, zergatik artearen imajinen bidezko arau sozialen bitartekotasunak preskripzio juridikoen agindu eta instituzioen bortxaketaren aurrean distantzia bat bideratzen duen azaltzen du eta modu honetan, askatasunerako jolas espazio bat proposatzen du: artearen medioan, esperientzia komunikatiboari aurretik doakiona, hots, objektuen munduaren aurkako irudimenaren bitarteko ikuslearen askatasuna aldarrikatzen duena".*[350]

Horretaz gain, identifikaziozko bost mota bereizi zituen: bateragarria, harridurazkoa, katartikoa, sinpatetikoa eta ironikoa. Horien artean, ikerketaren ikuspuntuarekiko kidekoagoa dena identifikazio bateragarria da, izan ere, horrek erreferentziatzat jolasa eta lehia hartu eta bere zati diren guztien parte-hartzea proposatzen duelako. Halaber, existentzia askearen gozamena aldarrikatu zuen Jaussek: *"Jolasean identifikazio `bateragarriaren´ berezko zerbait obraren eta begiratzailearen, aktorearen eta ikuslearen arteko alternatibaren ezabaketa da, eta jokalariak komunikaziozko rolak hartu eta onartzen ditu, aldi berean bizitza soziala, jarrerazko itxaropen legez, orienta dezaketenak".*[351]

Objektu artistikoaren aurrean gogoetazko lan bat izaten da beti, eta gogoetazko jolasaren lan eraikitzailea, erronka gisa, obran bertan oinarritzen da. Jolasaren kontzeptua baliagarria da jolasean denok jokalariak-kideak garela erakusteko. Eta gauza bera gertatzen da artearen jolasean, artelanaren berezko konfirmazioaren eta esperimentatzen duenaren arteko banaketarik izaten ez delako. Gadamerren hitzetan: *"(…) obra bat interpretatzeko modu partikularraren eta haren atzean dagoen bere identitatearen arteko banaketarik eza da esperientzia artistikoa osatzen duena".*[352]

Banaketarik eza horrek, ulerkuntza eta irudimenezko orotasun gisa, jolasaren berezko zentzua osatzen du. Eta orotasun honek, aldi berean, sortzeko ahalmenaren eta kontzeptuen bitartez, ulertzeko ahalmenaren arteko jolas askea eraikitzen du.

---

[347] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Op. Cit.
[348] Ibidem. 76. or.
[349] *Catharsis*a, ekintzarantz bideratutako komunikazioan jatorria duen esperientzia estetikoaren kategoria klasikoa. ARISTÓTELES. *El arte poética*. Ediciones Espasa-Calpe. Colección Austral. Madrid, 1976.
[350] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Op. Cit. 77. or.
[351] Ibidem. 82.-83. or.
[352] GADAMER, Hans-Geor. *La actualidad de lo bello.* Op. Cit. 23. or.

5.3.2.7. Balio murrizgarria

Jolasak bezala, arteak berezko arauak ditu, eta arau horiek ordena berria, desberdina eta bakarra ezartzen dituzte. Aldous Huxley-ren hitzetan: *"Jolasek artelanen zenbait ezaugarri dituzte. Haren arau erraz eta dudagabekoekin, ordenazko irlak dira sentipenezkoaren zehaztugabeko eta ordenarik gabeko kaosean. Jolasten denean eta beste batzuek nola egiten duten begiratzen denean, sortutako errealitatearen unibertso ulertezina alde batera uzten dugu, giza egiturako mundu hertsian sartzeko eta bertan dena argia, nahitakoa eta ulertzeko erraza da".*[353]

Jaussen iritziz, arteak -eta jolasak- ekintzazko arauak transmititzen ditu, baina *"(…) giza askatasunerako jolas espazio bat irekita mantentzen uzten duen modu batean egiten du".*[354]

Wagensbergek, bere aldetik, gai horren gainean, xake jokoaren eta naturaren beraren funtzionamenduaren arteko harremanari buruzko oso ikuskera pertsonala eskaini zuen *Formen matxinadaz*[355] liburuan. Haren ikuspuntua arteari dagokion lege sistemari ere aplikagarria zaiola eta jokalari-artistaren hautaketarako askatasuna, hain zuzen ere, bertatik datorkiola uste du. Wagensbergek hala idatzi zuen: *"Inguratzen gaituen mundua desberdina, sortzailea eta aldagarria otutzen bazaigu, murriztapenak daudelako da, denak ez duelako balio errealitateari lekua emateko eta denak ez duelako balio bertan irauteko.(…) errealitateren Konstituzioak murriztapenen bilduma batera bereganatzailea den estruktura bat du".*[356] Natura betebehar zehatz batzuek zuzentzen dutenaren ideiari uko egin zion egileak. Betebehar gisa aurkezten diren legeak murriztapen sendoen adierazpena besterik ez direla uste baitzuen.

Xakean, arauak zehazten dituzten mugimenduak debeku arauak dira. Murriztapenak daude, naturaren legeetan bezala. Posizio zehatz batean dagoen piezak, bere hurrengo mugimendua egiteko, debekatutako koadroak eta debekatuak ez daudenak ditu. Hala eta guztiz ere, oro har, jokalariak zein pieza eta nora mugitu nahi duen erabakitzeko askatasuna du. Eta Wagensbergek azaldu zuen bezala *"(…) askatasun hori da jokalariaren taktikari eta estrategiari buruz zentzuz hitz egiten uzten diguna, haren trebetasunari buruz, haren talentu oldarkor, gordetzaile edo konbinatorioari buruz, haren sormenari buruz, irekieren haren ezagutzari buruz, amaieren haren abileziari buruz, akatsei buruz…"*[357]

Murriztapenak egon beharrean betebeharrak baleude, partida bera jokatuko litzateke beti. Murriztapenik ez balego, fitxa zuriek irabaziko lukete beti lehenengo jokaldian. Modu horretan, aukerak

[353] SILLÓNIZ GONZÁLEZ, Adolfo. *La dimensión lúdica en la enseñanza religiosa escolar.* 2. or. http://www.indexnet.santillana.es/res/_archivos/Documentos/religiondoc/dimenludica.pdf
[354] JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Op. Cit. 76. or.
[355] WAGENSBERG, Jorge. *La rebelión de las formas o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.* Op. Cit.
[356] Ibidem. 26. or.
[357] Ibidem. 30. or.

infinituak dira. Sormen prozesuan zoriaren esku-hartzeari buruzko atalean aurreratzen zenez, zenbat eta aukera gehiago egon, orduan eta bideragarriagoa izango da sormen prozesuaren garapena.

Jokoan zehar, mugimendu bakoitzak partidaren norabidea aldatzen du, milioika partida posible desagerrarazten duen norabidea eta beste milioi bat sortzen dituena. Errealitatearen funtzionamenduarekiko analogian, naturaren oinarrizko legeek baimentzen duten gertaeren aukera infinituetatik aukera baten gauzapenari dagokio hori. Bai xakeko partidan, bai errealitatearen eboluzioan, gertaera bakoitzak aukera ugari eskaintzen dituen trama bideratzen du: *"Fenomeno bat lege determinista batek behartuta otutzen zaigunean, artillero baten tiro parabolikoan bezala, sinpletasun arraroa duen kasu baten aurrean gaudelako da. Oro har, errealitatea posibleak diren eboluzioen trama da (…) aukeren eremuan".*[358]

Artean antzeko zerbait gertatzen da. Ordena konkretu bat eta sormen prozesua gidatzen duten arau batzuk egoteak, "jolasak" aurrera egin ahala, giza arrazoiak hautaketak egitera bultzatzen du. Eta kontingentziarako espazio horretan, bai naturan, bai xakean, bai sormen prozesuan bertan, zoriari dagokion eremu horretan oinarritzen da, bai zientzialaria, bai artista eta baita jokalariaren sormenerako gaitasuna ere.

Berriro ere Merrellen saioa aintzat hartuko da ideia hori indartzeko. Bertan, jolas infinituaren arauak, guretzat artearenak, etengabeko aldaketetara prest daudela aldarrikatu zuen Merrellek, eta garaile absolutuak egon daitezen saihestu zuen *"(…) jolas infinituaren arauak, jolasa garatzen den heinean, etengabe aldatu behar dira".*[359] Arau horiek *"(…) bizirik dagoen hizkuntza baten `arauak´ bezala aldaketak jasaten dituzte etengabe".*[360] Horrela, elkarrizketa prozesu gisa garatzen den bitartean, parte hartzaileak horiek tazituki aintzat hartzen ditu: *"`Hizkuntza bizi´ baten arauak beti daude eboluziozko tren batean, elkarrizketari zentzua ematen diona".*[361]

5.3.2.8. Balio dibergentea

Zoriaren onarpenenezko eta transformaziozko borondate hori, asmatzeko, lanean bat-batean agertzen zaigunari erantzun bat emateko beharra, pentsamolde sortzailearen funtzio zuzentzat har daiteke. Eta pentsatzeko modu hori erabat lotuta dago "pentsamendu dibergentearekin", "pentsamendu konbergentearen" aurkakotzat aurkezten dena. Ondoren, pentsamendu dibergentearen, sormenaren eta ikerketaren objektu nagusia den zoriaren arteko harremanak zehazteko ahalegina egingo da.

[358] Ibidem. 31. or.
[359] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit. 92. or.
[360] Ibidem. 92. or.
[361] Ibidem. 92. or.

Aldaketei dagokienez malgua ez den Mendebaldeko gizartearen pentsamendu konbergentearen aurrean, pentsamendu dibergentea konbentzionalismoetatik askatuko duen intuiziozko hausnarketa irekiaren alde egiten du. Edward De Bono-k "zeharkako pentsamendua" deitu zion horri. Izen bereko liburuan,[362] haren funtzioa *"(…) informazioa ideia berrietan ordenatuz, modeloen berregituraketaren eta arketipoen eragina saihestearen bitarteko pentsamendu logikoaren berezko mugak gainditzean"*[363] oinarritzen dela adierazi zuen.

Pentsamendu bertikalak -pentsamendu konbergentea- eraikitze prozesu guztietan parte hartzen badu ere, ikerketa honetan pentsamendu sortzailearen oinarria den zeharkako pentsamenduaren garrantzi nagusia aldarrikatzeko ahalegina egingo da. Berriro ere, osagarriak diren bi prozesu kognitiboen dialektikaren alde egingo da, jolasaren -*paidia/ludus*- eta artearen -*alea/agon*- berezko izatearen ezaugarria dena.[364] Hau da, sormen prozesuak pentsamendu dibergentearen eta konbergentearen arteko elkarrekintza eskatzen du.

De Bonok horien artean ezarri zituen desberdintasunak zehaztea egokia da, hasieratik analizatu eta jolasarekin konparatu den sormen prozesuaren kontzeptua zabaltzeko. Desberdintasunak hauek dira:

1. Pentsamendu bertikalak hautatzeko gaitasuna du; aldiz, zeharkako pentsamendua sortzailea da. Pentsamendu bertikalak arazoa ebazteko egokiena den ikuskera aukeratzen du, eta zeharkako pentsamenduak hainbat ikuspuntu bilatu eta horien aukerak hausnartzeko ahalegina egiten du.

2. Pentsamendu bertikala norabide bakarrean mugitzen bada, zeharkakoa norabide berria sortzeko mugitzen da. Lehenengoak ebazpen bat antzematen duen bidea hartzen du; bigarrenak, berriz, kontzeptuen ereduen berregituraketa bideratuko duten aldaketen eta mugimenduen alde egiten du.

3. Pentsamendu bertikala analitikoa da; zeharkakoa, aldiz, probokatzailea. Bigarrenaren ostean, jatorriz jaso diren ideiei jarraitasun logikoa eman behar zaie. *Agon*ak eta *alea*k bat egin behar dute.

4. Pentsamendu bertikala ideien jarraipenean oinarritzen da; zeharkako pentsamenduak, ostera, jauziak eman ditzake. Pentsamendu bertikalean, pauso bakoitza aurrekoaren jarraipena da.

[362] DE BONO, Edward. *El pensamiento lateral. Manual de creatividad.* Paidós Plural. Barcelona, 2000.
[363] Ibidem. 46. or.
[364] Ikus 5.2. atala.

5. Ondorioz, pentsamendu bertikalean pauso bakoitzak zuzena izan behar du; zeharkakoan, hori ez da beharrezkoa. Horren akatsarekiko joerak zorira eramaten gaitu, berrasmatzeko etengabeko joerara.

6. Pentsamendu bertikalak ezeztapena erabiltzen du, zeharkako bidebanatzeak eta okerruneak blokeatzeko; zeharkako pentsamenduak, aitzitik, ez du biderik ukatzen. Aurreko paragrafoan aipatu denez, batzuetan beharrezkoa da okerreko ideia batetik pasatzea egokia den ideia batera heltzeko.

7. Pentsamendu bertikalean gaiarekin erlazionatuta ez dagoela ematen duen edozer baztertzen da; zeharkako pentsamenduan, berriz, gaiarekin zerikusirik ez duen edozer gauza aintzat hartzen da.

8. Pentsamendu bertikala definizioen zurruntasunean oinarritzen da, matematika sinboloen izaera aldaezinaren bitarteko operazioetan oinarritzen den modu berean. Bere aldetik, zeharkako pentsamenduak esanahien malgutasuna erabiltzen du, jeinua, bere efektua lortzeko, esanahien aldaketaz baliatzen den bezala.

9. Pentsamendu bertikalak bistako bideei jarraitzen die; zeharkakoak, aldiz, agerian ez daudenak nahiago ditu.

10. Pentsamendu bertikala prozesu finitua da; zeharkako pentsamendua berriz, probabilistikoa. Pentsamendu bertikalak konponbide bat bermatzen du; zeharkakoak, berriz, modeloen berregituraketaren bitartez soluzio egoki baten probabilitateak gehitzen ditu.

Ikusi denez, zeharkako pentsamenduaren ezaugarri nagusia malgutasuna da, ideia batetik bestera, planteamendu batetik bestera aldatzeko aukera ematen duena. Horrek Marinaren adimenezko oroimenaren ikuskerara darama. Horren arabera, oroimena dinamikoa da.[365]

Egilearen iritziz, oroimena dinamikoa da, biltegi baten forma baino gehiago, ohitura muskularraren itxura baitu. Sistema muskularra erantzunak ematen dituen organoa da, ekintzarako aukerak beti presente dituenak. Sistema muskular baten baliabideek adierazten duten trebetasuna ez da mugimendu bat, baizik eta mugimendu asko egiteko aukera: *"Gure oroimenak gordetzen duenak zerbait eraikitzeko argibide liburu baten itxura handiagoa du, informazioa plan aktiboen barne baitago. Arrazoi horregatik, oroimen sortzaileari buruz hitz egin daiteke".*[366] José Ortega y Gassetek baieztatu zuenez, irudimena edukitzeko beharrezkoa da oroimen ona izatea.

[365] MARINA, Jose Antonio .*Teoría de la inteligencia creadora.* Op. Cit. 127. or.
[366] Ibidem. 129. or.

Horregatik guztiagatik, zoria onuragarria dela esan daiteke, ikertzeko bideak ireki eta adimen sortzailearen garapena bideratzen duelako. Helburu batekin lotuta ez dagoen jarduera gisa hartzea ere zeharkako pentsamenduarekin erlazionatuta egongo litzateke.

6. ZORIAREN ESKU-HARTZEA IZAERA LUDIKOA DUTEN PROZESU ARTISTIKOETAN

K.a. II. mendean jadanik, Pliniok, Protogenes pintorearen praktikari buruz idaztean, zoriaren parte-hartzea aldarrikatu zuen,[367] gaur ikerketa honetan berreskuratzen den gaia. Errealitatea irudikatzeko ahaleginaren ahaleginez, huts egindako hainbat saioren ostean -eta ondorioz-, ezuste batean aurkitu zuen irrikaz espero zuen kolorea.

Nahiz eta Francisco Pachecok 1649. urtean argitaratutako *Pinturaren Artea* lanean obra baten lorpena ustekabe baten ondorio gisa ulertzen dutenen aipu horren erabilera kritikatu zuen, ikerketa honek berresten du zoriak, modu batean edo bestean, praktika artistikoan parte hartzen duela.

Zoriak trebetasuna eta teknika ukatzen ez dituela azpimarratu da; aitzitik, horrekin bat egiten duela eta bat-egite horrek obraren lorpena bideratzen du.[368] Izan ere, Plinioren aipamenak so egingo lioke prestatutako pintorearengan ezbehar batek duen eragin emankorrari, hau da, medioa trebetasunez erabiltzen duenarengan duen eraginari.

5. kapituluan, jolasaren, zoriaren eta artearen arteko harremana azken horren berezko balioen analisiaren bitartez ezartzeko ahalegina egin da. Ondoren, pinturaren praktikan, zoriaren eta prozesu ludiko eta artistikoen gainerako ezaugarrien parte-hartzea adibideen bitartez adierazteko ahalegina egingo da.

Zorizko osagaia ikerketaren gai nagusia dela aintzat harturik, elementu hori abiapuntutzat hartuko da bere agerpenetik eratorriko baliabide artistikoak aztertzeko. Zoriak parte hartzen duen prozesuak deskribatuko dira ere bai, eta horietan elementu ludikoaren eta zoriak duen parte-hartzearen neurria zehazteko ahalegina egingo da.

Bigarrenik, ezustearen parte-hartzea behin adierazi ondoren, hark izaera ludikoa duten beste ezaugarri nagusiekin nola konbinatzen den erakutsiko da. 5. puntuan ikusi denez, Cailloisek definitutako jolasaren sailkapenaren arabera, zoriaz gain, oinarrizko beste hiru balio estetiko ikusi dira: balio sortzailea (*agon*), balio hordigarria (*ilinx*) eta balio itxuratia (*mimicry*). Zoriaren eta hiru balio horien arteko konbinaketaren ondorioz bideratzen diren sormen prozesuetan sakonduko da orduan, artisten beraien testigantzak laguntza gisa hartuta.

---

[367] *"Pintó un perro maravillosamente hecho de l´arte y del caso. Porque pareciéndole haberse satisfecho en todo, no podía pintar la espuma que no pareciese pintada, y deseaba lo verdadero y no lo verosímil, y mudaba una y otra vez los colores enxugando el pincel; finalmente, airado contra l´arte, refregó la esponja con que limpiaba los pinceles de varios colores en la pintura, y acaso por la mescla que tenía hizo lo que él deseaba, y por esto la fortuna obró en su pintura lo natural que él procuraba".* Plinio Zaharra. PACHECO, Francisco. *El arte de la pintura*. Guida Editori. Madrid, 1990. 427. or.

[368] Ikus 5. atala.

XX. eta XXI. mendeko obren bitartez zehaztuko da ikerketa; lehenengo abangoardiak landuko dira, gaur egungo adierazpenetara iritsi arte, eta, besteak beste, askatasun, gozamen eta zori elementu ludikoen agerpena nagusi den prozesuak ikertuko dira.

6.1. ABANGOARDIETAKO ARTEAN ETA ONDORENGO ADIERAZPEN ARTISTIKOETAN ZORIAREN KONTZEPTUARI BURUZKO SARRERA LABURRA

Ondoren, modernitatea izenekoaren eta ondoren sortutako adierazpenen berezko ezaugarriak eta euren arteko desberdintasunak aztertuko dira, eta bakoitzean zoriak izan izan duen lekua zehaztuko da.

Modernitatean, oro har, zoriaren agerpena sormen prozesuetan askatasunarekin, sorpresarekin eta tradizio eta arauen apurketarekin lotu bazen, praktikaren ondorioz sistematizatu ziren hainbat teknika bideratuz, postmodernitatean, ordea, zorizko elementuaren gaineko ikerketa artearen esparruan, zentzu indibidualean eta beste hainbatetan, maila ironiko eta kontzeptualean erabili dela ikusiko da.

6.1.1. Originaltasunaren bilaketa

Modernitatea iragan gertukoena da. Definizioz, modernitateak iraganarekiko posizioa eta etorkizunerako aurreikuspena dakar. Halaber, gorako eta aurrerako mugimendu bat dakar; eboluzio, garapen, aurrerapen eta iraultza kontzeptuekin erlazionatzen da, besteak beste. Modernitateak iraganarekin eta tradizioarekin apurtzen duela dirudi. Horrela uler daiteke Hans Ulrich Gumbrecht-en[369] definizioa aintzat hartuz gero. Haren arabera, “moderno” adjektiboak berria, gaur egungoa eta iragankorrari so egiten dio, eta, aldi berean, iraganari, zaharrari eta betierekoari aurre egiten dio. Horrek gizabanako modernoa balio positibo eta denboraldiko bihurtzen dela antzematen du.

Betidanik Mendebaldeko kulturak, beste zibilizazio batzuek ez bezala, bizitzeko leku hobea eraikitzeko helburuarekin, etengabeko aldaketa bilatu duela baiezta daiteke. Ilustrazioak, Aro Modernoari hasiera eman ziona, berehalako iragana gaitzetsi zuen, eta ateak ireki zizkion ikerketa zientifikoari eta demokraziari.

Zoriaren eta modernitatearen arteko harremana ulertzeko, ezinbestekoa da modernitatearekin zeharo lotuta dauden abangoardien izaera definitzea. Abangoardiaren jatorria XX. mendeko Lehen Mundu Gerraren garaian koka daiteke, eta momentuko espiritu borrokazalea eta polemikoa irudikatu

[369] HAINBAT EGILE. *Diccionario de hermenéutica*. Universidad de Deusto. Bilbao, 1997. 568. or.

zuen. Abangoardiak apurketa eta irekiera zekarren, eta ez zen iraunkortasunaren, ezta mugikortasunik ezaren aldekoa ere. Hortaz, aldaketa eta iraultza haren helburu nagusiak ziren.

Guillermo de Torre-k honela definitu zuen abangoardia: *"Abangoardia, nik ulertzen dudan moduan (…) ez da inoiz eskola, joera edo modu zehatza izan. Eta bai, azkeneko urteetan, hegan egiten hasi diren ismoak".*[370] De Torrek bereizi zituen *ismo* horietatik,[371] gaiarekin lotuta dauden bietan arreta nagusia jarriko da kapitulu praktiko honetan zehar: dadaismoa eta surrealismoa. Horrez gain, aintzat hartuko da ere, Bigarren Mundu Gerraren ostean, artearen gunea Europatik Amerikara igaro zela. Testuinguru horretan, espresionismo abstraktuaren eta zoriaren arteko lotura estua ere ikusiko da. Pop Arteak, aldiz, elementu horrekiko harremanak eraldatuko zituela ere azalduko da.

Halaber, De Torrek nazioartekotasunaren eta tradizionalizmoaren kontrako jarrera abangoardien ezaugarri komun izendatu zituen. Horrela, abangoardietako artea etsipena, monotonia eta behartzetik alde egiten saiatu zela esan daiteke, hots, askatasuna aldarrikatu zuen ororen gainetik. Horretarako, lengoaia autonomoa, tradizionalarekiko desberdina sortu nahi izan zuen. Izan ere, aurreko guztiarekiko haustura, bat-bateko askapena eta arauekiko lokabetzea defendatu zuen.

Bere aldetik, *Abangoardiaren originaltasuna eta beste mito modernoak*[372] liburuan, Rosalind E. Krauss-ek abangoardietako artista iraultzaile, anarkista edo teknologo gisa ulertu zuen mitoa baztertu zuen, eta bere iritziz abangoardietako diskurtsoan konstante mantendu zen elementu bakarrean arreta ipini zuen: *"Iraganaren ukapen edo desagertze bat baino gehiago, abangoardiaren originaltasuna jatorri literal, zerotik egindako hasiera, jaiotza gisa ulertu dute".*[373]

Manifestu Futurista parabola batekin hasi zen. 1909. urtean, Marinetti, autoa gidatzen ari zela, urak hartutako fabrika baten arekan jausi zen, eta bertatik, likido amniotikoa balitz bezala, futurista bihurtuta irten zen. Metafora horren bitartez, abangoardietako artistaren autokreazioaren ideia nabarmendu nahi zuten. Autokreazioaren ideia horri esker, originaltasuna tradizioaren kutsapenetik kanpo mantentzen zen entitatea zen, bakuntasun primitiboa zuen heinean.

Abangoardietako originaltasunaren bilaketari dagokionez, De Torre termino horren eta berrikuntzaren arteko desberdintasunak ezartzen saiatu zen, eta berrikuntza originaltasunaren elementu gisa definitu zuen. De Torreren iritziz, bi kontzeptu horien arteko aldea, berrikuntzaren izaera formala eta azalekoa eta originaltasunaren zentzu sakona, misteriotsuaren eta liluragarriaren artean dagoen desberdintasunean oinarritzen da. Ortega y Gasseten hitzetan: *"Azken finean, originaltasuna bakuntasunaren parekoa da, munduaren hartze pertsonalaren parekoa".*[374]

---

[370] DE TORRE, Guillermo. *Historia de las literaturas de vanguardias*. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1971. 26. or.
[371] Ibidem. 26. or.
[372] KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardiay otros mitos modernos*. Editorial Alianza Forma. Madrid, 1996.
[373] Ibidem. 171. or.
[374] DE TORRE, Guillermo. *Historia de las literaturas de vanguardias.* Op. Cit. 38. or.

Bakuntasun horrek haurtzarora, ametsera, jolasera, zorira darama. Horrela baieztatu zuen Brancusik: *"Haurrak izateari uzten diogunean, hilda gaude".*[375] Originaltasunak, zentzu horretan, zorizko elkartzearekin bat egiten du, etengabeko birsorkuntzarako potentzia gisa aurkezten baitzaio abangoardietako artistari.[376]

6.1.2. Sorpresa efektua

"Irregulartasuna, hots, ezustekoa, lilura, edertasunaren funtsezko parte eta ezaugarriak dira".[377]
(Baudelaire)

Orain arte definitutako abangoardien esentziak, besteak beste, artearen teknika berrien bitarteko espresio forma berrien bilaketa bultzatu zuen, gaur egun, askotan, modu sistematikoan erabiltzen direnak, baina jatorrian, istripuarekin, zortearekin, akatsarekin lotura estua mantendu zutenak.

Horrez gain, XX. mendeko abangoardia izenekoaren ezaugarri komun bat dago, burutaldi zorrotzaren orokortzeak, hau da, "sorpresa atseginen" produkzioak karakterizatzen duena. "Espero denaren" eraldaketa horrek zoriarekin eta ludikotzat har daitezkeen prozesuekin du harremana. Modernitatearen esperientzia estetikoak askatasun sortzaileak transformatutako errealitatea hartzen du bere baitan eta munduarekiko konjuntzio eta askatasun horretatik dator bere izaera ludikoa.

Sorpresa, Marinaren iritziz, berriak sortutako sentimendua da.[378] Baina kontuan hartu beharra dago, psikologoek diotenez, sorpresa bakarrik gertatzen dela zerbait espero denean. Jarrera hori lanarekin erabat lotuta dago, bilaketarekin eta horrek bideratzen dituen akatsekin, hots, aurkikuntza bihurtu daitezkeen akatsekin. Horren inguruan, surrealisten zori objektiboa ikertuko da hurrengo puntu batean. Marinaren hitzetan: *"Sorpresa espero denarekiko hautematen den desegokitasunak sortutako sentimendua da".*[379] Halaber, adimen sortzailea sorpresa eraginkorrak sortzeko gaitasun gisa definitu zuen.

Horren adibidea dadaisten dinamika sortzailea izan zen. Lehen Mundu Gerraren testuinguruan, erabateko etsipena sortu zen. Artistek, askotan, propaganda bihurtutako artean sinesteari utzi zioten, zientzian eta moralean sinesteari utzi zioten moduan. Horrela, eszeptizismoaz eta iseka giroaz jabetu ziren.

---

[375] Ibidem. 171. or.
[376] Kraussen iritziz, abangoardiak originaltasunaren diskurtsoaren funtzio gisa har daitezkeen arren, arte modernoaren praktika, behin baino gehiagotan, errepikapenaren onarpena da. Gai honetan aurrerago sakonduko da Cailloisek definitutako *mimicry* kategoriaren arabera, balio itxuratiarekin eta jolas ororen berezko tranparekin lotzen dena.
[377] DE TORRE, Guillermo. *Historia de las literaturas de vanguardias*. 46. or.
[378] MARINA, Jose Antonio .*Teoría de la inteligencia creadora.* Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1993. Op. Cit. 143.-145. or.
[379] Ibidem. 144. or.

Halaber, dadaistek balioen edozein hierarkiarekiko adierazten zuten gaitzespenak ezusteei, topaketei arreta jartzera bultzatu zituen. Dadaismoak zerotik hasi nahi izan zuen. Jarrera horri dagokionez, hurrengo atalean aztertuko diren hainbat prozedura artistikoren asmakuntzaren jatorria aurki daiteke, hala nola, *collage*a, fotomuntaketa edo mihiztadura.

Mugimenduaren jatorritik jadanik, zorizkoa presente dago. Dirudienez, Tristan Tzara poetak hiztegi bat zoriz irekiz eta terminoak esanahirik ez zuela nabarmenduz eman zion izena dadaismoari. Horrela jakinarazi zuen *Zazpi dada manifestu*etan.[380]

Dadaismoaren hastapenetan bat egin zuten munduaren egoerak eragiten zuen dezepzioak, hainbat pintoreren lanak aintzat ez hartzeak eta orduko Europaren hondamendia pinturara eramateko nahiak. Bakunin-en hitzetan: *"Hondamendia ere sormena da".*[381]

Dadaistengan zoriak agintzen zuen, eta, itxuraz, ulergarria ez zenak eta ordenarik gabekoak. Iseka eta harritzea ere alde garrantzitsuak ziren eurentzat. Burgesia eskandalizatzeko beharrezkoa zen guztia.

Jakina da, ordea, artista dadaistek zori hartan parte hartzen zutela eta euren hautaketak gauzatzen zituztela aurkezten zitzaien kaos egoera hartan; onartu edo gaitzesten zuten eskaintzen zitzaizkien aukera haien artean: *"Printzipioak desegin dituela antzeman nahi duen arren, Dada sormenaren legeei obeditzen dien ordena bat iradokiz aritzen da".*[382] Zoria artistaren hautaketak murriztuta gelditzen zen. Baina gai horretan aurrerako sakonduko da.

6.1.3. "Miragarriaren" kontzeptua

> *"Tramaren ezbeharrak eremu piktorikoan kontaketaren abenturak dira".*[383] (Jean François Chevrier)

Jean François Chevrierek, *Trama eta zoria*[384] saioan, XX. mendeko artearen bi kontzeptu horien arteko harremanean sakondu du, eta literaturaz, arkitekturaz eta ikus-arteari buruz aritu da. Horretarako, tramaren jatorrizko esanahiaren analisia hartu du abiapuntu gisa.

---

[380] TZARA, Tristan. *Siete manifiestos Dadá. Algunos dibujos de Picabia.* Tusquets Editor. Barcelona, 1979.
[381] Ibidem. 23. or.
[382] BÉHAR, Henri, CARASSON, Michel. *Dadá. Historia de una subversión.* Península. Barcelona, 1996.
[383] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 86. or.
[384] Ibidem. 54.-86. or.

Ehunaren berbategi teknikoan, kateko hariak eta tramaren hariak bereizten dira. Ehuleak tramaren haria zeharka pasatzen du aurretik hedatutako kateko harien artean. Irudizko zentzuan, trama konplota, azpijokoa, tentsioa[385] litzateke. Dena den, terminoak erregulartasunari eta jarraitasunari erreferentzia egiten die; bat-bateko zorizko elementu baten parte-hartzeak apur dezakeen jarraitasunari hain zuzen ere, hariaren antzera: *"Zoriz esandako hitz batek gure tramen haria hausten du".*[386]

Chevrierrek hainbat adibide jarri ditu tramaren apurketari buruz literaturan, argazkilaritzan eta arkitekturan, zehazki artean eta pinturan sakondu aurretik. Sarrera gisa, Proust-en obrari buruzko Walter Benjaminen testu hau gehitu du: *"Prousten ustez, zoria gertatzen da gizabanakoak berari buruzko imajina bat jasotzen duenean, bere esperientziaren maisu bihurtu badaiteke. Zoriarekiko erreferentzia horrek ez du bistako ezer. Gure barne bizitzako gertaerek ez dute errukigabeki izaera pribatu hura. Gurekiko kanpoko gertaerak gure esperientziak bereganatzen dituela ikusteko aukerak gutxitzen diren neurrian bakarrik jasotzen du".*[387]

Benjaminen iritziz, Prousten obran, zoria bizitza modernoaren zatiketaren aurreko erantzuna zen, eta informaziozko bat-bateko talken izaera bera zuela gehitu zuen. Hau da, bat-bateko detonatzaile batetiko mendekotasuna duen edozein fenomenorekin lotu zuen, hala nola, argazkilaritzarekin: *"Atzamarraren presio bat nahikoa da gertaera denbora mugatu batean gordetzeko. Une horri kamerak hilondoko talka antzeko zerbait eskaintzen dio. Era horretako ukimen esperientziei esperientzia optikoak gehitzen zaizkie, egunkari baten publizitateko aldea dakarrena bezala, edo hiri handi baten zirkulazioak ere dakarrena. Gizabanakoaren desplazamendua bertan auto eta talka lerro batek baldintzatzen du".*[388] (Benjamin)

Zori hitzaren osagai entziklopedikoari buruzko atalean, Chevrierek zori hitzaren esanahiaren jatorria ingeleseko bi terminorekin lotu duela ikusi da: *chance* eta *random.*[389] *Chance*k ezustekoari, kausaltasuna ez den guztiari so egiten dio. *Random*ek, ordea, fenomeno fisikoen eta gertaera historikoen sistema batekiko alternatiboa denari erreferentzia egiten dio.

Zoria ezustekoaren eremuarekin eta esperientziarekin lotuta, surrealismoaren "miragarriaren" poetikarekin erlaziona daiteke. Erdi Aroan, "miragarria"k ordena naturaleko apurketa zekarren, mirarizkoarekin alderatuta, jainkozkoa izan behar ez zuena. Bere aldetik, Louis Aragonek "miragarria" honela azaldu zuen: *"Miragarria makinala denaren aurka dago, horren ondo dagoen horren aurka, ezen ez den sumatzen ere, eta horregatik dago miragarria errealitatearen aurkakoa den ustea. Ikuskera hori*

[385] Aurreko ataletan ikusi da tentsioa Huizingak definitzen zuen ezaugarrietako bat dela. Tentsioa garapenak dakarren ziurgabetasunarekin identifikatzen den kontzeptua da, hau da, edozein prozezu ludikoren berezko zoriarekin bat egiten du. HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Editorial alianza Emecé. El libro de bolsillo. Madrid, 1972. 23. or.
[386] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 54. or.
[387] BENJAMIN, Walter. *Iluminaciones II. Poesía y capitalismo.* Ediciones Taurus S.A. Madrid, 1993. 229. or.
[388] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 55. or.
[389] Ikus 2.2. atala.

(…) baldintzapean onargarria da: egia da miragarria errealitate baten ukapenetik sortu dela, baina harreman berri baten garapena ere bada, ukapen horrek askatu duen errealitate berri baten garapena".[390]

Hasieran, surrealistak "miragarriaren" poetika honetaz baliatu ziren, eta horrek bideratutako esperientziaren eta jardueraren bidez, bizitzaren beste ikuskera bat garatu ahal izan zuten. Hemendik teknika eta hainbat prozedura sortu ziren, eta horiek niaren kontroletik ihes egiteko aukera eskaini zieten. Prozedura eta teknika hauei buruz hurrengo puntuan landuko dira.

*Lehenengo Manifestu surrealista*n, Andre Bretonek miragarria dena bakarrik izan daitekeela ederra adierazi zuen: *"Argiro esan dezagun: miragarria beti da ederra, miragarria den guztia, (…), ederra da, bakarrik miragarria dena ederra dela ere esan liteke".*[391]

Baina surrealistek ez zuten arrazoia eta logika gaitzesten behin irudimena askatu zutenean. Lehenik, zoriari egiten uzten zioten, eta, ondoren, arrazoiak parte hartzen zuen. Bretonen hitzetan: *"Dirudienez, zoriari bakarrik zor diogu oraintsu mundu intelektualaren zati bat aurkitu izana, nire iritziz, (..), garrantzitsuena dena eta ahaztera jotzen zena. Zentzu horretan, Freuden asmakuntzak oso garrantzitsuak izan direla onartu beharra dugu. (…) Agian irudimenak berezkoak dituen eskubideak berreskuratzeko momentua heldu da. Gure espirituaren sakontasunek azalean daudenak hedatzeko gaitasuna duten indar bitxiak ezkutatzen badituzte, edo horien aurka garaile gisa borrokatzeko gai badira, interesatzen zaigu indar hauek jasotzea, (…), jarraian gure arrazoiaren menpe jartzeko, komenigarria baldin bada".*[392]

Horrek, berriro ere, balio sortzailearen eta balio gorabeheratsuaren artean ezarritako harremanera darama, ikerketaren oinarria den bat-egitea.[393]

6.1.4. Zoriaren ironizazioa

XX. mendeko lehen erdiko mugimendu artistikoen artean dadaismoa eta surrealismoa aipatu dira, zoriarekin mantendu zuten lotura estuagatik. Baina aurretik azaldu denez, Bigarren Mundu Gerraren ostean, artearen gunea Europatik Amerikara aldatu zen, eta ondorioz, abangoardiaren kontzeptua ere eraldatu zen.

60ko hamarkadan, Pop Arteak gutxienen kultura eta kultura popularraren arteko bat-egitea bideratu zuen, eta horrela, abangoardiaren erakundetzeari ateak ireki zizkion. Izan ere, modernitateak

[390] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 58. or.
[391] BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Ediciones Guadarrama. Colección Universitaria de Bolsillo. Punto Omega. Madrid, 1974. 31. or.
[392] Ibidem. 25.-26. or.
[393] Ikus 5.3.1.1. eta 5.3.1.2. atalak.

gaitzesten zuen masen kultura hartu zuen ontzat Pop Arteak. Berez, haren domeinu kulturala malgua eta irekia zen.

Horrela, Pop Arteak gizartea bultzatu zuen zenbait sorpresa eskatzen hastera. Iraganean, paradoxikoak suerta zitezkeen berrikuntzak eta apurketak saritzen hasi ziren, eta horien berezko zentzua kolokan jarri zen. Egoera berri horrek zoria terminoaren birplanteaketa egitera behartzen du.

Pop Arteak irudi popularra integratzen joan zen heinean, objektibotasuna eta inpertsonalizazioa garatuz joan ziren. Espresionismoaren berezkotasuna eta surrealismoaren subjektibotasunaren agerraldiaren aurrean, Pop Arteko artistek ez zuten euren zama subjektiboa islatzen. Irudi popak ez zituen eduki pertsonalak proiektatzen, ez zituen erabilitako produktuen eta irudien mekanismoak agerian uzten; aitzitik, ezarritakoa eraldatu gabe aurkezten zuen. Pop Arteak gizarte kapitalistaren ordena aurkezten zuen, irrikaz edo eszeptizismoz, seriotasunez zein iseka eginez. Itxurazko neutraltasuna arte munduaren identitateak eta merkantziarenak baldintzatu zuten.

Marchán Fiz-en ustez, Pop Artetik gaur egunera arte garatutako joera artistikoek hark planteatutako hainbat problematika artistikori buruz lan egiten jarraitu dute.[394] Postmodernitatea izenekoaren testuinguruan garatu diren adierazpenek, esaterako, Pop artean dute jatorria.

Postmoderno gisa ezagutzen dena sistematizazioak baino gehiago, konposizioak eta atxikipenak baldintzatzen dute; postmodernitatea, brikolaje, nahasketa, bilketa legez ulertzen da. Literaturan, esaterako, testu desberdinak mimetizatzen dira; kontakizunak laburrak dira, egile bat hainbat estiloz baliatzen da, ironia ugari dago eta plagioa ohikoa da. Esaterako, gure inguruan, 1989. urtean, *Obabakoak* izeneko liburuan, Bernardo Atxagak ondo plagiatzeko metodoaren azalpen laburra proposatu zuen.[395] Halaber, hainbat generoren arteko mugak desagertzen doaz, bai literaturan, bai ikus-arteetan.

Abangoardiek askatasun artistikoa, zentzumenen gorespena aldarrikatzen bazuten eta ondorioz, gizarte burges eta kontserbatzaileari kritika, kapitalismo ekonomikoaren garapenak ideal moderno horiek jaso zituen, eta bere dinamika produktiboan sartu zituen, hedonismo hori artista bohemioen pribilegioa bakarrik ez zela azpimarratuz.

Hala ere, postmodernitatearen barruan, hainbat joera bereizi izan dira. Horra hor, Frederic Jameson-ek planteatu zuen eskema: *"(…) ez da postmodernitateak deitutako zerbait modernitateari `jarraitzen´ diola haren hondakin produktu bat izango balitz bezala, baizik eta, hain zuzen ere, aurretik doala eta prestatzen duela. Horrela, inguratzen gaituzten gaur egungo postmodernitateak itzulera eta berrasmatzearen promesa gisa ikus daitezke, antzinako botere guztiak eta bizitza freskoak bultzatutako*

[394] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna"*. Op. Cit. 49. or.
[395] ATXAGA, Bernardo. *Obabakoak*. Ediciones B. Barcelona, 1990.

modernismoaren berragerpen triunfala".[396] Horri Jamesonek alderdi "antimodernoa" (Tom Wolfe), "antipostmodernoa" (Tafuri) eta "propostmodernoa" (Venturi) gehitu zizkion.

Izan ere, postmodernitatea modernitatetik desberdintzen duen zerbait badago, hura, historiaren kontzepzioa da; postmodernitateak historia jarraitutasun progresibo eta entitate unitario bat balitz bezala ulertzeari uzten dio. Ordura arte, historiak Kristoren jaiotza abiapuntutzat hartzen zuen, eta, zehazki, Mendebaldeko gune zentraleko gertaeren kateamendu gisa ulertzen zen. Ondorioz, historiaren kontzepzio horretatik kanpo gelditzen ziren herrialde primitiboak eta garapen bidean zeudenak. Postmodernitatean, berriz, historiaren zentzu hori, europar gizabanako modernoaren zibilizazioaren gauzatzea helburu zuena, zalantzan jartzen da, eta baztertutako taldeak, hala nola, homosexualak eta emakumeak, indarrez altxatzen dira. Kolonialismoaren eta inperialismoaren krisialdiaz gain, gizartean komunikabideak bat-batean sartzeak ere aldaketa horretan parte hartuko du. Pop Arteak bidea ireki zuen horretan.

Horrela, modernoa, hauslea desagertzear dagoela dirudienean, hutsean jaustearen arriskua sortzen da. Orduan, artista postmodernoak iraganarekin, tradizioarekin bat egiten du. Haren helburua iragan hura eguneratzea da, ironiaren eta birsortzearen ikuspuntutik berrirakurtzea.

Aldaketa horietatik eratorritako kontzepzio estetikoek agerian utziko dituzte herrialde industrializatuetan izandako bizitzaren efektuak eta esperientzia subjektiboak.

Eta testuinguru horretan, zer gertatzen da zoriarekin? Ikerketaren gai nagusiaren harira itzuliz, dadaismoak euren artean adostasunik gabeko elementuen, itxuraz, zorizko elkarketa erakusten zuela esan da. Elkarketa horretatik sortzen zen barruko tentsioak bere balio espresiboa bideratzen zuen, surrealistek eta kubistek erabili zituzten *collage*en eta aurrerago ikusiko diren beste prozedura batzuen antzera. Postmodernitatean, ordea, *collage*a bera pastitxe bihurtzen da, eta elementu formalei berezko esanahi partikularra kentzen die. Hala baieztatu du Eduardo Subiratsek *Abangoardien amaiera*[397] liburuan, Venturiren proiektuei dagokienez: *"(…) ikonografia popularrekin jolas ironikoak berezko manifestazioen indarra osorik galtzen du, publizitatezko kontsumoaren estetikaren zorroztasun semiologikoaren pean estilizatuak izatearen ondorioz".*[398] Arkitektura postmodernoa ironiaz eta zinismoaz baliatu egiten da, abangoardietan probokazioa, apurketa eta talka izandakoaren kontaketa gisa. Baina Subiratsen ustez, askotan azaleko ironia besterik ez da, ikusgarritasunean galtzen dena.

Pop Artean jadanik eta testuinguru postmodernoan ondoren, zoria lantzeko ikuspuntu nagusi bat ikuspuntu ironikoa da. Nolabait eta laburki, arte modernotik eratorritako zenbait teknika eta aurkikuntza sistematizatu egiten dira, jatorriz -eta ikusiko denez, askotan, itxuraz- zorizkoak direnak. Subiratsek,

[396] JAMESON, Frederic. *Teoría de la postmodernidad*. Editorial Trotta. Valladolid, 1998. 90. or.
[397] SUBIRATS, Eduardo. *El final de las vanguardias*. Anthropos, Editorial del Hombre, Barcelona, 1989.
[398] Ibidem. 153. or.

lengoaia postmodernoari dagokionez, honako hau dio: *"(…) manifestazio estetiko hauen berezkoa da, iraganeko elementu estilistikoen berregintza sintaktikoki sistematizatua, bere semantizazio galtze erradikalarekin batera".*[399]

Horri "zoriaren ironizazioa" deituko zaio. Jarrera hori ikertzeko orduan, Cailloisengan bateraezinak ziren bi kategoria ludikoen konbinaketaz baliatuko da ikerketa: *alea* eta *mimicry*. Hau da, definitutako zorizko balioaren eta balio itxuratiaren arteko bat-egiteaz.

6.1.5. Bilakaeraren jarioa

Ikusi den kaos postmoderno horri Foucaltek ziurtasun modernoa kontrajarri zion; bizi diren zalantzak eta ziurgabetasunak posizio antidogmatikoetarako eta antiautoritarioetarako eta modernitatearen berezko dogmatismoan lekurik ez zuen diferentziaren biziraupenerako testuinguru egokia sortzen dutela uste zuen. Foucalten iritziz, kaos postmodernoa askatasunaren mailek eragiten dute.

Bere diskurtsoa irudikatzeko, Foucaltek "itsaso postmodernoaren" metafora erabili zuen.

Postmodernitatearen itsasoa dimentsio irekiak dituen itsasoa da; bere izate sinbolikoa, aukera eta zalantzarako eremua izateaz gain, elementu garbitzailea izatean ere oinarritzen da. Itsaso horretan barneratzen denak ez du aurreikusitako helbururik, artelan bati hasiera ematen dion artista bezala: *"Itsasoa abentura eta galtzearen lekua da, bertan bidaiaren presoa ed, `zoroen ontzian´ gertatzen den moduan, mila bideen bidegurutzean kateatuta egon gaitezke".*[400] Heraklitok ere, aniztasunari so egin zion ibaiaren metaforaren bitartez. Metafora horren arabera, inguruan ur desberdina jario gabe, ezin zara ibai berean bi aldiz bainatu.

Baina itsasoa, batez ere, aurkikuntzarako eta sormenerako espazioa da. Bertan, ontzia irudimena eta ametsen infinitura doa. Foucalten ustez, *"(…) ontzirik gabeko zibilizazioetan ametsak lehortzen dira, bertan espioitzak abentura eta poliziak kortsarioak ordezkatzen dituzte".*[401]

Historiaren kontzepzio berriari dagokionez, aipatutako Lyotard, Foucault edo Derrida pentsalariak Nietzscheren pentsamenduari gehitzen zaizkio. Horren arabera, giza bilakaeraren ikuskera platonikoa alderantziz jartzen duen historiaren kontzeptu tradizionala ihardesten dute. Nietzscheren diskurtsoan, historia ahistorikoki gidatzen duen ideiaren garapenerako ez zegoen lekurik, ezta behartasunetik zetorren helburu batetik zetozen prozesuetarako ere. Nolabait esanda, historia trebetasun eta zori bihurtzen zen.

---

[399] Ibidem. 152. or.
[400] FOUCAULT, Michel. *Historia de la locura en la época clásica. 1. lib.* Fondo de Cultura Económica. México, 1967. 22. or.
[401] FOUCAULT, Michel. *Estética, Ética y Hermenéutica. Obras Esenciales-III. lib.* Paidós. Barcelona, 1999. 441. or.

Artean antzeko zerbait gertatzen da. Askotan, artearen ideia baztertu egiten da. Ezaugarri lokalak, historikoak berreskuratzen saiatzen dira, eta eklektizismoa eta indibidualtasuna aldarrikatzen. Horrela, artearen eta ingurunearen arteko mugen apurketa gertatzen da. Halaber, besteak beste, pinturak, eskulturak eta arte digitalen elementuek bat egiten dute, eta proposamen artistiko berriak eragiten dituzte. Momentu horretatik aurrera, zoriaren agerpena sormen prozesu artistikoetan ez da sorpresarekin hain lotuta egongo, bai ordea, barreneko, bakan eta pertsonalarekin.

Horri guztiari informazioaren eta esperientzia beraren zatiketa gehitzen zaizkio, hurrengo puntuetan ikusiko denez, produkzio artistikoan ere itzulpena duena.

6.2. ZORIAK PARTE HARTUTAKO BALIABIDE ARTISTIKOAK

> *"Ez dut uste dibertsiorik gabe artea dagoenik; Picasso beti izan da horretaz kontziente. Ez dut uste alderdi ludikorik gabe, inongo giza jarduera gara daitekeenik. (…) Jolastea da sorpresa eta ezusteko aurkikuntzak bideratzen dituena".*[402] (David Hockney)

David Hockney pintorearen aipu hori baliagarria da ikerketa bideratzen duen hipotesi nagusiaren oinarri gisa, hots, prozesu artistikoa jolas eta ziurgabetasun gisa ulertzea, bat-egite horren aurkitze eta sorpresarako ahalmena eta balio sortzailea agerrarazteko. Ondoren, prozesu ludikoa, zoria eta artea baitan hartzen dituzten XX. mendean sortutako teknika eta baliabide artistikoen jatorriaren eta garapenaren analisiari ekingo zaio.

Hurrengo atalean, irudi bidimentsionalaren eskuztatzearen berezko baliabideetan sakonduko da, nahiz eta idazkera automatikoa, *ready-made*a, mihiztadura, *happening*a eta John Cage-k musikaren esparruan egindako lanak ere komentatuko diren, horiek zoriarekin duten harremanagatik eta beste genero artistiko batzuekin, hots, pinturarekin, duten loturagatik.

Ikusiko diren teknika asko, titulu zehatz baten pean izendatu diren arren, askotan baliabide artistiko bat baino gehiagoren erabileran sortu direla argi utzi nahi da. *Collage*ak adibidez, imajinaren zatiketari erantzuten diona, bat-batekotasunarekin ere badu lotura. Edo prozedura dadaista gehienek, ustekabearekin gain, berehalakotasunarekin ere harremana dute.

[402] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Ediciones Siruela.Barcelona, 1994. 133. or.

6.2.1. Ezustekoa

Ezustekoak, ustekabeak so egiten die zorteak edo zoriak berak gidatzen dituzten prozesuei.

Jokalari-artistak bere borondateari uko egiten dionean, zoriari egiten uzten dio: *"Borondatea fartsa bat da, eta benetako originaltasuna instintuaren itsutasunean dago".*[403]

Ezustean jatorria duten prozesuek *serendipia* izenez ezagutzen den kontzeptu zientifikora daramate. Termino horrek ustekabe batean espero ez diren aurkikuntzak egiteko gaitasuna esan nahi du, eta bere jatorria zoriz eta ernetasunez, aurretik planteatu gabe, deskubrimenduak egin zituzten *Serendipeko hiru printzeak* ipuinean dago.

Ezuste *serendipikorik* ezagun eta antzinakoenetakoa, Arkimedesena da. K.a. III. mendean, Arkimedes bainu geziarretatik irten zen *"Eureka!"* oihu eginez, zoriz, bolumen irregularrak kalkulatzeko modua asmatu zuenean. *Eureka* terminotik dator, hain zuzen ere, heuristika hitza, hots, sormenaren eta pentsamendu dibergentearen bidez deskubrimenduak egiteko artea eta zientzia.

Kontakizunak dioenez, Hieron erregeak bere koroa urre hutsa ala, aitzitik, aleazio bat zen ikertu zetzan eskatu zion Arkimedesi. Orduan, Arkimedes ohartu zen koroa horren bolumena kalkulatzea lortzen bazuen, urre puruz ala urreaz eta beste metal batzuez eginda zegoen asmatzea lortuko zuela. Bainuetan sartu zenean eta ura kanporantz ateratzen zela ikusi zuenean, kanporatutako uraren bolumena eta bainuontziaren barruan zegoen bere gorputzarena berbera zela konturatu zen. Horrela asmatu zuen bolumen irregularrak kalkulatzeko modua.

Esaten denez, antzeko modu batean, Newton-ek grabitatearen legea deskubritu zuen sagar bat oinen ondoan jausi zitzaionean. Eta Pasteur-ek forma bitxiko kristalak lortu zituen leiho ertzaren tenperatura -26º baino baxuagoa zelako.

Beste asmakuntza *serendipiko* oso ezagun bat Fleming-en penizilinarena da; 1928. urteko udan gertatu zen, gripearen efektuak eta sendabideak ikertzen zebilenean. Petriko plaka batzuetan -estalkiak dituzten kristalezko plater planoak- sortzen ziren bakterioak mikroskopioarekin behatzen zebilela, Flemingek ikusi zuen platerean arrunta ez zen zonalde argi bat zegoela. Ustekabe batean lizun pixka bat jausi zitzaion, estafilokokoentzat hilgarria zen lizuna, hain zuzen ere. Zientzialariak lizun hura baztertu zuen, eta sustantzia antibiotikoari penizilina izena jarri zion: *"Milioika lizun eta bakterio daude, eta zoriak lizuna leku eta momentu zehatzean jarri izanak irlandarrak erraustuz garaitzea bezala izan da".*[404]

[403] MARINA, Jose Antonio. *Elogio y refutación del ingenio.* Anagrama. Barcelona, 1992. 153. or.
[404] ROBERTS, Royston M. *Serendipia.* Historia de la Ciencia. Alianza Editorial. Madrid, 2004. 232. or.

Bai zientziari buruz, bai arteari buruz hitz egitean, Pasteurren ustekabearen ideia nabarmendu behar da. Horren arabera, kasualitateak prest daudenengan bakarrik du eragin ona, eta 5. puntuan ikusitako pentsamendu dibergentearen berezko malgutasuna eta interpretaziorako gaitasuna funtsezko gakoak dira aurkikuntza suerta dadin.[405]

Ezustea deskubrimendu bihurtu duten zientzialarien ezaugarri nagusiak jakin-mina, pertzepzioa eta zolitasuna dira, hots, euren ofizioa trebetasunez kontrolatzen dutenen bereizgarriak. Aipatutako kasuetan, behatutako ustekabea ulertzeko jakin-mina izan zuten guztiek, eta, aldi berean, ezusteko fenomenoa gogoan hartu zuten, arrunta zen zerbait balitz bezala baztertu beharrean. Horrela definitu zuen Albert Szent-Gyorgy-k asmakuntza: *"Deskubrimendua guztiek ikusi dutena ikustean eta inork pentsatu ez duena pentsatzean oinarritzen da".*[406]

Artearen munduan, ezusteko gisa sortutako aurkikuntzei dagokienez, dadaistek eta surrealistek erabilitako prozedura batzuk aipatu nahi dira, batez ere.

Dadaismoak ordena guztietako jarduerak, ustekabeko deskubrimenduak eta belztutako prozesuak berreskuratu zituen. Hondakinak, trasteak, gure kulturak eta zibilizazioak gaitzetsitako objektuak birbaloratu zituen. Dadaistentzat, elementu guztiek balio bera zuten, eta harremanik gabeko bilketa kaotikoan oinarritutako "arte totala" aldarrikatu zuten, aurretik jakin gabe bat-egite horiek zer efektu sortuko zuten.

"Dada" terminoa bera Hugo Ball-ek eta Richard Huelsenbeck-ek atera zuten zoriz hiztegi batetik: *"Hitz baten imajinak -DADAk- kazetariak ezusteko mundu baten aurrean jarri dituena, ez du guretzako inolako garrantzirik".*[407] Hitzak zeritzon haurraren lehenengo soinua egokitzat hartu zuten, bere hasierako eta berritasuneko izaeragatik eta bere esanahi primitiboagatik.

Halaber, dadaismoaren filosofiak -edo filosofiarik ezak- askatasuna aldarrikatzen zuen, artea eta jolasaren funtsezko ezaugarria. Tristan Tzarak, *Zazpi dada manifestu*etan, mugimendu dadaista independentzia beharrarekin eta komunitatearen mesfidantzarekin eta, ondorioz, dadaismoarekin bat egiten zuenak, bere askatasuna mantenduko zuela adierazi zuen.[408]

Euren aurreko pinturari zegokionez, dadaistak iraultzaile aurkeztu ziren, eta pintore berriek, pintatu beharrean, protestatu beharra zutela adierazi zuten. Dadaismoaren diskurtso teorikoak ikuslearenganako harremana ere aldarrikatu zuen, balio bakan gisa jotzen dena: *"Koadro bat, oihal batean, gure begien aurrean, baldintza eta aukera berrien arabera tokiz aldatutako mundu baten errealitatean, geometrikoki konprobatutako bi lerro paraleloak aurki daitezen egiten duen artea da. Mundu*

[405] Ikus 5.3.2.8. atala.
[406] ROBERTS, Royston M. *Serendipia*. Op. Cit. 354. or.
[407] TZARA, Tristan. *Siete manifiestos Dadá.* Op. Cit. 11. or.
[408] Ibidem. 14. or.

hau ez dago obran zehaztuta, bere aldaera zenbatezinetan, ikuslearena da".[409] Jarraian, Tzarak sormen egintzan iharduki zuen: *"Egilearentzat, ordena honek ez du zergatirik, ezta teoriarik ere. Ordena=desordena; nia=ez-nia; baieztapena=ezeztapena; arte absolutu baten distira gorenak".*[410]

Dadaisten aldetik, balioen hierarkia baten gaitzespenak ezusteari, elkartzeari eta topaketari arreta jarri zien. Hau da, zoriari egiten utzi zioten.

Printzipio gisa, dadaismoak galkorra eta ezegokia barneratu zituen artelanean. Horrek denbora eta horren berezko faktorearekin lan egitea, hots, zoriarekin aritzea bideratu zuen. Ordura arte, artistak denboraren faktorea garaitu nahi izan zuen intenporalera heltzeko eta, ondorioz, zoria gainditzeko. Dadaistek logikaren alde egitea ukatzen zuten heinean, arrazoiaren ordenatik alde egiten zion hari egiten utzi zioten, hau da, zoriari eta irrazionalari.

1948. urtean, Hans Arp-ek hau idatzi zuen dadaismoari buruz: *"Dadak, gizakiaren dezepzio arrazionalak hautsi eta ordena naturala eta irrazionala berreskuratu nahi zituen. Dadak, gaur egungo gizakiaren tontakeria logikoa ilogikoki zentzugabekoak ordezka zezan nahi zuen".*[411]

Horrek guztiak jatorriz izaera ludikoa zuten hainbat teknika bideratu zituen: *ready made*a, *collage*a, mihiztadura, *frottage*a, etab. Hurrengo puntuan, teknika horiek landuko dira. Baina hasi aurretik, surrealismoak ezustekoari emandako garrantzia ere nabarmendu behar da.[412]

Surrealistentzat, irudia espirituaren sormen puruaren emaitza baino ez zen, eta Pierre Reverdy-k baieztatu zuen moduan, hau *"(…)ezin da konparaketa batean sortu, baizik eta bi errealitate urrunen hurbilketan. Horiek urrunagoak eta objektuaren bi errealitateen konkomitantziak justuagoak diren heinean, imajina indartsuagoa izango da, imajinak indar hunkiorragoa eta errealitate poetiko handiagoa izango du (…)"*[413]

Hortik, irudiaren balioa bere jatorrian eta emaitzan sortu izana. Zentzu horretan, Duchampen *ready made*a aipatu beharra dago.

Hortaz, ez da harritzekoa Breton, Freuden ametsei buruzko ikerketez interesatu izana. Surrealisten aldetik, bat-egite askea eta ametsen funtzionamenduaren tekniken erabilera, ordea, zentzu askotan, psikiatraren nahien aurkakoa zen. Freudek gaixoen buru arazoak eta arazo emozionalak sendatzen saiatu zen; surrealistek, aitzitik, irudimena bere izate primitiboan eta ustekabeko asoziazioen, hau da, "miragarriaren", inkontzientearen espresio purua adierazi nahi izan zuten.

[409] Ibidem. 16. or.
[410] Ibidem. 17. or.
[411] HAINBAT EGILE. *Conceptos del arte moderno*. Ediciones Destino. Barcelona, 2000. 119. or.
[412] Aurreko puntuan "miragarriari" emandako garrantzian sakondu da, eta zoriarekin duen harremana zehaztu da. Izan ere, surrealistek zoriaren gailentasuna benetako sormenaren gidari gisa aldarrikatu zuten.
[413] BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Op. Cit. 38. or.

Surrealismoaren definizioan, automatismoak leku nagusia zuen. Automatismoa, hasiera batean, idatzizko lengoaian erabili bazen, denbora igaro ahala, irudiaren eta pinturaren berezko teknika berriei bide eman zien. Horri buruz, sakon hitz egingo da aurrerago.

6.2.1.1. Ezustekotik eratorritako teknika artistikoak

Bere *Idazkietan,*[414] Max Ernst-ek Bretonek 1936. urtean *Minotaure* aldizkarian argitaratutako testu bat jaso zuen, Leonardo Da Vinci-ren paretaren irakaspenari buruz, ikerketako atal honetan zenbait gauza azaltzeko baliagarria izango dena.[415]

Leonardoren "paretaren irakasgaiari" testuaren lehenengo lerroak eskaini zizkion Bretonek. Bere *Pinturaren Tratatuan,*[416] Leonardok funtsezkoa jo zuen jeinua eta irudimena garatzeko orduan, pareta, harri edo beste hainbat elementu naturalen testuren behaketa: *"(…)zenbait toki asmatu beharko duzu, bertan ikusi ahalko duzu hainbat modu, paisaia desberdinen arteko antzekotasunak, mendiek, ibaiek, harriek, zuhaitzek, lautada zabalek, haranek, muinoek apainduta;(…)"*[417]

Begiratzeko metodo hori, irudimena eragiteko erabilgarria eta ustekabeko topaketan jatorria duena, hainbatetan erabili zuten artista surrealistek teknika berrien azalpena egiteko orduan.

Bretonek eta garaikideek antzekotasun nabarmenak aurkitu zituzten Leonardoren ikasketa horren eta euren sormen prozesuen artean. Gainera, testuarekin topaketa zorizkoa izan zela agertzeak elementu horren parte-hartzearen garrantzia areagotzen du. Hain zuzen ere, arrazoi horregatik,

---

[414] ERNST, Max. *Escrituras*. Ediciones Polígrafa, S.A. Barcelona, 1982.

[415] *"(…) La lección de Leonardo, al invitar a sus alumnos a copiar sus cuadros según lo que vieran pintarse (que estuviera notablemente coordinado y fuera propio de cada uno de ellos) al contemplar largamente una vieja pared está lejos de haberse comprendido hoy. Todo el problema del paso de la subjetividad a la objetividad se halla implícitamente resuelto en esta lección y el alcance de tal resolución supera ampliamente en interés humano al que pueda tener una técnica, incluso, en el caso de que dicha técnica fuese la de la propia inspiración. Particularmente por esta razón la lección de Leonardo ha captado la atención del `surrealismo´. El surrealismo no ha partido de ella, sino que se ha encontrado en su camino con ella y con sus posibilidades de extensión a todos los dominios distintos de la pintura. Las nuevas asociaciones de imágenes que es propio del poeta, del artista o del científico suscitar, son comparables en la medida que toman prestada para producirse una pantalla de una pintura particular, tanto si esta textura es concretamente la de la pared desconchada como si es la de la nube o la de cualquier otra cosa: un sonido persistente y vago es, con exclusión de cualquier otro, el vehículo de la frase que necesitábamos oír cantar. Lo más sorprendente es que un actividad de esta clase, que, para darse, haya podido alcanzar de modo profundo al mundo moral. La suerte, la felicidad del científico o el artista cuando `encuentran´ no puede ser concebida sino como un caso particular de la felicidad humana, no se distingue del hombre en su esencia. El hombre sabrá dirigirse cuando, como el pintor, aceptará reproducir sin cambiar nada lo que una pantalla adecuada pueda procurarle por anticipado de sus actos. Esta pantalla existe. Toda vida humana contiene conjuntos homogéneos de hechos de aspecto resquebrajado, nuboso, que nos bastará con examinar fijamente para leer en ellos nuestro futuro próximo. El hombre debe entrar en el torbellino, seguir las huellas de los acontecimientos que más huidizos y oscuros le han resultado, de los que han conmovido más poderosamente. Allí -si su interrogación lo merece- todos los principios lógicos serán derrotados y saldrán a su encuentro las potencias del `azar objetivo´ que se burlan de la verosimilitud. En esta pantalla está escrito en letras fosforescentes, las letras de `deseo´, cuanto el hombre quiere saber".* (André Breton. *El Castilo estrellado. Minotaure* aldizkarian argitaratuta1936. urtean). Ibidem. 194.-195. or.

[416] DA VINCI, Leonardo. *Tratado de la Pintura*. Biblioteca de la Literatura y Pensamiento Universales. Editora Nacional. Madrid, 1982.

[417] Ibidem. 364. or.

Leonardoren lezioak surrealismoaren arreta berenganatu zuen: *"Surrealismoa ez da ikaskizun haietatik abiatu; bere bidean haiekin eta pinturaren hainbat eremu hedatzeko aukerekin topo egin du".*[418]

Hala eta guztiz ere, paretan ikusten denaren berregintza zehatza zalantzan jarri beharra dago. Jakina denez, eta hurrengo puntuetan ikusiko denez, *frottage*ak eta antzeko teknika surrealistek, testura baten berehalako atzematean oinarritzen zirenek, interpretazio eta eskuztatze nabarmenak izaten zituzten.

Izan ere, analizatuko diren prozedura gehienek zorizko parte baten eta trebetasunezko beste parte baten bat-egitea osatzen zuten. Leonardok berak oinarrizkotzat jo zuen, ausazko dosiaz gain, behaketarako aldez aurretiko jarrera: *"Baina, aurretik irudikatu nahi dituzun gauza horien zati guztiak ondo egiten jakin behar duzu, hau da, animalien zatiak eta baita herrialdeen parteak ere, hau da, harriak, landareak eta antzeko gauzak…"*[419]

Ortega y Gassetek oroimenaren garrantzia ere aldarrikatu zuen irudimenaren oinarrizko ezaugarri gisa. Haren filosofia une bakoitzarekiko erabakigarria izango zatekeen bizitzaren estrukturaren bilaketan zetzan. Ortega y Gassetentzat, *"Gizakia pasatu dena da, egin duena. (…) Bizitzaren esperientziek gizakiaren etorkizuna estutzen dute. Ez badakigu izango dena, badakigu izango ez dena. Iraganaren arabera bizi gara".*[420]Filosofoak oroimena sormen gaitasunaren oinarri legez aldarrikatu zuen. Eta horrez gain, sormenaren berezko askatasuna ere azpimarratu zuen: *"(…)irudimena, gizakiak duen botere askatzailea da".*[421]

Berriro ere, sormen prozesuen berezko balio nagusiak dira: balio sortzailea eta zorizko balioa. Horrela, prozesu ludikoaren eta artistikoaren zalantza, topaketaren garrantzia eta hura aprobetxatzearen garrantzia aldarrikatu nahi da, artistaren adimenaz eta trebetasunaz gain. Ondoren, ezaugarri horien bat-egitea hainbat prozeduraren azalpenarekin irudikatzeko ahalegina egingo da.

Bretonen testuaren beste ideia bat azpimarratu nahiko litzateke azkenik, hau da, topaketaren ostean sortzen den zorionarena: *"Zientzialariaren edo artistaren zortea eta zoriona, `aurkitzen´ dutenean, giza zorionaren kasu partikularra bezala ulertu beharra dago; bere esentzian, ez da gizakiarengandik, bereizten".*[422] Beste hitz batzuetan, Bretonen testuak esperientzia estetikoaren zoriak sortzen duen gozamena aldarrikatzen du. Hor balio gozatzailearen puntuan landu zen.[423]

[418] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 194. or.
[419] DA VINCI, Leonardo. *Tratado de la Pintura*. Op. Cit.
[420] ORTEGA Y GASSET, José. *Historia como sistema*. Revista *Occidente*. Madrid, 1962. 51. or.
[421] ORTEGA Y GASSET, José. *La rebelión de las masas*. Editorial Andrés Bello. Chile, 1993.
[422] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 195. or.
[423] Ikus 5.3.2.2. atala.

Bretonen testua berreskuratzeko arrazoirik garrantzitsuenetako bat “zori objektiboaren” aipamena da,[424] artistak berak asmatutako izena eta hurrengo atalaren gai nagusia izango dena.

6.2.1.1.1. Topaketa edo zori objektiboa

Surrealismoaren “miragarriaren” kontzeptuak bi osagai dituela baieztatu zuen Hal Foster-ek: edertasun konpultsiboa eta zori objektiboa. Atal honetan, gaiarekin erabat erlazionatuta dagoen zori objektiboaren gaia landuko da.[425]

Atal hau garatzeko orduan, egokitzat jo da “topaketa” gaiaren ikerketarekin hastea, surrealistek sarritan erabilitako terminoa eta zori objektiboarekin lotuta dagoena. Horrela, hurrengo analisiko abiapuntua sendotu eta proposatutako gaiarekin harremana estutzen da.

Zori objektiboak norbanakoak desiratzen duenaren eta munduak eskaintzen dionaren arteko bat-egitea izendatzen du. Hortik erlazionatu da baliabide artistiko gisa topaketarekin. Izan ere, topaketa egon dadin, “beharra” derrigorrezkoa da, eta horrek nolabaiteko itxaropena eragiten du. Aurkikuntza egon dadin, beharrezkoa da kezka.

Halaber, Bretonek, zori objektiboarekin erlazionatutako bi alde definitu zituen: aipatu den topaketa, ustekabekoa dena eta *trouvaille* deritzona, hots, aurkitua izan dena, aurrez xedatua dagoena.[426] Nahiz eta Bretonek zori objektiboa berezkotzat hartu, aurreko baieztapenak aurkakoa adierazten du: topaketa bat egite bat dela, aurkitu den objektua berreskuratu den galdutako objektua dela. Sortzen den surrealismoaren paradoxa hori bi terminoen bitartez definitu zuen Hal Fosterrek: *imprévu*, ezustekoa den esperientziaren kategoria eta *dèjá vu*, aurretik ikusita dagoena. *Dèjá vu*a edo paramnesiaren arabera, egoera berri bat iraganean esperimentatu dela edo haren lekukoa izan dela sentitzen da.

Horrela, giza inkontzientean bide bat irekitzen duen zori objektiboa behar bat adierazteko modua izango litzateke, hau da, zori objektiboak barruko bulkadaren eta kanpoko zeinuaren arteko ezinegonean oinarrituko litzateke. Eta baieztapen horretan gelditu beharra dago, zori objektiboak bat egiten baitu balio gorabeheratsuaren atalean aztertutako “okerraren” kategoriarekin.[427] Hal Fosterrentzat, Bretonek zori objektibo gisa hartu zuena, Freudek “okerra” bezala definitu zuen.

[424] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 195. or.
[425] FOSTER, Hal. *Belleza compulsiva*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2008. 57. or.
[426] Ibidem. 72. or.
[427] Ikus 5.3.1.2. atala.

Azaldu denez, Freudentzat “okerrak” aurreko fenomeno familiar baten itzulera barne hartzen du, errepresioaren bitartez arrotz bihurtutako fenomenoa, hain zuzen ere. Erreprimituaren itzulera horrek antsia sortzen du subjektuarengan, eta fenomenoa zalantzagarria bihurtzen du.

Berez, “miragarriak”, edertasun konpultsiboa eta zori objektiboa barne hartzen dituena, inkontzientetik kanpo proiektatutako “okerra” eta mundurantz eta etorkizuneko agerkarirantz proiektatutako erreprimitua da. Horrela, edertasun konpultsiboak zein zori objektiboak trauma bat dakarte eurekin, “miragarrian” birkodetu eta sublimatzen dena.

Zori objektiboari buruzko azalpenaren ondoren, pinturaren esparruan gertatutako zenbait adibide bitxi aipatuko dira.

1910. urtean Vassily Kandinsky-k pintatutako lehenengo koadro abstraktua zoriaren fruitua izan zela kontatzen dute. Dirudienez, pintorea liluratuta gelditu zen buruz behera jarrita zegoen oihal batekin; koadroak gaia galtzen zuen honela, eta koloretako orbain eta lerroetara murriztu zen. Kandinskyk ezin izan zuen irudi hura berregin, baina pintura abstraktua, bere zentzuaren osotasunean, sortu zen. Egia da ere, pintoreak Worringer-en askatasun estetikoaren teoria[428] ezagutzen zuela eta, horregatik, pintura abstraktuaren asmakuntza bere desira bati erantzun ziola.

18. ERNST, Max. *Europa euri ostean*, 1940-42
Olioa oihal gainean. 56 x 146 cm

1940. urtean, kartzelatuta egon zen bi aldien artean, Ernst *Europa euri ostean* koadroa pintatzen hasi zen. Amerikan, lasai zegoela, Ernstek koadroa amaitu zuen.

Lan honetan, bere unibertso fantastikoaren irudia dena, Arizonako paisaiaren eragina ikus daiteke; haitzen artean, forma femeninoak eta ezkutatutako figurak bereiz daitezke (hegaztiak, tximinoak, gizon zaharrak). Hondamendi baten osteko paisaia suma daiteke, eta koadroa bukatu eta hiru urte geroago, Hiroshima eta Nagasakiko bonbardaketak gertatu zirenez, aieru bat izan zela pentsatu izan da.

[428] Wolhilm Worringerrek, “estetikaren askatasunaren teoriaren” arabera, gizakiarengan organikorantz bideratzen duen betebehar psikologikoa dago, naturaren edertasunarekiko begikotasuna eragiten duena eta aurkako beste betebeharra ere dago, perfekzio matematikoa, forma erregularren objektibotasuna eta abstrakzioara daramana. Horrela, enpatiaren kontzeptua eta abstrakzioa oinarri zituen estiloen psikologia proposatu zuen.

19. Victor Brauner. *Autoerretraua*, 1931
Olioa oihal gainean. 22 x 16 cm

Aurreko bi adibideek obra eta gertakizun zehatzen ausazko konexioen unibertsoan barneratzen dute banakoa, baina badago pasadizo bat surrealistek zori objektibotzat zer ulertu zuten erakusteko oso egokia dena, Victor Brauner pintoreari gertatutakoa kontatzen duen pasadizoa, hain zuzen ere. 1938. urtean, begi bat galdu egin zuen pintoreak, borroka batean Oscar Domínguez-ek jaurtikitako botila baten erruz. Urte batzuk lehenago, Braunerrek begibakar gisa bere autorretratua pintatu zuen. Ustekabe hori Braunerren desira bat baino gehiago koadro batean islatutako gertakizuna izan zen. Okerrarekin ere, harremanak antzeman daitezke gertakizun honetan.

Zehazki, Bretonek, zori objektiboa bezala "aurkitutako objektua" edo "idatzitako zati aurkituaren" adibideak jarri zituen. Biek kanpoko munduaren mezulari bati so egiten diote -objektu bat edo testu bat-, eta jasotzaileari bere desiraz informatzen dion mezu bat transmititzen diote: *"Gure eskura dagoen edozein hondakin gure desiraren gordailutzat hartu behar dugu".*[429] (Andre Bretonen testua 1965. urteko *Objektu surrealisten erakusketarako*)

Horrela, giza desirak naturak edo beste sustantzia begetalek esanahia ematen diete animaliek edo mineralek erakusten dizkiguten ausazko formei, itxura itzulezinak jasan dezaketenak, hala nola, Antzinako Erromako hegazti sakratuen gibelari edo kafearen hondarrei eta hodeien formei: *"Lurretik, gizakion begietara, hodeiek sortzen dituzten formak, ez dira ausazkoak, iragarriak baizik".*[430]

Bretonek, 1944. urtean Quebeceko Gaspésieko hondartzetan eta ondoren Loten bazterretan hasitako agaten bilaketak hodeien eta pareten orbainen "aurkitutako objektuen" irakurketaren eta desiraren arteko baterakidetasuna erakutsi zuen: *"Ziur nago bide berari jarraitzen dioten bi izakik (oso antzekoak ez baldin badira) ez dituztela harri berak bilduko, bakoitzak benetan behar duen hura bakarrik aurkitzen duela argi baitago, nahiz eta behar hura modu sinbolikoan soilik ase daitekeen".*[431] (Andre Breton, *Harrien lengoaia*, 1957). Ideia horren inguruan, Jaques Lacan-ek, *Eskomikua* izeneko saioan, hauxe esan zuen: *"(…) esaten ohi da: ez zinateke nire bila ibiliko jada aurkitu baninduzu".*[432]

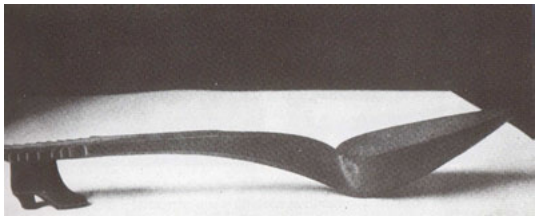
Zori objektiboak eremu artistikoan garatutako prozedura asko hartzen ditu bere baitan. Horien artean, Leonardoren paretaren ikasketa, Víctor Hugo-ren "xerra oinatzak", Koloman Moser eta Leopoldo

[429] HAINBAT EGILE. *André Breton y el surrealismo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1991. 27. or.
[430] Ibidem. 26. or.
[431] Ibidem. 27. or.
[432] MILLER, Jaques Alain. *El seminario de Jaques Lacan. Libro 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Editorial Paidós. Quilmes (Argentina), 2001. 15. or.

Stolbaren “irisatutako paperak”, Ernstek asmatutako *frottage*a edo Oscar Domínguezen dekalkomania teknika surrealistak.

Zori objektiboaren beste adibide bat, Bretonek Pariseko “Arkakusoen merkatuan” aurkitutako “koilara zapatilaren” kasua da. Egilearen ustez, topaketa hori buruan aspaldi zerabilen esaldi automatiko baten materializazioa izan zen: *hautsontzi Errauskine*. Objektuaren koilara eta kirtena zapata baten punta eta orpo gisa ulertu zituen, azken zapata honen takoia tailatutako zapatila txikia izanik. Zapatila gisa orpoa zuen zapatila imajinatu zuen, eta honela, infinitura arte. Zapatilen kate honen idazkera naturala Bretonentzat, bere maitasunezko desiraren irudia zen. Hortik sortu zen bere *L´ Amour fou* obra.

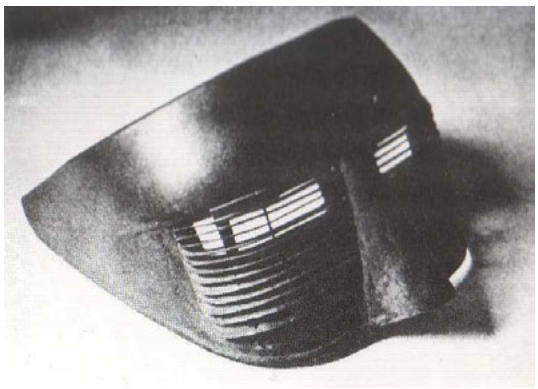
Izaera onirikoa duen imajina hori zientziaren atalean ikertutako gai batekin lotu liteke: objektu fraktalen gaia, hain zuzen ere. Barnsleyen iratzearen edozein hosto besteekiko berdina da (ikus 1. irudia), Bretonen irudimenak sortutako irudi katean gertatzen zen moduan.



Horrez gain, katearen ideiak Freudek planteatutako errepikapenezko berezko taupadaren existentzia gogora ekartzen du, plazera gainditu eta okerrera hurbiltzen duena.

20. Man Ray. Andre Bretonen
L´Amour fou obrarako ilustrazioa. 1937

Bretonek itxuraz baliorik gabeko objektu baten deia sentitzen zuen modu berean landu zuen zori objektiboaren gaia, “Arkakusoen merkatuan” gertatutako topaketen bitartez, *L´Amour fou* obran.



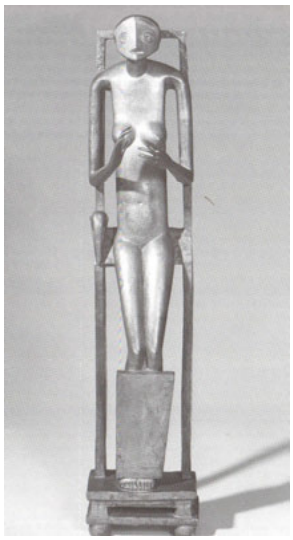
Bertan, ia bere borondatearen aurka, Alberto Giacometti-rekin merkatura egindako bisita batean, hark gerlari baten maskara erosi zuela azaldu zuen. Maskara horren funtzioa ezin izan zuten asmatu. Baina, garrantzitsuena ez zen objektuaren jatorria, baizik eta haren azken erabilera.

21. Man Ray. *Burdinazko* maskara, 1937
Andre Bretonen *L´Amour fou* obrarako ilustrazioa

Izan ere, Bretonen hitzen arabera, maskara horrek Giacomettiri bere *Objektu ikusezina* eskulturaren inguruko zalantzak ebazten lagundu zion: *"Kasu honetan, objektuaren topaketak amets baten funtzio bera betetzen duela nabarmendu behar dugu, norbanakoa emozio kezka gerarazgarrietatik askatzen duelako, lasaitu egiten du eta garaiezina suertatzen zitzaion oztopoa gainditu duela adierazten diolako".*[433] (*Documents 34*ko 20. orritik ateratako Andre Bretonen testua)

Bretonen obran, benetako objektuei ematen zitzaien erabilera mimesiarekin harremanik ez zuela ikus daiteke; aitzitik, hura eraikitzen zuten mundua eta elementuak operazio inkontziente infinituak egiteko espazio perfektu bilakatzen ziren. Maskararik gabe, zorizko topaketarik gabe, Giacomettik agian ezin izan zuen bere eskultura bukatu, merkatura egindako ibilaldirik gabe Bretonek bere *L´Amour fou* idatzi ezin izan zuen modu berean.

Bretonek deskribatutako zori objektibo eta miragarria eta, bere iritziz, Giacomettiren eskultura bideratu zuena, zalantzan jarri zuten geroago Michel Leiris-ek eta Reinhold Hohl-ek. Lehenengoak Giacomettiren tailerrean kokatu zuen eskulturaren ebazpena. Bertan, eskultorea bere modeloaren antza harrapatzeko ahalegin handiak egin zituen. Hohlek, bere aldetik, eskultura hura Giacomettik Basileako Museo Etnografikoan ikusitako Salomon Irletako *Eserita dagoen hildako emakume baten eskulturaren* forma estilizatuen eta heriotzaren txori-deabrua arte ozeanikoko beste elementuen bat-egitea zela pentsatu zuen.



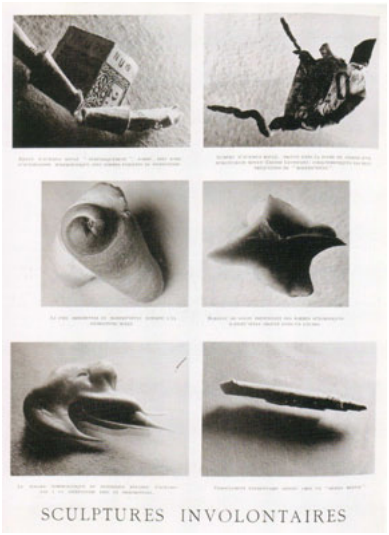
22. Alberto Giacometti
Objektu ikusezina, 1934
Brontzea

23. Salomon irletako objektua

[433] KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Op. Cit. 59. or.

Ezin dira Giacomettiren *Objektu ikusiezinaren* gaineko teoriak ukatu; bai, ordea, denak bildu eta ikerketaren hipotesia indartzeko erabili. Berriro ere, obra baten ebazpenari, topaketarekiko aldez aurretiko jarrerari, lan gogorrari, artistaren trebetasunari eta zoriaren berezko eskubideen arteko orekari eta bat-egiteari erantzuten die, kasu honetan, desira baten isla izanik, bai artean, bai zientzian, bai bizitzan bertan ager daitekeena. Topaketa, bilatutako elkartzea bada ere, hainbat kasualitateren kateamenduaren emaitza ere bada. Zientziaren esparruan, *serendipia* litzateke.

Bretonek definitutako zori objektibo eta miragarri hori *alea*ren eta *agon*aren arteko konjuntziotzat har daiteke -zoria eta sormena- eta ausazko graduak artistaren lana gaitzetsi baino aberastu egiten du.



24. Brassaï. *Nahi gabeko eskulturak*, 1932

Artxibatutako topaketa surrealisten artean, Brassaï-ren *Nahi gabeko eskulturak* aipa daitezke ere bai, 1934. urtean Dalík *Minotaure* aldizkarian argitaratutakoak.

Gai gisa, antzaz, modu inkontzientean eskuztatutako eguneroko objektuak erabili zituen: autobuseko txartelak, kiribildutako metroko txartelak, zimurtutako papera, xaboizko pastillak, etab.

Distantzia txikitik eta argiztapen zehatzarekin -argi-itzala nabarmentzen zen- fotografiatutako objektuak izateak objektu arrunt horiek misteriotsu bihurtzea ahalbidetzen zuen.

Nahiz eta itxuraz ustekabeko formak eman, badirudi, bere morfologia konplexuan, eskuztatze kontzientea bereizten zela. Dalíren hitzetan: *"Autobuseko txartela `simetrikokí kiribilduta, estereotipiako aztarnak dituen automatismo morfologikoko forma oso bitxia".* Eta jarraian: *"Hedatutako hortzetako pastaren zori morfologikoak ez dio estereotipia fin eta ornamentalari ihes egiten".*[434]

Fotografiatutako objektuak, jatorriz zori objektiboaren desirari erantzuten ziotenak, hainbat eskuztatze jasan zituzten argitaratu aurretik. Argiro, aldizkarirako argazkien maketazioaz gain, argazki gisa aurkeztua izateak enkoadratze eta argiztapen zehatzak dakartza. Horri Dalíren ideia gehitu behar zaio, hau da, objektu hauen eskuztatzea inkontzientea baina estereotipatuki automatikoa izatearena.

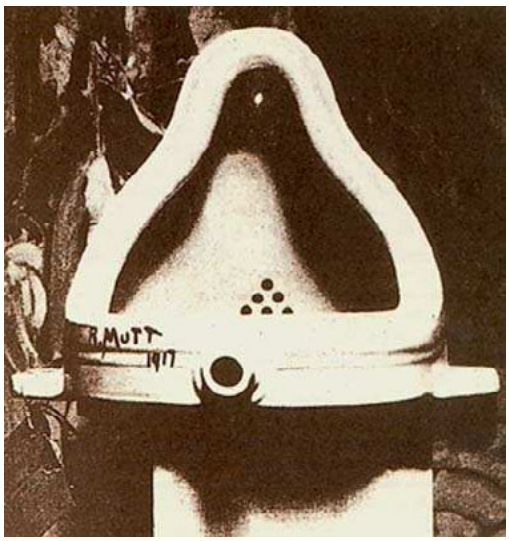
Topaketaren gainean, artistaren parte-hartze honen aurrean, Duchampen -antzaz- "ezaxolaren estetika" jar daiteke, jarraian aztertuko dena eta, bere jatorrizko kontzepzioagatik, topaketa surrealisten kontrakoa dena.

[434] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 72. or.

6.2.1.1.2. Hautaketaren balioa: *ready-made*a

*Ready-made*a, artistak erabakita, artelan bilakatu aurretik fabrikatutako objektutzat har daiteke. *Ready-made* puruetan, artistak ez du "sortzen"; munduan aurkezten zaizkion objektu industrial eta, neurri txikiago batean, objektu naturalen artean aukeratzen du; handik datorkio "jada eginda" izena. Zentzu horretan, *ready-made*ak berehalako errealitateko objektuen eta irudien bereganatze metodo bati erantzuten dio.

Horrela, *Iturria* izeneko pixatoki arrunta pieza artistiko bihur daiteke.



25. Marcel Duchamp. *Iturria*, 1917

Sinadura bat nahikoa izan zen, *R. Mutt*, Duchampen pixatokiarekin hau gerta zedin. Duchampek objektu honek berezko baliorik ez zuela berretsi zuen; aitzitik, hori indibiduoaren juizioak eskaintzen ziola adierazi zuen. Objektua jatorrizko testuingurutik atera zuen, eta beste batean kokatu zuen, artearenean, hain zuzen ere. Bertan, erabilgarria ez bazen ere, estetikoa suerta zitekeen, eta estetikoa suertatuko ez balitz, behintzat artea egiteari buruzko gogoeta izango zitekeen. Ikuslea, hartzailearen parte-hartzea, ez-ulertze hura, funtsezkoa bilakatzen zen.[435]

Ikus daitekeenez, prozesu artistikoak ez zion jadanik prozedura tekniko bati erantzuten, baizik eta eragiketa kontzeptual bati. Hori nahikoa zen objektua arrunt, artistiko bihur zedin.

1917. urteko *The Blind Man* aldizkariaren 2. zenbakian argitaratutako artikuluaren arabera: *"Mutt jaunak iturria bere eskuz egiteak ala ez egiteak ez du garrantzirik. BERAK AUKERATU zuen. Eguneroko bizitzako objektu bat hartu zuen, eta bere esanahi arrunta galarazten zion titulua eta ikuspuntua eskaini zizkion: pentsamendu berria sortu zuen objektu horrentzat".*[436] Dirudienez, testu hau Duchampek berak idatzi zuen.

Aldizkariaren zenbaki berean, Alfred Stieglitz-ek egindako *Iturriaren* argazki bat argitaratu zuten. Argazki horretan, ezaugarri espresiboak nabarmentzen ziren, hala nola, objektuaren 90º-ko bira posizio arruntarekiko, bere kokapena oinarri baten gainean eta beheko eta alboko ikuspuntua. Efektu hori, argiro,

[435] Ikus 5.3.2.6. atala.
[436] RAMÍREZ, Juan Antonio. *Duchamp. El amor y la muerte incluso.* Ediciones Siruela. Madrid, 2000. 54. or.

bilatua zen. Nahiz eta Duchampen ekintza eta Stieglitzen argazkiak bi gauza desberdin izan, bietan hautapen desberdinak bereiz zitezkeen.

*Ready-made*ak, surrealisten zori objektiboarekin alderatuta, ez zuen pieza baten ebazpenean laguntzen eta, itxuraz, ez zion artistaren desira bati erantzuten. Artistaren erabakia nahikoa zen arte-objektu bihurtzeko, ordea. Zentzu horretan, alderantzizko mekanismoak direla pentsa liteke. Izan ere, dadaismoak egin zuen artearen ukapenaren ondoriozko berreskuratzetik sortu zen surrealismoa.

Objektu artistikoaren eta erabilgarriaren arteko mugak apurtzeaz gain, Duchampek eskulangintzazko objektuak baztertu eta seriean produzitutakoetan jarri zuen arreta: orrazi bat, pala bat, esekitoki bat, etab. Horiek ez ziren nabarmentzen euren edertasun edo itsusitasunagatik; aitzitik, Duchampek "ezaxolaren estetikaren" arabera hautatu zituen: *"Oso zaila da objektu bat aukeratzea, hamabost egun barru maitatu edo gorrotatuko duzulako. Emozio estetikoa gaitzesten duen ezaxolaren zerbait lortu beharra dago. `Ready-madeen´ hautaketa, gustu on edo txarrik ezarekin batera, ikus-ezaxolan oinarritzen da".*[437]

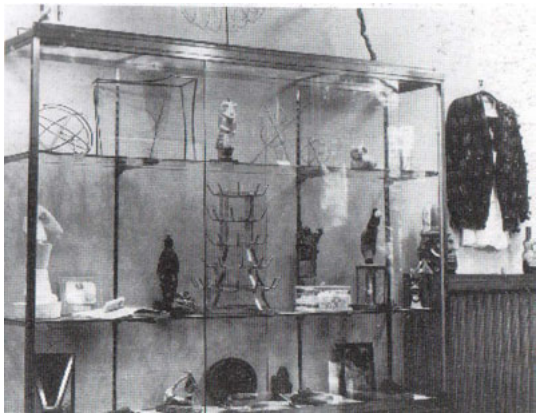
Zerbaiten arabera -ezaxolaren estetikaren arabera, kasu honetan- hautaketa bat egiteak zoria ukatzen du, hau da, objektu zehatz baten bilaketa aldarrikatzen du. Hala eta guztiz ere, Duchampen neutraltasunaren "amarrua" kasualitatearen kontzeptura, objektuaren ezusteko eta ezaxolako hautaketara hurbiltzen du.[438]

Bizikletaren gurpila aulkitxo baten gainean obraren kasuan, esaterako, Juan Antonio Ramírez-en iritziz, bi objektuen hautaketa ez da batere neutrala. Haren aurkezpena baino hilabete batzuk lehenago, Duchampek Brancusiri kontatu zionez, txundituta gelditu zen hegazkin baten helizearen perfekzioarekin. Ramírezentzat, gurpilaren eta aulkitxoaren arteko muntatzea Duchampek zerbait edertzat hartzen zuela argi dago.[439]

Antzeko zerbait gertatzen da *Xukatzailearekin*, Duchampek Pariseko udaletxearen bazarrean erositakoa, Lehen Mundu Gerra hasi baino zertxobait lehenago. Horri buruz, Robert Motherwell-ek honako hau adierazi zuen: *"(…) eskulturaren izenaren pean, 1914an egindako guztia baino forma ederragoa".*[440]

[437] HAINBAT EGILE. *El objeto surrealista*. IVAM, Centre Julio González. Valencia, 1997. 20. or.
[438] Baina, berez, artistaren amarru bat besterik ez da. Duchampek berak baieztatu zuenez, hautaketa gustuaren adierazpena besterik ez da. Engainu hori, artearen esparruaren barruan erabat zilegia, arteak, jolas gisa, erabiltzen dituen mekanismoen adibidea da. Gai hori sakonago landuko da aurrerago.
[439] RAMÍREZ, Juan Antonio. *Duchamp. El amor y la muerte incluso.* Op. Cit. 31. or.
[440] HAINBAT EGILE. *El objeto surrealista*. Ob. Cit. 20. or.

26. Marcel Duchamp. *Bizikletaren gurpila aulkitxoaren gainean*, 1913
*Ready-made*a



27. *Xukatzailea*ren lehenengo erakusketa, 1936
Exposition Surréaliste d´Objects erakusketaren barruan
Galerie Charles Ratton, Paris

Juan Antonio Ramírezen ustez, ez dago oso argi, batetik, Duchampek objektu horiek euren edertasunagatik aukeratu zituen, sor zezaketen efektu estetikoa zein izango zen zehazki jakin gabe edo, bestetik, erabilgarritasuneko zirkuitutik ateratzean eta eremu artistikoan barneratzean eskaini ote zien aura[441] hura. Duchampen hitzek lan honen gainean beste zerbait zioten: *"Imajina honek artelanaren itxuraz libratzeko asmoa bakarrik du. Fantasia bat da. Ez nuen inongo moduan izendatzen. Artelanak sortzearen desira ukatu nahi nuen. Zergatik izan behar dute artelanek estetikoak? Gauza -bizikletaren gurpila- ideia baino lehenago etorri zen. Gainditzeko bere asmoa, bakarrik hurrengoa esateko: `Nik egin nuen hau, eta aurretik ez zuen inork gehiago egin´".*[442] Ziurra dena ezustekoa ez den bere *ready-made*aren hautaketa da.

Badago, ordea, Duchampen *ready-made*ak ustekabearekin lotu zitzakeen ezaugarri bat, ikusleengan sortu zuten sorpresa efektua da. Artistaren objektuen izendatzeak ikusleak objektu haiekiko zuen harreman familiarra nahas zezakeen. Duchampen beraren hitzetan: *"(…)atmosfera arraro batean hitz familiar bat barneratzen bada, pinturan, orientaziorik ezarekin lotura duen zerbait lortzen da, zerbait harrigarria eta berria… Orduan, ezusteko esanahiak deskubritzen dira (…) Batzuetan, esanahiaren lau edo bost maila perfilatzen dira…"*[443] Halaber, horrek balio gorabeheratsuaren atalean azaldutako okerraren kategoriara darama. Horren arabera, zerbait familiarra izugarri bihurtzen zen.[444]

[441] Puntu honetan Benjaminen "arte auratikoaren" ideiari erreferentzia egiteko aukera dago: *"Gure nahigabeko oroimenean, objetu sentsiblearen inguruan batzeko borrokatzen duten errepresentazioei aura deitzen badiegu, aura horrek erabilgarrian ariketa gisa uzten den esperientziari erantzuten dio. Argazki makinan eta antzeko beste tresnetan oinarritutako prozedurek nahigabeko oroimenaren erradioa zabaltzen dute; trenzaren bitartez eta nahi den aldi guztietan gertakizun bat bere irudian eta soinuan islatu daiteke. Horrela, ariketa atrofiatzen den gizartearen ondorio bihurtzen dira".* BENJAMIN, Walter. *Iluminaciones II*. *Poesía y capitalismo.* Op. Cit. 197. or.
[442] HAINBAT EGILE. *Duchamp. Catálogo de la exposición organizada por Fundación Caja de Pensiones y la Fundación Joan Miró.* Ed. Fundación Caja de Pensiones. Barcelona, 1984. 178. or.
[443] Ibidem. 20. or.
[444] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Op. Cit.

Gainera, eskandaluak, *ready-made*ak karakterizatu zituena, objektu artistikoaren ulergarritasun berri bat sortu zuen.

Duchampen *ready-made*en artean badago zoriarekin erabat lotuta dagoen obra bat: *Trois stoppages-étalon*. Bere esanahiaren konplexutasunak eta ikerketaren alde praktikoaren *alea* eta *mimicry* kategorien arteko bat-egitean leku nagusia izateak azalpena puntu horretara atzeratzen du. Obra hori, beraz, puntu horretan landuko da.

6.2.1.1.3. Zatiketa

Irudiaren zatiketari dagokionez, oro har ausazkotasuna eta ebazpeneko dosia konbinatzen dituena, *collage*tik, fotomuntaketatik eta horietatik eratorritako zenbait prozedura aipa daitezke.

*Ready-made*ari atal bat eskaini izanak, puntu honetan eta zatiketaren kontzeptuarekin lotuta, mihiztadura aztertzea ekartzen du. Horrez gain, gaur egungo genero tradizionalen apurketan, aipagarria da ere hark duen lekua.

Halaber, Tzarak *Zazpi dada manifestu*etan aldarrikatutako teknika ere aztertuko da; zorian eta testuaren zatiketan oinarritutako metodoa, helburutzat pieza autonomo eta berria duena. Metodo hori baliagarria da irudiaren eskuztatzearekin lotutako antzeko prozedurak irudikatzeko:

“Egunkari bat har ezazu.
Artazi batzuk har itzazu.
Aukera ezazu egunkaritik zure poemaren luzera
izango duen artikulu bat.
Artikulua moztu.
Moztu kontu handiz artikulua
osatzen duen hitz bakoitza eta
poltsa batean sartu.
Astindu leunki.
Orain zati bakoitza bestearen ostean.
Kopiatu zintzoki
poltsatik ateratako ordenan.
Poemak zure antza izango du.
Eta zu idazle infinituki originala zara
eta sentiberatasun liluragarria duzu, nahiz

eta herri xumearentzat ulertezina izan".[445]

Tzara eta garaikideen poemen emaitza ikusita, Arpenak esaterako, horiek aurreko metodoari jarraitu ondoren, eskuztatuak izan zirela baiezta liteke. Dadaistek zori puruaren parte-hartzea eta koherentzia logikorik eza aldarrikatu zuten arren, poema horiek zentzua ez edukitzetik urrun zeuden: *"(…) animalia irribarretsuei lerdea darie hodeien balantzaden burdinazko loreontziekin batera animaliak beraien garauetatik baztertuz".*[446] (Han Arp. *Die Wolkenpumpe*, 1920). Esaldi horretan, eraikuntza sintaktikoa antzematen da, kontzientea, kasuala baino gehiago.

Halaber, Tzararen argibideetan topatzen den *"(…) zure antza izango du"* baieztapenak, zoria, ekintza pertsonalaz gain, nahitakoa ere izan daitekeela adierazten du. Horietan, amarruari buruz hitz egin liteke, jolas artistikoaren berezko ezaugarria.

Dadaistek erabilitako, antzaz zorizko, zatiketa eta berreraikuntzako teknika hori, probokazio legez eta ezarritakoaren askatasun gisa erabili zutena, automatismo surrealistaren garapenean ere eragin handia izan zuela aipatu beharra dago. Izan ere, Bretonen lehenengo manifestuan, hark "egunkarien poema" surrealismoaren jarduera gisa analizatu zuen: *"Ahalik eta doakoena den, eguneroko egunkarietatik moztutako titulu eta zatien bilketaren ondorioz lortzen denari POEMA titulua ematea onartu ere egiten da".*[447]

Ondoren, kronologiari dagokionez, lehenengokoak badira ere, *collage*a, fotomuntaketa, *papier collé*a, "nobela-*collage*a", mihiztadura eta kaligrama aztertuko dira, zoriaren eta iruditik eta berehalako errealitatetik ateratako zenbait objekturen zatiketaren bat-egite gisa.

6.2.1.1.3.1. *Collage*a

*Collage*a, berez, hiru errealitatetatik ateratako elementuen bat-egite bezala definitu daiteke: eguneroko bizitzatik batutako zatiak, hala nola, egunkarietatik moztutakoak eta medio artistikora lekualdatzen direnak, artearen berezko elementuak diren lerro, kolore edo formak eta elementu mistoak, natura imitatuaren irudiak, esaterako. Horren adibide dira Braque eta Picassoren *collage*ak, artearen historiako lehentzat hartzen direnak.[448]

---

[445] TZARA, Tristan. *Siete manifiestos Dadá. Algunos dibujos de Picabia*. Op. Cit. 50. or.
[446] STANGOS, Nikos. *Conceptos del arte moderno.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Barcelona, 2000. 120. or.
[447] BRETON, Andre. *Manifiestos del Surrealismo.* Op. Cit. 63. or.
[448] *Collage*aren definizioa: *"Hasieran, kubismoaren eta dadaismoaren artistek erabilitako baliabidea, arte lanetan elementu heterogenoak sartzea proposatzen zuena, "papier collés" deituak, batik bat. Prozedura soil baten mugak gaindituz, "collageak" adierazpideen zabalpena ekarri du, mugak urratu eta aukera berriak eskaini, eta arte modernoaren sail zabalak eraldatu ditu. Aldi berean, poetek ere erabili zuten teknika hori, eta "objektuaren artearen" ekarpen iraultzaileenak ekarri zituen atzetik.*

Masa komunikabideetan, "collage" hitzak era askotako adierak ditu: filmeetako irudien pilaketatik hasi, eta zinta ahotstunen nahasteraino; marrazki bizietatik hasi eta egunkari eta aldizkarietaraino, eta abar. Egile batzuen arabera, metaketa eta aldiberekotasuna dira teknika horren funtsezko alderdiak, eta gizarte egituren krisiaren eta gaur egungo bizimoduak ez duen

28. Pablo Picasso. *Pareta batean euskarritutako gizona*, 1899
Arkatza eta *collage*a

1899. urteko Picassoren *Pareta batean euskarritutako gizona* izeneko irudiari pintoreak egunkari batetik moztutako emakume baten irudia itsatsi zion. Printzipioz, pinturatik kanpoko testuingurutik ateratako elementu bat, bilaketa baten osteko emaitzaren eta zoriaren arteko bat-egiteari erantzuten ziona, imajina ebazteko baliagarria izan zitzaion Picassori.

1908. eta 1911. urteen artean, Picassok zenbait *collage* egin zituen arren, 1912. urtea izan zen, Braquerekin batera, teknika bezala eta artaziak, kola eta egunkarietako paperak erabiliz, *collage*a berez asmatu zuten urtea. Metodo honek eskatzen dituen materialen erabilerak eta eskuko ahaleginek langile arrunt baten lanera daramate, alde batetik, eta, bestetik, haurtzaroko prozedura ludiko eta primitiboetan pentsarazten du.

29. Pablo Picasso. *Natura hila saretxozko aulkiarekin*, 1912. *Collage*. 25 x 37 cm

Natura hila saretxozko aulkiarekin koadroan, Picassok pintatutako elementuak, saretxo bat imitatzen zuen paper estanpatua eta koadro osoa inguratzen zuen soka bat erabili zituen. Mundu errealeko elementu horiek erabiltzean, ilusiozko perspektibarekin hautsi zuen, eta, XX. mendean ateak ireki zizkion publizitate, zinema, musika edo antzeko esparruetan garatuz joan zen prozedura plastiko bati.

---

jarraipenaren lekuko dira. Masa komunikabideak gertakari hori gainditu nahian ari dira, izan ere, gizarte egitura diren heinean, elkartearen elementu bateratzaile baitira eurak ere. Teknologia gizartearen bateratzaile indartsu bihurtzen da, nahiz eta ematen dituen mezuen analisiak (bertan artistikotasuna funtsezko datua da) etenak, pilaketak, kontraesanak eta hausturak badirela baieztatu". AGUILERA CERNI, Vicente. *Arte Modernoaren Hiztegia*. UPV/EHUko Argitalpen Zerbitzua, Zarautz, 1994. 80. or.

Horrez gain, Picassoren koadro hau osatzen duten elementuek -*journal* hitzaren zatiak, pintura abstraktuko mozketek eta hule zatiak- Picasso Braquerekin batera joaten zen taberna eta kafetegietako bizitzari so egiten diote, eguneroko objektuen topaketaren adierazle garbiak izateaz gain. Halaber, Picassok, hainbat lanetan hitz honen -*journal*- hainbat silabarekin sortu zituen hitz jokoek izaera ludikoa nabarmentzen dute.

Picassoren *collage* honetan zorizko topaketen arrastoak bereiz daitezkeen arren, *collage* guztietan ausazkotasunak parte hartzen ez duela esan beharra dago. Atal honetan, zoriak parte hartzen duen *collage*etan jarriko da arreta.

*Collage*a, irudiarekin lotutako hainbat esparrutan teknika gisa erabilitakoa, sistematizatutako topaketa gisa definitu daiteke. Diana Waldman-en hitzetan, 2005. urteko *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg* izeneko erakusketako komisarioa izan zenak, *collage*aren asmakuntza XV. mendeko perspektiba konikoa bezain garrantzitsua izan zela adierazi zuen.[449]

Praktika bezala, metodo honek prozesuan bertan gertatzen dena eta azkeneko emaitza aldarrikatzen ditu, eta, horregatik, funtsezkotzat jo da ikerketa honetan aztertzea.

*Collage*ak, berez, natura anbibalentea du. Praktika materialista bezala, hots, mundu fisikoarekiko duen harremanaren arabera, errealismoarekin bat egiten du, baina zorizko elementu bat dakar askotan. Aurreko baliabideen ikerketan ikusi denez (*ready-made*a eta zori objektiboa), zoriak ere asmakuntzaren jatorrian parte hartu zuen. Bestalde, objektuak testuinguruko aldaketako operazio bat izaten duenean, *collage*a zoriaz elikatzen da, ezagutza modu legez arituz eta gauzen ezkututako dimentsioak agerraraziz. Baina, batzuetan, *collage*a osatuko duten elementuak, aurkitu baino gehiago, hautatu egiten dira, eta, bertan, zoriak ez du parterik hartzen. *Ready-made*aren atalean ikusi denez[450], Duchampen "ezaxolaren estetikak" ere hautaketa bideratu zuen.

Aurretik baieztatu denez, bulkada itsuaz eta zuzendutako prozesuaz gain*, collage*ak ebazpeneko eraldatzea dakar. Atal honen garapenean deskribatuko diren prozedura gehienek zoria eta teknika -maila plastikoan zein maila kontzeptualean- bateratzen dituen formulari erantzuten diotela ikusiko da -balio sortzailea eta balio gorabeheratsua[451]-.

Donald B. Kuspit-ek, *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg* erakusketarako idatzitako artikuluan, hauxe adierazi zuen: *"Collageak, lehenengo aldiz artearen historian, zalantza sormen metodo eta itxurako indeterminazioa prozedura bihurtu zituen".*[452] Hau da, zoriaren, kasualitatearen, ezustekoaren fruitu diren tekniken sistematizazioaz ulertzen dena.

[449] HAINBAT EGILE. *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg*. Fundació Joan Miró. Barcelona, 2005. 248. or.
[450] Ikus 6.2.1.1.2. atala.
[451] Ikus 5.3.1.1. eta 5.3.1.2. atalak
[452] HAINBAT EGILE. *Mestres del Collage. De Picasso a* Rauschenberg. Op. Cit. 250. or.

Horrez gain, *collage*aren eta zoriaren arteko beste harreman bat ere badago. Jatorriz, *collage*a berezko errealitatea duten hainbat materialen bat-egite gisa, beste errealitate berri batean, definitu daiteke, eta bat-egite horrek, batzuetan, ezusteko esanahiak sor ditzake. Arrunta denaren arabera, elementu heterogeneoak modu desberdin batean biltzean datza *collage*a, eta emaitzak unitateko sentsazioa bideratu behar du. Horrela, harreman desberdinak sortzen dira, batzuetan artistak berak ere aurreikusi ez dituenak eta lehen aipatutako sorpresa efektua dakartenak.

Lautréamonteko Kontearen *"Josteko makina baten eta ebakuntza mahai baten gaineko euritako baten topaketa bezain ederra"*[453] esaldiek *Galdutako jockeya* eta antzeko koadroak pintatzera eraman zuten Magritte; bere pintura askotan *collage*aren oinarrizko printzipioari erantzuten dio. Berez, *collage* baten bitartez sortutako irudia koadro batera iragatea pintore askok erabilitako prozedura izan da. Bestalde, bere obra batzuetan, mozteak eta itsasteak obraren edukia osatzen dute.

30. René Magritte. *Galdutako jockeya*, 1926
Collage, arkatza eta olioa. 40,6 x 55,9 cm

31. René Magritte. *Galdutako jockeya*, 1926
Olioa oihal gainean

Bi errealitate horien arteko hurbilketa honek, hasiera batean unitaterik ez dutenak, baina eskuztatze-lan baten ondorioz orotasun gisa integratzen direnak, emandako errealitatearen esanahietatik baztertzera eta dimentsio berriak bilatzera darama. Horrek errealitatearen eraldaketa bideratzen du, eta gainera, irudimenari ateak irekitzeaz gainera, irrazionalaren eta arrazionalaren arteko mugak hausten ditu. Horrela, *collage*a ezarritako balioak berrikusten dituen teknika bilakatzen da.

Horren adibide Kurt Schwitters-en *collage*ak dira. Lan horietan, bestea beste, antzerkirako sarrerak, testu zatiak, emakumeen irudien zatiak, makina zatiak eta modako ilustrazioak konbinatzen zituen Schwittersek. Gizarteak sortutako hondakinekin berezko irudigintza sortu zuen. Haren hautaketak oso selektiboak ziren, eta urte batzuk geroago eragin handia izan zuten, besteak beste, Robert Rauschenberg eta Joseph Cornell artistengan, euren artean oso desberdinak ziren arren. Bai Schwittersek, bai Rauschenbergek, geroz eta elementu gehiago erabili zituzten euren *collage*etan; bi dimentsioetako azalerak hiru dimentsioetakoak izatera pasatu ziren, eta mihiztadurak eta instalazioak bideratu zituen. Aurrerago landuko da gai hau.

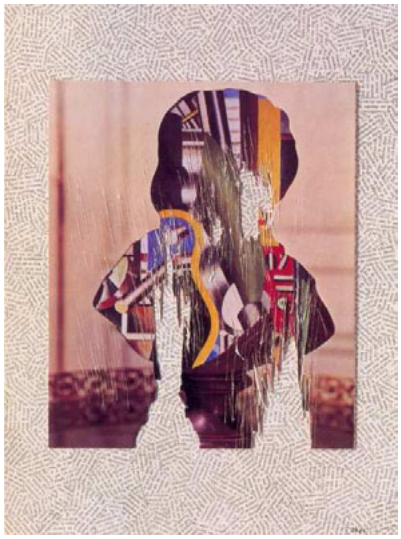
[453] Ibidem. 243. or.

32. Kurt Schwitters. *Kynast-Fest*, 1919
Koloreztatutako inprimitutako paperen *collage*a. 28,1 x 21,7 cm

33. Robert Rauschenberg. *Cot*, 1980
Transferra, oihala, akrilikoa eta papera. 114,3 x 78,7 cm

Horrela, 1950eko hamarkadaren hasieran, Rauschenbergek egunkari papera, ehun, lumak, urrebitsa gehitu zizkien bere *collage*ei eta 1954. urtetik aurrera, objektuak ere itsasten hasi zen. Lan horiei *combine* izena eman zien.

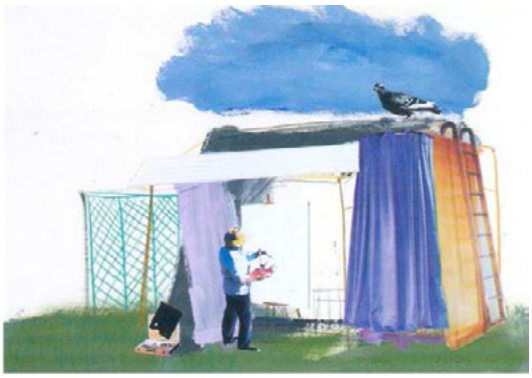
Rauschenbergen jarrera bere *combine*etan Jasper Johns-en antzekoa zen; Duchampen lanak liluratzen zituen biak eta, artea, arte bihurtzen zuen hura zer zen planteatu zuten. Horrela, Johnsek amerikar ikurrinaren antzeko objektuak isolatu zituen, aurkitutako elementu bat besterik ez ote zen ala aitzitik, testuinguru berrian, esanahi berria izango ote zuen zalantzan jarriz. Esanahi horien bideratze posiblean zoriak ere parte hartzen zuen.



34. Jirí Kolár. *Haurtzaro galdua*, 1982
*Décollage*a. 40 x 30 cm

Zoriarekin duten harremanagatik aipagarriak ere badira Jirí Kolár-en *décollage*ak. *Décollage*ak desegitean oinarritzen den eraikuntzan du funtsa, hots, itsatsita dagoena erauztean.

Alfonso Gortazar pintore euskaldunaren koadroetan argia da haren *collage* txikien eragina. *Collage*etatik koadroetara irudia iragatea zuzena ez den arren, imajinaren eraikuntza formalak eta kontzeptualak *collage*en oinarrizko printzipioei erantzuten diete.



35. Alfonso Gortazar. *I/G*, 2006
Collage. 29,5 x 39,5 cm

36. Alfonso Gortazar. *Kafe txarra*, 2002
Olioa oihal gainean. 200 x 220 cm

Horrez gain, *collage*ak prozedura askori bidea ireki zionez, pinturaren berezko baliabide berriak ere ahalbidetu zituen. Baliabide horien artean, gainjartzea funtsekoa izan da XX. eta XXI. mendeko pinturaren garapenean.

Halaber, gainjartzea erabat lotuta dago gardentasunen erabilerarekin. Eta gardentasunak baliabide gisa lehendabizi erabili zituenen artean Francis Picabia aipatu beharra dago. Picabia, Duchampen *Beira Handiak* eraginda, gardentasunak erabiltzen hasi zen bere koadroetan. Pintura garaikideagoan, Sigmar Polke-ren lanak, Kippenberger-en pintzelkada bortitzen koadroak eta David Salle-ren konposizioak nabarmen daitezke.

37. Francis Picabia. *Catax*, 1929

38. David Salle. *Werllek poltsa astintzen du*, 1980
Diptikoa. Akrilikoa oihal gainean. 108 x 168 cm

Gardentasunekin zeharo lotuta eta haren jatorri gisa palinpsestoak ere aipatu behar dira, Antzinako testu baten aztarnak gordetzen dituen berriro idatzitako eskuizkribua. Praktika ekonomiko hori

VII. mendean erabili zen, batez ere papiro egiptoarraren urritasuna zela eta. Metafora gisa, pinturaren gainazalaren erabilera deskribatzeko baliagarria den terminoa ere bada palinpsestoa.

Eskainitako adibideekin, *collage*aren prozedurak, bai pintura, bai eskultura, euren murriztapenetatik askatu zituela eta, horrez gain, haren jatorria ezustekoarekin erabat lotuta egon zela adierazi nahi izan da. Gaur egun, norberaren praktikaren jarraitasunarekin apurtzeko, bide berriak jorratzeko ere metodo erabilgarria da.

6.2.1.1.3.2. *Papier-collé*a

Erabilitako materiala eta azken emaitzaren arabera, *collage*tik hainbat teknika sortu zirela esan behar da. Jarraian, garrantzitsuenak landuko dira, hots, *papier collé*a, fotomuntaketa, "nobela-*collage*a" eta mihiztadura.

*Papier-collé*a *collage*tik eratorritako prozedura piktorikoa da. Artistak material zati lauak -paperak, oihalak, etab.- itsasten ditu azaleraren gainean, objektua bera edo azalera piktorikoaren egitura eraikitzeko.

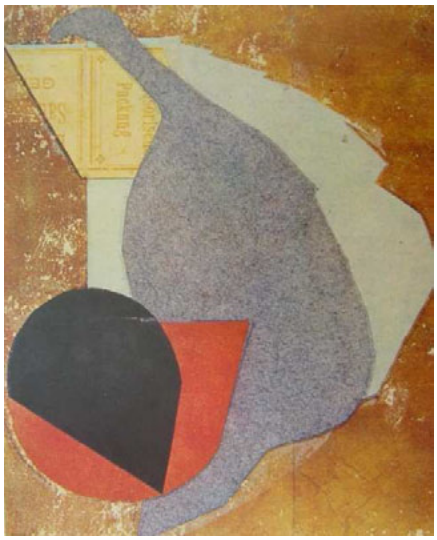
Lehenengo *papier-collé* gisa, Braqueren *Frutontzia eta edalontzia* koadroa hartzen den arren, Hans Arp izan zen praktika hau eta zoriaren elementua ondoen bateratu zituen lehena. 1916. eta 1917. urteen artean, papera laukietan apurtu ondoren, zatiak ausazko moduan kokatu zituen, apurtutako zatien irregulartasunak mantenduz eta horrela, *collage* serie oso bat sortu zuen.

Prozedura hauxe zen: kartoi baten gainean, koloreztatutako paper zatiak zoriz kokatzen zituen, alde koloreztatua buruz bera zegoela; ondoren bira ematen zien, eta ustekabeko mugimenduak zuzendutako ordenaren arabera itsasten zituen.[454]

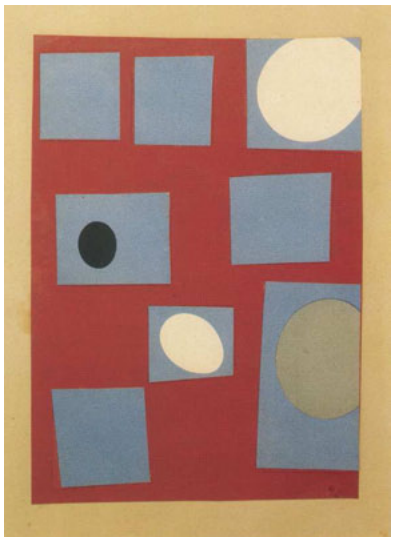
Halaber, Arpek erabilitako "ezkutaketako" metodo honek zerikusia du bizkarra erakutsiz edo begiak itxita lan egiten dutenen prozedurekin. Dirudienez, Goyak egindako irudi batean, *"ilunpetan egindako irudia"* zena argitu zuen; Auguste Rodinek bere dantzariak modeloei soilik begiratuz pintatu zituela esan ohi da, eta De Kooningek "itsuan" egindako marrazkiak ere gogoratu behar dira. Marta Cárdenas-en iritziz, antzeko teknikak erabili izan dituena, paperari begiratu gabe, begiak modeloan finko dituzula irudikatzea da mugimendua harrapatzeko metodo egokiena.[455]

[454] Berriro ere, zalantzan jarri beharko litzateke geroko eskuztatzerik badagoen. Izan ere, 39. irudian, zertxobait geroago egin zuena, elementuen sakabanaketak ordenatuegia ematen du.
[455] CÁRDENAS, Marta. *La mano/medium*. El Lotófago. Revista Digital de Arte. 18. alea. 2008. http://www.lotofago.com/revista.php?id=180

Arpek, Tzarak bere poema eraikitzeko ematen zituen argibideen araberako antzeko moduan sortzen zituen *papier-collé*ak. Arpen kasuan, apurtutako paper zatiek moztutako egunkarietako artikuluak ordezkatzen zituzten.



39. Hans Arp. *Nire jaiotzaren aurretik*, 1914
*Collage*a



40. Hans Arp. *I/G,* 1922
*Collage*a kartoi gainean. 35 x 25 cm

Dirudienez, Arpek *papier collé*en zorizko prozedura hau zoriz ere asmatu zuen. Bere estudioan lan egiten zegoela, lurretik sakabanatutako apurtutako irudi baten zatiek ordura arte egindako ezerk zuen adierazkortasuna eskaintzen ziotela "nabaritu" zuen.

Bihozkada bat, arrazoiaren eta intuizioren arteko bulkada, trebetasuna eta zoria batzen zituena, izan zen prozedura berri honi hasiera eman ziona.[456]

Arpen metodoak esanahi filosofikoa eta formala zituen aldi berean. Arpen ustez, *"(…) `zoriaren legea´, lege guztiak batzen dituena eta ulergaitza dena, bizitza osoan sortzen den lehenengo zergati gisa, inkontzienterako debozio osoz bakarrik esperimenta daiteke".*[457] Arpek "zoriaren legeari" jarraitzen zion edozeinek bizitza purua sortzen zuela pentsatzen zuen.

*Papier collé*a erabili zuten beste pintore batzuen artean, Henri Matisse nabarmendu beharra dago. 1941. urtean, Matissek ebakuntza larria izan zuen, eta ordutik, fisikoki ahulduta gelditu zen. Data horretatik aurrera, paper zatiekin *collage*ak egitea bere lan egiteko ia modu bakarra bihurtu zen.

[456] Ikus 5.3.1.2. atala.
[457] HAINBAT EGILE. *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg*. Op. Cit. 243. or.

41. Henri Matisse. *Erregearen tristura*, 1952
*Papier collé*a. 292 x 396 cm

Horretarako, eta laguntzaileen laguntzaz, paperak pintatzen zituen eta Matissek ohean ebaki egiten zituen, nolabait zatiak marrazten. Ohe aurrean, laguntzaileek, Matissen oharrak entzunez, marrazkia osatzen zuten.

Matissek honela azaldu zuen praktika berri honek eskaini ziona: *"Gaixotasunaren aurretik egiten nuenak ahalegin handiegia erakusten du; aurretik, gerrikoa oso estu neukala bizi nintzen. Ondoren sortu nuenak naizen moduan irudikatzen nau: askea eta independentea".*[458] Matissen hitzek agerian uzten dute *papier collé*en praktikaren izaera ludikoa eta askatzailea.

42. Henri Matisse. *Dantza*, 1910
Olioa oihal gainean

Beraz, Matissek moztutako paperei emandako erabilera, beste artista batzuenekin alderatuta, desberdina izan zen. Matisseri forma eta kolorea interesatzen zitzaizkion; Izan ere, bere mozketak, "artaziekin irudikatu" edo "kolorearekin irudikatu" esaldien bidez definitu zituen. Teknika honen bitartez, *Dantza* koadroko sinpletasuna berreskuratu zuen.

Joan Miró ere paper zatiez baliatu zen bere obra asko sortzeko. 1933. urtean, tamaina handiko 18 koadro erakutsi zituen, gehienak *collage*aren bitartez egindako esperimentuetan oinarritu zirenak: *"Egunkariak, zati askotan apurtzen nituen eta kartoi mehetan itsasten nituen. Egunero, forma haiek gordetzen nituen. Behin, collageak bukatuta zeudela, koadroen abiapuntu bezala balio izan zidaten. Ez nituen collageak kopiatzen. Formak iradoki ziezazkidaten nahi nuen besterik gabe…"*[459]

Espresionismo abstraktuaren barruan, Willem De Kooningen lana azpimarratu behar da. Pintoreak bere irudiak apurtzen zituen imajina berriak sortzeko. Prozedura hori funtsezkoa bilakatu zen bere sormen prozesuan. Horrez gain, Robert Motherwellenak eta Lee Krasner-enak ere aipagarriak dira.

[458] Ibidem. 244. or.
[459] Ibidem. 243. or.

Bere aldetik, Franz Kline-k pintzelkaden zatiak mozten zituen eta konposizio berriak sortzeko, berriro itsasten zituen.

Pieza txiki hauetan, bai De Kooning, bai Kline, kanpoko materialera jo beharrean, pinturaren berezko elementuez baliatu ziren, irudia behin eta berriro hautsiz eta eraikiz. Argiro, bi artisten prozedurek ezustekoari erantzuten zioten neurri handi batean, eta horrek sinpletasuna eta mardultasuna eskaintzen zien euren lanei.

Roy Lichtenstein-ek ere modu metapiktorikoan erabili zuen *collage*a. Pintzelkada ezagunen erreprodukzioak mozten zituen, eta elementu berriekin konbinatzen zituen. Irudi eta pintura bat hartu eta askotan *collage* bat egiten zuen. Era horretako obrak bere ikerketaren parte ziren, azkeneko emaitza baino gehiago. Gutxitan gordetzen zuen *collage*a azkenera arte. Horren adibidea 45. irudia da.

43. Willem De Kooning. *I/G*, 1956-68
Pastelez pintatutako zatien *collage*a
50,8 x 37,5 cm

44. Franz Kline. *I/G*, 1950-52
Tintazko paper zatien *collage*a
12,1 x 9,8 cm

45. Roy Lichtenstein. *Brotxakada-buruarentzat estudioa*, 1986
Collage

Zenbait pintorek *papier-collé*ei eskainitako erabilerak ikusi ondoren, zoriz, intuizioz eta zentzu ludikoz beteriko prozedura honek artista hauen obra osatu, aberastu eta mardultasuna eskaini ziela baiezta liteke.

6.2.1.1.3.3. Fotomuntaketa

"Zaharkin poetikoek aditzaren alkimiaren parte handia dute.
Haluzinazio sinplera ohitu nintzen: fabrika bat ikusi beharrean, meskita bat ikusten nuen, aingeruek osatutako danborren eskola, zalgurdiak zeruaren bideetatik, saloi bat laku baten amaieran; munstroak, misterioak, vaudevilleko titulu batek txorimaloak altxatzen zituen nire aurrean.

Azal itzazu nire sofisma magikoak hitzen haluzinazioekin!"[460] (Arthur Rimbaud, *Une Saison Enfer*, 1873)

Rimbauden poemaren zati honek Ernsten fotomuntaketaren kontzepziora hurbiltzen laguntzen du. Izan ere, Max Ernsten ustez, fotomuntaketa imajinaren alkimiaren antzekoa zen. Artistak ez zuen fotomuntaketaren eta *collage*aren artean bereizten, dadaistek egin zuten bezala; ikerketak, ordea, hainbat ataletan sailkatu ditu. Dadaistek euren burua artista gisa hartu beharrean, "tekniko" gisa jotzeko eta euren lana *collage* kubistatik desberdintzeko, bereizketa hori gauzatu zuten. Eguneroko bizitzatik ateratako zatiak erabili beharrean, dadaistak ilustrazioez baliatu ziren fotomuntaketak egiteko.

46. Henry Peach Robinson. *Azkeneko uneak*, 1857
Fotomuntaketa

Dadaistek eta surrealistek egindako prozedura honen erabilera interesgarria bada, batez ere, ezusteko eta zorizko elementuarekin zuten harremanagatik, kontuan hartu behar da aurrerago ere fotomuntaketak egin zirela. Adibidez, aipagarria da 1857. urtean, Henry Peach Robinson-ek gainjarritako zenbait negatiborekin egin zuen lana.

Hala ere, urte batzuk lehenago, 1843. urtean, David Octavius Hill-ek Eskoziar Elizaren sinodo orokorrerako bere freskoa pintatzeko, Robert Adamson-en laguntzaz, freskoan agertuko zen apezpiku bakoitzaren erretratua egin zuen argazki kameraz. Hillen prozedura hori muntaketaren aitzindaritzat har liteke.

Fotomuntaketa, analizatuko den moduan, irudi edo pintura batean argazki elementuak txertatzean oinarritzen da. John Heartfield-en hitzetan: *"Argazki bati kolore orbain txiki bat gehituz gero, fotomuntaketa, artelan berri bihur daiteke".*[461]

[460] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 198. or.
[461] KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Op. Cit. 118. or.

47. Max Ernst. *Loplop eta Lorezain Ederra*, 1929
Grabatu zatiak kartoi gainean.14,6 x 13,7

Aragonen iritziz, Max Ernst izan zen fotomuntaketa argazki-*collage*aren eta ilustrazioen bitarteko *collage* gisa asmatu zuena. Fotomuntaketetan, Ernstek katalogo, liburu eta egunkarietako ilustrazioak erabili zituen, eta hainbat eskalatan konbinatu zituen. Eskala aldaketa horiek efektu bitxia sortzen zuten sekuentzia berean.

Ernstek hala definitu zituen bere fotomuntaketak: *"(…) komeni ez zaien plano batean, itxuraz akoplaezinak diren bi errealitateen bat-egitea".*[462] Emmanuel Guignon-en hitzetan, aurkako bi figuren bat-egite horrek, transformazio metaforikoaren bitartez, historia baten antza zuenari hasiera ematen zion.[463]

Ahalik eta gutxien moztu eta itsasten zuen, praktikan inork bereiz ez zezan muntaketa zen ala ez. Geroago, irudiak argazkiz birsortu zituen, mozketen ertzak ikus ez zitezen. Sistema John Heartfield dadaistak erabili zuen antzekoa izan zen: irudiak muntatu eta behin egin ondoren, inprentara eramaten zituen; han, kobrezko "huecograbador" delakoaren teknikaz inprimatzen ziren.

Ernstek fotomuntaketa horietan jartzen zuen arreta handiak ezustekotik ezer ez izan arren, azkeneko emaitzak harrigarriak ziren: *"Zein da COLLAGEaren konkistarik nobleena? Irrazionala. Artearen esparru guztietan, poesian, zientzian, modan, gizabanakoaren bizitza pribatuan, herrien bizitza publikoan, irrazionalaren bat-bateko sartze bikaina. Collageak dioenak irrazionalak dio".*[464]

1929. urtean, Ernstek "nobela-*collage*" deitutako fotomuntaketaren garapena sortu zuen. *La femme 100 têtes* viktoriar kontakizuna zen, eta bertan, Ernstek XIX. mendeko ilustrazioak batu zituen. Nahiz eta zatiek euren jatorrizko identitatea gordetzen zuten, horien bat-egiteak esanahi berria bideratzen zuen. Bere *Idazkietan*, Ernstek, hauxe adierazi zuen honi buruz: *"Collage bat beste baten ostean, bereizi gabe, gertaraztean, bertatik eratorritako ekintza irrazionalaren argitasunak liluratu gintuen…"*[465]

1920ko hamarkadan, George Grosz-ek eta Hannah Höch-ek fotomuntaketa ugari sortu zituzten. Fotomuntaketa horietan konbinazio antropomorfikoak eta umorea nabarmentzen ziren.

Hasieran, era honetako irudiek sortzen zuten sorpresa efektuari dagokionez, atal honetan lantzen den prozedura gehienetan bezala, fotomuntaketaren erabileraren sistematizazioak harridura esanahi

[462] GUIGNON, Emmanuel. *Historia del collage en España.* Museo de Teruel. Teruel, 1995. 43. or.
[463] Ibidem. 43. or.
[464] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 208. or.
[465] Ibidem. 208. or.

bilakatu zuen. Heartfielden obrari buruz, Aragonek honako hau azaldu zuen: *"Itxuraren suarekin jolasten zuen heinean, errealitateak, bere inguruan, sua hartu zuen… Bere eskuetan, hasieran plazeragatik eskuztatzen zituen argazki zatiek,`esanahia hartzen´ hasi ziren".*[466] Gainera, irudiaz eta imajinaz gain, testua gehitzen zitzaiola aintzat hartu behar da. Hainbat elementuren konbinazio hau kartelismo politikoaren abiapuntua izan zen. Horrek ez zion zoriari lekurik uzten.

Ildo politikotik eta sozialetik, El Lisstizky-k fotomuntaketa asko egin zituen. Lan horiek, jadanik, helburu zehatza zuten. Artistarentzat, argazkia herriarengana heltzeko biderik egokiena zen. Testuinguru horretan, Alexander Rodtchenkoren fotomuntaketak ere aipagarriak dira.

48. Hannah Höch. *Entführüng*, 1925
Fotomuntaketa. 19,5 x 20 cm

49. El Lissitzky. *Fotomuntaketa. Langileak eta tximiniak*, 1930. Argazkia. 4,9 x 20 cm

Fotomuntaketaren teknika konplexuagoa bilakatu da azken hamarkadetan. Gaur egungo teknika digital askoren oinarria da, eta 1980ko hamarkadan ospetsuak izan ziren eta ezustekoan eta zorian jatorria duten *transfer* eta serigrafia prozedurak horretan ere oinarritzen dira.

Jean-Michel Basquiat-ek argazkiak eta fotokopiak itsasten zituen bere koadroetan, eta, ikusi denez, Rauschenbergek *transferr*ak hainbat elementurekin konbinatu zituen. Horien jatorria ere fotomuntaketan dago.

Teknologiaren garapenarekin batera, pintore askok aukera egokia aurkitu dute tresna berrietan hainbat konposizio sortzeko. David Hockneyren fotomuntaketak horren adibide dira, bere pinturaren planteamendu arriskatuenen oinarria izateaz gain, pieza autonomo gisa funtzionatzen baitute. Oihal bat baino gehiagorekin osatutako lanak eta irudia bortizki zatitzen duen obrak *collage* horietan dute jatorria. Pintore batentzat arriskatzea eta hainbat medio artistikorekin konbinaketa egitea funtsezkoa dela

[466] KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Op. Cit. 119. or.

aldarrikatu zuen Hockneyk: *"Artistarentzat, gauzarik garrantzitsuenetako bat beldurrarazten ez uztean eta, espresiozko berezko forma lortzeko, estiloak eskuztatzean datza".*[467]

50. David Hockney. *Ann eta Byron Upton*, 1982
Fotomuntaketa

51. David Hockney. *David, Celia, Stephen eta Ian*, 1982
Olioa oihal gainean

Izan ere, gaur egungo pintoreen gehiengoa, modu zuzen edo ez-zuzenean, *collage*aren prozeduratik eta hartatik eratorritako beste teknika batzuk erabiltzen dituztela azpimarra daiteke.[468]

6.2.1.1.3.4. Kaligrama

Ikerketa honetan kaligramari buruzko atal hau sartu da era honetako poemek ikus-esparruarekin duten harremana dela eta. Horrez gain, kaligramen irakurketak baldintzatzen duen zatiketak eduki ludiko nabarmena duela ikusiko da.

Kaligrama konposizio poetikoa da. Kaligrama batean, antolatze tipografikoa poemaren edukia irudikatzen saiatzen da. Horrela, testu batzuek lerroen banaketa tradizionalarekin apurtzen dute, eta imajina bitxia izaten dute. Kaligramen jatorria erlijiosoa dela esan beharra dago, berez, tenpluetan egiten ziren testuak baitziren. Hau da, testu, poema ala ex-votoaren itxurara egokitu beharra zuen. Beraz, kaligramak beharrean sortutakoak dira.

Aldi berean, kaligramak alor linguistikoa eta ikonikoa jorratzen ditu. Bi irudikapen sistemek osatutako lana da, poesiaren eta marrazkiaren artekoa.

Hortaz, edukiaren eta irudiaren arteko erlazioak honakoak lirateke :

[467] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Op. Cit. 88. or.
[468] Hauek aldaera ludikoen atalean landuko dira.

a) Ikonikoak
b) Sinbolikoak
c) Enblematikoak

52. Rodaseko Simmias. *Arrautza*, K.a. IV. mendea. Kaligrama

Kaligramaren eta beste poema figuratiboen jatorriari buruz, Antzinatera joan beharra dago. Gordetzen diren zaharrenak K.a. 300. urtean, Grezia "helenistikoan", Rodaseko Simmias-ek idatzi zituen: *Aizkora*, *Hegalak* eta *Arrautza*. Azkena, txandakatuta irakurri beharra dago: lehenik, lehenengo bertsoa, ondoren, azkenekoa, bigarrena eta azkenaurrekoa gero eta horrela, erdiko bertsoarekin amaitzeko.

Erroman, kaligramak *Τεχνοπαίγνια* ala *carmina figurata* deitu zituzten. Erdi Aroan ere egin zituzten. Denborarekin, bestelako motak sortu ziren, esaterako, akrostikoen, mesostikoen eta telestikoen eta gainjarritako marrazkien arteko nahasketak. Errenazimenduan, kaligrama klasikoak aurkitu ondoren, erabiltzen ahalegindu ziren.

Barrokoan eta XVIII. mendean ere -kasu honetan, batez ere Alemanian-, kaligrama ugari egin zituzten. Herri literaturan ere agertu ziren eta Erromantizismoan ere landu zituzten.

Kaligramak, dimentsio bikoitza duela baiezta liteke. Alde batetik, markatutako zentzu ludikoa du, aurretik esan denez, irakurketa tradizionalarekiko apurketak baldintzatuta, eta, bestetik, berezko ikus-forma bitxia sortzen du. Hortik, *ut pictura poesis* esamoldea: pintura bezala, horrelakoa da poesia.

Eduki ludikoari dagokionez, era honetako ikus-poemek irakurlearen parte-hartze berezia eskatzen dute, jolas antza hartzen duen bere irakurketa bitxiak gidatuta. Horrek balio bakanaren garrantzia areagotzen du.[469]

[469] Ikus 5.3.2.6. atala.

53. Guillaume Apollinaire. *Kaligramak*, 1918
Emakume bat irudikatzen duen kaligrama

Hala ere, Guillaume Apollinaire izan zen lehendabizi kaligrama hitza erabili zuena. 1918. urtean, *Kaligramak* liburua argitaratu zuen, gudan oinarritutako eta lubakietan idatzitako poema bilduma. Arabesko gisa antolatutako konposizioak ziren, hainbat elementu irudikatzen zituztenak: emakumea, lorea, euria, mandolina, zaldia, etab.

Horrela planteatuta, zaila da asmatzea kaligramen forma ordenatuaren eta zoriaren arteko harremana zein den. Baina, 1897. urteko Stéphane Mallarméren *Dadoen jaurtiketa bat* poemak, zoria gai nagusitzat duena, kaligramek dakarten irakurketaren jarraitasunaren apurketarekin lotura estua mantentzen duela azpimarra daiteke. Mallarméren poeman, formak edukia osatzen du. Ondoren ikusiko da.

Berezko lengoaia eskaintzen zuen espirituaren jarduera gisa ulertu zuen Tristan Tzarak Mallarméren poema. Desbideratzea baino gehiago, poesia puruaren kritika zela uste zuen. Beste alde batetik, zeinuaren ikusizko izaerak mezua unibertsala egiten zuen; poesia, musika eta pinturarekin parekatzen zituen. Horrela, bere poemen sinbolismoak irudi poetikoen ahalmen sinbolikoan oinarritutako egokitasun semantikoen sistema berria ezartzen zuen.

Berez, *Dadoen jaurtiketa bat* poema eta Mallarméren beste poema askoren funtsezko argudioa zoriarekiko sormen egintzaren mendekotasuna da. Nietzscheren Zaratustra bezala, helburutik askatzea izan zen Mallarméren poesiaren gakoa.[470] Ideia hori, ikerketaren hipotesia, alegia, Picassoren sormen prozesuen etengabeko bilaketa eta Jorge Oteizaren ikerketa, proiektuaren nozioaren arteko tentsioak adierazten du.[471]

Mallarméren isiltasunaren poetikaren kontzepzioak idazkera edozein helburutatik askatzea zekarren. Subkontzienteak eta zoriak Mallarmé menperatzen zutela zirudien. Horrela, poetaren borroka galdutako askatasunaren berreskuratzean oinarritu zen.

[470] Behin eta berriro berretsi denez, ideia hau ikerketaren hipotesia da. Horren arabera, artearen jolasa zein jolasa bera helbururik gabeko jarduerak dira eta prozesua bera aldarrikatzen dute.
[471] MORAZA, Juan Luis/SAN MARTIN, Javier. *Oteiza. Laboratorios de papeles. Paper laborategia*. Op. Cit. 66. or.

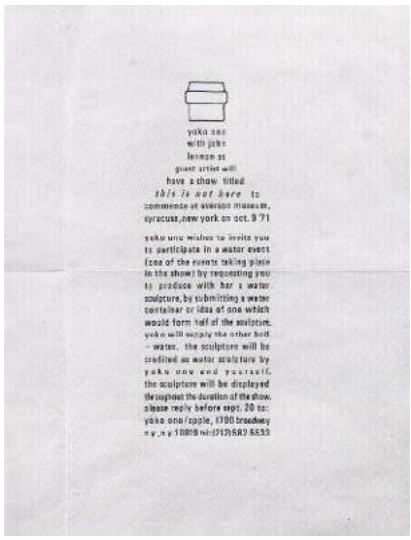
Horrez gain, Mallarméren poemak eskaintzen zituen irakurketarako aukerek bere zentzu ludikora eta parte-hartzearen baliora daramate. Irakurketaren jolasean, testuaren sortzaile bilakatzen da irakurlea.

Dadoen jaurtiketa bat poemaz gain, Mallarméren *Livre* obra bukatugabea ere nabarmen daiteke. Lan honetan, orriek ez liokete ordena finko bati jarraituko; permutazioko legeen arabera, hainbat ordenatan harremanduko lirateke. Jarraitutasuna bideratuko lukeen enkoadernazioren bitartez hainbat ale batu beharrean, hasierako eta amaierako orria, bitan tolestutako orri baten gainean idatziko litzateke, eta barrualdean, orri mugikorrak, aldagarriak eta sinpleak egongo lirateke. Aukerek lilurapenerako harreman berriak bideratuko lituzkete.[472]

Aipagarria da Mallarméren poemaren sintaxiak, tipografiak eta formak futurismo, dadaismo, surrealismo eta XX. mendeko beste abangoardietan izan zuten eragina. Baieztapen honek kaligrama zatiketa teknika legez sailkatzera darama, *collage*a eta mihiztadurako beste prozeduren garapenarekin batera, askotan, oso arrazionala dena eta beste batzuetan, *Dadoen jaurtiketa bat* poeman bezala, zoriak gidatzen duena.

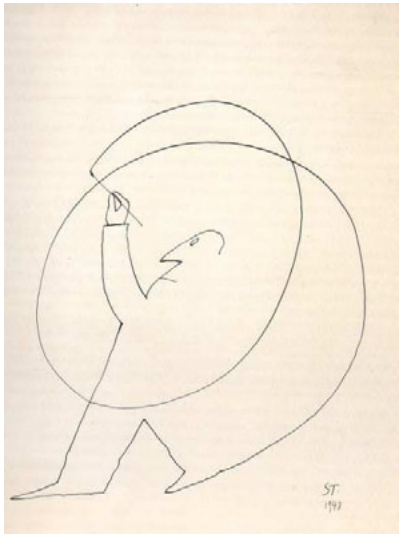
Halaber, kaligrama, aurretik aipatutako beste prozedurak bezala, artearen esparruaz gain, publizitatean eta diseinuko beste eremu batzuetan ere erabili izan dute. *Fluxus*eko hainbat artistak, kaligramaren izaera ludikoak liluratuta, publizitatezko grabatuak egiteko erabili zuten.

54. Fillipo Tomaso Marinetti. *Les mots en liberté futuristes* liburuaren azala, 1919



55. Yoko Ono-k *performance* baterako egindako txartelaren zatia, 1971. *Offset* paper gainean. 21,6 x 27,9 cm

[472] ECO, Umberto. *Obra abierta*. Ed. Ariel. Barcelona, 1990. 86.-87. or.



Ohiko kaligramaz gain, irudiaren formaren eta edukiaren arteko lotura zuzena dakarren Saul Steinberg-en irudiak nabarmendu behar dira. Steinbergen irudietan, umoreaz gain, jarrera analitikoa ezartzen da jarrera ludikoaren gainetik. Kutsu intuitiboa izan arren eta modu sinbolikoan eraikita izan arren, arrazoiaren nagusitasuna bereizi da. Lerroak, lerro izateaz gain, edukia osatzen du; Steinbergen figurak zeinu bihurtzen dira. Hortaz, ez dago medioaren eta helburuaren arteko bereizketarik.

56. Saul Steinberg. *I/G*, 1948
Tinta paper gainean. 48,4 x 30,7 cm

6.2.1.1.3.5. Mihiztadura

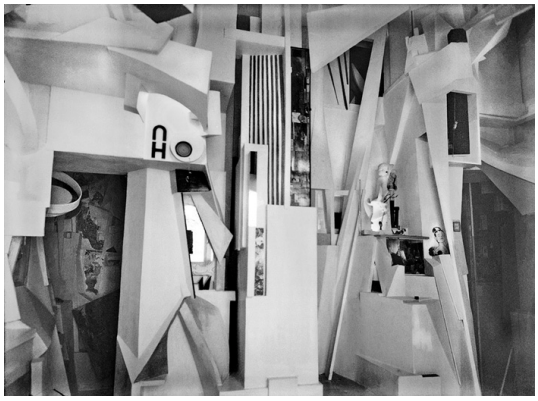
Atal honen hasieran azaldu denez, nahiz eta mihiztadurak pinturarekin baino gehiago eskulturarekin lotura estuagoa izan, *collage*arekin duen harremanak bultzatuta komenigarria da azalpen labur bat eskaintzea. Izan ere, jarraian ikusiko diren adibide batzuetan, emaitza hiru dimentsioetakoa bada ere, jatorriko planteamendua bidimentsionala dela azpimarratu behar da.

Mihiztadura material artistiko gisa sortu ez diren eskuztatutako objektuek edo objektu naturalek, osoek zein zatituek, osatzen duten eskultura dela esan liteke. Objektu horiek elkartzeko moduak ez die aurrezarritako arauei erantzuten; aitzitik, itxuraz zoriz gertatutako loturaren emaitza dirudi. Askotan, euren aurreko funtzioa agerian uzten ez duten hautsitako edo erdihautsitako objektuak erabiltzen dira.

57. Man Ray. *Oparia*, 1921

Zentzu horretan, mihiztadura landu zuten lehenengo artisten artean Duchamp eta Man Ray aipatu behar dira. *Ready-made*ari eskainitako atalean ikusi denez, Duchampek aurkitutako objektu bakarra edo kontu handiz behatutako hainbat objekturen mihiztadura erakusten zituen. *Bizikletaren gurpila aulkitxoaren gainean* izeneko *ready-made*a (ikus 26. irudia) eta *Tu´m* izenekoak mihiztadurak direla baiezta liteke. Man Rayren lanen artean, aipagarria da *Nire hunkimenduaren objektuak* seriea.

*Ready-made*ak bideratzen dituen esanahiei dagokionez, objektu batek eduki ditzakeenekin alderatuta, piezaren konplexutasuna handiagoa den neurrian, harremanen irakurketak gehiago direla eta sorpresa efektua, emaitzaren ezustekoa ere nabariagoa dela esan daiteke.



58. Kurt Schwitters. *Merzbau*, 1933

Baina, batez ere, azalera piktorikoan, irrazionalki gehitutako objektuek osatutako mihiztadurak dira interesgarriak. Schwitters-en mihiztadurak eta geroz eta bolumen handiagoa zuten elementuak itsasten zituzten artisten lanak horren adibideak dira. Horrela, *collage*a, mihiztadura eta, ondoren, instalazioa izatera heltzen zen. Schwittersen *Merzbau,* esaterako, aipa daiteke.

Schwittersek lurrean aurkitzen zituen hondakinekin egiten zituen bere *collage*ak. Hor zoriak parte hartzen zuen.

Schwittersek material hauek aldarrikatzen zituen pintatzeko orduan: *"Ez dut ulertzen zergatik tranbiako txartel zaharrek, egurtxoek, hortzetako puntek, gurpilak aldatzeko piezek, fitxek, ganbaretan aurkitutako trasteek edo zikinkeriak berak ez duten pinturarako materiala izan behar (…)".*[473] Planteamendu horri jarraituz sortu zituen muntaketa ugari. Rauschenbergen lanak ere Schwittersen ideia horretan izan zuen abiapuntua.

[473] MALTESSE, Corrado (Coordinador). *Las técnicas artísticas*. Manuales Arte Cátedra. Madrid, 2003. 245. or.

Berez, Rauschenbergen *combine-painting* deitutakoak pintura eta mihiztadura materialen sintesia ziren. Lan horietan, kontsumoko produkzioko objektuak integratzen zituen, eta emaitza fetixista eta magikoak sortzen zituen. Baina Schwittersen obrekin alderatuta, Rauschenbergek elementu estetikoari eta poetikoari begiratzeaz gain, jarrera ironikoa eta dramatikoa erakutsi zuen, garaiko amerikar bizitza agerian uzteko.

59. Hans Arp. *Téte-Stabile*, 1926
Pintatutako egurra. 61 x 45 cm

Bestalde, Arpen *papier collé*ak hiru dimentsioko mihiztadura bihurtu ziren. Lan egiteko modua findu zuen eta itsatsitako paperen metodoa sistematizatu zuen. Horrela, forma biomorfikoak erabiltzen hasi zen, eta *collage*aren prozedura erliebeko eskulturara aplikatu zuen.

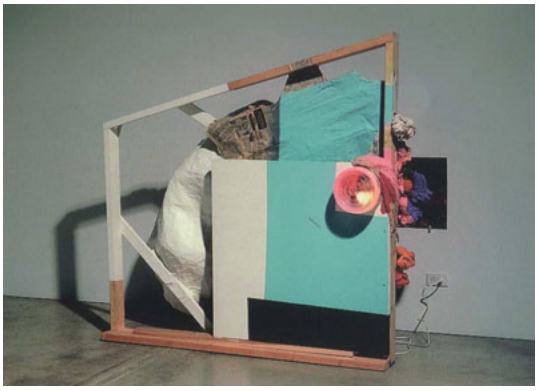
Ondoko piezan, nabaria da konposizioan eragiten duen kontrola bere *papier collé*etan eragindakoa baino handiagoa dela, eta ondorioz, zoriari uzten zaion lekua gutxitu egiten dela proportzio berean.

Horrez gain, Jim Dine, E. & N. Kienholz eta Arman-en mihiztadurak ere nabarmen daitezke.

Mihiztaduraren eta *collage*aren arteko erdiko puntu batean, Julian Schnabel-en 1980ko hamarkadako plater apurtuen koadroak topa daitezke. Koadro horietan, itsatsitako paperen antza hartzen zuten zeramikako zati itsatsien bolumenek.

Jessica Stockholder-ek bere obra batzuetan prozedura alderantzikatu du. Artistak baieztatu duenez, batzuetan bere lana, ideia eskultorikoek baino gehiago, planteamendu piktorikoek gidatu dute. Horrela, askotan, aurkitutako objektuak, hala nola, altzairuak, poteak, edo lapikoak, paretarantz orientatu ditu. Oihala prentsatutako zuntzezko panelek ordezkatu dute, eta zenbait lanetan, pieza marko batekin inguratu du. Nahiz eta eraikuntza arretatsua izan, Stockholderren instalazioek zorizko kutsua ageri dute, askotan *site specific* horietakoak baitira.

60. Julian Schnabel. *Gaixoak eta medikua*, 1978
Mihiztadura



61. Jessica Stockholder. *Koadro-instalazioa*, 1990

Gaur egungo inguru artistikoa aztertuz gero, obra askok “teknika mistoari” erantzuten diotela ikus daiteke. Teknika misto hori, askotan, *collage*tik edo mihiztaduratik eratorritako aukera irekietan oinarritzen dela esan liteke. Berez, mihiztadurak pinturaren eta eskulturaren mugak gainditzen ditu, hau da, markotik eta oinarritik bereizi egiten da. Halaber, zenbait instalaziok ere konjuntzio berari so egiten diola baiezta liteke. Horrek agerian uzten du prozedura hauen garrantzia.

6.2.1.1.4. Transferentzia

Transferentziaren baliabideari dagokionez, atal honetan hainbat teknika aztertuko dira, gehienak artista surrealistek sortuak eta, neurri handi batean, *collage*aren prozeduran jatorria dutenak.

Aipatuko diren teknikak surrealistek aldarrikatutako automatismoaren prozeduraren baliokide plastikotzat har daitezke. Horregatik, printzipio gisa, kontrol kontzientea desbideratu eta gustua eta trebetasuna alde batera utzi nahi izan zituzten. Hala eta guztiz ere, zoriak prozedura horien jatorrian parte hartu bazuen ere, sistematizatzen joan zirela eta, hasiera batean, ezustearen fruitua zena kontrolatzen joan zirela esan daiteke.

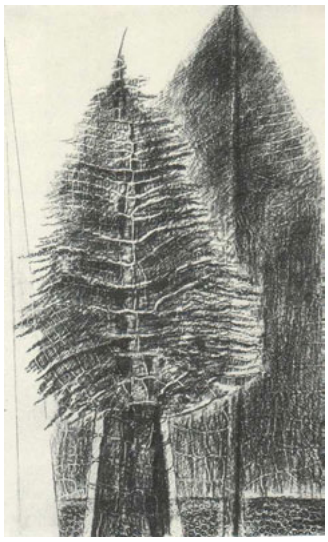
Transferentzia gisa ulertzen da hainbat sistematatik eratorritako inpresioa. Inpresioak era askotakoak izan daitezke: testura baten gainean kokatutako paper batean arkatz batekin egindakoa, lehortutako pinturan hazka egindakoa, pintatutako bi paper elkartzea edo kandela baten suak eragindakoa.

Transferentziatik eratorritako tekniken artean, batzuk beste batzuk baino garrantzitsuagoak dira. Max Ernstek landutako *frottage*a edo Oscar Domínguez-en dekalkomania horren adibideak dira.

Halaber, zoriaren parte-hartzea hainbat prozeduraren jatorrian zein horien garapena eta sistematizazioa zehazteko ahalegina egingo da.

6.2.1.1.4.1. *Frottage*a

Irudimena suspertzeko surrealistek erabili zituzten metodoen artean Max Ernstek asmatutako *frottage*a aipatu behar da. Hau da *frottage*aren funtzionamendua: arkatz batekin testura zimurtsua duen azalera igurzten da, eta paper edo oihal batera transferitzen da.



62. Max Ernst. *Confidences*, 1925
*Frottage*a eta arkatza paper gainean
45 x 25 cm

Ernstek honela jarduten zuen: egurrak kokatzen zituen lurrean eta ondoren, arkatzaz igurzten zituen paperak jartzen zituen. Ernsten hitzetan: *"Batera topatu nituen desitxuratutako elementuak horren desberdinak ziren, ezen taldearen berezko absurduak nigan gaitasun irudikorren bat-bateko areagotzea sortu baitzuen eta aurkako irudi liluragarrien jarraipena sortu baitzuen, irudi bikoitzak, hirukoitzak eta anitzak, batzuk beste batzuen gainean jarriz, maitasunezko oroitzapen eta ametsen arteko irudien berezko bizkortasun eta iraunkortasunarekin".*[474]

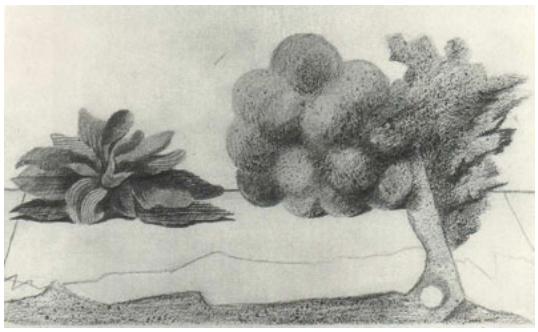
Halaber, zoriaren eta bere ikerketarako joeraren parte-hartzea aldarrikatu zuen Ersntek: *"(…) nire hausnarketa gaitasunaren eta gaitasun liluragarrien bitartez, taulak abiapuntu gisa hartuz, zenbait irudi egin nituen, zoriz jarritako orri batzuen gainean beltzez igurtziz".*[475]

*Frottage*aren prozeduraren bidez, Ernstek eta teknika erabili zuten gainerako artistek obraren egiletasunari uko egiten ziotela zirudien, eta logikak eta arrazoiak ahalik eta gutxien parte har zezaten saiatzen ziren. Baina ikusiko denez, arrazoiaren ukapen hori ez zen erabatekoa; Ernst "asmatzen" joaten zen, hau da, ez zen orbain hutsean gelditzen.

[474] BÉHAR, Henri /CARASSOU, Michel. *Dadá. Historia de una subversión.* Op. Cit. 127.-128. or.
[475] STANGOS, Nikos, *Conceptos del arte moderno.* Op. Cit. 133. or.

Surrealistek eta dadaistek erabilitako teknika gehienekin bezala, Ernst *frottage*aren automatismo irrazionala eta idazkera automatikoa berdintzen saiatu zen: *"`Frottagearen´ prozedura, medio tekniko egokien bitartez, espirituaren gaitasunen bizitzearen areagotzean ez oinarritzean, buru gida kontzientea baztertzean (arrazoikoa, zein gustukoa, zein morala) eta aurretik `egilea´ zeritzonaren parte-hartze aktiboa gutxienera murriztean, `idazkera automatiko´ legez ezagutzen zenaren benetako baliokide gisa aurkezten ez zen asko luzatu".*[476]

Horrela, egilea subjektu pasibo bilakatu zen, bere obraren "sortzean" zegoena eta bere garapenaren etapei begiratzen ziena. Automatismoak, askotan, hura eragiten zuen hain zuzen ere: inkontzientea agertzeak, berez, kontzientzia ahultzea zekarren.



63. Max Ernst. *Scarecrows*, 1925
*Frottage*a eta arkatza paper gainean. 26 x 43 cm

Ernsten testuek artistaren parte-hartzerik ezaren mitoa eta zoriaren gorespenarena handiesten lagundu zuten. Bere *Idazkeren* arabera: *"(…) nire obra guztien asmakuntzan, ´ikusle´ gisa egon naiz, 1925eko abuztuaren 10etik, (…) frottagearen asmaketaren egun gogoangarritik".*[477]

Ernsten hitzak, dadaismoaren berezko umorez eta ironiaz ulertu behar dira, baina *frottage*aren bitartez lortutako irudien sorkuntzan zorizko elementuak ere bere lekua zuela baiezta daiteke.

62. eta 63. ilustrazioetako obrak arretaz aztertzen badira, bietan, elementuen bat-egiteak paisaia antzekoak antzematen dituela esan daiteke. Paisaia surrealistak dira, baina paisaiak, azken finean.

63. irudian, zehazki, lur lerroaren erabilerak eta zuhaitzak eta landareak -ezkerrekoa aloe baten antzekoa eta eskuinekoa, zuhaitz baten parekoa- ematen duten elementu nagusien tamaina desberdinak artistaren parte-hartze logikoan pentsatzera darama. "Zorizko topaketaren" ostean, Ernstek eraikitze arrazionala erabili zuela esan liteke.

[476] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit. 189. or.
[477] Ibidem. 190. or.

64. Max Ernst. *Erlojuaren jatorria*, 1925. *Frottage*a

Konposizioak geroz eta konplexuagoak izatean, hots, hasierako orbaina figura zoomorfo bihurtzean, artistaren kontrol kontzientea nabarmenagoa egiten zen. Are gehiago, pintura gehitzen zionean.

Ernsten figuraziorako joera ere aipagarria da. *Frottage*tik lortutako lehenengo orbainak abstraktuak izan zitezkeen arren, artistak eskuztatu egiten zituen, eta kasu guztietan, irudiak, objektu, animalia edo paisaia fantastikoak izatera heltzen ziren, betiere ezagugarriak eta errealitatearen antza zutenak.

Ernsten errealaren erreferentzia galtzeko beldurra *grattage*a eta dekalkomania tekniketatik eratorritako irudien sorkuntzan ere ikusiko da.

6.2.1.1.4.2. *Grattage*a

*Grattage*aren prozedura pintura oihaletik kentzean datza; normalean urraduren bitartez egiten da, eta behin pintura lehortuta dagoenean, ondorioz, erliebe efektua sortzen da.

Efektu horiek urraduren intentsitatearen eta pintura geruzen lodieraren araberakoak dira. Urradurak egiteko tresnak, besteak beste, aihotzak, eztenak eta era guztietako lixak dira.

*Grattage*aren asmakuntza Ernsti ere eraatxikitzen zaio. Izan ere, esparru piktorikoan arkatzez egindako irudietan erabilitako *frottage*aren aplikaziotzat har daiteke.

Ernst *grattage*az baliatu zen bere azken koadrotan. Batez ere, basoak, itsas maskorrak, loreak edo txoriak bilakatuko ziren ehundurak lortzeko erabili zuen. Kutsu abstraktua zuten konposizioak ere aipagarriak dira: landare izatea zuten arren, eduki aldetik, ez zeuden erabat definituta (ikus 65. irudia).

65. Max Ernst. *Elur loreak*, 1929
*Grattage*a eta olioa oihal gainean. 130 x 130 cm

66. Max Ernst. *Avignon*, 1927
*Grattage*a eta olioa oihal gainean. 65 x 92 cm

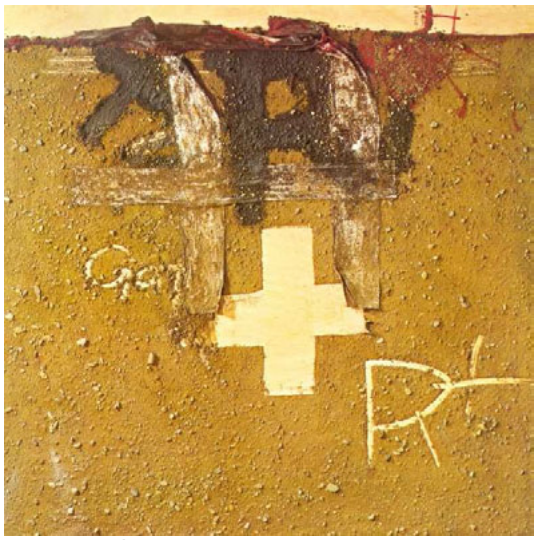
Ernsten *grattage* konposizio gehienak oso landuak izan arren, azalera handiko koadroetan, agian, emaitza ez da horren kontrolatua (ikus 66. irudia).

Koadro horietan pintura tresnekin urratzeak koloreen eta ehunduren nahasketa ekarri zuen, eta ausazkotasunari eta sorpresari lekua utzi zien. Ernsten lehenengo lanetan, izaera intuitiboko orbain horiek koadroak eraikitzeko abiapuntua izan zitezkeen.

*Grattage*a erabili zuen beste artista surrealista bat Esteban Francés izan zen. Pintoreak ordenarik gabe sakabanatzen zituen koloreak, zoriz, egurrezko xafla baten gainean, eta, ondoren, bizar xaflarekin, ausaz ere bai, urratu egiten zituen. Bere parte-hartzerik kontzienteena ondoren argiak eta itzalak zehaztea zen.

Halaber, *grattage*aren asmakuntzak eragina izan zuen hainbat artistarengan, adibidez, Antoni Tàpies. Haren obretan, materia formaren gainetik jarri zen, eta, planteamendu horretan, *grattage*a funtsezko bihurtu zen. Tàpiesek prozedura hori erabili izan du oso finak diren *grattage* eta enpaste lodietan egindako urraduren artean. Geroago, marmol hautsa olioarekin nahasten hasi zen, irudia ehundura puru bihurtu zen eta, bertan, besteak beste, urradurak eta pitzadurak egin zituen.

Mirók ere *grattage*a erabili zuen bere grabatuetan, aurrerago ikusiko den *dripping*arekin konbinatuz.



67. Antoni Tàpies. *I/G*, 1975
Teknika mistoa. 162 x 162 cm

68. Joan Miró. *"I"*, 1973
Akuafortea eta urtintako grabatua. 56,5 x 76,5 cm

*Grattage*aren beste adibide batzuk Lucio Múñoz-en zenbait obra dira. Obra horien artean aipagarriena Arantzazun egindako lan erraldoia da. Bertan, oholezko koadroen gaineko *grattage*a gailentzen da.

69. Jean Dubuffet. *Gizona arrosa batekin*, 1949. *Grattage*a eta olioa oihal gainean
116 x 89 cm

Prozedura honetaz baliatu zen Jean Dubuffet-en lana ere aipagarria da. Arte konbentzionalaren mugak hautsi nahi izan zituen pintore batentzat, helburu hori lortzeko bidea eskaintzen zion edozein teknika aprobetxagarria zen. Dubuffetek haur baten antzera erabili zuen *grattage*a; pasta hezean zangak egiten zituen, forma berregiteko, eta, ondorioz, negatibozko erliebe antzekoak lortzen zituen. Prozedura hori erabiliz lortu zituen emaitzak erabat fisikoak ziren.

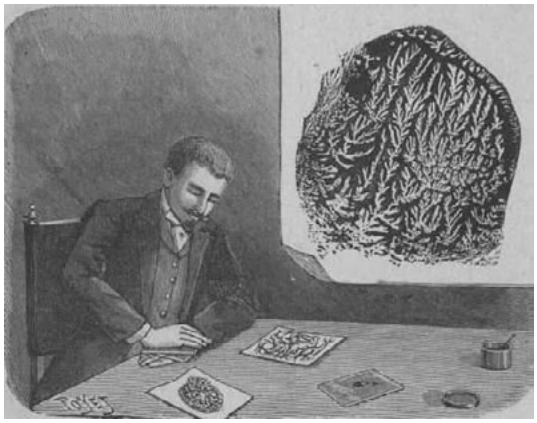
Halaber, artista abstraktuek ere *grattage*a erabili zuten, baina euren lanak akziozko pinturari dagokion atalean landuko dira.

Aurkeztutako obren bitartez, *grattage*aren jatorriak eta garapenak zoriarekin harreman estua dute. Hala eta guztiz ere, pintatutako azalera baten eskuztatzetik eratorritako teknika dela aintzat hartu beharra dago, eta, ondorioz, kasu gehienetan, pintura praktikaren baliabide osagarria da. Hortaz,

*grattage*aren parte-hartzea zoriarekin lotzen den arren, bere ondorengo eskuztatzeak artistaren trebetasunari erantzuten dio.

6.2.1.1.4.3. Dekalkomania

Dekalkomania teknikan paper baten gainean pintatzen da *gouache*arekin, eta, ondoren, presio txiki bat eginez, beste azalera baten kontra jartzen da. Lehortu aurretik, bi paperak askatu beharra dago, itsatsita gera ez daitezen.



70. Tom Tit. *La Science Amusant*eko ilustrazioa, 1892

Andre Bretonek zehatz-mehatz azaldu zuen prozedura hau *Minotaure* aldizkariko 8. zenbakian, honako izenburu honekin: *"Gure leihoa, borondatez, munduko paisaia ederrenetara eta beste lekuetara irekiz".* [478]

Nahiz eta dekalkomaniaren asmakuntza baliabide artistiko gisa Oscar Domínguezi eratxiki zaion, aurretik, dirudienez, zientziarekin lotutako beste egile batzuek ere erabili zuten. Tom Tit-ek (Arthur Good), bere *Science Amusante* liburuan, etxeko esperimentuak jaso zituen, eta horietatik batzuek dekalkomaniaren, *frotttage*aren eta *grattage*aren antza dute.

Domínguezen lanen artean, dekalkomaniaren prozeduraren bitartez lortutako sinpleenak eskuztatu gabeko azaleraren gaineko mantxak ziren. Baina, denbora pasa ahala, Domínguez bere teknika hobetzen joan zen, eta hasierako orbainak irudi zehatz baten ebazpenerantz bideratzen joan ziren; horrela, gama kromatikoa zabaldu zen, eta hainbat dekalkomaniaren bitartez osatutako imajinak sortu ziren.

[478] *"PARA ABRIR A VOLUNTAD NUESTRA VENTANA A LOS MÁS BELLOS PAISAJES DEL MUNDO Y OTROS LUGARES. Se extiende, con un pincel grueso, una capa de gouache negro -más o menos diluido según las zonas- sobre una hoja de papel blanco satinado, y se cubre ésta con otra hoja igual, sobre la cual se ejerce una presión moderada con el dorso de la mano. Se retira con cuidado esta segunda hoja por el borde superior como si se tratase de una decalcomanía, para reutilizarla y levantarla de nuevo, hasta que esté casi completamente seca".* HAINBAT EGILE. *Oscar Domínguez. 1926 Antológica 1957*. Centro Atlántico de Arte Moderno, Centro de Arte "La Granja", Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1996. 41. or.

71. Oscar Domínguez. *Aurrepentsatu gabeko objektuaren dekalkomania,* 1936
*Gouache*a paper gainean. 38,1 x 28,6 cm

72. Oscar Domínguez. *La fumeuse I*, 1937
*Gouache*a paper gainean
37 x 37 cm

Andre Bretonek *"(…)denen eskura dagoen prozedura(…)"*[479] gisa definitu zuen dekalkomania. Berez, Bretonek idazkera automatikotik eratorritako prozedura guztiak erraztzat hartu zituen. Halaber, teknika honen erabilerak duen sinpletasunak haurren mundura darama.

Hala ere, Bretonen ustez, dekalkomanian, *frottage*arekin alderatuta, zoriak zuen funtzioa garrantzitsuagoa zen, nahiz eta bertatik sortutako hainbat efektu susmagarri suerta zitezkeen. *Minotaure* aldizkariaren 8. zenbakian, Bretonek dekalkomaniak figuraziori aurre egiten ziola baieztatu zuen, eta ondorioztatu zuen: *"Zuen aurrean duzuena, agian, Leonardoren pareta eroa baino ez da, baina perfekziora eramandako pareta da".*[480] Hitz horiekin, prozedura berriaren jatorria utzi zuen agerian: aipatutako Leonardoren pareta, hain zuzen ere.

Irudi horien eta irudi abstraktuen arteko antzekotasunak, hots, errealitateko erreferentea galtzeak, zenbait artista surrealistek teknika bertan behera uztea eragin zuen. Marcel Dean, Domínguezen lagun mina, hari dekalkomaniaren garapena geldiarazteko beharra buruan sartzen saiatu zen.[481]

Ondorioz, eta abstrakzioaren eremuan sartzeko beldurragatik, dekalkomania figuratiboak sortzen saiatu ziren bi artistak. Irudi horietan, ezezaguna ezagun bihurtzen zen. Horrek surrealismoak zoriari benetan egiten uzteko izan zituen arazoetara darama.

[479] Ibidem. 22. or.
[480] Ibidem. 22. or.
[481] Ibidem. 39. or.

Orain arte ikusi denez eta Bretonek baieztatu zuenez, hainbat mailatako automatismoak sortu ziren. Domínguezen lanak ere zoriaren eta trebetasunaren arteko konjuntzioari erantzun zion, eta gero eta konposizio konplexuagoak sortzera eraman zuen horrek.

Hasiera batean, ahalik eta bizkorren pintatzen saiatu zen, ideien asoziazioen jarioak bultzatuta eta gogoeta kritikoari lekurik utzi gabe. Lehenengo dekalkomania horietan mekanikoki lan egin zuen, paperaren atzealdeko partean presio arina eginez eta begiradari guztiz parte hartzen utzi gabe.

Aurrepentsatu gabeko objektuaren dekalkomania horiek haitzen, hodeien, koralezko uharrien, eta estalagmiten antza hartu zuten. Esan denez, badirudi giza buruak ezin zuela zerbait ezagugarria baino ikusi formarik gabeko irudi hauetan. Hala eta guztiz ere, paisaia irrealak ziren, hots, pintorearen barnealdeko paisaiak. Orbaina ez zen errepresentazio hutsa; aitzitik, errepresentazio aurreko kaosera itzularazten zuen.

73. Oscar Domínguez. *Dekalkomania, ibai eta zubiarekin*, 1937
Tinta eta *gouache*a paper gainean. 65 x 50 cm

Era honetako dekalkomania ugari egin ondoren, Domínguez hasierako zoria eskuztatzen hasi zen, hizki moldeak erabiliz eta ikuslearen begirada pinturaren parte-hartzearen bitartez gidatuz. *Dekalkomania ibaia eta zubiarekin* irudian, Domínguezek, orbaina modelatu zuen asoziazio zehatzak bideratuz.

Bretonek horrela definitu zuen Domínguezen ondorengo lanak bereizi zuen gihar jolasa, aldi berean mundu ludikoarekin lotzeko: *"(…) kristal-garbitzailea edo igeltseroaren beso mugimendua bezain kalkulatu gabe eta bizkorrarekin, behin etxea bukatu duela, kristal horiek errubrikatzen dituena, baina brotxarekin kolore desberdinak igaroz, (…) txikiak ginenetik, meteoroen koloreak jasotzen zituzten liburuetan aurkitzen genituen leku liluragarrietara bakarrik eraman behar dituena".*[482]

Kristal-garbitzailearekin eta igeltseroarekin Bretonek sortzen duen paralelismoak Francis Bacon-en koadroen aurpegien bat-bateko itxuran pentsarazten du. Baconen hitzetan, orbain horiek garbitzaile

[482] Ibidem. 24. or.

batek pintatutako oihala zapi batekin igurtziz lortutako ehunduraren emaitza izan zitezkeen (ikus 190. irudia). Baina hori aurrerago aipatuko da.

Urte batzuk geroago, 1960ko hamarkadan, Yves Klein-ek *frottage*aren eta dekalkomaniaren arteko bat-egitea praktikatu zuen *Aro Urdineko Antropometrietan*; papera erabili beharrean gorputz biluziaz baliatu zen. Judoko irakasle gisa zituen esperientziek eta gorputzak lurrera jauztean uzten zuten aztarnek pentsatzera eraman zuten Klein. “Pintzel bizien” ideia bertatik sortu zen.

74. Yves Klein. *ANT 74*, 1970

Kleinek bere modeloen gorputz enborra eta izterrak pintura urdinarekin igurzten zituen: *“Gorputz guztia haragiz eginda dagoela egia da, baina benetako masa gorputz enborra eta izterrak dira. Bertan dago unibertsoa, ezkutatutako sormena”.*[483] Ondoren, gorputz transferentziak egin zituen, egintza ia mistikoetan.

6.2.1.1.4.4. *Fumage*a

“Ziur nago hutsaren bihotzean zein gizakiaren bihotzean erretzen dagoen sua dagoela”.[484] (Yves Klein)

*Fumage*a kandela baten sutik ustekabeko formak lortzean oinarritzen den teknika plastikoa da. Su horren kearekin, bustita dagoen paper edo oihal baten gainean “marraztu” egiten da, eta sortzen diren ezusteko formek artistaren interpretaziorako eta sugestiorako ateak irekitzen dituzte. Berriro ere, idazkera automatikotik eratorritako prozedura bat da hau.

Wolfgang Paalen izan zen 1930eko hamarkadan *fumage*a erabili zuen lehena. Irudiaren itxura utzi zuen atzean, eta Bretonen taldearekin bat egin zuen. Paalenen hitzetan: *“Gormutuen giroa uzten nuela zirudien, gizaki osoekin aurkitzeko. Surrealismoaren barruan bakarrik aurkitu nuen bizi izandako esperientzia osoa, adierazpen plastikoaren eta poesiaren artekoa, poesiaren eta bizitzaren arteko banaketak alde batera uzten zituen sintesi integralaren saiakera heroikoa”.*[485]

[483] WEITEMEIER, Hannah. *Yves Klein. 1928-1962*. Benedikt Taschen. Colonia, 1995. 55. or.
[484] Ibidem. 72. or.
[485] BIRO, Adam/PASSERON, René. *Dictonnaire general du surréalisme et des ses environs* (Diccionario general de surrealismo y de sus alrededores). Presses Universitaires de France. Paris, 1982.

75. Wolfgang Paalen. *I*/G, 1937
*Fumage*a. 60,7 x 72,7 cm

Urteetan zehar, Paalenek izaera filosofikoko pintura figuratiboa jorratu zuen, baina, modu paraleloan, irudi irekiagoak eta intuitiboagoak egiten zituen, eta horiek bere koadro surrealisten abiapuntua izan ziren. Bretonek horrela definitu zuen Paalenen eboluzioa *Antologia. 1913-1966* liburuan: *"Abentura horrek amaiera bat izan zuen. Harrizko kristalezko buru-hezurra, pentsamenduaren objektu huts gisa landutako igarlearen bola (…) desegin zen: lapurraren lanparen antzeko leiho gorrak, haurrak xaboizko burbuilaren gainean makurtzen ikusten ditu; zoritxarrez, barrutik bakarrik ireki daitezke. Paalenen sekretua, burbuila ikusi eta `honen barrutik´ ikustaraztea da".*[486]

Koadro hauetan, zoriaren eta ezustearen parte-hartzeari dagokionez, zenbait aldaerari buruz hitz egin beharko litzateke. 75. irudian, argi dago Paalenek izaera antropomorfoa zuten figurak sortzeko asmoa erakutsi nahi izan zuela. Beraz, prozedura zuzenduta zegoen. Beste irudi batzuetan, ordea, sortutako mantxak lerroaren bitartez zehaztu zituen Paalenek.

76. Wolfgang Paalen. *Lumak*, 1938
*Fumage*a eta olioa oihal gainean
73 x 92 cm

Bere koadro landuenak (ikus 76. irudia) osatzen zituzten formek ibilbide eta konposizio neurtua erakusten zuten; artistaren parte-hartzea oso kontzientea zen. Halaber, hondoa aurretik pintatuta zegoen, zerua balitz bezala.

Ziur asko, *fumage*aren jatorria ezusteko topaketa batean aurki liteke. Paalenen koadroetan, prozedura honen sistematizazioa bereiz zitekeen arren, nahigabeko mugimenduarentzat ere lekua zegoen, kandelak bitartekari gisa funtzionatzen zuen neurrian, aireak eragindako suak erabat kontrolaezinak ziren eta.

[486] HAINBAT EGILE. *Antología. 1913-1966*. Siglo XXI Editores. México, 1997. 137. or.

Surrealistek *fumage*a erabiltzeko moduak zoriaren eta eskuztatzearen arteko bat-egiteari so egin zion. Eskuztatze hori kandelaren mugimenduan eta ondorengo artistaren trebetasunean oinarritzen zen. *Fumage*ari buruz, Bretonek honako hau adierazi zuen: *"Surrealismoren altxor metodologikoari -barneko irudiaren ikus-perfekzioa nola ordezkatu-, hurrenez hurren, collagea, rayograma, décollage*a*, bat-bateko dekalkomaniarekin aberastu dena, ke jarioak lehen ordenako ekarpena eskaini dio, kizkurrak, ilunpean maitatutako emakumearen bista galdu arte".*[487]

Yves Kleinek ere *fumage*a erabili zuen beste helburu batekin. Bat-batekotasunak, gargailuarekin egindako erredurek eta, inaugurazioetan, bere koadroetako su aztarnek zoriarekin eta unearekin lotura estua zuten.

6.2.1.1.5. Automatismoa

Aurreko puntuaren hasieran esan denez, estanpaziotik eratorritako prozedura plastikoak idazkera automatikoaren ikus-islatzat uler daitezke.

Surrealismoak bizi jardueraren osotasuna -ez soilik kontzientea- aldarrikatu zuen, eta psikea aztertu eta bateratu nahi izan zuen, ordura arte ukatutako bizitzaren zenbait alde berreskuratzeko, hots, ametsak eta inkontzientea. Horretarako, besteak beste, surrealistak automatismoaz baliatu ziren. 1924. urtean argitaratutako *Manifestu Surrealistan*, Bretonek horrela definitu zuen mugimendua: *"SURREALISMOA. Automatismo psikiko purua. Honen bitartez ahoz zein idatziz pentsamenduaren benetako funtzionamendua adierazi nahi dugu. Arrazoiaren kontrolik gabe eta estetika eta ardura moraletik kanpo diktatutako pentsamendua".*[488]

Bretonen automatismoarekiko interesaren iturria Freud izan zen: *"Freudengatik erabat arduratuta (…) eta bere analisi metodoekin etxekotuta, (…), beste batzuengandik lortu nahi dudana, nigandik lortzea erabaki nuen, hau da, ahalik eta mintzatutako bakarrizketa bizkorrena. Bertan, subjektuaren buru kritikoak ezingo luke juiziorik onartu, eta, ondorioz, ez legoke erretizentziak oztopatuta, eta pentsamendu mintzatuarekiko berdina izan beharko luke".*[489]

Honela, automatismoa, inkontzientera heltzeko eta inkontzientea argitara ateratzeko bide ezin hobea bihurtu zen. Horri gehitu behar zaizkio Freudek inkontzientearen adierazpen zuzen gisa definitutako ametsen kontakizuna eta manifestuan onartzen ez zen mediumen idazkera automatikoarekiko Bretonen interesa. Aitzitik, Ernstek eta Dalík obraren aurreko pasibotasuna onartu zuten, eta jarrera hori mediumenarekin alderatu zuten.

---

[487] Ibidem. 138. or.
[488] STANGOS, Nikos. *Conceptos del arte moderno*. Op. Cit.129. or.
[489] Ibidem. 130. or.

Argiro, automatismoa modu horretan ulertuta, harreman estua zuen zoriarekin eta intuizioarekin. Hala eta guztiz ere, orain arte ikusi ahal izan den moduan eta hurrengo ataletan ikusiko denez, surrealistek ez zuten dena kasualitatearen eskuetan utzi; lortutako informazioa eskuztatzen zuten, eta, askotan, hura ere zuzenduta zegoen.

Ezin daiteke zalantzan jarri, ordea, prozedura hauek izaera ludikoa zutela. Askotan, jolas gisa planteatzen ziren; jokalari batek edo jokalari talde batek parte har zezakeen –*hilotz bikainetan*, esaterako-, hordigarritasuna haietaz jabetzen zen, eta, horrela, adierazpen askea eta gozamenerako espazioa sortzen zen, maila teorikoan behintzat.

Automatismoaren emaitza zuzena idazkera automatikoa izan zen, eta bertan sortu ziren pintura automatikoa eta imajina irudikorra. Hamarkada batzuk geroago, *action painting*ak eta Pollock-en *dripping*ak automatismoaren eragina ere izan zuten.

Jarraian, aipatutako prozedurak azaltzeko ahalegina egingo da.

6.2.1.1.5.1. Idazkera automatikoa

Freudek erabilitako metodoak ikertu ondoren, Bretonek, automatikoki, hainbat orrialde idatzi zituen Philippe Soupault-ekin batera. Bertatik sortutako irudi kantitateak eta kalitateak txundituta utzi zituzten biak, eta idazkera arruntaren bitartez lortezinak zirela ondorioztatu zuten. Surrealistentzat, automatismoak kontzienteki sortutako edozerk baino hobeto adierazten zuen praktikatzen zuenaren berezko izatea.

1919. urtean, *Littératur*en argitaratutako testuak -*Manifestua* publikatutako baino 5 urte lehenago-lehenengo lan surrealistatzat har daitezke.

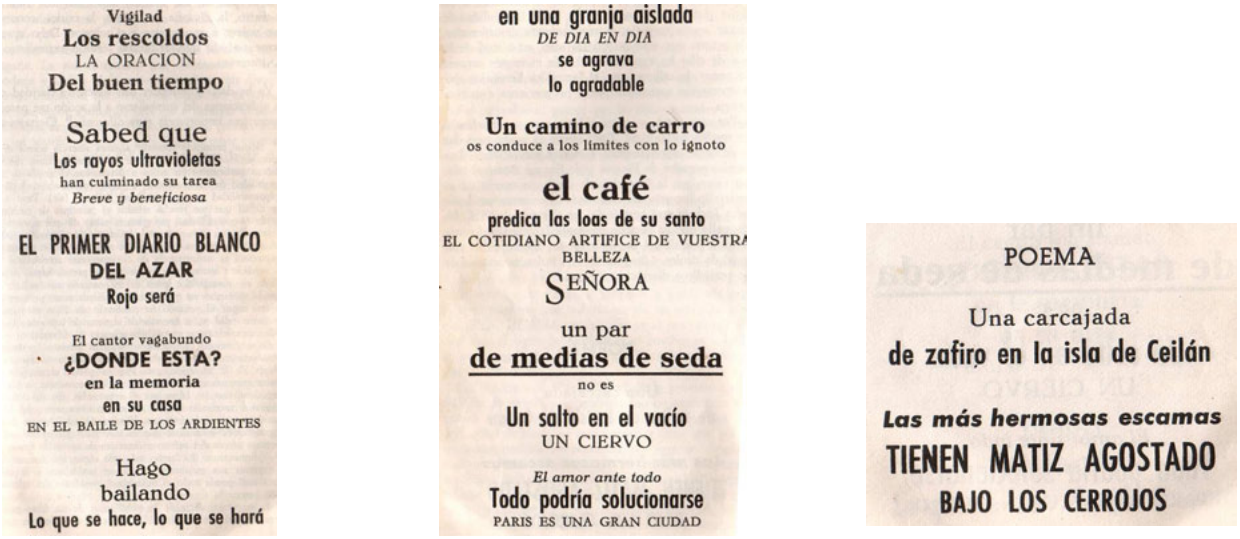
Geroago, eta manifestuaren barruan jadanik, Bretonek *Surrealismoaren arte magikoaren sekretuak. Idatzitako konposizio surrealista, edo lehenengo eta azken jarioa* testua idatzi zuen. Testu hartan, modu automatikoan idazteko pausoak eskaintzen zituen, eta horretarako, trebetasuna, teknika eta jenioa gaitzesten zituen: *"Idazteko errekadua ekar diezazueten eskatu, zuen espirituaren kontzentraziorako egokia den lekuan kokatu ondoren. Gai zareten egoera pasiboenenean edo hartzaileenean sartu. Zuen jenioa, zuen trebetasuna eta besteen trebetasuna baztertu. (…) Bizkor idatzi, aurrepentsatutako gairik gabe, geldi ez zaitezten bezain bizkor idatzi, idatzitakoa ez irakurtzeko tentaziorik ez izateko".*[490] Horretaz gain, Bretonek jolas gisa definitu zuen idazkera automatikoa.[491]

[490] BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Op. Cit. 49. or.
[491] Ibidem. 49. or.

Testuinguru horretan, Ehrenzweigen idazkiak aipatu behar dira. Ehrenzweigek sormenaren oinarritzat hartu zuen maila kontzientearen eta maila inkontzientearen arteko bat-egitean oinarritutako artikulazioa.[492]

Arpek, artista plastikoaz gain poeta ere izan zenak, nahiz eta modu zuzenean ez egin, poema multzo bat idatzi zuen automatismotik eratorritako zenbait prozedurari jarraituz. Poema horietan zoriak eta hautapen inkontzienteek agintzen zuten. Arperen lan prozedura hauxe zen: beste poema batzuk hausten zituen, koherentzia logikorik izan ez zezaten, eta, ondoren egunkaritik ateratako esaldiak barneratzen zituen poema haietan. Azkeneko emaitzak honen antzekoak ziren: *"Munduaren mirariak txartela bidaltzen du berehala hemen txerri baten zatia da beste 12 zatiak batera itsatsita jarriz plano baten gainean txantiloi oso merke baten ikuspegi argia emango dute dena erosi".*[493] Baina, aurretik ikusi denez, era honetako emaitzek, gutxienez, egitura sintaktiko bati erantzuten zieten.[494]

Halaber, zorizko poema bat idazteko Tzarak proposatu zuen prozedurak eta esan denez, Bretonek ere metodo surrealista gisa ulertu zuenak lotura estua zuten idazkera automatikoarekin. Horren adibidea da jarraian jasotzen den testua, egunkarietatik ateratako tituluen eta zatien bat-egitetik sortutakoa:



77. Tristan Tzara. Poema multzoa, 1918

Bretonentzat, zoriz sortutako irudiak modu kontzientean sortutakoak baino adierazkorragoak ziren: *"(…) irudirik indartsuena, bidegabetasun gradurik altuena daukana da, lengoaia plastikora itzultzen gehien luzatzen garena, aurkakotasuneko dosi handia daukalako, terminoren bat ezkutatuta dagoelako (…)".*[495] Hori adierazteko Bretonek hainbat adibide jarri zituen:

[492] Ikus 5.3.1.1. atala.
[493] STANGOS, Nikos. *Conceptos del arte moderno*. Op. Cit.120. or.
[494] Ikus 446. aipua.
[495] BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Op. Cit. 59. or.

"Xanpainaren errubiak" (Lautreamont)
"Zubiaren gainetik ihintza kulunkatzen zen kateme baten buruarekin" (André Breton)
"Eliza bat kanpai legez ozen altxatzen zen" (Philippe Soupault)[496]

Esaldi horiek idazkera surrealistak askotan erabilitako baliabide bati erantzuten zioten, hain zuzen ere, "imajina irudikorrari". Imajina irudikorrak idazkera automatikoan zuen jatorria, eta, irudia eta ideia oinarri arrazionala ez izatean eta ordena fisikoko antzekotasuna ez sortzean zetzan. Berez, funtsak intuizio pertsonala eta irrazionala izan behar zuen.

Bretonen ustez, irudi surrealista gorenak drogen ondorioz sortutakoen imajinen antzekoak ziren, *"(…) opioaren efektuen pean sortutako irudien berdintsuak diren imajina surrealistak daude".*[497] Horiek bat-bateko moduan aurkezten ziren, hordigarritasuneko une batean, logikarik gabe eta era inkontzientean. Zorian jatorria zuten bat-egite horiek "miragarria" deitutakoa bideratzen zuten: *"(…) bi terminoren arteko zorizko hurbilketatik argi berezia sortu da, `irudiaren argia´(…)".*[498] Bretonen ustez, sortutako irudiaren edertasuna hark bideratzen zuen zorroztasunean eta sorpresa efektuan oinarritzen zen.[499] Eta, dudarik gabe, idazkera automatikoa zen, Bretonen iritziz, irudi horretara heltzeko biderik onena.

Surrealismoarentzat prozedura hori zer izan zen ikusi ondoren, idazkera automatikoa, errepresentazio modu bat baino gehiago, artistaren berezko identitatea eta inkontzientearen presentzia zuzena agertzeko modua izan zela baiezta daiteke.

Hala ere, *Abangoardiaren originaltasuna eta beste mito modernoak* liburuan, Kraussek zalantzan jarri zuen Bretonen teoriaren errepresentazioaren gaineko irudipenaren nagusitasuna. Surrealistek aurkezpen modu gisa definitu zuten idazkera automatikoa; "miragarriaren" kontzeptuaren oinarrizko ardatza, ordea, errepresentazioa bera zen.

Badirudi idazkera automatikoak aurreko baldintzapenetatik aske euren burua adierazteko aukera eskaini ziela idazle eta poeta surrealistei; haurtzaroaren adierazpideetara bueltatu, erreprimitutakora itzuli eta mundu logikoa eta arrazionaletik zertxobait urruntzen lagundu zien. Ezaugarri horiei esker, automatismoak zorizko baliora, balio askatzailera, hordigarrira eta gozatzailera hurbiltzen ditu. Hala ere, eta zori objektiboaren atalean azaldu denez, surrealisten idazkiak kontrakotasunez beteta zeuden, eta ezustekotik eratorritako topaketek desirari eta beharrari erantzuten zieten.[500]

[496] Ibidem. 60. or.
[497] Ibidem. 57. or.
[498] Ibidem. 58. or.
[499] Ikus 6.1.2. atala.
[500] Ikus 6.2.1.1.1. atala

Hurrengo puntuan, prozedura honek pinturan izandako eragina aztertzeko ahalegina egingo da.

6.2.1.1.5.2. Pintura automatikoa

"Akatsik gabe, lotsa faltsurik gabe, zoriz ahal izango dugu geroztik esku bati sufrimenduaren itxura, elefante bati burua moztutako ama birjina baten ahalkea, Edipori eta halako aingeruei, bere ama eta besteari, perlarik lizunenak eman".[501]

1928. urteko Bretonen *Surrealismoa eta pintura* liburuan irakur daitekeenez, plastika surrealistaren ardatz nagusia barnealdeko eredua zen, eta, horregatik, prozeduren gehiengoen helburua, automatikoak zein ez-automatikoak, inkontzientearen askatasuna zen, ezkutatutako desiren irudiak azalaraztea, hain zuzen ere. Surrealismoarentzat, desira zen mundua eraldatzeko gaitasuna zuen bakarra: *"Desira da, bai, beti. Bakarrik berari so egin diezaiokegu, giltzen eramaile nagusi gisa".* (Bretoni egindako elkarrizketa *Le Littérature* aldizkarian).

Automatismoa, bai grafikoa, bai ahozkoa, funtzio horretarako prozedurarik egokiena bezala hartu zuten, eta mugimenduaren gorenean eta garapenean zehar defendatu zuten.

Baina Bretonek *"(…) kanpoaldetik datozen iradokizunei dagozkien akatsak",*[502] hots, murriztapen moraletik eratorritako askatasunik ezaren emaitza zirenak, ontzat hartuko dira sormen prozesuen ezaugarri gisa. Bretonek, automatismoaren akatsak bezala jo zituenak, hala nola, espiritu kritikoaren parte-hartzea, akatsak eta trebetasuna, *alea*ren eta *agon*aren arteko bat-egitearen funtsezko ezaugarri gisa ulertzen dira.

Idazkera automatikoaren baliokidea arte plastikoan grafismo automatikoa izan zen. Bretonen hitzetan, prozedura hori zen unitate erritmikoa betetzen zuen bakarra, zentzuzko funtzioen eta funtzio intelektualen arteko bereizketarik ezari erantzuten zion estruktura bakarra: *"Surrealismoaren funtsezko deskubrimendua, hau da, aurrepentsatutako intentziorik gabe, idazteko irrist egiten duen lumak edo irudikatzeko egiten duen arkatzak, infinituki ederra den sustantzia haritzen du eta nahiz eta hau, osorik, elkartrukerako materia ez izan, gutxienez, poetak edo pintoreak une horretan daukan emozioaz beterik dago".*[503]

[501] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Tecnos. Colección Metrópolis, Madrid, 1994. 29. or.
[502] Ibidem. 123. or.
[503] Ibidem. 160. or.

Bretonen hitz horiek, pintorearen partetik intentziorik ezagatik, zorizko elementuagatik, dira interesgarriak. Baina, surrealismoan jatorria duten prozedurak ikertu diren heinean, emaitza gehienek artistaren esku-hartze garrantzitsua izan zutela ikusi ahal izan da.

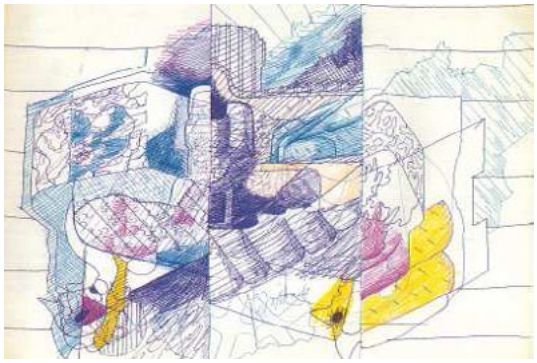
Eremu plastikoan, irudian landu zen automatismoa batik bat. "Distrakzioko irudiak" deitutakoak, guztiok noizbait eginak direnak aipa daitezke, irudian arreta handirik jarri gabe, hura beste zerbaiti adi baitago. Baina gauza jakina da era horretako irudiak estereotipo, sistematizazio eta errepikapenekin lotuta daudela.

78. André Masson. Irudi automatikoa, 1925

Irudi automatikoa erabiltzen hasi zen lehenengoa André Masson izan zen. Bretonen hitzetan, Massonen eskuak bere barnealdeko mugimenduarekin bat egiten zuen.[504]

Massonen era honetako irudiek eduki erotikoa zuten, eta aurretik egindakoekin konparatuta, oso desberdinak ziren. Nahaspilatutako marrazki ugariek nahigabeko figura labirintikoak bideratzen zituzten: *"Irudiek, ia beti labirintikoak, digestio aparatuko organoak agerian utzitako zatikatutako gorputzak erakusten zituzten. Erraiekiko obsesio hori, figura emeen kasuetan, irekitako fruitu batek sinbolikoki ordezkatzen zuen. Arrei dagokienez, beti zeuden urradurez, zauriez, ebakidurez beteta".*[505] Massonen irudien deskribapen honek, zatikatutako organoei so egiten diona, Tríasen okerraren definiziora darama.[506]

[504] Ibidem. 161. or.
[505] HAINBAT EGILE. *André Masson (1896-1987)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia. Madrid, 2004. 40. or.
[506] Ikus 5.3.1.3. atala.



79. Luis Gordillo. *Irudi seriea*, 1969
49 unitate. 44 x 30, 5 cm bakoitza

Zentzu horretan ere, Luis Gordilloren sormen prozesuan erabakigarriak izan ziren kontrolik gabeko irudiak aipa litezke: *"(…) DDTak, (…), automatismo surrealistaren oihartzunak dira. Gogoa (?), elkarrizketan barne dagoela, eskuak irudiak egiten ditu".*[507] 1969an, pintoreak jasan zuen krisi piktorikoan zehar, jolas eta dibertimendu gisa, marrazten hasi zen, sortutako emaitzari garrantzi handirik eman gabe.

Bere aurreko laneko, adierazpenaren eta arrazionalizazioaren arteko bat-egitea erradikalizatu ostean, aurrera jarraitu ezinean aurkitu zuen Gordillok bere burua. Bi urteetan zehar egindako irudi horiek, hasiera batean modu ludikoan planteatuta, berriro pintatzen hasteko lagundu zioten. Horiek tentsio geometrikoak txikitzeko, kolorearen boterean arreta jartzeko eta umorezko elementuak gehitzeko baliagarriak izan zitzaizkion.[508]

Gordilloentzat ere, Massonentzat bezala, irudi automatikoak, emaitza baino gehiago, bere irudimena garatzeko bidea izan ziren.

Irudi automatikoekiko modu paralelo batean, Masson ikertzeko beste metodo bat erabiltzen hasi zen. Horren jatorria ere ausazkoa izan zela pentsatzen da. Paper zuri baten gainean jausten uzten zuen kordel batez baliatuz, hari hark deskribatzen zuen formaren jolasa bilatzen zuen. Horrela, kordela bere lanetan agertzen hasi zen. Halaber, prozedura horrek bere oihaletan automatismoa integratzeko bidea eskaini zion Massoni.

Massonen prozedura hori Duchampen 1913-1914. urteko *Trois stoppages-étalon* obrarekin lotu daiteke. Duchampek, metro bateko hiru hari jausten utzi zituen, itxuraz zoriz, prusiaz pintatutako oihalen gainean eta jausi ziren moduan itsatsi egin zituen. Baina lan horri buruz aurrerago hitz egingo da sakontasunez.[509]

[507] GORDILLO, Luis. *Los dibujos de teléfono (DDT).* Celeste Ediciones. Ediciones de la Torre de Babel. Madrid, 1992.
[508] HAINBAT EGILE. *Luis Gordillo: Superyo congelado.* Museum d´Art contemporani de Barcelona. Barcelona, 1999. 53. or.
[509] Ikus 6.3.3.1. atala.

80. André Masson. *Ibiltariak*, 1927. Olioa eta hareak oihal gainean. 73,3 x 37,5 cm

Beste alde batetik, Massonek erabilitako automatismoen artean, hareazko koadroak aipa litezke. Prestatu gabeko oihalean, kola botatzen zuen, eta, ondoren, hondartzako harea gehitzen zion. Tintazko irudietan bezala, Massonek figuratiboaren agerpena bultzatzen zuen, eta koadroak pintzelaren erabileraz edo kolore orbain batekin bukatzen zituen. Metodo horrek lotura handia du Leonardoren prozedurarekin. Ondoren, kola eta hainbat garautako geruzekin aberasten zuen irudia. Nabarmena denez, obrak kontrol arrazional bati erantzuten zion neurri handi batean.

Dirudienez prozedura honen jatorriak lotura estua zuela zoriarekin. Bere koadroetako berehalakotasuna eta gogoeta bat egiteko asmoarekin, Masson bi eremu horiek batu zitzakeen prozedura aurkitzen saiatu zen. Horrela, egun batean, itsasertzean zegoela harearen edertasunari begira, *"(…) ñabardura ugariek eta ertzetik distirara zihoazen aldaerek osotuta",*[510] hareazko koadroen ideia bururatu zitzaion. Lan horietan, Massonen irudi automatikoen oroitzapenak bereiz zitezkeen arren, zaindutako parte-hartzea argia zen.

Automatismoarekin eta zoriarekin aritu zen beste artista bat Arp izan zen. Jario askeko bere tintazko irudiak aipagarriak dira. Haren *papier collé*etan, ezustearen parte-hartzeaz gain, Arpek zoria sormenaren motor gisa ulertu zuen.

Henri Michaux-en irudi automatikoak eta Roberto Matta-renak ere nabarmen daitezke. Michauxen orbainen aurreko gogoetarik eza funtsezkoa izan zen informalismoan, eta Mattaren lanak, bere aldetik, Pollocken eta ekintzazko pinturaren aitzindaritzat har daitezke.

[510] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 162. or.

81. Jean Arp. *Irudia*, 1916
Tinta paperaren gainean. 19,5 x 23,7 cm

82. Henri Michaux. *I/G*, 1960

Oro har, Miróren sormen prozesua automatismo puruak eskatzen duen beharrezko uztetik urrun dagoela pentsa daiteke. Haren koadroek egite zehatzari eta lan gogoetatsuari erantzuten zioten. Prestatze irudi, zirriborro eta eskema ugari egiten zituen, horrela, bere zeinuetan, deskonposizioaren aurreko metodo sistematikoaren arabera garatzeko. Hala ere, emaitzak berezkotasuna eta bat-batekotasuna transmititzen zuen.

Mirók, automatismoaren alde egin zuela ematen duen arren, "elektrizatutako eskua eta paperaren ezuste minimoa" adierazpenak erabiltzean, betiere, pertzepzioaren garrantzia azpimarratu zuen, inkontzientearen barnealdeko bilaketa baino gehiago.

Miróren lana, *alea*ren eta *agona*ren arteko konjuntzioaren beste adibide bat da, inkontzientzia eta asmoaren, zoriaren eta trebetasunaren arteko erdiko puntuan koka daitekeena. Hockneyk baieztatu zuen bezala: *"Pintatzen duzunean, aurrera jarraitzeko modua adierazten dizun sasi-inkontzientziako jarrera hartzen duzu; horrela ez bada, obrak nahitakoa dirudi, eta ezin dugu nahitako moduan lan egin. Deskubrimenduak barnealdean gertatzen den horretan sortzen dira; ez duzu jakin behar zertan datzan. Intuitiboki lan egiten duzu".*[511]

Hala ere, *alea*ren eta *agona*ren arteko konjuntzioari buruz sakontasunez hitz egingo da aurrerago.[512]

6.2.1.1.5.3. Onirismoa

"Ametsak, ezer baino gehiago, zuenak dira. Gaia, forma, luzera, aktorea, ikuslea… komedia hauetan, zu zara dena!".[513] (Nietzsche)

[511] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Op. Cit. 63. or.
[512] Ikus 6.3.2. atala.

Kapitulu honen hasieran adierazi denez, dimentsio onirikoa surrealismoaren konstantea izan zen. Bretonek berak laguntzaile gisa lan egin zuen zentro psikiatriko batean, eta geroago, Freudekin izan zuen topaketaren ostean, ametsen kontakizunak argitaratzen hasi zen *Le Littérature* aldizkarian.

Freuden ametsen analisiak subjektuaren inkontziente pertsonala azalarazteko balio zuen, eta gaixoa munduarekin harmonizatu nahi izan zuen. Aldiz, Bretonentzat, eduki onirikoak ametsen eta errealitatearen arteko distantzia agerian uzten bazuen, errealitate horretan aritzeko eta subjektuaren berezko desiren irudi bihurtzeko baliagarriak zitzaizkien.

Ametsetan pasatzen den denbora esnatuta gaudena bezain luzea dela adierazi zuen Bretonek. Horregatik, ametsetako gertakizunei garrantzia eman behar zitzaiela pentsatu zuen.

Bretonek Freuden teoriak abiapuntu hartuta, ametsa jarraitua dela eta estruktura eta antolaketa duela pentsatu zuen.

Freuden ametsaren gaineko gogoetei dagokienez, berarentzat, egoera normal eta egonkorretan, niaren eta superniaren artean bereizketa egitea ezinezkoa da, biak harmonian aritzen direlako. Gatazka eta erreboltako egoerak beharrezkoak dira, inkontzientearen edukiak nian eta kontzientziaren barruan sartzeko. Hori gerta dadin, Freudek, ametsa proposatu zuen. Ondoren, Freuden iritziz, eraketa onirikoan inkontzientziaren parte-hartzea adierazten duten frogak laburbilduko dira:[514]

1. Oroimen onirikoak esnatuta gaudenean dugun oroimenak baino hedadura zabalagoa du. Ametsak amesten duenak ahaztu dituen oroitzapenak berreskuratzen ditu.
2. Ametsak, mugarik gabe, normalean amesten duenak ezagutzen ez dituen lengoaiaren sinboloak erabiltzen ditu. Sinbolo horien esanahia gure esperientziaren bitartez ezar daiteke.
3. Sarritan, oroimen onirikoak amesten duenaren haurtzaroko oroitzapenak irudikatzen ditu, ziur aski, errepresioagatik, subjektuak ahaztutakoak.
4. Horrez gain, ametsak haurtzarotik edo bizitza heldutik ez datozen edukiak ere agerian utzi ditzake (“Jarauntsi arkaikoa”).

Freudek, ametsaren eraketaren funtsezko funtzioa betekizuna ordezkatzen duen erreprimitutako desiraren gauzatzea dela ondorioztatu zuen. Horrez gain, Freudek gogorarazten duena ageriko edukian eta ametsaren elaborazioan zehar sortzen diren ezkutuko ideien bereizketa da. Horrela, ametsean parte hartzen duten bi elementu daude: kondentsazioa eta desplazamendua. Kondentsazioaren bitartez, esnatuta egotean bananduta mantenduko liratekeen elementuek unitateak sortzen dituzte.

[513] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 144. or.
[514] FREUD, Sigmund. *Esquema del psicoanálisis.* Ed. Debate. Madrid, 1998. 9. or.

Desplazamendurako joeraren arabera, intentsitate psikikoak erraztasunez mugitzen dira elementu batetik bestera. Freuden gogoetatik, surrealistei zehazki, ametsen funtzionamendua interesatu zitzaien.

Bretonen iritziz, oroimena da mugak jartzen dituena. Hori eta beste arrazoi batzuk izan ziren esperientzia onirikoaren analisia bideratu zutenak. Horrez gain, analisi egoki bat errealitate absolutu baten gakoa izango litzatekela, "surrealitate" antzekoa bideratuko lukeena, uste zuen Bretonek. Horrela, Breton, ametsaren eta esnaldiaren arteko dialektika, gizabanakoaren bi dimentsioak bateratzen dituena, bata bestearen gaineko nagusitasuna, gainditzen saiatu zen.

Esperimentazio onirikoari dagokionez, surrealistentzat, oro har, ametsen analisiaren oinarrizko helburuak, subjektuaren ezagutza hobea eta berehalako behar errealen ezagutza zen. Zentzu horretan, interpretazio onirikoak identitate berria sortuko luke, kanpoko errealitatea eta barnealdeko errealitatea bateratuko lituzkeena.

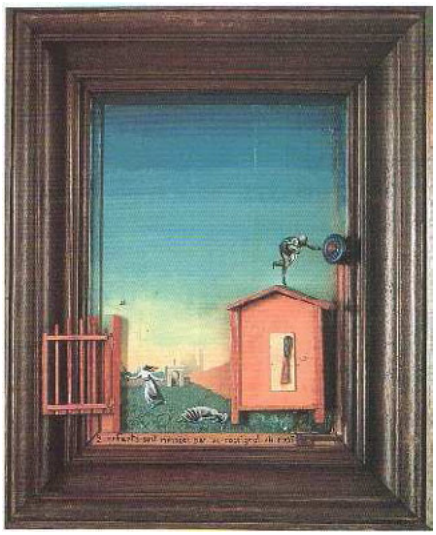
Hala ere, surrealisten lana euren ametsen kopia automatikoa zela pentsatzea bere esanahia asko murriztea da. Betiko puntua da hau: surrealistek inkontzienteari uzten egiten zioten, eta, ondoren, kontzienteki parte hartzen zuten. Ernsten hitzetan, artista surrealistak, *"(…) barnealdeko munduaren eta kanpoaldeko munduaren arteko mugan, askatasunez, ausardiaz eta naturaltasun osoz"*[515] mugitzen ziren. Eta gehitu zuen: *"(…) zonalde horretan ikusten dutena transkribatzen dute, eta energiaz parte hartzen dute euren iraultzako instintuek bultzatzen dituztenean".*[516] Horrez gain, ametsak oihalean islatu nahi zituenak kanpo objektua kopiatzen zuenaren lan bera egingo lukeela gehitu zuen Ernstek. Horregatik, Dalík asmatutako metodo paranoiko-kritikoari dagokion atalean ikusiko denez, metodo horren emaitza izan ziren irudi errepikari eta sistematikoak zalantzan jarri zituzten surrealistek.

Ernst izan zen, bere koadroen bitartez, barnealdearen eta kanpoaldearen arteko mugako dimentsio onirikoa aztertu zuen artistetako bat.

Bere *collage*etan bezala, obra hauetan, bere obsesioak eta kezkak islatu zituen Ernstek. *Urretxindor batek mehatxatutako bi haur* koadroan, haurtzaroaren arriskuak eta txoriaren figuraren obsesioa gai dituena, inkontzientearen zatiak agertu zituen.

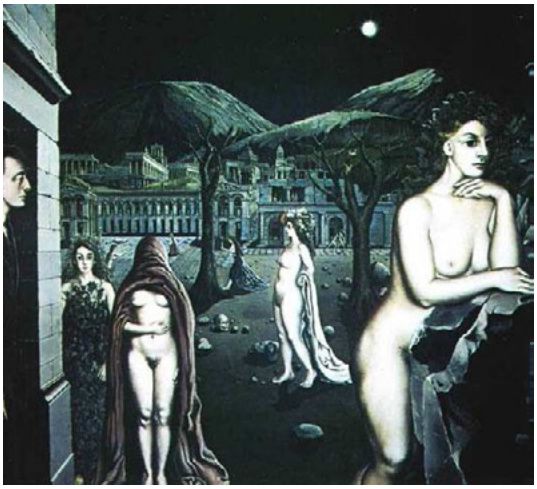
Ernsten lan honekin zeharo lotuta Joseph Cornell-en kutxak aipatu behar dira. Haren mihiztadura hauetan, bere ametsak eta fantasiak agerian uzten zituen Cornellek.

[515] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 151. or.
[516] Ibidem. 151. or.



83. Max Ernst. *Urretxindor batek mehatxatutako bi haur*, 1924
Olioa egur gainean eta egurrezko elementua
69,8 x 57,1 x 11,4 cm

84. Joseph Cornell. *I/G (Edeneko hotela)*
1945. Mihiztadura



85. Paul Delvaux. *Lo dagoen hiria*, 1938
Olioa oihal gainean

Ametsa desiren adierazpen gisa ulertzen bada, ez da harritzekoa Erosen figura plastika surrealistan behin eta berriro agertzea. Eugenio Tríasek definitutako edertasunaren kontzeptura joz, *"(…) kaosa susmatzen uzten duen estalki ordenatua"*, besteak beste, Paul Delvaux-en *Lo dagoen hiria* lan aipagarriak da. Obra horretan, karga oniriko-erotikoa estalki horren atzean zirriborratuta dago.

Hans Bellmer-en panpinek, ordea, itxura erasokor eta bortitza zuten. Zatikatutako gorputz zatiek figura kezkagarriak sortzen zituzten, desiraren alde ilunaren eta erabat estaltzen ez duen estalkiaren mugan zeudenak. Okerraren kategoria, hain zuzen ere.[517]

Halaber, Yves Tanguy-ren paisaia onirikoetan, larba antzeko izakiek giza figurak ordezkatzen zituzten. Lan horiek zerbait familiarra eta latza ekartzen dute burura, Schelling-ek esango lukeenaren arabera, *"(…) ezkutatuta mantendu behar zena, agertu egin da".*[518]

[517] Ikus 5.3.1.3. atala.
[518] TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Op. Cit. 52. or.

Miróren eta ametsen arteko harremana argi geratzen da haren hitzetan: *"Nik ez dut inoiz gauez amets egiten, baina nire tailerrean amets betean nago. Haurrak bezala geratzen naiz lo. Lan egiten dudanean, esnatuta nagoenean. Nire emazteak hitz egiten dit, eta inoiz ez nago bertan".*[519]

Ametsez gain, badira beste batzuk egunez gertatzen direnak, eta desirak hartzeko ateak ziren surrealistentzat. Mirók, *Arlekinaren Inauteria* pintatzen zebilenean, ia ez zuen jaten, eta horrek oihalean pintatu zituen haluzinazioak eragin zizkion. Horrela, era guztietako elementu fantasiatsuak konjugatzen ziren bertan: estilizatutako giza figurak, animaliak, intsektuak, begiak, arrainak, etab. Aukeratutako koloreak, biziak eta primarioak, aurreko koadroen izaera okerrarekin -Tanguy, Delvaux- kontrajartzen dira.

86. Yves Tanguy. *Itxaroten zaituztet*, 1934
Olioa oihal gainean. 72,5 x 114 cm

87. Joan Miró. *Arlekinaren Inauteria,* 1924-25
Olioa oihal gainean. 66 x 93 cm

Horri aurretik aztertutako zori objektiboarekin harremana duen ametsen igarle izaera gehitu behar zaio. Horren arabera, artelanaren bitartez, errealitate psikiko inkontzientea argira atera zitekeen, etorkizunera proiektatuz. Horren adibide argia Victor Braunerren begirik gabeko autorretratua da.[520]

Pierre Mabillek, 1939. urteko *L´Oeil du peintre* artikuluan, Braunerren obraren eta bizitzaren arteko harremanak aztertu zituen: *"Zorizko jokoaren tesi ofiziala onartu dadin beharrezkoa litzateke aurretik istripua aurreikus zezakeen ezer ez egotea. Baina, demagun, Braunerren bizitza osoak istripu horrekin bat egiten zuela. Bertan datza gizakiaren psikologiaren gakoa; bertan datza pintorearen aurreko sormena argiztatzen duena".*[521]

Pintura surrealistak duen aurreikusteko izaera horri dagokionez, Bretonen ustez, Tanguyren koadroen pertsonaien esanahia, une hartan ezezaguna, giza buruaren garapenak bideratuko zuen.

Ondorioz, Freuden ametsen psikoanalisiak eta interpretazioak pintore erromantikoen eta ondorengo sinbolisten ikuskera onirikoa eraldatu zuten, eta, plastika surrealistaren bitartez, eremu piktorikoan aukera infinituak bideratu zituzten. Horren adibidea ere bada De Chirico-ren lana.

[519] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 162. or.
[520] Ikus 6.2.1.1.1.atala.
[521] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit.155. or.

Surrealisten ostean ere, izaera onirikoko koadroak pintatutako artista ugari egon dira. Hala nola, Francesco Clemente edo Paula Rego-ren lehenengo lanak.

6.2.1.1.5.4. Metodo paranoiko-kritikoa

Beste prozedura surrealista batzuen artean, Dalík asmatu eta bere pinturan erabilitako metodo paranoiko-kritikoa aipatu beharra dago. Automatismoak eskatzen zuen pasibotasunaren aurrean, prozedura hori aktiboa zen, eta errealitatearen mundua zabaltzea zuen helburu, ezkutuko desirak agerian uzteko: *"Interpretaziorako elementu pasiboa eta hauen parte-hartzerako egokia izan beharrean* -automatismoa, onirismoa-*, lilura paranoikoa, berez, interpretazio modu bat da".*[522]

Dalíri interesagarria suertatzen zitzaion paranoiak modu arrazionalean ezinezkoak diren loturak sortzeko eskaintzen duen aukera. Dalík horrela definitu zuen prozedura hori: *"(…) fenomeno eldarniagarrien loturan eta interpretazioaren objektibotasun kritikoan eta sistematikoan oinarritutako ezagutza irrazionaleko berezko metodoa".*[523] Beraz, metodo horretan berezkotasun, gogoeta eta interpretazio elementuek bat egiten zuten. Horregatik, eta paranoiak zuzena denarekiko dakarren desbideratzeagatik, egokia ikusi da metodo horren analisia.

Millet-en *"Angelusaren" mito tragikoan*[524]*,* esaterako, Dalík, metodo paranoiko kritikoa erabiliz, Milleten koadro paradigmatikoa analizatu zuen. Eta sortu zituen loturak aztertu ahala, Lautreamont-en esaldi ezagunaz baliatu zen, eragindako sorpresa efektua islatzeko: *"Milleten `Angelusa´, disekzio mahai batean gertatzen den josteko makinaren eta euritakoaren arteko zorizko topaketa bezain ederra!".*[525]

Metodo horren jarduera kritikoaren parte-hartzeak, irudi, lotura, koherentzia eta sotiltasun sistematikoen argigarri gisa, eta ezkutatutako desirak argitara ekartzeko gaitasunak, zori objektiboaren sortzaile eta antolatzaile gisa hartzera bultzatzen dute. Hala eta guztiz ere, haren erabilera sistematikoak sorpresa efektua eta zorizko topaketaren eragingarritasuna mugatu zuen.

Jaques Lacan-ek giza buruari buruz egindako ikerketek eragin handia izan zuten Dalíren metodoan. Lacanentzat, *"(…) eldarnioa, berez, sistematizazioa da. Sistematiko sortzen da, lerro menperatzailearen inguruan errealitatea menperatu nahi duen elementu aktiboa da. Bizitzaren mugimenduaren aurrean, amets baten edo automatismo baten kontrakoa da. Eldarnio paranoikoak, bere*

[522] Ibidem. 126. or.
[523] Ibidem. 126. or.
[524] DALÍ, Salvador. *El mito trágico del "Angelus" de Millet.* Los 5 sentidos. Tusquets Editores. Barcelona, 1983.
[525] Ibidem. 162. or.

burua baieztatu eta konkistatzen du. Ekintza surrealista da ametsa, eta automatismoa zehatzera daramana; eldarnio paranoikoa, surrealismoaren esentzia da, eta bere indarrarekin nahikoa du…".[526]

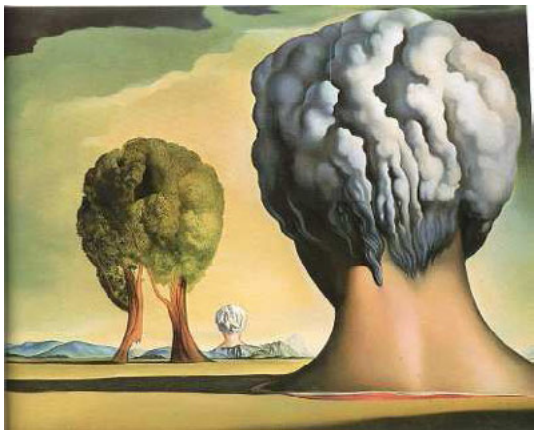
88. Salvador Dalí. *Jolas iluna*, 1929
Olioa oihal gainean. 44,4, x 30,3 cm

Metodo paranoiko-kritikoaren emaitzetako bat "irudi bikoitza" izan zen, hau da, objektu baten errepresentazioa, inongo eraldaketarik gabe, eta aldi berean, beste objektu baten errepresentazioa dena. Irudi bikoitza, jarraikako beste irudietara heda daiteke, pentsamenduaren gaitasun paranoikoaren arabera. Horrela, zaldi batek emakume baten forma hartzen du, eta prozesu paranoikoak jarrai dezake, ideia obsesibo batek hirugarren irudi baten agerpena eraginez eta modu berean arituz, pentsamenduaren gaitasun paranoikoaren arabera.[527] René Magrittek era honetako irudi bikoitz ugari sortu zituen bere koadroetan, baina beharbada, metodoaren aldetik emankorrenak, Dalík Milleten *Angelus* izeneko koadroaren harira gertatutako guztiak eta liburuan kontatu zituenak dira.

Zentzu horretan, aipagarria ere bada XVI. mendeko Arcimboldo pintorearen obra. Haren koadroetan, mota guztietako barazkiek eta fruituek erretratuak eraikitzen zituzten. Dalíren olioekin konparatuz, koadro horien irakurketa erabat gidatuta zegoen, mugatuta, itxita.

Irudi bikoitzak zori objektibora darama berriro ere. Horrez gain, ikuslearen paperaren garrantzia areagotzen du, hots, haren "gaitasun paranoikoa" funtsezkoa bilakatzen da, irudiaren irakurketaren aniztasunean.

[526] LACAN, Jaques. *El Seminario 3. Las psicosis.* Editorial Paidós. Buenos Aires, 1985.
[527] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 125. or.



89. Salvador Dalí. *Bikiniaren hiru esfingeak*, 1947
Olioa oihail gainean. 30 x 50 cm

90. René Magritte. *Bortxaketa*, 1934
Olioa oihal gainean. 25 x 18 cm

Dalíren ustez, artistek gaixo paranoikoen hainbat ezaugarri dituzte, baina horiek ez bezala, objektuen tiraniatik alde egin dezakete, psikosian jausteko arriskurik gabe. Eta hori pintura edo kanpoko objektuak "objektibizatzeko" metodoei eskertu behar zaiela baieztatu zuen. Horregatik, metodo paranoiko-kritikoan, artistaren trebetasun artistikoa eta interpretaziorako gaitasuna funtsezkoak direla esan liteke.

Oro har, surrealistek artistaren eta zoroen arteko lotura aldarrikatu zuten behin baino gehiagotan: *"Zoroen konfidentziak eragiten pasatuko nuke bizitza osoa. Zintzotasun arduratsua duen jendea da, eta haien xalotasuna nirearekin bakarrik konpara daiteke".*[528] Nahiz eta benetako zoroen eta artista surrealisten lanen artean antzekotasunak aurki daitezkeen, Mendebaldeko korronte artistikoetatik kanpo dauden beste artisten obrez gain, zalantzagarria da Bretonek berezkotzat hartu zuen zintzotasuna. Baina gai hau 6.2.5. puntuan sakonduko da.

Beraz, Dalík, paranoiaren koadro klinikotik, bizitako ikus-esperientzietatik, oroimenaren zentzu handiko faltsutasunetatik eta eldarnioaren interpretazio ultra-subjektiboetatik sortzen zituen bere irudiak eta bere koadroetako gaiak. Ondoren, antolakuntzako lan metodikoa garatzen zuen.

Hasiera batean, surrealistek, Dalíren metodo paranoiko-kritikoa ontzat hartu zuten arren, denborarekin, prozedura hori modu sistematikoan onartutako inkontzientearen gaitzat jo zuten, askatasunik uzten ez zuena eta tesi teorikoen ilustrazioa besterik ez zena. Bretonen iritziz, pinturak inkontzientearen zerbitzura egon behar zuen, eta Dalíri huraxe leporatu zion, hots, inkontzientea pinturaren zerbitzura jartzea.

[528] BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Op. Cit. 20. or.

6.2.1.1.5.5. *Action painting*a

Surrealismoak aldarrikatu zuen automatismotik eratorritako prozedurak aztertu ondoren, automatismo horren bat-batekotasunean eta berehalakotasunean oinarri duen ekintzazko pinturaren analisia garatuko da ondoren. Prozesuan arreta nagusia jarri zuen era honetako pinturak lotura estua du zoriaren parte-hartzearekin.

Action Painting terminoa, lehen aldiz, Harold Rosenbergek 40ko eta 50eko hamarkadetako New Yorkeko Eskolako pintoreak izendatzeko erabili bazuen ere, prozesu piktorikoan, ekintzaren nagusitasuna Alemaniako Espresionismoaren, Kandinskyren, Van Goghen edo Soutine-ren pinturaren ezaugarria ere bada, artista batzuk aipatzearren.

Rosenbergek, horrela definitu zuen ekintzazko pintura: *"Momentu batean, estatubatuar pintoreak, bata bestearen atzean, oihala begiratzen hasi ziren birsortzeko, birdiseinatzeko, analizatzeko edo objektu bat, erreala edo irudikatua, `espresatzeko´ espazioa baino gehiago, jokatzeko jolas eremu gisa. Oihalean adierazi behar zena, imajina baino gehiago, gertakizuna zen".*[529] Oihala joko eremu gisa hartzeak, aurrepentsatutako ideiarik ez egoteak eta irudiaren gaineko gertakizunaren aldarrikapenak, artearen eta jolasaren arteko loturetara daramate, 5. kapituluan.

Hasieratik, eta XX. mendean zehar, barnealdeko espresioaren adierazpenaren alde egin zuten artista taldeen aldetik, errealitatearen imitazioarekiko urruntzea gertatu zen. Aldi berean, nortasun subjektiboa prozesu piktorikoaren kontrolaz jabetzeak ikuslearen parte-hartze aktiboa eta enpatikoa bultzatu zuen, eta artearen balio bakanaren garrantzia eragin zuen.

Die Brücke taldeak berehalakotasuna aldarrikatu zuen, naturaren berezko ezaugarriak norberaren erantzunen menpe jartzean. Artista horientzat, espresio intuitiboa irudikapenezko artearen eta arte deskriptiboaren arteko mugan zegoen. Errealitatearekiko berezko hurbiltasunaren emaitza izaera emozionaleko pintura izan zen. Era horretako pinturaren ezaugarri nagusia zorizko osagai garrantzitsua zuen keinu askeko pintzelkada zen.

[529] ROSENBERG, Harold. *American Action Painters*. ARTnews. 1952.

91. Emil Nolde. *San Domenico II enparantza, Taormina*, 1905
Olioa oihal gainean. 41 x 51,1 cm

Emil Noldek, esaterako, aurreko gogoeta ukatzen zuela adierazi zuen. Kolore-ideia bizia, intentsitate handiko intuizio nahasiak, pintatzen hasteko nahikoak zitzaizkiola nabarmendu zuen. Halaber, errepresentazioarekiko apurketa prozesu horretan aipatu beharra dago beste kultura batzuen adierazpen artistikoaren elementuen berenganatzea.[530]

Alemaniar espresionisten pinturaren berezkotasunak eta bat-batekotasunak figuren deformazioa zekartzan keinu askea nagusi zuten koadroak eragin zituzten. Halaber, Ernst Ludwig Kirchner-en lanetako errealitate objektiboarekiko desbideratzeak, kolorearen erabilerari zegokionez, eta kontraste handiek haurren adierazpenetara ere hurbiltzen dute.[531]

Pintore horiengan Edward Munch, Oscar Kokoschka edo Van Gogh beraren eragina handia izan zela azpimarratu behar da, pintzelkadaren askatasunari dagokionez zein bizizaletasunari eta, askotan, gai sexualen nagusitasunari dagokienez. Horrez gain, nabarmentzekoa da pinturaren baliabideen erabilera bera, paisaian, natur hiletan edo gorputz biluzietan.

92. Vincent Van Gogh. *Alyscamps, hostoaren jaustea*, 1889. Olioa oihal gainean. 73 x 92 cm

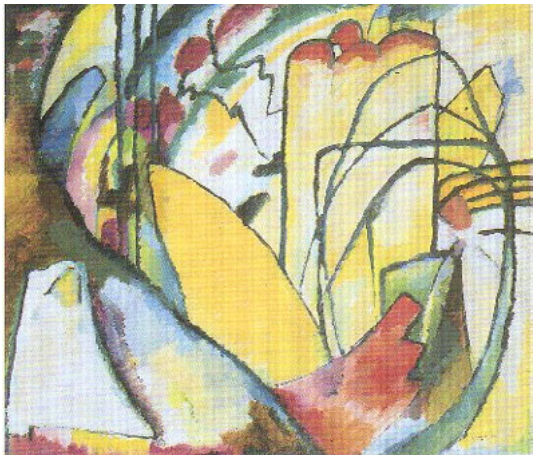
93. Oscar Kokoschka. *Haizearen neskalaguna*, 1914
Olioa oihal gainean. 181 x 220 cm

Balzac-ek *Maisulan ezezaguna*[532] kontakizunean eskaini zuen Frenhofer pintorearen fabulak espresionistek bultzatu zuten pinturaren ikuskera erromantiko agerian jartzen du. Fabula horretan irakur daiteke Frenhoferrek edertasunaren irudi bera izango zen emakume baten biluzia hamar urtean zehar

[530] Ikus 6.2.5.1. atala.
[531] Ikus 6.2.5.1. atala.
[532] DE BALZAC, Honoré. *Maisulan ezezaguna*. Op. Cit.

pintatzen saiatu zela: *"Nola baina, (…) nire sorkaria, nire emaztea erakutsi? Nola urratu nire zoriona garbiro gordetzeko izan dudan estalgarria? Prostituzio izugarria izango litzateke! Badira hamar urte emakume horrekin bizi naizela. Nirea da, nirea beste inorena ez".*[533]

Frenhoferrek, azkenik, lagunei koadroa erakutsi zienean, haiek *"(…) kolore nahaste bat (…), margozko horma bat osatzen duten sekulako marra bitxizko multzo baten barruan sarturik"*[534] baino ez zuten ikusi. Eta horra hor pintore zaharrak aurretik agertu ziena: *"Emakume egiazko bat duzue aurrean, eta koadro baten bila ari zarete zuek".*[535] Pintura abstraktuaren ideia sortu zen une horretan, baina ulertezintasunak eta etsipenak Fenhofer bera bultzatu zuten eromenera eta, bere artelanarekin batera, erreta hiltzera.



94. Wassily Kandinsky. *Bat-batekotasuna 10*, 1910
Olioa oihal gainean. 120 x 140 cm

Ia mende erdi geroago, 1910. urtean, Kandinskyk, *Bat-batekotasun* izeneko zenbait koadro pintatu zituen. Koadro horietan nabarmentzen ziren kanpoko errealitatearekiko emantzipazio nabaria, eta formaren aldetik, kaosarekiko joera eta koloreen nagusitasuna.

Pixkanaka, irudiek kanpoko erreferentearekiko mendekotasun osoa galtzen joan ziren, eta ateak ireki zizkioten abstrakzioa puruari. Naturaren imitazioa galtzeak, bat-batekotasun kutsuarekin batera, lekua utzi zioten zoriaren parte-hartzeari. *Artelan ezezagun*aren protagonistaren antzera, sukarrak eta agerkariak izan zituela kontatu zuen Kandinskyk berak, eta sukar tifoidearen eraginpean zegoenean, koadro oso bat erabateko argitasunez ikustera heldu zen. Horri pintura abstraktuaren ezusteko deskubrimendua gehitu behar zaio.[536]

Abstrakziora irekitako esparru zabal horren ondorioz, alemaniar espresionismoak eta haren ondorengoek, hots, surrealisten era askotako automatismoek batez ere, bide eman zioten amerikar espresionismoari, ikerketan garrantzitsu jotzen dena, zorian jartzen duten arretagatik.

Amerikar espresionisten iritziz, imintzio zuzena, aipatutako korronteen funtsezko ezaugarria, ahozko adierazpena bera baino indartsuagoa zen. Arte fisiko eta bizizalearen alde egin zuten, eta oihala,

[533] Ibidem. 35. or.
[534] Ibidem. 42. or.
[535] Ibidem. 41. or.
[536] Ikus 6.2.1.1.1. atala.

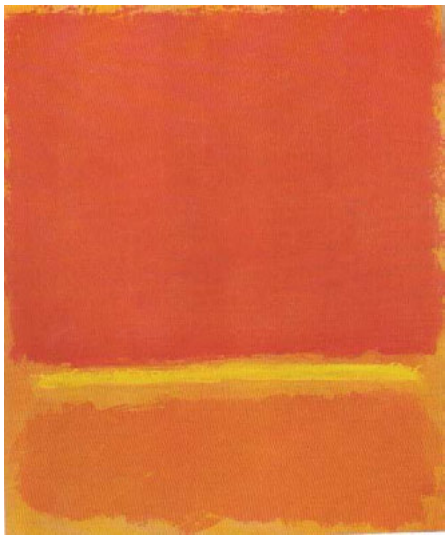
berezko bizitza zuen entitate gisa ulertu zuten. Ideia hori materia piktorikoen bitartez islatuko zela uste zuten, eta, horregatik, pinturaren beraren botere espresiboa aldarrikatu zuten. Pollocken erakusketa bati buruz hauxe adierazi zuen Motherwellek: *"Bere arazorik handiena benetako gaia zein den zehaztea da. Eta pintura, bere pentsamenduen bidea denez, erantzuna pinturaren prozesutik etorri behar du".*[537] Prozesuaren nagusitasun hori ikerketaren hipotesiarekin zeharo lotuta dago.

95. Clyfford Still. *Nº1*, 1957
Olioa oihal gainean. 287 x 403,9 cm

Pollock bera baino lehenago, Clyfford Still-ek Motherwellek aurreikusitako parte-hartze fisikoa gauzatu zuen. 95. irudian, pigmentuen arteko bat-egite organikoa bereiz daiteke. Labanaz egindako *grattage*az gain, mantxa, irtengune eta arraildurak ere azpimarra daitezke.

Halaber, Mark Rothko-ren koadroetan, automatismoaz jabetzen joan ziren faseak ikus daitezke. Pixkanaka, bere koadroetako lerroak geroz eta zabalagoak bihurtu ziren, eta kaligrafia, pintzelaren erabileraz, zirinduz joan zen. Horren ondoriozko azaleraren sinplifikazioak eta kolorearen eta formaren kontrol handiagoak aurreko lanen organikotasuna ordezkatu zuten.

96. Mark Rothko. *I/G*, 1949
Akuarela eta tenpera paper gainean

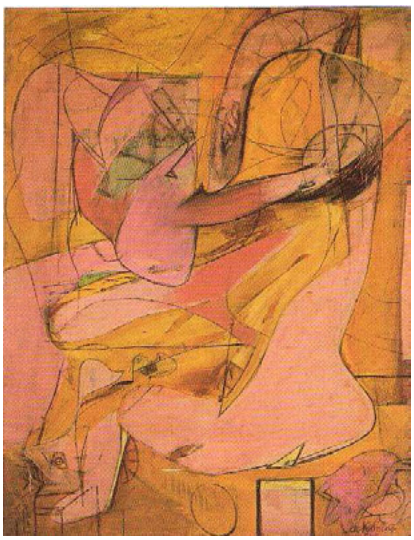


97. Mark Rothko. *Laranja horia laranja*, 1968
Olioa paper gainean. 123, 2 x 102,9 cm

[537] ANGAM, David. *El expresionismo abstracto.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Barcelona, 2002. 109. or.

Barnett Newman-ek bizitza eta pintura parekatzen zituen metafora espresionista sortu zuen. Newmanen hitzetan: *"Nire eskuaren mugimendu automatikoarekin, mundu bat sortzea zen nire ideia".*[538] Horrela, figura biomorfoetatik, ausazko testura, orbain eta ezuste automatikoetara lehenengo eta, modu abstraktuago batean, tintaren jario eta erabilerara gero, bueltatu zen Newman.

Willem de Kooningen emakumeen jatorria, *Aingeru arrosatuak* eta antzeko lanetan bilatu beharra dago. Koadro honetan, ikatzez egindako zorizko lerro automatiko eta bortitzek ikonografia femeninoa zaurtzen dute. De Kooningen koadroen bizizaletasunak, trebetasun handiz erabilitako berehalakotasuna, ekintza eta bortizkeriako baliabideetara darama. Aipagarria da ere Arshile Gorky pintorearen lana, espresionismoaren eta surrealismoaren artean, eta De Kooningengan eragin handia izan zuena.



98. Willem De Kooning. *Aingeru arrosatuak*, 1945. Olioa eta ikatza oihal gainean. cm

99. Willem de Kooning
Emakumea, 132 x 101,6
San Harbour, 1964
Olioa egur gainean
80 x 36 cm

Hala ere, espresionismo abstraktuaren prozedurarik ezagunena eta ikerketaren gaiarekin lotura estua duena Pollocken *dripping*a da. Horregatik, jarraian, atal luzeagoa eskainiko zaio haren analisiari.

Oro har, ikusitako prozedurek, ezaugarri komun gisa pintzelaz edo mantxaren bitartez egindako keinua dute. Badirudi artista batzuek konposizio konplexu eta intuitiboak elementu minimoetara sinplifikatzera jo zutela (Rothko). Beste batzuek, ordea, konplikatu egin zituzten euren konposaketak (De Kooning). Baina, guztiek, eta batez ere Pollockek, euren *modus operandi* bihurtu zuten keinua sistematizatzen joan ziren.

Hala eta guztiz ere, belaunaldi bereko pintore horien artean desberdintasunak ere egon ziren. Pollockek argi utzi zuen *dripping*a eta antzeko teknikak kontrolpean izateko nahia. Horregatik, haren

[538] Ibidem. 112. or.

koadroek bata bestearen errepikapenak ematen zuten. Gama kromatikoaren murriztapenek, gainera, kontrolatzeko aukera errazten zioten. Rothkoren monokromia eta kolore azalera zabalak ere errazago islatzen ziren oihalaren gainean, modu kontzientean. Baina De Kooningen keinuen korapiloa erabat kontrolpean izatea ez zen horren erraza izango.

Hala ere, 1975. urtean, Tom Wolf-ek idatzitako *Pintatutako hitza*[539] liburuan, umorez, desmitifikatu egin zituen amerikar espresionismoari buruz sortutako uste asko. Wolfen iritziz, espresionismoaren gaineko teorikoak eta idazki literarioak izan ziren, hala nola, Rosenberg edo Greenberg, amerikar espresionismoa estilo gisa proiektatu eta goretsi zutenak.

Horrez gain, De Kooning edo Pollocken azalera lauaren aldarrikapenaren aurrean, Wolfek Pop Arteko korronteko Jasper Johns-en koadroei buruzko Steinbergen hitzak berreskuratu zituen. Johnsek espresionismoak goraipatutako lautasun faltsu hura agerian utzi zuen, pintatzeko benetako objektu planoak aukeratu zituenean (ikurrina).[540] Bat-batean, pintore espresionisten erlieberik eza artifiziotsu bilakatu zen.

Beste adierazpen espresionisten artean, *CoBrA* edo *Art Brut* taldeetako kideak aipa daitezke. Baina horiek anomaliari buruzko kapituluan landuko dira. Haien itxurazko trebetasunik eza eta koadroen eta haurren irudien arteko antzekotasunak sakonki aztertuko dira atal horretan.

Aintzat hartzekoak ere bada 80ko hamarkadatik aurrera espresionismo bizizale berri baten izenpean sortu zen pintore taldea, hots, “basati berrien” izenarekin ezagunak egin ziren Alemania inguruan lan egiten zuten artistak. Haien artean, Jörg Immendöff, Anselm Kiefer edo Georg Baselitz aipa daitezke. Artista horien lan askotan, barne tentsioaren eta disonantzien irudiak direnak, itsusia bera transfiguratzen duen sentiberatasun dionisiakoa antzeman daiteke, eta disharmonikoa den hura sormen prozesuaren motor gisa erakusten dute. Baina bizizaletasun horren atzean, inozentziaz jantzitako simulazioa dagoela ikusiko da. Hori *alea*ren eta *mimicry*aren atalean landuko da.

6.2.1.1.5.6. *Drippinga*

Esan denez, *dripping*ak harreman handia du ikerketaren gaiarekin. *Dripping* teknikan, kolorea -normalean esmaltea edo berniz industriala- lurrean zabaldutako oihalaren gainean zulatutako ontzi batetik tantaka erortzen uzten da. Askotan ere, eskuekin edo pintzel eta makilen bitartez zipriztintzen da pintura.

[539] WOLFE, Tom. *La palabra pintada. El arte moderno alcanza su punto de fuga*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1976.
[540] Ibidem. 94. or.

*Dripping*a Pollockek ezaguna egin zuen teknika izan bazen ere, aurretik beste artista batzuek ere erabili zuten. Ondoren aztertuko da.

100. Max Ernst. *Euklidear euli baten hegaldiak intrigatutako gaztea*, 1942-47
Olioa eta *dripping*a oihal gainean. 82 x 63 cm

Dirudienez, Ernst jadanik *dripping*az baliatu zen *Euklidear euli baten hegaldiak intrigatutako gaztea* koadroan, guda osteko artista amerikar espresionistentzat oso garrantzitsu bilakatu zen obra. Ernst gain, besteak beste, Miró (ikus 68. irudia), David Alfaro Siqueiros edo Hans Hoffman pintoreek ere tantaketa erabili izan zuten euren koadroetan.

101. Jackson Pollock. *Begiak beroan*
1946. Olioa oihal gainean
137 x 119 cm

Teknika honen beste aitzindari batzuk Matta-ren *coulage*ak dira. Lan horietan, pinturaren tantaketa eta keinu automatikoa bereiz daitezke. Horrez gain, atzamarrak ere erabiltzen zituen koloreak sakabanatzeko.

Pollocki automatismoa biderik egokiena suertatu zitzaion zoria, berezkotasuna eta pinturaren jarioaren aurrepentsatutako elementuak erabiltzeko.

*Dripping*a erabili baino lehenago, Pollockek, automatismo surrealistak eraginda, azalera lauko koadro serieak pintatu zituen. Nahiz eta Bretonek automatismoa kontrol kontzienterik gabe gertatzen zen prozeduratzat hartu, ikusi denez, artista surrealisten lanetan arrazoiak eta bakoitzaren interpretazioak eta trebetasunak ere bazuten zeresanik. Batzuek Pollockek irrazionaltasunari bere kasa jarduten utzi ziola pentsatu nahi badute ere, artistak berak, behin baino gehiagotan, bere *dripping*etan pinturaren jarioa erregulatuta zegoela esetsi zuen.

Pollockentzat, inspirazioa medioan bertan, pinturan, aurkitu beharra zegoen. Hortaz, prozesuak funtsezko garrantzia zuen. Pintorearen hitzetan: *"Koadroan `nagoenenan´, ez naiz ohartzen egiten ari naizenaz. Eta `jakinaren gainean jarri´ ondoren, egiten ari naizena ikusten dut. Ez zait inporta aldaketak egitea, irudia haustea etab., koadroak berezko bizitza duelako. Bizitza hori azalera ager dadin saiatzen naiz".*[541] Hitz horien bitartez, Pollockek argi utzi zituen bere prozedura piktorikoaren izaera bikoitza: alde batetik, hasierako ekintza askea, eta bestetik, ondorengo gogoeta eta egin beharreko zuzenketak.

1946. urte inguruan, Pollock enkolatutako oihaletan tantak botatzen eta olioa, esmaltea eta aluminiozko pintura jaurtikitzen hasi zen, baina oihala, oraindik, lurrean etzanda kokatu gabe. Horretarako, makilak, gogortutako pintzelak eta eskuak erabiltzen zituen. Bere garaian berria izan zen praktika hau gaur egun oso hedatuta dago eta, besteak beste, Miquel Barceló-k erabiltzen du.

102. Jackson Pollock. *Bat*, 1950
*Dripping*a

Pintatzeko modu honek, eskua eta besoaren erabileraz gain, gorputz osoaren laguntza eskatzen zuen. Ikuspegi horrek alde batetik bestera errepikatzen den jolasa eta artearen balio dinamiko eta hordigarrira darama. Horrez gain, jolasaren kapituluan aipatutako derbitxeen dantzarekin ere du harremana.[542]

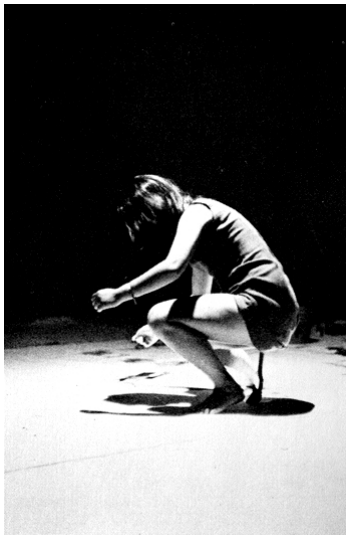
Mugimendu hau *dripping*aren asmakuntzarekin areagotu zen. Pollocken azalera *all over* delakoek etengabe norabidez aldatzen zuten pintura matazen sinestesia ekarri zuten. Pintatzeko bere etxeko garautegira lekualdatu zenean, Pollock oihalak lurrean etzanda kokatzen hasi zen. *All overr*aren arabera, koadroa ez zegoen ez gora ez behera jarrita; pintoreak berak koadroaren barruan lan egiten zuen. Izan ere, hori izan zen Pollocken prozesu piktorikoaren berrikuntzarik garrantzitsuena. Hala ere, dirudienez, Pollockek, mendebaldeko indiar navajoek modu horizontalean egiten zituzten hareazko koadroak ikusteko aukera izan zuen. Horrez gain, Pollockek esmaltearen erabilera Mexikora egindako bidaia batean ezagutu zuen, eta *dripping*arekin lan egiten hasi zenean, esmalteak olioa ordezkatu zuen.

Argiro, berehalako mugimenduaren hartze honek, hasiera batean, sorpresak bideratu zituen. Baina berriro ere, surrealismoaren prozedurekin gertatu zen moduan, *dripping*a metodo sistematizatua bilakatu zen. Gainera, askotan, "interesatzen zitzaion" koadroaren zatia aihotzaz ebaki eta markoztatzen zuen Pollockek.

Pollockek keinuan jarritako enfasiak bere irudiaren gaineko teoria eta mito asko sortu ditu. Rosenbergen antzeko testuetan, bazirudien berezkotasun itsu bat jabetzen zela pintore espresionistez

[541] LUCIE-SMITH, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Singapur, 1995. 32. or.
[542] Ikus 5.3.1.3. atala.

eta, beste batzuen hitzetan, Pollocken praktika piktorikoak xaman baten errritual terapeutikoari erantzuten zion.


103. Shigeko Kubota. *Alua Fluxus Festival*, 1965

Badira ere Pollocken pintatzeko moduan “arraren mitoa” igarri dutenak. Horren aldean, Shigeko Kubota artista *Fluxus*aren *Vagina paintings* izenekoak aipatu behar dira.

Ondorengo Andy Warhol-en *Oxidation paintings* lanak ere Pollocken *dripping*ean oinarrituz sortuak izan zitezkeen. Warholek lagunei eskatzen zien kobrezko xaflen gainean pixa egin zezaten, xaflak, antza, “kontrolik gabe” herdoiltzen baitziren.

Horrekin guztiarekin, *dripping*ean eta halako prozeduretan, ezustekoak ez diren efektuak gerta ez daitezen zaila dela ondoriozta daiteke. Horrela, zoriz pintura hedatzea edo ezusteko zipriztinak ezin dira zeharo aurrepentsatu. Agian, akats txikiak dira horiek, baina azkeneko emaitza eraldatzen dutenak eta zalantza minimoari lekua uzten diotenak.

6.2.1.1.5.7. Psikotropikoak

Automatismoari erantzun zioten prozeduren jatorria eta garapena aztertu ondoren, substantzia kimiko baten pean sortzen diren efektuek nola eragiten duten sormen prozesuan aztertuko da. Era horretako prozedurak atal honetan sailkatzea erabaki da, halako automatismo antzeko bat bideratzen baitute.

Arte psikodeliko gisa ere ezagutzen dira drogen efektuen pean sortutako obrak. Esperientzia psikodelikoak, egunerokoarekin alderatuta, amets, eldarnio edo mozkorraldi antzeko ezagutza edo kontzientziako bizipenak dakartza. Zentzu horretan, haren funtzionamenduak automatismoarekin lotura du.

Surrealismoak automatismoa drogen efektuen pean sortutako efektu gisa definitzen zuela ikusi da: *“(…) opioak sortzen dituen irudien berdinak diren imajina surrealistak daude, gizonak gogoratzen ez dituena, baizik eta `berezkotasunez´ aurkezten zaizkionak, berarengandik bereiz ezin ditzakeenak,*

borondateak indarra galdu duelako eta fakultateak kontrolatzeari utzi diolako".[543] Arte psikodelikoa, ordea, drogen eraginaren benetako emaitza izan zen. Hala eta guztiz ere, era honetako adierazpen artistikoaren ustiapen komertzialak estilo psikodelikoko simulatutako irudien aniztasuna ere ekarri zuen. Publizitateak edo modaren munduak, esaterako, estereotipo psikodelikoak sortu zituzten, eta haren izaera ludikoa ezereztu zuten.

Beste alde batetik, surrealismoak zein arte psikodelikoak errealitatearen printzipioa zalantzan jarri eta psikismo sakonenari garrantzi bera eman bazioten, arte psikodelikoa ez zen, surrelismoa bezala, gutxi batzuen artea. Arte psikodelikoak ez zuen kanpoko mundua baztertzen; aitzitik, kontzientziaren osagarria ikusi zuen. Surrealismoak "miragarrira" jo bazuen, psikodelikoa, zientifikoki, psikerantz bideratzen zen.

Morazak, esaterako, drogen erabileraren ondoriozko kontzientzia eraldatua baino gehiago, horrela azaldu zuen psikodelia: *"(…) adiera etimologikoa, psikearen `delos´ gisa (ikusgarria egin, erakutsi, adierazi, erakutsi, ulertu, baieztatu, agertu)".*[544] Harentzat, *"psikodelia psikea erakusgarri egiten duen gertakizuna da, eta, horrez gain, ikusgarriaren adimen mota, ikusgarriaren psikika".*[545] Baieztapen horrek, hots, gizakiaren "bizi arnasa" erakusten duen psikodeliaren definizioak, artearen izaera bizizalera hurbiltzen du.

Esangura arruntenean, joera psikodelikoa kimika modernoaren aurkikuntzekin zeharo lotuta zegoen. Berez, esperientzia psikodelikoa, Ekialdeko historian du jatorria. Bestalde, bere aurrekariak Mendebaldeko pinturan, Bosco-n edo Brueghel-en lanetan topa daitezke.

[543] BRETON, André. *Manifiestos del surrealismo*. Op. Cit. 57. or.
[544] HAINBAT EGILE. *Arte+Saber*. Op. Cit. 70. or.
[545] Ibidem. 70. or.

104. Henri Michaux. *Irudi meskalinikoa*, 1956. Tinta paper gainean. 32 x 54 cm

Baina, Mendebaldeko artean, esaterako, meskalinarekin esperimentatu zuten lehenengoak Michaux eta Fuchs izan ziren. Artista horiek drogak erabiltzeak sormenerako bide berrien azterketan jarri zuen arreta. Hasiera batean, droga horien efektuen ezagutzarik ezak topaketa harrigarriak suertatzeko aukerak eskaini zituen. Meskalinarekin izandako esperientziei buruz honako hau adierazi zuen Michauxek: *"Gizakia trabak dituen izakia da. Bat askatzen badu, askatasuna oihukatzen du (gixajoa!), beste ehun ditu oraindik jarrita. Imajinen, ideien abiadura, kontrola galtzearen menpe dago. Trabak dira pentsamendua geldoa eta erabilgarria egiten dutenak. Egoera naturalean, oso bizkorra da, zentzugabeki bizkorra".*[546]

Antzinatean ere, Grezian, esaterako, Eleusis-eko Misterioak izeneko errirual erlijiosoetan, era askotako psikotropikoak erabiltzen zituzten. Platonek, Aristotelesek, Ciceron-ek, Adriano-k edo Marco Aurelio-k, esaterako, drogak kontsumitu zituzten. Euripides-ek idatzi zuenez, Ulises-ek Polifemori horren ardo sendoa eman zion edateko, ezen bost partean urez nahastu behar izan zuten. Agian haxixarekin, opioarekin eta beste droga batzuekin ere nahastutako edaria zen.

XIX. mendeko zenbait idazlek hordigarritasuna bilatu zuten ikusmen eta ikuskera berriak topatzeko. Aipagarria dira Baudelaire eta Rimbaud. 1951. urtean, Ernst Jünger alemaniar idazleak, LSDa probatu zuen Hoffmanen beraren etxean. 1970. urtean, esperientzia errepikatu zuen, betiere kontzientzia zabaltzeko asmoz.[547]

Marchán Fizek kontatu zuenenez,[548] 1967. urtean, Krippner doktoreak 91 artistari inkesta bat egin ondoren, sormen prozesuan erabilitako drogarik erabiliena LSDa zela ondorioztatu zuen; ondoren, marihuana, DMTa, peiotea, meskalina eta haxixa. Esperientzia psikodelikoak eragina zuen izatearen hainbat mailatan: zentzumenezkoak, oroimenezkoak, sinbolikoak, etab. Efekturik garrantzitsuenak ziren, besteak beste: material subkontzientea eskuratzea, niaren mugak erlaxatzea, adimen malgutasuna, kontzentrazioaren arreta handia, pertzepzioen konstanteak desegitea eta buru-arintasuna areagotzea.[549]

Efektu horien artean, sormen prozesu ludikoaren zenbait ezaugarri bereiz daitezke, hala nola, buru-malgutasuna, balio dibergentea eragitea, subkontzientea askatzea, aurkako zenbait jarrera -pertzepzioaren gaitasuna geldotzea edo kontzentrazioa- edo pentsamenduaren dinamismoa.

[546] HAINBAT EGILE. *Michaux. Dibuixos mescalínics. Dibujos mescalínicos.* Neue Galerie graz am Landesmuseum Joanneum. Ajuntament d L´Hospitalet. Barcelona, 1998. 48. or.
[547] JÜNGER, Ernst. *Los titanes venideros. Ideario último recogido por Antonio Gnoli y Franco Volpi.* Ed. Península. Barcelona, 1998. 100. or.
[548] MARCHAN FIZ, Simon. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "posmoderna".* Op. Cit. 55. or.
[549] Ibidem. 55. or.

Izaera ludikoko bereizgarri horien artean, batak besteak baino garrantzi handiagoa izan zuen, alegia, arte psikodelikoak bilatzen zuen askatasuna. Marcuserentzat, esperientzia psikodelikoen arrazoiak, *"(…) pertzepzio moduen iraultzaren beharraren kontzientzian, sentsibilitate berrian"*[550]zuen funtsa. Horrez gain, Marcusek uste zuen, sentsibilitate horrek gizartea eraldatuko zuen arrazionaltasunak lagundu beharko lukeela. Artista psikodelikoek hautemateko modu arrunta gaitzesten zuten, eta errealitatea sentitzeko eta antzemateko modu berri baten alde egiten zuten. Hala eta guztiz ere, iraultza hau pertzepzio iraultza izan zen, eta horrek gizartearen eraldaketa baino gehiago, hura baztertzea ekarri zuen.

Hasiera batean, forma psikodelikoak ez ziren goi kulturaren bereizgarriak soilik izan; aitzitik, korronte *underground* bezala sortu ziren, eta *hippien* kulturatik eta halako beste hainbat subkulturatatik sortu ziren. *Hippiek* gizartearen ukapena adierazi nahi izan zuten, eta, horretarako, antikultura antzeko bat gauzatu zuten. Baina, benetan, bakea, askatasuna, edertasuna eta maitasuna aldarrikatu zituen idealismo utopikoa izan zen. Marchán Fizen hitzetan: *"Emaitza mugimendua altxatzen zen ezarritako sistemak erraz bereganatutako antikapitalismo erromantiko-utopikoa izan da".*[551]

105. Isaac Abrahams. *Gauza guztiak beste gauza baten parte dira*, 1966
Olioa oihal gainean

Hippien idealen adierazpen nagusien aitzindariak, *"Do you own thing"* , *"Drop out"* edo *"Turning in"* lemen bitartez gauzatutakoak, eta askatasuna, aldaketa, kexa jarrera eta berezkotasuna aldarrikatzen zutenak, Jean-Jaques Rousseau-rengan, Diogenes-engan, erromantizismoan, Herman Hesse-rengan eta *Zen* mugimenduan bilatu behar dira.

Maila formalean, fenomeno psikodelikoak hainbat modutan islatu ziren. Hasierako efektuak pertzepzio optikoen eraldaketak izan ziren, forma eta koloreei dagokienez aberastasun handia eragiten zutenak eta, aldi berean, lerro eta xehetasunen argitasun maximoa lortzen zutenak. Gainera, uhinek, organikoek eta molekularrek funtsezko garrantzia izan zuten, agian, burmuinaren bulkada elektrikoek eraginda. Objektu eta figuren deformazioa eta eskala aldaketak ere mota honetako adierazpenen berezitasunak ziren. Espazioa eta denbora modu arbitrarioan sortzen ziren, ohiko esperientzietatik urrun. Hau guztia Isaac Abrahams-en koadroan ikus daiteke (ikus 105. irudia).

[550] Ibidem. 56. or.
[551] Ibidem. 54. or.

106. Mati Klarwein. *Hareazko garaua*, 1968

Arte psikodelikoan, fenomeno eidetikoek eta, normalean, begiak itxita izanik ikusten diren adierazpen optikoek garrantzi handia izan zuten. Mundu eidetikoaren ezaugarri nagusiak argiztapen distira eta kolorea ziren. Errealitatearekiko desbideratze horrek, askotan ezezaguna eta aurretik zehaztu gabea, artearen zorizko baliora hurbiltzen du.

Halaber, pintura psikodelikoak ziklo mitologikoak izaten zituzten gaitzat. Mandala, Buda eta Ekialdeko beste guru batzuk koadro psikodelikoetan agertu ohi ziren.

Inguru psikodelikoak, *performance*arekin eta *happening*arekin zeharo lotuta, 60ko hamarkadan ugaritu ziren. Ikerketarekin erlazio zuzena duen ekintza, prozesu eta unearen berezko garrantziari buruz aurrerago hitz egingo da.

6.2.1.1.7. Konpartitzea

"Ardura gehiagorik ez, gabezia, gogaitasuna, ohituraren oroimen gehiagorik ez. Irudiekin jolasten ginen eta ez zegoen galtzailerik".[552] (Paul Elúard)

Hitz horiekin, Paul Elúardek doako jolasaren eta taldeka egiten zituzten praktika ludiko surrealisten aldarrikapena egin zuen. Automatismoa eta hark bideratutako prozedurak aztertu eta ezaugarrik ludikoak ikusi ondoren, surrealistek benetako jolas gisa planteatutako praktikak aztertuko dira ondoren. Benetako jolasa izendatu zuten, hainbat kidek parte hartzen baitzuten bertan.

Max Ernsten ustez, idazkuntzari dagokionez, konpartitze modu baten adibidea bat-egite sistematikoa zen, hots, testu berean hainbat egileren arteko lankidetza. Halaber, prozedura hori *collage*aren eta automatismoaren arteko konjuntziotik sortu zela eta berehalakotasunarekin harreman estua zuela esan daiteke.

Aipatzekoa ere bada 1932. urtean, Adolfo Bioy Casares-ek Borges ezagutu zuela eta batera polizia kontakizunak idazten hasi zirela, Honorio Bustos Domecq izenordearen pean.

[552] HAINBAT EGILE. *Mundos interiores al descubierto*. Fundación *La Caixa*. Londres, 2006. 64. or.

Bere idazkietan,[553] Ernstek Elúardekin batera egindako testuak barneratu zituen.[554] Horrez gain, izaera ludikoko era honetako jolasen artean, surrealisten artean oso ospetsu bihurtu zen bat aipatu beharra dago: hilotz bikaina. Surrealismoaren gorenean sortuta eta XX. mendean zehar hainbat artistaren artean egindako kolaborazioen aitzindari gisa, haren funtzionamenduak erlazio estua du zoriarekiko. Ondoren, aztertzeko ahalegina egingo da.

6.2.1.1.1.7.1. *Hilotz bikaina*

"Galderen eta erantzunen jolasaren ordena: lehenengo jokalariak esaldi arraro edo arrunt bat idazten zuen panelean -berdin zion-, papera tolesten zuen eta jolaskideak beste esaldi bat idazten zuen bigarren panelean, aurreko jokalariak idatzitakoa kontuan hartu gabe. Adierazpen poetikoa edo umorerako (beltza batez ere!) emaitza interesgarria lortzen zen beti!

Horrela sortu zen lehenengo dibisa:

Hilotz bikainak
Ardoa edango du
Berria".[555] (André Masson)

Modu honetan sortu zen *hilotz bikaina* 1925. urtean, surrealisten eskutik. Berriro ere, eta Massonen hitzetan ikus daitekeenez, prozedura ludiko horren sorpresa efektua eta berritasuna aldarrikatzen ziren. Surrealismoaren beste sormen metodoak bezala, nahiz eta jatorria testu idatzian topatu, ikusizko ikuspuntutik aztertuko da.

Maurice Blanchot-ek jolasa *"(…) erreferentzia egitea merezi duen gauza serio bakarra"*[556] bezala definitu zuen. Horrela, jarduera ludikoari bere benetako funtzioa eratxiki zion, hau da, esperimentaziorako eta ezezaguna bideratzeko eremua izatearena. Honelaxe ulertu zuten artista surrealistek hilotz bikaina.

---

[553] ERNST, Max. *Escrituras*. Op. Cit.

[554] *"Los cocodrilos de ahora ya no son cocodrilos. ¿Qué fue de los aventureros de antes que os colgaban de la nariz minúsculas bicicletas y bonitos dijes de hielo? Según la rapidez del dedo, los corredores de los cuatro puntos cardinales se hacían cumplidos. ¡Qué placer era entonces apoyarse con graciosa desenvoltura en aquellos agradables ríos espolvoreados de palomos y de pimienta!*

Ya no hay pájaros auténticos. Las cuerdas colocadas al atardecer en los caminos de regreso no hacían tropezar a nadie, pero, a cada falso obstáculo, una sonrisa circundaba un poco más los ojos de los equilibristas. El polvo olía como el rayo. Antaño, los peces llevaban hermosos zapatos rojos en las aletas.

No hay hidrocicletas auténticas, ni microscopia, ni bacteriología. Palabra de honor: los cocodrilos de ahora ya no son cocodrilos". (*Los infortunios de los inmortales*). Ibidem. 210. or.

[555] HAINBAT EGILE. *Juegos surrealistas. 100 cadáveres exquisitos.* Fundación Colección Thyssen-Bornesnisza. Electa. Madrid, 1996. 81. or.

[556] Ibidem. 47. or.

*Hilotz bikaina*ren interesa prozesuaren etapak agerian uztean zetzan, eta oinarrizko helburua sorpresa zen.

Jarraitutasunik ezari dagokionez, *Duecento*an eta *Trecento*an, italiar primitiboek erabili zuten konponbide espazialarekin harremana zuen *hilotz bikaina*k. Italiar primitiboek, urrebitsazko hondo beraren gainean, narrazioaren hainbat etapa antolatzen zituzten. Antzeko moduan, *hilotz bikaina* aldi berean garatzen zen pelikula antzeko hori hiru, lau edo bost pantailetan zehazten zuten. Baina, ezkutuan egitean, zoriz sortutako narrazio aniztasuna bideratzen zuten, konektatu gabea, baina bata bestearekin organikoki artikulatuta zegoena.

Zentzu horretan, *hilotz bikaina* jarduera ludikoa zen, tentsio maila altukoa, edozein momentutan, debeku bat kentzearen erruz, zoriz, akatsa, dorpetasuna edo bat-bateko hurbiltzea sor zezakeelako. Michauxek, *"(…) leizeen bitarteko ezagutza"*[557] bezala definitu zuen.

107. Remedios Varó, Óscar Domínguez, Esteban Francés, *Hilotz bikaina,* 1935
Paperaren gaineko *collage*a
26 x 19,5 cm

*Hilotz bikaina*ren prozedura jazzaren inprobisazio sekuentziala eta gai konkretu baten hausnarketa dakartzan antzerki inprobisazioarekin konparatu izan dute. Zoriarekin zuen harreman estua behin baino gehiagotan adierazi zuten: *"Medio guztiekin, fantastikoa edo behintzat, ezohikoa hertsi, sortu nahi genuen. Horretan, zoriak eskaintzen zituen aukera guztiak aprobetxatzen genituen".*[558]

[557] Ibidem. 22. or.
[558] Ibidem. 71. or.

108. Joan Miró, Max Morise, Man Ray, Ives Tanguy. *Hilotz bikaina,*1927
Arkatza, tinta, kolorezko lapitzak eta *collage*a paper gainean.
36,3 x 23 cm

Hala eta guztiz ere, *hilotz bikain*ean*,* gehienetan, ez zen aurretik pentsatutako gairik izaten. Horrek aurretik definitutako “helbururik gabeko” jolasarekiko lotura estutzen zuen. Baina aipatu beharra dago, irudi edo *collage* horietako askok izaera antropomorfiko, bisexual eta okerra zutela (ikus 108. irudia).

Parte hartzaile bakoitzak gauza zehatz bat irudikatu nahi bazuen ere, betiere, ezezaguna zitzaion zerbait sortzen zuen. Emaitza, ez zen bakarrik parte hartzaile baten irudimenak bideratutako zerbait; aitzitik, transmisioz, Ernstek hitzetan, “buru-kutsapenaz”, jolaskide guztien irudimenak zeharkatzen zuen zerbait zen. Horrela, parte hartzaileen arteko identifikazioa sortzen zen, hau da, balio bakanak orain arte analizatutako prozeduretan baino indar handiagoa hartzen zuen.

Bestalde, hilotz bikainetan, ezkutaketa funtsezko ezaugarria zen. Ezkutaketa modu progresiboan gauzatzen zen, eta artista bakoitzaren subjektibotasun bihurtzeak eta ausazko nahasketa eta kontrolaezinak ziren elementuak aurrez aurre jartzeak, dibertsioaz gain, arruntetik ateratzea -balio dibergentea- eta kontrola galtzea onartzea -balio hordigarria- zekarren.

Horrela, *hilotz bikaina*k egokitasun bikoitza zuen. Alde batetik, ezusteko topaketak bideratzen zituen inkontzientearen taldeko ikerketa metodoa zen, eta bestetik, erabat lortutako teknika artistikoa bilakatu zen.

109. Otto Dix, Binder, Friedrich Karl Gotsch eta Treber. *I/G*, 1925
Arkatza paper gainean

Hilotz bikaina surrealisten berezko jolasa bakarrik ez zela izan aipatu beharra dago. Artista espresionista batzuek ere erabili izan zuten. Otto Dixen autorretratu bat abiapuntu hartuta, Dixek berak, Binder-ek, Friedrich Karl Gotsch-ek eta Treber-ek parte hartutako irudia azpimarragarria da. "Pertsonaia konposizioa" izenez ezagutu zenari erantzun zion *hilotz bikaina* zen, eta bertan, zorizko osagaia, sorpresazko izaera eta izaera polisemikoa agerian uzten zuten bi anomalia bereiz zitezkeen. Alde batetik, sortutako figura bisexuala zen, eta, bestetik, bigarren errepresentazioa, Binderrena, alderantziz eginda zegoen.

*Hilotz bikain*ez gain, surrealistek beste era bateko kolaborazioko jolasak erabili zituzten sormen prozesu gisa. Komunikatutako irudietan, lehenengo, artista batek irudi bat egiten zuen, eta segundo gutxiz erakusten zuen, ondorengoak gogoratzeko aukera izan zezan. Eta horrela jarraitzen zuten: azkeneko artistaren irudia lehenengotik urruntzen zen, baina bere esentzia gordetzen zuen.

XX. mendean zehar, *hilotz bikaina* teknikan jatorria duten hainbat kolaborazio izan dira hainbat artistaren artean. Nahiz eta prozedura berari ez erantzun, bertan dute abiapuntua. Normalean bi kidek edo artista talde batek lan egiteko espazio bera elkarbanatu eta lanaren egiletasuna ere erdibanatzen dute. Kasu horietan, jadanik azkeneko erabakia ez dago subjektu bakar batengan, eta horrek desbideratzeari, zalantzari eta bestelako ez ohiko soluzioei lekua uzten die.[559]

[559] MIGUEL DÍEZ, Ana. *Estudio sobre el concepto de dualidad y su repercusión en la autoría artística: intercambios e interferencias en la pintura contemporánea*. Trabajo de investigación del Departamento de Pintura de la UPV/EHU. 2008.

110. Basquiat, Warhol eta Clemente. 1984

Era honetan, Basquiatek, Warholek eta Clementek hainbat koadro egin zuten batera. Lan egiteko zenbait arau ezarri zituzten: *"Kolaborazioetan, lana ahalik eta berezkoagoa izan zedin, Basquiati, artista bakoitza modu independentean lan egiten hastea iradoki nion, ikonografia, estiloa, tamaina, teknika, etab. besteei kontsultatu gabe, jakinik, noski, azalera berean lan egin beharko zutela. Artista bakoitzak hasitako kolaborazioaren erdia besteei bidaltzea ere iradoki nion, eta, ondoren, gelditzen zen artistari pasatzea (…)".*[560] (Bruno Bischofberger).

Beti batera lan egiten dutenen beste artista batzuen kasuan, ez da horren erraza azkeneko irudian bakoitzaren parte-hartzea zehaztea. Adibidez: Gilbert and George edo J. & D. Chapman anaien lanak, Muntean-Rosenblum bikotearen koadroak, Mike & Doug Starm-enak edo Roscubas anaienak.

Aipagarria da Fernando Arrabal idazlearen kasua. Izan ere, koadroak pintatzeko teknikarik ez zuenez, 1960ko hamarkadan, Arrabalen azalpenei jarraituz, hiru pintorek pintatu zituzten harenak: Luis Arnaiz, Ángel García Crespo eta Fernando S.M. Félez.[561]

6.2.2. Ikerketa

Orain arte analizatutako prozedura gehienek eta, batez ere, dadaistek eta surrealistek erabilitakoek, errepresentaziozko modu berriekiko interesari eta tradizionalki ezarritako mugen apurketari erantzun zieten. Horrela, aztertutako teknika asko hainbat ikerketa metodoren emaitza izan ziren. *Frottage*a, dekalkomania, automatismoa, etab. horren adibideak dira.

Halaber, prozedura horiek pintoreek, eskultoreek eta idazleek asmatu zituzten. Horregatik, atal honetan, argazkilaritzarekin eta aurrerapen zientifikoekin lotura duten teknikak aipatuko dira. Horrez gain, irudi bidimentsionalarekin duten loturak eta, gaur egun, generoen arteko mugen apurketak bere analisiaren garrantzia areagotzen dute. Gainera, zorizko elementua teknika hauetako batzuen jatorrian presente egon zen.

[560] HAINBAT EGILE. *Warhol, Basquiat, Clemente. Obras en colaboración.* Museo Nacional de Arte Reina Sofía. Madrid, 2002. 19. or.
[561] HAINBAT EGILE. *Visoes de Fernando Arrabal*. Instituto Cervantes. Lisboa, 1999.

6.2.2.1. Ikerketatik eratorritako teknika artistikoak

111. Alfred Stieglitz. *Alamos, George lakua*, 1932

XIX. mendeko argazkilaritzaren mugimendu piktoralistaren aurrean, Lehen Mundu Gudaren ostean, zenbait artista, Alfred Stieglitz edo Edward Steich, kasu, argazkilaritza medio autonomo gisa erabiltzen hasi ziren, eta aurretik eratxikitako imitaziozko funtzioetatik askatu zuten. Horrela, artista surrealistengan eragin handia izan zuen argazki zuzen eta askearen oinarriak eraiki zituzten.

Artista horiek, Albert Renger-Patzch eta beste batzuekin batera, gaur egun *Objektibotasun Berria* izenarekin ezagutzen den mugimendua sortu zuten. Mugimendu horrek eskuztatzerik gabeko argazki kameraren irudi puruaren alde egin zuen.

Objektibotasun Berriak garbitasunari eta zehaztasunari eskainitako arretak ausazko elementua ukatu zuen arren, azpimarragarria da berehalakotasunak zuen garrantzia.

Horrez gain, dadaistek italiar futuristen, aldaera bortizistaren eta Christian Schad-en *schadografi*en funtsezko papera aldarrikatu zuten. Halaber, Man Rayren *rayografia*k bertan izan zuela abiapuntua baiezta daiteke.

Argazki kameraren etengabeko eboluzioak hasierako kameren eta errebelatuaren sinpletasuna eta laztasunaren zorizko osagaia alboratzea ekarri zuen, artisten geroz eta kontrol handiagoaren alde.

Atal honetan, XX. mendean zehar egon diren argazki kameren artean, *polaroid*a nabarmendu nahi da, berehalako errealitatearekin eta zoriarekin esperimentatzeko balio izan baitzuen eta artista askok erabili baitzuten. Horrez gain, gaur egun berreskuratu diren LOMO kamerak ere aipagarriak dira. Era horretako kamerek ezustea eta akatsa bereizgarritzat hartzen dituzte (*Polaroid* kamerak ere sortzen zituen koloreen saturazioa, akats optikoak, definitu gabeko koloreak eta gehiegizko esposizioa). Horrez gain, bat-batekotasuna eta etengabeko argazkitzea aldarrikatzen du.

Gaur egun, argazki kamera digitalek eta eskuztatzeko programa digitalek argazkien inpresio aurreko eskuztatze arretatsua bideratzen dute. Horrek akatsaren eta zoriaren parte-hartzea gutxitu duten arren, ezustearen simulazioa sortzeko tresnak ere bilakatu dira.

6.2.2.1.1. Teknika surrealistak: argazki dokumentalak eta argazki eskuztatuak

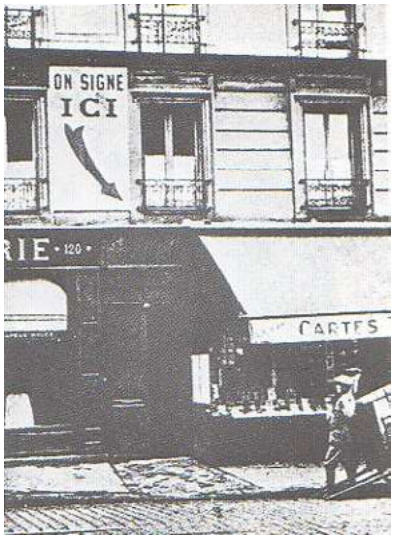
Irudimen surrealistaren eremuan, argazkilaritzak funtsezko papera izan zuen, eta abangoardietako pertzepzioan eragina izan zuten irudien heterogenotasun nabaria eragin zuen.

Kraussek, surrealismoaren benetako gauzapenean, argazkilaritzaren nagusitasuna aldarrikatu zuen, gainerako medio piktoriko eta eskultorikoen gainetik. Kraussen iritziz, *"(…) heterogenotasun surrealistaren gaia argazkilaritzaren funtzio semiologikoen markoan konpontzen da".*[562]

Halaber, irudia eskuztatzeko metodoek eta argazki formarik zuzenenek ausazkoarekin lotura estua gorde zuten, zorizko osagaian parte hartzeari eta sorpresa eraginkorrak sortzeari dagokienez.

Surrealismoak argazkilaritzari emandako erabilerak errealitatearen artikulazio inkontzientea gauzatzean zuen funtsa. Horretarako, bi prozeduraz baliatu zen.

Alde batetik, eskuztatutako irudiak erabili zituen, teknika ugari eragin zituena eta automatismoa edo ideien bat-egite askea irudikatzeko modu bihurtu zena. Bestalde, argazki kameraren funtzio dokumentalaz baliatu zen "topatutako objektuak" jasotzeko eta bere deskontestualizazioko balioa agerian uzteko.[563] Azken horietatik gehienak, behin argazkia atera ondoren, desegindako eskulturen irudiak ziren. Horren adibide dira Bellmer-enedo Man Rayren argazkiak.



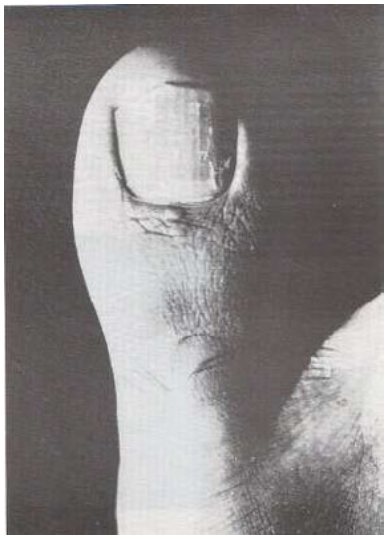
112. J.A. Boiffard. André Bretonen *Nadja*rako argazkia, 1928

Horrez gain, surrealistek ere Pariseko kaleen argazki ugari egin zituzten. Horien artean, eguneroko bizitzaren gertakizunak eta argazki kamerarekin zoriz jasotako objektuen irudiak aipa daitezke. Brasaïren Pariseko kaleetako *graffiti*en argazkiek, egilearen iritziz, irudimena garatzeko aukera eta begiratzearen efektu liluragarriak bideratzen zituzten. Benjaminek, bere aldetik, Eugéne Atget argazkilariaren lana nabarmendu zuen. Eta berriro ere, diskurtso horren oinarria Leonardoren paretan topatzen da.[564]

[562] KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Op. Cit. 115. or.
[563] Ikus 6.2.1.1.1. atala.
[564] Ikus 415. aipua.

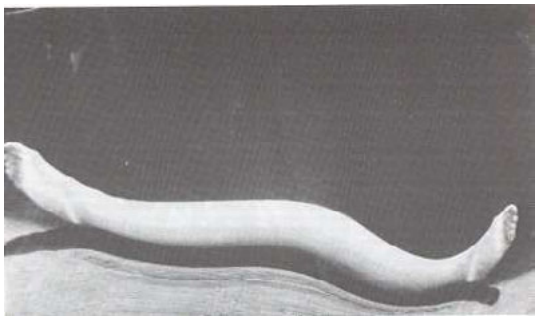
Bretonen *Nadja* obrarako bat-bateko Boiffard-en argazkiak edo Bataille-ren hatz lodiaren gaineko *Le Gros Orteil* saiorako egin zituenak ere nabarmen daitezke. Bellmerren panpinek bezala, okerrarekin lotutako zatiketara daramate irudi hauek.

113. Hans Bellmer. *Panpina*, 1934



114. J.A. Boiffard. Geroges Bataileren *Le Gros Orteil* saiorako ilustrazioa, 1929

Ondoren laburki azalduko diren eskuztatze teknikek artista surrealistei lagundu zieten euren ideiak irudikatzen eta sormena askatzen. Horrela, kutsu onirikoa zuten irudiak sortu zituzten.



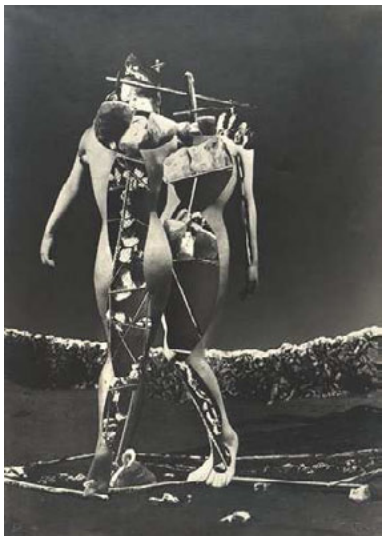
115. André Kertész. *Distortsioa*, 1933

Esposizio anitza, negatibo askoren gainjartzea edo ispiluen bitarteko deformazioak ere aipagarriak dira. Azken horien artean, Kertész-en *Distortsioak* sailka daitezke. Argazkietan erdibitzeko efektu bitxiak nabarmen daitezke.

Bestalde, Guerin-ek paisaia arrunta eta garagardoa eta beste likidoen ezusteko kristalizatzearen ondoriozko bi negatibo batu zituen.

Raoul Ubac-ek, automatismoan jatorria zuen *brûlage* izeneko prozedura erabili zuen. Horren arabera, emultsioa alkoholak eragindako garrarekin erretzen zuen. Prozedura hori Man Rayren *rayografia*ren interpretazio literala zen. Ubacek emaitzaren zati batean bakarrik zuen kontrola, eta leku nagusia zoriaren parte-hartzeari uzten zion.

Antzeko moduan, Brasaïk 30eko hamarkadako eskuztatze grafikoen seriea gauzatu zuen. Eskuztatze horien bitartez, argazkia eta marraztutako irudi automatikoa elkartu zituen. Horrela, *Cliché verre* izeneko seriea sortu zuen, argazkiaren bidez erreproduzitutako kristalezko grabatu negatiboak zirenak (*Transmutazioak*).



116. Raoul Ubac. *Penthésileé*, 1937

Raoul Ubacek tekniken konbinazioekin ere esperimentatu zuen. Ubacek deformatutako gorputzen argazkien muntaketa sortu zuen, ondoren hondo beltzaren gainean itsatsi zuen eta azkenik, argazkia berriro egin eta birsolarizatu zituen. Emaitza erabat polisemikoa izan zen.

Surrealistek erabilitako teknika aniztasunak, alde batetik, mugimendu honek sustatu zuen argazkilaritzaren garapena eta, bestalde, prozedura horietan ezusteak duen funtsezko eginkizuna dakartza gogora.

6.2.2.1.2. Man Rayren *rayografia* eta *solarizazioa*

117. Man Ray. *Malkoak*, 1932

XX. mendeko lehenengo hamarkadan, argazkilaritzarekin esperimentatu zuen artista nagusia Man Ray izan zen.

Argazkilari bezala egiten zuen lan komertzialaz gain, Man Ray, argazkilaritza tradizionalaren estereotipoekin apurtzen saiatu zen, eta errebelatuak eskaintzen zituen hainbat aukerarekin esperimentatu zuen.

Bere eskuztatzeen eta asmakuntzen bitartez, Man Rayk, besteak beste, *rayografia* eta *solarizazioa* berrasmakuntzak egin zituen, eta aipatutako beste teknika batzuk ere probatu zituen, hala nola, negatiboaren gaineko bi argazkien gaininprimatzea, positibatua egitean papera lekualdatzea eta tonuen alderanztea, edo erretratuetan itsatsitako kristalezko tantak gehitzea eta halako objektuak erabiltzea.

*Rayografia*ren teknika sinplea zen. Man Rayk paper sentikor baten gainean objektu lauak eta hiru dimentsiokoak, gardenak edo opakoak kokatzen zituen, eta ondoren, bonbilla baten argipean jartzen zuen. Normalean, ilunpean eta lehorrean egiten zen prozedura da. Papera esposizioaren ondoren errebelatzen zen, eta ondorioz, argiak ukitutako aldeak bakarrik belzten ziren eta objektuekin estalitakoak zuri mantentzen ziren.

118. Christian Schad. *I/G. Schadografia 4*, 1919

Teknika honen aitzindaria Christian Schad-en *schadografia*k izan ziren, hots, paper fotosentikorraren gainean zuzenean egindako konposizioak. Halaber, László Moholy-Nagy-k argiztapenaren aniztasuna jadanik erabilia zuen. Baina Man Ray izan zen prozedura instituzionalizatu zuena.

Berez, *solarizazioa* adierazpen plastiko bilakatutako akatsa besterik ez zen. Dirudienez, Lee Miller-ek, ustekabe batean, argia piztu zuen Suzy Solidor-en negatiboen errebelatuan, eta istripu horretatik sortu zen *solarizazioa* teknika artistiko gisa.

119. Man Ray, *I/G. Natascha*, 1931
Solarizazioa

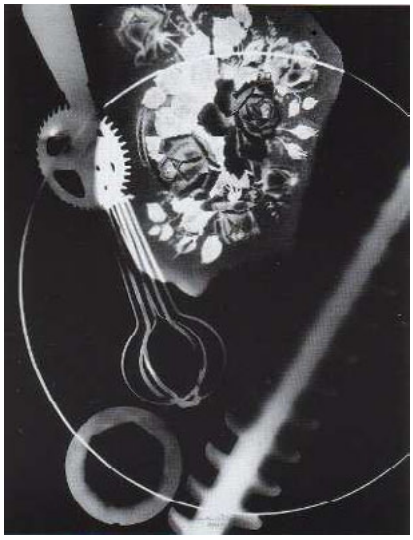
Laborategiko ezuste hori *Sebatier Efektua* izenarekin ezaguna zen jadanik, baina ordura arte, akats gisa jo zuten. Man Ray izan zen lehena zori hau aprobetxatu eta artistikoki erabilgarri egin zuena. Man Rayren hitzetan: *"Ez dut argazki aureoladun haien egiletasuna aldarrikatzen, ustekabe batean, solarizazioak deitu direnak eta zilarrezko bromuroan argiaren erabilera kontzientean jatorria dutenak. Efektu hori gaitzesteko emultsioak asmatzen saiatu dira".*[565] Eta ondoren jarraitu zuen, Sitieglitzek erakutsitako argazki akastun baten gainean: *"Alfred Stieglitz izan zen, duela 15 urte, argazki prozesuaren akats horren ondorioz sortutako argazkia erakustera ausartu zen bakarra".*[566]

Horregatik, *solarizazioa*, *rayografia* bezala, berraurkikuntza gisa hartu zuten. Lee Millerrek akats hura izan zuela agian egia da, baina argi dago, Man Rayk efektu hura aurretik ezagutzen zuela.

[565] Ibidem. 121. or.
[566] Ibidem. 121. or.

Man Rayk erretratua sormen artea bihur zedin lan egin zuen, eta neurri handi batean, horrek garairako harrigarriak ziren emaitzak lortzean zuen jatorria. Orduko artista asko *solarizazioa*ren bitartez erretratatu zituen, haien jenialtasunaren irudia areagotzeko. Berez, *solarizazioa*, argazkiaren tonuen aldarazketa partziala zekarrena, negatiboan edo positiboan gauza zitekeen. Man Rayk negatiboen gainean egiten zuen, irudi solarizatua beste edozein bezala eskuztatzeko aukera ematen baitzion, batez ere erretratuak modu sistematikoan berrenkoadratzen hasi zenean.

Duchamp ezagutu zuenean, Man Ray, *ready-made*en antzera, objektuen argazkiak egiten hasi zen. Horrela, 1918. urtean, objektuen konposizio bat eraiki zuen, eta proiektatutako itzal bat gehitu zion. *Rayografia*ren hastapenak jadanik ezarri zituen irudi horrekin, eta horregatik, beste ezuste bat nahikoa izan zen *rayografia*, bere osotasunean, asma zedin.



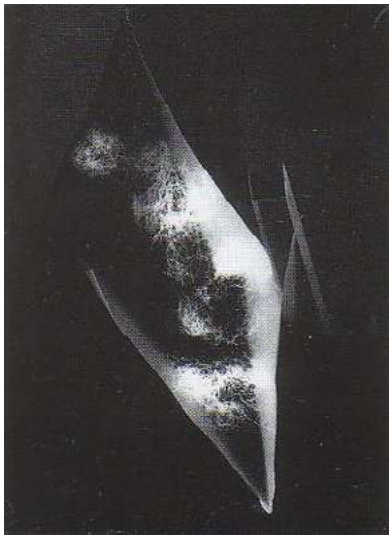
120. Man Ray. *I/G*, 1943
Rayografia

1922. urtean, Parisen zegoela, kontaktuan jarri zituen, nonbait nahi gabe, objektu multzo bat material fotosentikorrarekin eta argiarekin. Papera errebeladorean zegoenez, hura belzten zela ikusi zuen, eta objektuek betetzen zuten lekua zuria gelditzen zela. Gau hartan, modako argazki batzuentzako kristalezko plakak egiten hasi zen. Anpliagailurik ez zeukanez, plakak paperaren gainean jarri behar zituen, eta, ondoren, argi pean. Horrela, plakaren irudi negatiboa paperean islatuta geratzen zen, eta, ondoren, errebeladorean irudi positibo bihurtzen zen. Hala eta guztiz ere, ustekabean, paperezko bi orri hartu zituen, eta behekoa bota ez zuenez, gainean inbutu bat, betaurreko batzuk eta termometro bat jartzeko aprobetxatu zuen. Orduan, argia piztu zuen.

Modu honetan, Man Rayrentzat berria zen argazki mota bat sortu zen, eta *rayografia* deitu zion.

Man Rayren *Les champs délicieux* izeneko *rayografi*en seriean, ez zen bereizten konposizio nahirik, ezta argiaren gradualtasunik ere; horrek Bretonek aldarrikatutako automatismoan pentsarazten du. Artistaren parte-hartzerik ez zela egon zirudien, objektuen hautaketa salbuetsirik. Zoria artistaren subjektibotasunak mugatuta gelditu zela esan liteke.

Bere *Electricité* seriean, ordea, argazkiak eta *rayografia*k konbinatu zituen, eta argia eta gardentasuna nabarmentzeko azken hauen aukerez baliatu zen. Aurrerago, Man Rayk era honetako prozedura automatikoak erabiltzeari utzi zion, beste prozesu landuagoen mesedetan.



121. Man Ray. *I/G*, 1923
Rayografia

Horrela, 1923. urteko *I/G* izeneko argazkian (ikus 121. irudia), lehenengo klixe bat egin zuen, eta erdian erronbo bat moztu zion. Lehenengo esposizioan zehar, klixea argazki paperaren gainean jarri zuen, ondoren bertikalean jarritako hodi txikia gehitu zion, eta gero, orratz bat kokatu zuen erronboaren erdian. Horren ostean, erronboa erdian jarri zuen, beherantz tolestuta, itzal baten proiekzioa bideratu zuena. Bigarren esposizioa egin aurretik, klixea kendu zuen, eta mahai gaineko batekin eta kandela batekin ordezkatu zuen. Emaitzak kutsu abstraktua zuen.

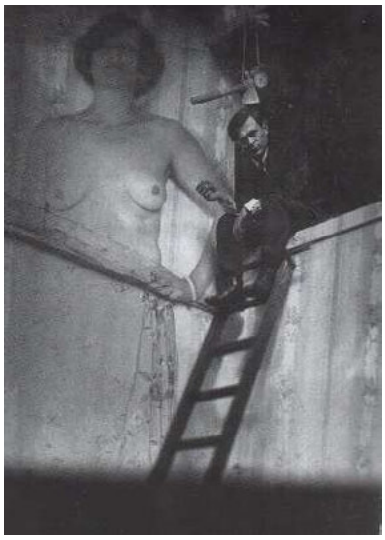
122. José Ramón Amondarain. *Argazki marrazkia.* Prozesu fotografikoa. 65 x 50 cm

Gaur egungo testuinguruan, Man Rayren *rayografia*k aitzindari hartuta, aipagarriak dira José Ramón Amondarainek paper argisentikorraren gainean argiarekin iluntasunean egindako argazki-marrazkiak.

Bestalde, *solarizazioa* errebelatuan negatiboa argi zuriaren pean berresposizioa eginez lortzen zuen Man Rayk.

*Rayografia*z eta *solarizazioa*z gain, Man Rayk beste medioen berezko marrazkiak barneratu zituen argazki batzuetan. Askotan, Man Rayren argazkiak beilatuta eta lausotuta geratzen ziren, eta, beste batzuetan, bere modeloen ingurunea elektrizatzen zuen.

Era horretako esperimentazioak Man Rayren argazki praktikaren izaera ludikoa agerian uzten zuen. Haren prozeduretan ez zegoen debekurik; aitzitik, ezarritako arauen apurketan oinarritzen ziren.



123. Man Ray. *Tristan Tzara*, 1921
Gaininprimatzea

Man Rayk ez zuen gaininprimatzea bere erretratuetan asko erabili, baina egin zituen gutxien artean, aipagarriak dira Tristan Tzararenak. Ondoko argazkian, Tzara eskailera baten goialdean eserita agertzen da, eta paretaren gainean pintatuta egongo balitz bezala, bularra biluzik duen emakume baten irudia gainjarrita dago. Argi dago, era honetako irudien aitzindaria *collage*a izan zela.

Halaber, Rémy Duval-ek teknika honi buruz eman zuen definizioak sorpresarako lekua uzten zuen: *"Gaininprimatzea mundu mentalean sortu da. Bera bezala, pentsamenduen aldiberekotasuna islatzen du. Azalera berean, aurpegi beraren hainbat profil proiektatzen dituen oroimenaren jolasa bezalakoa da. Ikus-eremuan, akorde musikalaren transposizioa da".*[567]

Man Rayren prestakuntza teknikoak *solarizazioa*rekin zein *rayografia*rekin lortutako emaitzetan funtsezko eragina izan zuela azpimarratu behar da. Man Ray pinturaren alorretik zetorren eta irudi teknikorako trebetasuna zuen. Probetxuzko ezustea prestatutako buruengan agertzen den ideia berresteko baliagarriak dira datu hauek: *serendipia.*[568] Baina prozedura surrealista gehienak bezala, hasieran, sorpresa edo topaketa izandakoa, pixkanaka, zehaztasunaz hornitzen joan ziren teknika gisa.

Nahiz eta akatsa eta ustekabea Man Rayren ibilbidearen funtsezko parte izan, denboran poderioz eta lan handia egin ondoren, zoriz sortutako prozedurak konplikatzen, osatzen eta fintzen joan ziren, sistematizazio modukoak sortzeko. Artistaren parte-hartzea prozesuaren alderik ausazkoenak ordezkatzen joan zen. Argi dagoena hauxe da: zorizko osagaia oinarrizkoa izan zela hainbat prozeduraren garapenean zehar.

Ezusteko topaketak artistaren barne desira baten emaitza izan zirela ondoriozta daiteke,[569] jatorria artistaren aurretiko jarreran, borondatean zuela. Horrela, zortearen agerpena bilaketa prozesu gisa eta aurretiko lan trinkoaren ondorio gisa uler daiteke.

[567] L´ECOTAIS, de Emmanuelle/SAYAG, Alain. *Man Ray. Al descubierto, Fotografías 1919-1948*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1999. 121. or.
[568] Ikus 6.2.1. atala
[569] Ikus 6.2.1.1.1. atala

6.2.2.1.3. *Polaroid*a

1940ko hamarkadaren erdialdean, *polaroid*aren asmakuntzak, Edwin Land-en eskutik, momentuko argazkilaritzaren iraultza ekarri zuen. Bat-bateko argazkilaritza agertzea medio honen jatorrizko objektu bakanaren ideiara itzultzea ekarri zuen, antzinako dagerrotipo primitiboen antzera. Nolabait, Benjaminen "aura" berreskuratzen zela zirudien, "aura" hori *"(…) artelanaren hemen eta orainak, dagoen lekuaren existentzia errepikaezinak"*[570] osatzen zuen heinean.

Joan Fontcubiertak, besteak beste, *polaroid*aren berehalako izaera eta izaera ludikoa aldarrikatu du: *"Polaroid*a *gela iluna erabiltzen ez zuen lehenengo teknika izan zen, berehalako eta izaera dokumentaleko irudia eskaintzen zuen lehena".*[571] Fontcubierta-rentzat, pop ikono bat izan zen *polaroid*ak iraultza ekarri zuen bi zentzutan: *"Kameraren alde ludikoa: esku-jolasa da. Eta beste alde batetik, inork gehiago ikusi behar ez zituen argazkien pribatutasuna".*[572] Horrez gain, *polaroid*ak, bere erabilera puruenean, eskuztatzerik gabeko irudia eskaintzen zuen, eta horrek haren zorizko balioa nabarmentzen zuen.

1881. urteko lehenengo Kodak argazki kameraren lemak, *"Zuk atzamarra sakatu eta gainerakoa guk egingo dugu"*, argazkilaritzaren bat-bateko izaera aldarrikatzen zuen arren, 1947. urtera arte itxaron behar izan zuten, benetako berehalako argazkiak ateratzen zituen *polaroid*a asmatzeko. Behin objektiboa apuntatzen zela, botoia zapaltzen zen, eta argazkia kameratik zuzenean irteten zen. 60 segundo geroago, irudia agertzen zen. Argazkilaritza tradizionalak eskatzen zuen gogoeta ariketaren aurrean, *polaroid*ak uneko izaera zuen. Nahiz eta *polaroid* konplexuagoak egon, kamera *polaroid* arruntean ezin zen lentea aldatu, ezta abiadura eta diafragma eskuztatu ere; *polaroid* kamerak ezin zuen fokatu eta normalean, flashik ere ez zeukan. *Polaroid* kamerarik ospetsuena 1970eko hamarkadan sortu zen, eta *Life* aldizkariak bere azala eskaini zion. Horrela, kutsu herrikoia zuen tresna bihurtu zen.

Polaroid bere asmakuntza artera hurbildu nahi izan zuen enpresa izan zen. Sortzaileen ustez, era horretako argazkiak beste argazkilari batzuen argazkiekin batera erakutsi behar ziren. Horregatik, artista askok erabili zuten. Horrez gain, *polaroid* kameraren izaera ludikoak ondoren zetozen eskuztatzeetarako egoki bihurtzen zituen argazki horiek: *"Eskuztatu, moztu, pintatu egiten zituzten; pelikularekin lan egiteko milaka modu asmatzeko gai ziren".*(Barbara Hitchcock)[573]

Izan ere, *Polaroid* etxeak, 1950eko hamarkadan, 50 artista gazte eta argazkilari kontratatu zituen kamerarekin esperimenta zezaten. Asmakuntza berriak zekarren ikerketarako makurtasuna agerian uzten zuen horrek.

---

[570] BENJAMÍN, Walter. *Discursos Interrumpidos I.* Op. Cit. 20. or.
[571] FERNÁNDEZ-SANTOS, Elsa. *Los últimos cartuchos de la memoria*. El País. 09/01/11. http://www.elpais.com/articulo/cultura/ultimos/cartuchos/nostalgia/elpepucul/20090111elpepicul_1/Tes
[572] Ibidem.
[573] Ibidem.

Nick Dean talde haren partaidea izan zen. Deanek, *polaroid* kamerarekin praktikatzeak, hainbat efektu aurreikusteko aukera eman ziela adierazi zuen: *"5 edo 6 urtean, 1950eko hamarkadaren amaieran eta 1960koaren hasieran, larunbat eta igande goizetan, Gloucester, Essex eta Bald Headeko labarrera apuntatzen zuten Boston aldeko argazkilariz betetako autoa ikus zitekeen Maingo muga gainean (…). Denbora pasa ondoren, argia leku zehatz batean nolakoa izango zen aurreikusten ikasi genuen".*[574] Hitz horiek erakusten dute, teknika berri baten emaitzak hasieran ezezagunak eta harrigarriak izan arren, lanak, behaketak eta praktikak lehenengo "zori" hura kontrolatu eta sistematizatu dezaketela.

Horrela, 1970eko hamarkadan zehar, *Polaroid* etxeak esperimentazio tekniko eta estetikoaren ondoriozko hainbat argazki hautatu zituen.

Argazki kamera horren muga teknikoek bisoretik begiratu behar ez izatea ekarri zuten, eta horrek ausazkotasunaren nagusitasuna areagotu zuen. Hitchockek Aaron Siskind, jadanik zaharra zenean, *polaroid*a erabiltzen hasi zeneko momentua halaxe gogoratu du: *"Gaizki ikusten zuen, ezin zuen kamera arrunt batekin enfokatu, eta, orduan, polaroid*a *ezagutu zuen; ia ikusi gabe, enfokatu gabe argazkiak egin zitzakeen… Zerbait ederra da, ezta?"*[575] Zentzu horretan, *polaroid*a argazki digitalari eta haren inprimatu aurreko eskuztatzeei kontrajartzen zaizkio, eta akatsak eta ezustea aldarrikatzen ditu. Gaur egun, argazki kamera digitalek, irudiak inprimatu aurretik edo ordenagailura pasatu aurretik, gustukoak ez diren argazkiak ezabatzeko aukera ematen dute. Ezabatze horretan, argazki bitxiak lortzeko aukera edo espero ez den emaitzara heltzeko bidea galtzen dela esan liteke.

Siskinden antzera, Walter Evans-ek, nagusia jadanik, argazki tradizionala eta haren perfekzio teknikoa ukatu zuen, eguneroko bizitza bere *polaroid*arekin irudikatzeko.

Andy Warholek, *polaroid*a berarekin eramaten zuen ia beti, eta ikusten zuen guztiari argazkia egiten zion. Bere erretratuak sortzeko 60 bat argazki egiten zituen. Ondoren, horien artean lau irudi aukeratzen zituen, horietatik bat gordetzen zuen, eta hura moztu eta eskuztatu ondoren, handitu eta serigrafiaz lantzen zuen. Errealitatearen koloreen eta kamera honek jasotzen zituen koloreen arteko aldeak lan horien sormen prozesua gidatu zuen. *Polaroid*ari eman zion erabileraren ondorioz, pop kulturaren ikono bihurtu zen Warhol.

[574] HITCHCOCK, Barbara. CRIST, Steve. *The Polaroid book. Selections from the Polaroid collections of photography*. Taschen. China, 2008. 15. or.
[575] FERNÁNDEZ-SANTOS, Elsa. *Los últimos cartuchos de la memoria*. Op. Cit.

1972. urtean, *Polaroid*ek bere SX-70 kamera merkatura atera zuenean, Lucas Samaras-ek, aurretik bere erretratuak tintaz eta pinturaz edertzen zituenak, *polaroid* argazkietan sortzen ziren tinta ziritxo batekin eskuztatzen hasi zen irudiaren malformazioak lortzeko.

Rauschenbergek ere *polaroid*arekin esperimentatu zuen. 50 x 60 cm-ko bere buruaren zuri beltzeko irudi bat emultsioarekin pintatu zuen, eta alde bat ukitu gabe utzi zuen. Emultsionatuta ez zegoen zatia oxidatzen hasi zen egun batzuk barru.

124. Lucas Samaras. *Argazki transformazioa*, 1973

Beste artista batzuek tinta, pintura akrilikoa, tindagaiak, odola eta pastelak ere erabili zituzten *polaroid*etan. Argazkiak orratzekin zulatu, karraskatu edo “argi likidoa” emultsioarekin, platino, paladio edo beste teknika zaharrekin errebelatzen zuten artistak ere egon ziren. Irudiaren transferentziari dagokionez, denborarekin, erleen argizariak, beirak, zetak edo pintatutako paperek oinarri gisa balio izan zuten.

125. Fritz Goro. *Glaukomak nerbio optikoari eta begiari min egiten die*, 1976

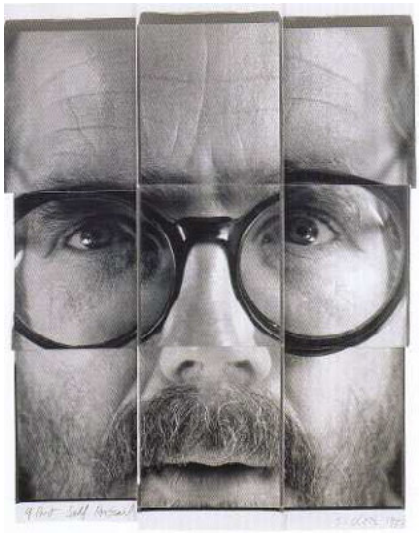
126. Albert Chong. *Bi ahizpak*, 1986

Hockneyk bi modutan erabili zituen *polaroid* argazkiak. Alde batetik, *polaroid*aren bitartez eginiko *collage*ak sortu zituen, eta bestetik, *polaroid*aren bitarteko *collage*etatik abiatuz, zenbait koadro eraiki zituen. Era honetako argazkiak erabiliz, 50 bat *collage* egin zituen, eta horiek kubismoarekiko eta Picassoren ikuskerarekiko interesa areagotu zuten berarengan.

David, Celia, Stephen eta Ian koadroari buruz (ikus 50. irudia), Hockneyk honako hau azaldu zuen: *"Lau erretratuak batzen zituen koadroa egin nuen; gorputzak bihurritu nituen, buruak eskuztatu nituen, polaroidarekin egindako argazkietan deskubritutako ideiak aplikatu nituen. Esperimentuak nahiko sinpleak izan ziren, baina bere inplikazio piktorikoaz ohartzen hasi nintzen, eta hori guztia zerbait liluragarri bihurtu zen".*[576] Bere *polaroid*etako zatiketaren eragina agerian gelditzen zen bere koadroetan.

*Polaroid*a, lan bukatua zein prozesuaren parte gisa, erabili zuten beste artista batzuk Chuck Close, Helmut Newton edo Luciano Castelli izan ziren.

127. David Hockney. *Gregory*, 1982



128. Chuck Close. *Autoerretratua*, 1987

2005. urtean, Ivan Zuluetak 10.000 *polaroid* batu zituen erakusketa egin zuen Madrilgo *La Casa Encendid*an. Artistarentzat, kamera horren efektua *Super 8*arekin lortzen zenaren antzekoa zen. Biek, nahikeri komertzialik gabe, helbururik gabe, gehiegi pentsatu gabe eta zoriari egiten uzten, grabatuak eta argazkiak egiteko aukera ematen zioten. Hainbat emaitza lortu zituen, eta haren hitzetan, kamerak ez egitea gomendatzen zion guztia egin zuen: *"Makinatxo horrek aukera erraldoiak zituen. Argibideak bakarrik irakurri behar ziren: ez egin hau, bestela, honako hau gertatuko da. Nik dena egin nuen".*[577]

Beraz, *polaroid*a, argazkilaritza medioaren barruan, esperimentaziora eta irudiaren eskuztatzera beste kamera batzuek baino gehiago makurtu zen tresna izan zen. Ikusi denez, horrek oso emaitza desberdinak eman zituen. Halaber, berehalakotasunagatik eta zoriarekin zuen loturagatik nabarmendu zen. Horrez gain, *polaroid*aren piktorizitateak pintore asko eraman zituen hura erabiltzera.

[576] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Op. Cit. 96. or.
[577] FERNÁNDEZ-SANTOS, Elsa. *Los últimos cartuchos de la memoria*. Op. Cit.

6.2.3. Inprobisazioa

Orain arte ikusi denez, automatismotik eratorritako prozedurak inkontzientea azaleratzen saiatu ziren; psikodeliak, bere aldetik, kimikaren laguntzaz, kontzientziatik alde egiten ahalegindu ziren. Inprobisazioak, berez, bat-bateko ekintza definitzen du, hots, une zehatz batean eskura dauden medioekin egiten den ekintza da. Aurreprestakuntzarik ez dagoela eman dezakeen arren, inprobisazioarekin lotuta dauden ekintzetan, entrenamendua dagoela ikusiko da. Adibide gisa, bertsolaritzaren kasua nabarmenduko da.

Paradoxa badirudi ere, bat-batean aritzea oso ongi planifikatutako ekintza da bertsolariaren kasuan. Aldez aurretik bertsolaria trebatu egin da une jakin batean sor daitezkeen antzeko egoeren aurrean bat-bateko erantzun bat emateko. Bat-bateko bertsogintzaren arauak zeharo bereganatu ditu (doinuak, errimak, neurriak), eta bereganatze horren ondorioz, zenbait arau galtze eta zailtasun gertatu beharrean, askeago sortu ahal izateko erabiliko ditu.

Azken batean, bertsolariarena, pilatze eta hornitze lana da, lehenik eta behin. Biltegia bete eta ordenatu egin beharko du, unerik egokienean azaleratzeko. Kontu jakina da ez dela erabat bat-batekoa. Hutsetik abiaturiko berbaldirik nekez osatuko du inork. Beraz, bertsolaritzaren erakargarritasun nagusia da bertsolariak sortu ahala entzuleak jaso egiten duela sormenaren emaitza. Horrek sortzailearen eta entzulearen arteko harremana estutzen du, hau da, balio bakana indartzen du.[578] Eta horrez gain agerian geratzen da *alea*ren eta *agon*aren arteko elkarrekintza.

Inprobisazioarekin erabat lotuta, musikaren esparruan, Bach-en inprobisaziorako joera, jazza, afrikar musika eta, oro har, musika herrikoia ere aipatu behar dira.

Inprobisazioaren ideia, beraz, Ehrenzweigek proposatutako etengabeko artikulazioarekin lotuta egongo litzateke, hots, azaleko pertzepzio harmoniko eta artikulatu gabeko forma inkontzientearen eta distortsioetan oinarritutako sakoneko pertzepzioaren arteko artikulazioan, hain zuzen ere.[579]

Zentzu horretan, inprobisazioak, zenbait aldetan, surrealismoarekin harremana ere izango luke. Aurretik azaldu denez, surrealismoak arreta handia jarri zuen ezusteko topaketan eta zorian. Batetik, irudikapena, askatasuna, miragarria, haluzinazioa eta zorotasuna aldarrikatzean, eta, bestetik, idazkera automatikoa, ametsen kontakizuna edo amets hipnotikoak eta halako ikerkuntza medioak erabiltzean, inprobisazioak bere garrantzia izan zuen surrealismoaren jatorrian zein garapenean.

Kasu askotan, aurreikusitako gairik ezak eta zoriak inprobisazioa gidatu zuten. Surrealistek uste zuten artistak, sublimaziozko prozesu baten bitartez, energia psikikoa eta bulkada limuriak arterantz igaro

[578] Ikus 5.3.2.6. atala.
[579] EHRENZWEIG, Anton. *Psicoanálisis de la percepción artística*. Ediciones Gustavo Gili. Barcelona, 1976.

zitzakeela. Surrealisten helburua ez-gidatutako pentsamenduaren agindua zen, hau da, moralaren, gustuaren eta arrazoi artistikoaren murriztapenetatik askea zen. Horregatik, kasu batzuetan, inprobisazioa medio oso egokia izan zen benetako niarekin harremana lortzeko. Beste batzuetan, ordea, ahalmena eta malgutasuna erabili zuten ustekabeetatik ondo irteteko.

André Massonen ustez, irudi automatikoaren bitartez, eskua askatu egiten zen, eta kanpoko ereduak kopiatu beharrean, barneko bulkadak gida zezan utzi behar zuen. Bretonen hitzetan: *"Pintorearen eskuak berearekin benetan bat egiten du: jadanik ez da objektuen forma kalkatzen duena, baizik eta, bere mugimenduaz liluratuta (…), borondaterik gabeko figurak deskribatzen dituena (…)".*[580]

Hala eta guztiz ere, idazkera automatikoa islatzeak arazoak zituen pinturan. Prozedura piktorikoak hartze automatikoa eragozten zuen, antolakuntzarako beharra eta meditazioa eskatzen zituelako. Pintoreak egin beharreko oroimen esfortzuak kontzientziara igaro behar zuten irudiak deformatzen zituen. Antzeko zerbait gertatu zen amerikar ekintzazko pinturan.

Max Moris-ek automatismo espresiborik ez zegoela ondorioztatu zuen, pinturaren berezko teknikaren beharrak, atentzio arrazionalarekin eta gorputza berarekin batera, berezkotasunaren desegitea zekarrelako.

Aurreko ataletan, prozedura horietan zoriaren parte-hartzea zein zen zehazteko ahalegina egin bada, ondoren, inprobisazio, zori eta ezbeharrarekin oso lotuta dagoen praktika bat definituko da, hala nola, *happening*a eta neurri txikiago batean, *performance*a edo ekintzazko artea. Bietan, *happening*ean zein *performance*an, prozesua azkeneko emaitzaren gainetik jartzen zen, eta ezaugarri hori ikerketaren ikuspuntuarekin bat doa.

Praktika berri horien jatorrian aipagarria da Pollocken *dripping*ak eta ekintzazko pinturak izandako eragina. Pollocken prozesu piktorikoan, nabarmena izan zen prozesuaren beraren garrantzia, nahiz eta pintura inguratu izan duen ekintzaren garrantzia handietsi ere egin den.

[580] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 161. or.

129. Hans Namuth. *Jackson Pollocken argazkiak*, 1949

Pollocken obra berrirakurri zuen Allan Kaprow-ren hitzetan: *"Daukaguna, orduan, mugetatik irtetera jotzen duen artea da, gure mundua berarekin batzera jotzen duena, esanahian, begiradan, bulkadan, greziarrengana iritsi arte iraganeko pintoreen tradizioekin apurtzera jotzen duena. Pollocken hondamenditik hurbil dagoen tradizio honen iragan hurbilean ezagutu genuen errituala eta bizitzarekin aktiboki erlazionatutako arte baten jatorrira buelta gaitezke gu".*[581] Pollocken *dripping*a ekintzazko artearekin bat sortu zen aldaera bitalistaren abiapuntua izan zen.

6.2.3.1. Ekintzazko artea: *happening*a

"Egia bada artea denek bizi behar dutela -hau da, ez aurretik sufritutako ikuskizun gisa, baizik eta bizitza arriskuan jartzen den jolas bezala-, artea usteltzen duen guztia ezabatzea ere beharrezkoa da".[582] (1966ko *Happeningari buruzko Manifestua*)

1966ko *Happeningari buruzko Manifestuak* hitz hauekin gaitzetsi zuen ekintzazko artearen aurreko "objektuaren" merkatua. Manifestu horretan, sormenerako askatasuna eta ikuslearen parte-hartzea aldarrikatu zuten. Horrez gain, *happening*ak artearen gozamenezko balioa eta balio dinamikoa adierazi zituen: *"Ez abstraktua, ezta figuratiboa ere, aukera bakoitzean berrasmatzen da".*[583]

*Happening*aren errealitatearekiko eta inguratzen gaituen munduarekiko konpromisoak, sortzailea eta ikuslea, kontzientzia eta subkontzientzia, artearen eta bizitzaren arteko adiskidetzearekin batera, ikerketa honetan defendatzen den kontzepzio bitalistara hurbiltzen du.

Ekintzazko artean, ingurune batek -balio kokatzailea- eta antzerki errepresentazioak -balio itxuratia- bat egiten zuten. Gainera, hainbat generoren arteko elkartzea zekarren, hala nola, pintura, eskultura, musika eta dantzaren fusioa.

*Happening*ean, balio kokatzaileak funtsezko papera zuen. Izan ere, espazioa eta denbora hura garatzeko oinarrizko faktoreak ziren. Ekintza horiek izan zituzten objektu, argazki eta testuak egon arren,

[581] AZNAR ALMAZÁN, Sagrario. *El Arte de Acción*. Editorial Nerea. Arte Hoy. Gipuzkoa, 2000. 19. or.
[582] Ibidem. 84. or.
[583] Ibidem. 85. or.

*happening*ak leku eta momentu zehatzean egiten ziren, eta uneko egoeren sorkuntzak eta zentzumenen bat-egiteak karakterizatzen zituzten.

*Happening*aren eta *performance*aren arteko desberdintasun nagusiak hauek dira: lehenengoan, publikoaren parte-hartze zuzena -balio bakana- eta inprobisaziozko izaera dira. *Performance*a, bere aldetik, antolatutako ekintza da, ezarritako kontzeptuari eta ordenari erantzuten die, eta, bertan, ikusleak ez du modu zehatzean parte hartzen.

*Happening*aren aitzindariak aurki daitezke futurismoan, konstruktibismoan, ekintzazko pinturan eta, batez ere, XX. mendearen hasieran, Tristan Tzarak eta garaikideek Zuricheko *Cabaret Voltair*en antolatzen zituzten ekitaldi dadaistetan. Hala ere, *happening*a berez sortu aurretik, prestatutako egoera bat eta inprobisazioa elkartu zituzten esperimentuak egin zituzten. John Latham-ek antolatu zuen *Still and Chew*-ren kasua da.

Lagunak heltzen zihoazen heinean, Clement Greenberg-en *Artea eta Kultura* liburuko orriak apurtu, mastekatu eta ondoren konketa batera jaurti zitzaten eskatzen zien Lathamek gonbidatuei. Ia liburu osoa jaurti ostean, Lathamek bola bat bihurtu eta azido sulfurikoarekin nahasi zuen, azukre bihurtu arte. Beste sustantzia batzuekin nahasi zuen gero, eta urte betez burbuilak egiten utzi zuen, liburutegian eskatu ziotenera arte. Lathamek nahasketa kristalezko pote batean sartu eta *Artea eta Kultura* izenarekin itzuli zuen liburutegira. Ekintzak arrisku, zorizko osagai garrantzitsua zuen. Agian, Lathamek hainbat ondoriotan pentsatu zuen, baina dena aurreikustea ezinezkoa zitzaion. Berez, eskolatik kanpo bidali zuten.

John Cagek *happening*arekin lan egin zuen artistetako bat izan zen. *Happening*aren bitartez, musikaren zoriari eta zaratari egiten utzi zion. Cagerentzat, musikak garapen autonomoa zuen: *"(…) utz diezaiegun soinuei izaten, teoria artifizialen eta giza sentimenduen espresioa izan beharrean".*[584] Horrela, 1950eko hamarkadaren hasieran, balizko permutazioekin ezusteko operazioak gauzatzen hasi zen. Aurretiko konposiziozko prestakuntzarik gabeko zorizko konposizioa eta ausazko metodoa aldarrikatu zituen. Haren ustez, egilearen praxirik gabeko musikaren esperientziak esanahia aurkituko zuen bere buruan eta gauzatuko zen. Horretarako, Cagek konposizioaren bi arau sortu zituen, parte-hartze subjektiborik gabeko materialaren ordenazioa zekartenak: alde batetik, permutazio edo soinuen konbinazioen bidezko ausazko progresioak barneratzea, eta, bestetik, zorizko ordenazioak. Horrela, prozedurak emaitza alboratzen zuen.

Hala eta guztiz ere, badago zorian oinarritutako musika sistema baten aurreragoko adibiderik. 1915. urtean, Duchampek *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even. Erratum Musical* obra ekarri nahi da gogora hemen. Lan horretan, Duchampek bolatxo batzuk jaurtiki zituen jostailuzko tren baten

[584] Ibidem. 13. or.

tuneletara. Bolatxo horien ordenak bagoietan noten doinua eta luzera baldintzatu zuten. Jostailuzko zazpi trenek bat egitean, konposizioa piano mekaniko baten edo beste musika tresna mekaniko baten bidez jo zitekeen.

Ekintzaren garapenaren ezustekotasunak ere jazzaren mundura darama. Jazzean, interpretatzaileak askatasun osoa du emandako egitura harmonikoaren eta erritmikoaren inguruan jotzeko edo egiturarik gabe inprobisatzeko. Ornette Coleman-ek hau kontatu zuen: *"Behin, amari galdetu nion ea denda batean ikusitako saxo bat eros nezakeen, eta baietz esan zidan, betiere lana aurkitzen banuen. Zapata-garbitzaile baten kutxa lortu nuen, eta kalera joan nintzen; dirua aurreratu nuen eta 5 edo 6 urte geroago, amak ohe azpian begiratu nezan eskatu zidan: bertan zegoen saxoa. Handik atera eta gaur egun jotzen dudan modu berean jotzen hasi nintzen, jostailu bat zelakoan. Ez nuen pentsatu ere egin eskolara joan behar nuenik eta jotzen ikasi behar nuenik. Belarriarentzat atseginak ziren soinuak egiteko tresna besterik ez zela uste izan nuen".*[585] Colemanen hitz horiek jazzaren jatorriaren berri ematen digute, eta haren izaera ludikoa eta estilo baten inprobisaziozko berezko ezaugarria agerian uzten dute.

Happening ezagunenetakoa, 1952. urtean, Cagek berak, Merce Cunninghamek eta Robert Rauschenbergek sortutakoa da.

Aspaldidanik interesatzen zitzaizkion Cunninghami elkarrekiko harremanik gabe gera zitezkeen gertaera heterogeneoak. Dantza mugimendu hutsa besterik ez zela baieztatzen zuen ideia betidanik defendatu zuen, eta horrek artearen balio dinamikoaren ideiara hurbiltzen du.[586]

Halaber, *Black Mountain*go ikuskizunean, Cagek inguruneko hainbat objektu landu nahi zituen, baita soinuak eta halako hainbat jarduera artistikoren elementuak ere. Horretarako, "soinuzko iturriak" biderkatzeko modua aurkitu behar zuten. Horrela, zentro huts baterantz zuzendutako aulki batzuek osatzen zuten lau hiruki kokatu zituzten, eta ekintza garatzeko espazio libreak geratu ziren. Sabaian proiekzio bat ipini zuten, eta Rauschenbergen hiru oihal zuri eskegi zituzten. Cagek fonografo batean diskoak ipini zituen, Cunninghamek inprobisatzen zuen bitartean. Ekintzak 45 segundo iraun zuen. Cageren hitzetan: *"Zorizko ekintza asko egin behar izan nituen zehaztasun horietara guztietara heltzeko".*[587] Horrek zoriak "funtziona" dezan egin beharreko praktiketan pentsarazten du.

Argi dago, Cagek beste artistek egingo zutenaren ideia xumea zeukala, baina ez zien paper zehatza eratxiki; inprobisa zezaten nahi zuen. Cageren askatasun antolatzailea dei litekeenak ekintzen

[585] MARTÍNEZ GARCÍA, José María. *Entrevista: A ritmo de jazz.* Babelia. El País Digital. 2007. http://www.elpais.com/articulo/semana/musica/unico/arte/verdaderamente/democratico/elpepuculbab/20070707elpbabese_1/Tes. 2009ko Urriaren 9a
[586] Ikus 5.3.2.5. atala.
[587] BARBER, Llorens. *John Cage.* Círculo de Bellas Artes de Madrid. Madrid, 1985. 31. or.

aniztasuna sortu zuen. Bertan, subjektua unitatea eta pluraltasuna zen aldi berean, nahi zuena egiteko objektiboki askea zelako, baina tenporalizazio komunari egokitu behar zitzaiolako.

Publikoari zegokionez, Cagek zein Cunninghamek ikuslearen pertzepziozko askatasuna mantendu nahi izan zuten, hots, hark ere inprobisatu zezan nahi zuten.

Antonin Artaud-en obrak eragin handia izan zuen eremu honetan lan egin zuten artistengan, bizitzatik banatutako Mendebaldeko kulturaren ideiaren kontrako jarreragatik. Artauden iritziz: *"Antzerkiko benetako piezak zentzumenen atsedena galarazten du, erreprimitutako inkontzientea askatzen du, iraultza birtual antzekoa sorrarazten du, eta komunitateari jarrera heroikoa eta zaila inposatzen dio".*[588]

*Happening*arekin aritu ziren lehenengo artistak Allan Kaprow, Jim Dine, Claes Oldenburg, Robert Whitman eta Red Grooms izan ziren. Aurretik lan egin zuten Joseph Beuys eta *Fluxus*eko[589] artistak ere nabarmen daitezke. Horiek guztiek aipatutako ekintzaren antzekoak gauzatu zituzten. Ekintza horien artean, Dineren *performance*ak izan ziren nagusi, pinturarekiko izan zuten harremanagatik batez ere interesgarriak direnak.

Dinen *Langile irribarretsua performance*an, artista koloreen eta pinturaren plazeretan murgildu zen, beste era bateko bizitzan birjaiotzeko aukera eman ziotenak, hots, lan egiten zuen artistaren bizitza ironikoan. Bertan, Din pintura honetaz elikatzen zen. Haren papera oso aktiboa zen: buruen serie bat pintatu zuen paperezko oihal baten gainean, *"I love"* hitzak idatzi zituen, pintura edan zuen, eta soberan zuena bere burutik bota zuen *"I love what I´m doing"* esaldia gehituz.[590]

Langile Irribarretsuan, Din, inauteri giroan, ekintzazko pintorea izatera jolastu zen. Emaitza horren zalantzagarria zen, ezen espresionismoarekin zuen harremana zehaztea zaila suertatzen baitzen. Artista errepresentazioaren eta errealitatearen arteko mugetan mugitzen zen, artearen eta bizitzaren artean, subjektibotasunaren eta errealitate objektiboaren arteko espazioan, hain zuzen ere.[591]

Psikotropikoei buruzko atalean azaldu denez, arte psikodelikoak sortutako giro iragankorrak eta unekoak aipatu behar dira. Alde horretatik, bat datoz orain azterketa gai denarekin. Horregatik, era honetako artearen kontzientziaren hedapenaren interesak zentzumenen aniztasunezko espazioak sortzea bideratu zuen. Espazio horietan pinturak, eskulturak, zinemak eta argiztapeneko arteak bat egiten zuten. Giro psikodelikoa, esperientzia psikodelikoaren efektuen berreraikuntzak edo egoera animiko psikodelikoa eragiteko nahiak bideratzen zuten. Beste espazio multimediekin alderatuta,

[588] AZNAR ALMAZÁN, Sagrario. *El Arte de Acción.* Op. Cit. 16. or.
[589] Ikus 6.2.3.2. atala.
[590] Kritiko batzuen ustez, ekintza hau ekintzazko pinturaren kritika zen, nahiz eta Izan ere, Dinek New Yorkeko eskolako kideekin harremana izan zuen, eta keinu piktorikoa eta eduki emozionala bere pinturaren ezaugarriak izan ziren.
[591] Erdiko espazio hori Winnicottek fenomeno trantsizionaletarako espaziotzat jo zuela ikusi zen aurreko atal batean. Ikus 5.3.2.3. puntua.

gozamenezko ilusioak bideratzen zituzten berezkotasuna, zoria eta egoera irrazionalak ziren espazio psikodelikoen bereizgarriak.

Espazio psikodeliko horiek batzen zituzten, besteak beste: pelikulak, diapositibak, musika, dantza, hainbat musika tresna eta ustekabeko giroaren parte-hartzea, barreak eta zaratak. Hainbat mediok bat egiten zuten, burmuinean esperientzia psikodelikoak sortzeko asmoz. Pertzepziozko fakultateak galtzean, logikarik gabeko sekuentziak sortzen ziren: balio dibergentea. Era honetako giroen eraikuntzan, inprobisazioak eta ezusteak paper garrantzitsua jokatzen zuten.

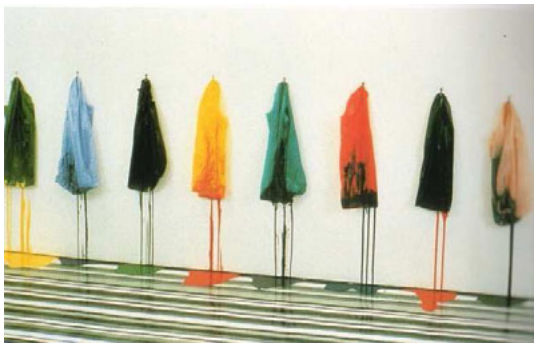
Niki de Saint Phalle-k egindako zenbait ekintzak ere inprobisaziozko osagai garrantzitsua zeukaten. Esaterako, eskopeta batekin pinturazko poltsak jaurtiki zituen. Nahiz eta ekintza hori aurretik prestatuta egon zitekeen, momentuko ekintza izateak zalantza eta zorirako lekua utzi zuen.

Horrez gain, aipagarriak ere badira Rebecca Horn-ek asmatu zituen pintura jaurtikitzen zuten makinak eta Rosemary Trockel-en “pintatzen duten makinak” (1990), Warhol eta Cindy Sherman-en ileekin sortutako pintzelek osatzen zutenak.

130. Niki de Saint Phalle tiro egiten. 1961
1961

Niki de Saint Phalle bere koadroen aurrean

131. Rebecca Horn. *Maitaleak*, Instalazioa. 1991



132. Jim Lambie. *I/G*, 1999. Plastikozko poltsak eta esmaltea

Esan denez, arte garaikidean zalantzazkoak dira generoen arteko mugak. Saint Phalleren kasuan bezala, pintura eta uneko ekintza modu zuzenean batzen dituzten adibideak daude. Jim Lambie-ren obra (ikus 130. irudia) horien artean sailka daiteke.

Aldiz, *performance* baten errepikapenezko izaerak, hau da, egitura zehatz bati jarraitzeak, eta ekintza bera hainbat leku eta momentutan errepikatu ahal izateak inprobisaziozko izaera mugatzen duela pentsarazi dezake. Hala eta guztiz ere, baldintzek, espazioak eta publikoak osatzen duten giroa momentu guztietan desberdina dela aintzat hartu behar da, eta horrek zoriari egiten uzten diola baiezta daiteke.

6.2.3.2. *Fluxus*a: jolasa, zoria eta musikaltasuna

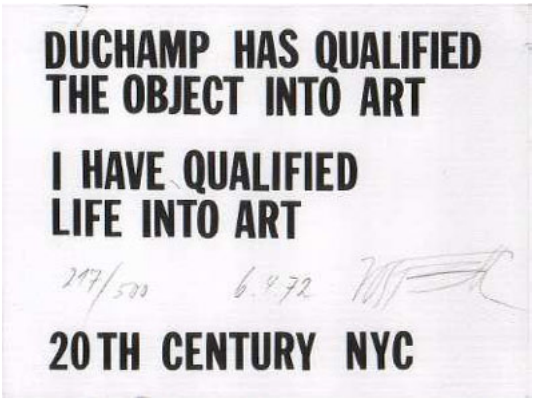
"Zoria artean Duchampek asmatu zuen, baina `Fluxusa´ izan zen arte garaikidean instituzionalizatu zuena".[592] (Berta Sichel)

Fluxus izenak Europan, 1962. eta 1964. urteen artean egindako ekintzak jasotzen baditu ere, bere eragina horren handia izan zen, ezen bere esentziak gaur egun ere iraun duen. *Fluxus*aren ironiak, umoreak eta pentsamendu kontzeptualak, gorputza eta *performance*a, musika, bideoa eta halako beste medioen diziplinartekotasuna bideratu zuen. Esan denez, heterogenotasun horrek eragin handia izan du arte garaikidean.

*Fluxus*a ez zen mugimendu bat, ezta talde bat ere ez. *Fluxus*aren ideia berarekin bat egin zuen artista taldea egon aurretik bazegoen. Izan ere, modu paraleloan sortzen joan zen Europa, Japonia eta AEBn, 1950eko hamarkadan. Dick Higgins poetak honela deskribatu zuen *Fluxus*aren esentzia: *"Fluxus*a *ez zen historiaren momentu bat, ezta mugimendu artistiko bat ere ez. Fluxusa gauzak egiteko modu bat zen, tradizio bat, bizitzeko eta hiltzeko modu bat".*[593]

Aitzindari nagusia Duchamp izan zen. Baina dadaismoak, surrealismoak eta Cageren edo Wolf Vostell-en ekintzek ere eragina izan zuten. *Fluxus*a XX. mendeko abangoardietako *performance* artistikoarekin erabat lotuta zegoen. Izan ere, *performance*aren testuinguruan sortu eta garatu zen.

[592] HAINBAT EGILE *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid*. Op. Cit. 206. or.
[593] Ibidem. 208. or.



133. Wolf Vostell. *Duchamp*, 1972
Inprimatutako txartela. 13,6 x 18.1 cm

1970eko hamarkadaren erdialdean, *Fluxus* jaialdiak hedatu ziren, baita joko olinpikoak, taldeko janaldiak, bidaiak, zeremonia sakratuak eta profanoak (ezkontzak, dibortzioak, hiletak, mezak) ere. Ekintza horietan errepresentazioak, jolasak eta antzerkiak bat egiten zuten. Zentzu horretan, *mimicry*arekin harremana mantentzen zuten.

Gertaera sinpleenetik taldeko ekintzetara, *Fluxus performance*ak mundu materialaren eta mundu mentalaren arteko elkarrekintza bultzatu zuen, mundu pribatuaren eta sozialaren arteko harremanetan askatasuna sortzeko eta gorputza munduan aritzeko tresna gisa definitzeko.

*Fluxus*ak, artista talde gisa edo objektuen bilduma baino gehiago, balio handiagoa izan zuen giza aldaketarako bide bezala. Berez, trantsiziozko momentu batean sortu zen: guda osteko garaia zen, inperio kolonialen, masen gizartearen hasieraren eta XX. mendeko burgesiaren beheraldiaren garaia. Nahasketa sozial, politiko eta artistiko horrek, teknologia informatikoarekin batera, artisten euren obra transmititzeko bide berriak bilatzera bultzatu zituen.

Horrela, *Fluxus*ak sortutako prozesuek artea, arkitektura, musika eta diseinua ulertzeko paradigma berriak sortu zituzten, gaur egun, oso baliagarriak diren paradigmak, praktika askoren oinarria baitira.

Ken Friedman-entzat, *Fluxus*a laborategia zen, eta bere ikerkuntzako programa 12 ideiak osatzen zuten. Ideiak hauek ziren: Globalismoa, Artea eta bizitzaren Unitatea, *Inter-media,*[594] Esperimentalismoa, Zoria, Izaera ludikoa, Sinpletasuna, Parte hartzeko gaitasuna, Ereduz adierazgarritasuna, Zehaztasuna, Denboraren presentzia eta Musikaltasuna. *Fluxus* ildo filosofikoetatik mugitzera jo zuen, 1960ko hamarkadako arteari eta teknologiari buruzko konponbideak eman beharrean.

Ideia sinpleekin lan egiten zuten, eta uneko ekintza eta obra irekiaren alde egiten zuten. Willem de Ridder-en hitzetan: *"Fluxusaren helburua bidea bera zen, baina zoritxarrez, artea bilakatu zen".*[595]

[594] Higginsek *intermedia* izena erabili zuen hainbat medioren arteko jarduera artistikoaren kokaleku berria definitzeko (*musiqué concrétea, action paintinga, constructivism dancea,* ausazko ekintzak*, happening*ak, *neohaikua,* bruitismoa*,* automorfismoa*,* musika objektuala, arte kontzeptuala*).*
[595] HAINBAT EGILE. *Lm: Una publicació anomenada… Gm: FLUXUS, això mateix, que sería com un llibre, am un títol, res més*. Fundación Antonio Tápies. Barcelona, 1995. 249. or.

Fluxus artista gehienek, zoriari dagokionez, "eboluziozko zorian" sinesten zuten. Geroan, Duchampek edo Cagek defendatu zuten ausazko kasualitatea baino funtzio garrantzitsuagoa izango zuena. Humanismo ebolutiboaren arabera, degenerazio genetikoa zorizko transmutazio biologikoen emaitza da, eta transmutazio horiek biziraupenerako eta hazkuntzarako aukera onak eskaintzen dituzte.[596] Ondorioz, aldaketaren eta biziraupenaren arteko oreka egokiak bizitzen irauteko aukera eskaintzen duen garapen ebolutiboa bideratzen dute.

Bere *Neodada musikan, poesian eta artean* manifestuan, George Maciunas-ek hau azaldu zuen: *"Indeterminazio eta inprobisaziozko kontzeptuak abstrakzioaren mundu artifizialarekiko urruntzea dakar. Artifizialtasunak asmakuntza, giza aurreikustea badakar, benetako konkretistak[597] naturaren errealitatea sumatzearen alde egiten du, azkeneko formaren aurreikustea ukatzen du, eta horren garapena, gizakiarena bezala, neurri handi batean, determinatu gabea eta aurretik jakin ezina dela adierazten du. Horrela, posizio indeterminatuak konkretismo handiagoa lortzen du, naturak, berezko garapenari jarraituz, bere forma osa dezan egiten duelako".[598]* Baieztapen horiek ikerketaren indeterminaziozko izaera bitalista eta ludikora daramate.

George Brecht-ek, interes handia jarri zuen aldaketa horretan. 1950eko hamarkadaren hasieran, ausazko operazioekin lan egiten hasi zen, autoerreferentzialak ez ziren ereduak eta formak lortzeko. Horrela, *Chance-Imagery* lanean, naturan, zoritik sortutako imajinak jaso eta horiek, *"(…) material errealetatik edo buruaren irudi batetik imajina bat sortzeko egintza fisikoarekin, esaterako sistema konplexuago baten abstrakzioaren bitartez"[599]* lotu zituen. Metodologia gisa, zorizko loturak lortzeko, Bretchek, *I Ching*aren[600] arabera, txanponak jaurtitzeko erabilera proposatu zuen. Zoriarekin harreman estuena, Bretchen ustez, Cageren musikan bilatu beharra zegoen.

George Brecht *ready-made*a ekintzaren eremura ondoen eraman zuen artista izan zen. Kimikari ikertzaile izateko ikasi zuen New Jerseyn, eta horrek esperientzia irudikatzeko, artearen balioa ikertzeko eta modelo zientifikoak erabiltzeko aukera eman zion, Duchampen edo Raymond Rousselen antzera. 1957. urtean, *Chance Imaginery* saioa idatzi zuen, bere obraren izen bera zuena. Saio horretan zientzian eta abangoardietako artean zoriak zuen papera aztertu zuen, eta proiektu dadaisten eta surrealisten balioa aldarrikatu zuen. Praktikan, *Chance Paintings* izenekoak sortu zituen. Zoriz tindatutako eta zintzilikatutako oihal haiek Bretchek "zuzendutako espresionismo abstraktu" gisa definitu zituen.

[596] Ikus 2.4.4. atala.
[597] Konkretismo hitza Theo van Doesburg-ek 1930. urteko *Arte Konkretuaren Manifestua*n definitu zuen. Horren arabera, abstrakziozko forma horrek errealitatearekiko edozein lotura sinbolikotik askatu beharra zuen. *Arte Concreto*. todaCultura.com http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/arte_concreto.htm. 2009ko azaroaren 13a.
[598] HAINBAT EGILE. *Lm: Una publicació anomenada… Gm: FLUXUS, això mateix, que sería com un llibre, am un títol, res més*. Op. Cit. 249. or.
[599] Ibidem. 217. or.
[600] Ikus 4.3.2.1. atala.

134. Nam June Paik *Zen for Head* interpretatzen, 1962. La Monte Youngen *Composition 1960#10 to Bob Morris* oinarrituta

Espresionismo abstraktuaren kritikaren eta ironiaren ildotik, Nam June Paik-ek *Zen for Head* gauzatu zuen 1962. urtean, lehenengo *Fluxus* jaialdiaren barruan. Burua, eskuak eta gorbata tintaz eta zukuz betetako ontzi batean sartu zituen, eta, ondoren, paperezko zerrenda batetik herrestatu zituen. La Monte Young musikagilearen pieza musikalaren interpretazio berezkoa zen. Pieza horren partiturak halaxe esaten zuen: *"Lerro zuzena deskribatu eta jarrai iezaiozu".*

*Fluxus*aren *performance*ek aldarrikatutako beste ezaugarri bat "denbora galtzearena" zen. Ideia horrek helbururik gabeko jolasaren helburuarekin bat egiten du. Honetan zetzan: eten luzeak egitea, objektuetatik eta eguneroko bizitzatik urruntzea, bere ilusiozko dimentsioa ikustea eta gauzak, berriro ere, liluraz begiratzea. Ideia horren oinarria gozamenezko balioaren eta izaera ludikoaren defentsa izan zen Henry Flynt-en teoria estetikoan aurki daiteke: *"Bizitzaren osotasuna aintzat hartu, jadanik egiten duzuna, ondoren zure ekintza guztiak, mesedez, arnasa hartu edo lo egitea, besteak beste (edo besoa apurtzea), naturala eta fisiologikoki beharrezkoa dena (edo kaltegarria dena) baztertu. Gelditzen denetik, eskaera soziala asetzeko guztia baztertu, (…), zure lana, esaterako, baita haurren zaintza ere eta baita adeitasuna, bozkatzea, ilea moztea eta beste gauza asko ere. Gelditzen denetik, tresna, "medioa" dena kendu (…). Gelditzen denetik lehia den guztia gaitzetsi. Eta gelditzen den horretan kontzentratu, egiten duzun guztian, gustukoa duzulako".*[601]

*Fluxus*aren beste ezaugarri nagusi bat umorea zen, itxura kaotikoaren ezusteko umorea, konformagaitza eta, batzuetan, oso hotza. *Fluxus* ekintzek uneko ezadostasunak eta aurkakotasunak sortzen zituzten. June Paiken *Simple* eta Maciunasen *Piano Piece Nº13 performance*ak horren adibideak dira. Lehenengoan, janzkera arruntaz jantzitako gizon batek ura burutik bota zuen, eta, bigarrenean, janzki formala zeraman gizon batek piano bateko teklak iltzeekin finkatu zituen. Ben Vautier-en *Mystery Food* obran, janzkiz eta onddo kapela batekin jantzitako gizon batek *Dibertsio askatzaile* kalean prestatutako mahai baten aurrean haginak garbitu zituen. Ekintza horiek jolastearen askatasun gisa eta denbora galtzearen aldarrikapen gisa planteatuta zeuden, hots, jolasa ohitura estetiko legez aintzat hartzeko helburuarekin.

[601] HAINBAT EGILE. *Lm: Una publicació anomenada… Gm: FLUXUS, això mateix, que sería com un llibre, am un títol, res més*. Op. Cit. 215. or.

1962. urtean, Thomas Schmidt-ek *Zyklus für Wassereimer [oder Flaschen] (Uraren erritmoetarako zikloa [edo botilena])* gauzatu zuen. Ekintza horretan, Schmidt, exekutiboz jantzita, botilek osatutako zirkulu baten barruan kokatu zen. Botila guztiak hutsik zeuden, bat izan ezik. Schmidtek, zoriz, botila bat aukeratu zuen, eta bertatik hasita, eskuineko botilan, betetako botilatik ura sartzen hasi zen. Horrela, ur guztia isuri edo lurrundu arte.

Musika ere *Fluxus* ekintzen funtsezko elementua izan zen. Izan ere, asko eta asko kontzertu gisa aurkeztu zituzten. Musikak artearekin, naturarekin, masen komunikazioarekin eta egunerokotasunarekin zituen harremanek oinarrizko funtzioa izan zuten.

Musikaren osagai nagusia sonoritatea zen. Musikaz kanpoko zer soinu barneratu behar zituzten esparru musikalean? Nola barneratu behar zituzten? Soinua, *Fluxus*arentzat, gertaera musikalaren baldintza gutxienekoa zen.

Cagek jadanik adierazi zuen edozein soinu erabilgarria zela. Harentzat, garrantzitsuena, musika hura norbaitek entzutea zen, hots, publikoaren parte-hartzea funtsezkoa zen, balio bakana. Soinu oro soinu musikala zen. Cagek soinuak loturetatik aske izan zitezen nahi zuen, eta printzipio horrek eragin handia izan zuen *Fluxus* artistengan. Maciunasek honako hau adierazi zuen: *"Indeterminazioaren, aldiberekotasunaren, konkretismoaren eta futurismotik eratorritako zarataren ideia daukagu (…). Ready-madearen ideia ere badaukagu, eta Marcel Duchampek sortutako arte kontzeptualaren ideia ere bai. Bai, dadaistek sortutako collagearen eta konkretismoaren ideia daukagu… Baina dena, Cagerengana eta haren prestatutako pianora doa, soinuen collagea dena".*[602]

135. George Maciunas. George Brechten *Incidental Music*en interpretazioaren argazkia, 1961

1962. urtean, Arthur Koepecke-k argibide hauek eman zituen lan egin bitartean musika sortzeko: *"Edozein disko har ezazu, eta 5. eta 10. ildoen artean kola tanta bat jar ezazu, orratza bertatik pasa ez dadin. Interpretatzaileak probetxuzko lana egingo du, esaterako, zorua garbitu, diskoak soinua egiten duen bitartean, eta orratza ildo berean gelditzen denean, behin eta berriro errepikatzen, interpretatzailea disko-jogailura hurbilduko da, eta orratza hasieran kokatuko du, eta lan egiten hasiko da berriro ere, orratza harrapatuta gelditu arte, eta horrela, `ad infinitum´".*[603]

[602] Ibidem. 229. or.
[603] Ibidem. 230. or.

Argiro, nahiz eta argibideak egon, zaila zen ekintzaren emaitza erabat aurreikustea.

Soinuak sortzen zituzten lanek ez zituzten beti soinu musikalak sortu behar. Batzuetan, soinua entzungarria ere ez zen. Soinu batzuk *intzidentalki*[604] sorrarazten ziren, George Brechten 1961. urteko *Incidental Music* pieza bezala. [605]

1959. urteko *Drip Music*en, Brechtek hainbat argibide eman zituen.[606] Eta 1963. urteko *Water Yam*en, jarioaren norabidea alderanztu zuen, eta, horrela, ura eskuko eskailera batetik behera, tronpa edo tuba baten ahora botatzen zuen.

*Fluxus performance*etan, askotan, musika tresnak musikalak ez ziren beste objektuek laguntzen zituzten. Bengt Af Klintberg-en *Twenty-five Orange Events* piezak halaxe esaten zuen: *"Planteatu, lehenengo eta behin, zein objektu lotuko zenukeen laranja batekin. Jo ezazu nahi duzun denboran zehar. Edo, jotzen zaudela, antzeman ezazu".*[607]

Argibide horiek errepresentazioaren eta ironiaren jolasa izan nahi zuten. Bi ezaugarri horiek, zoria, bizitzaren eta artearen arteko konjuntzioarekin batera, *Fluxus*en garapenean oinarrizkoak izan zirela ikusi da. Eta atal honen hasieran esan denez, *Fluxus* ekintzak gaur egungo artearen oinarria izan zirela baiezta daiteke.

---

[604] Brechtek halaxe azaldu zuen *intzideltasuna*: *"Babarrun guztiak, arreta guztia jarriz, tekletan itsasten saiatzen zara, behintzat nik horrela egiten dut. Horrela, edozein soinu intzidentala da. Ez da nahitazkoa, ezta nahigabea ere ez. Eta babarrunak itsasten dituzun bitartean, do bat edo la bat jotzen baduzu, ez dauka zerikusirik egiten ari zarenarekin. Garrantzitsuena, zu babarrunak zinta eransgarriarekin itsasten ari zarela da".* Hitz hauek Duchampen exazolaren estetikara daramate. Ibidem. 231. or.

[605] *"MÚSICA INCIDENTAL*
Cinco piezas para piano,
ejecutables sucesiva o simultáneamente,
en cualquier orden o combinación, juntas y con otras piezas.
1.
La banqueta del pianista se ladea sobre su base
apoyándose en una parte del piano.
2.
Dados de madera.
Hay un solo dado colocado en el interior del piano.
Luego se coloca otro encima, y un tercero sobre el
segundo, y así sucesivamente, de uno en uno, hasta
que por lo menos un dado se cae de la columna.
3.
Fotografiar la situación del piano
4.
Dejar caer tres judías o guisantes crudos, uno tras
otro, sobre el teclado. Pegar las semillas que
queden sobre el teclado a la tecla o teclas más
cercanas con un solo trozo de cinta adhesiva.
5.
La banqueta se coloca del modo adecuado [sic] y el
Intérprete se sienta". Ibidem. 231.-232. or.

[606] *"MÚSICA DE GOTEO (ACCIÓN DE GOTEO)*
Para una acción individual o múltiple.
Disponer una fuente de cualquier tipo que gotee agua sobre un recipiente vacío de modo que el agua caiga en el interior de éste.
Segunda versión: goteo". Ibidem. 232. or.

[607] Ibidem. 233. or.

6.2.4. Bat-batekotasuna

"Bat-bateko uneari honako hau esan ahal diodanean: geldi zaitez, une, hain ederra zara, ezen nire arima entregatuko nizukeen…"[608] (Johan Wolfang Goethe)

Berehala, unean, atzerapenik gabe gertatzen den zerbait bezala ulertzen da bat-batekotasuna. Horrela, bat-batekotasunak hemen eta oraina dakartza, askotan iragankorra, intuitiboa, eta, ondorioz, akatsak ekar ditzakeena, edo gutxienez, ezustekoa ekar dezakeena.

Balio kokatzaileak funtsezko lekua betetzen du bat-batekotasunean, eta prozesua proiektuaren gainetik jartzen dela dirudi, aurreko prestakuntza egon arren, bat-batekotasunak unea eta zoria aldarrikatzen dituelako.

Orain arte aztertutako baliabide gehienek bat-bateko izaera nabarmena izan zutela esan daiteke. Prozedura surrealistek, argazki teknika esperimentalek, *polaroid*ak eta ekintzazko arteak uneari, egitearen hasteari eta prozesuaren garapenari garrantzi nagusia eman zietela agerian utzi da. Inprobisazioari buruzko atalean, berriz, bertsolaritzaren berehalako izaera ere ikusi da.[609]

Artistaren tailerretik kanpo, eta ausazkotasunari dagokionez ezer baino modu ageriagoan, zalantza kontrolatzeko zailtasun handiak dituen kokalekua dago. Kalea adierazi nahi da, hots, eraikinetako fatxadetan, espazio publikoetan gertatzen diren adierazpenak. Adierazpen horien eta zoriaren arteko erlazioa aztertuko da ondoren.

6.2.4.1. Pintura murala. Freskoa

Freskoa pintura mural mota bat da, eta pintura muralak pareta edo horma baten gainean egindako pinturari so egiten dio. Beraz, pintura murala erabat lotuta dago arkitekturarekin, eta horren parametroen mendekotasuna erabatekoa da.

Pintura muralaren prozesuari dagokionez, prozesuak berak aldez aurreko irudi eta zirriborro anitz egitea, espazioarekiko malgutasuna eta taula edo oihala kontrolatzea baino zailagoa den azalera batera moldatzea eskatzen du. Espazio kurboetara egokitzeak, angelu zailek eta eskala aldaketek, hormaren gaineko pintura aurreko irudian planteatutakoa baino konplexuagoa bihurtzen du, eta horrek, pintorearen aldetik, moldaketa fisiko eta psikologiko handiagoa eskatzen du.

[608] GOETHE, Johann Wolfgang von. *Fausto*. [Primera Parte: 1808; Segunda Parte: 1833]. Edicomunicación. Barcelona, 1994.
[609] Ikus 6.2.3. atala.

Halaber, konplexutasun hori handitzen doa pintura muralaren hainbat teknikaren arabera. Esaterako, freskoak eskatzen duen aurreko azaleraren prestakuntza eta pinturaren aplikazioaren berehalakotasuna zeharo lotuta dago atal honetako gaiarekin. Giorgio Vasari-k honako hau adierazi zuen Kapera Sixtinoaren lan prozesuaren behar eta ezbeharrei buruz: *"(…) lanaldi bakarrean eszena osoa egitea… Obra karea oraindik freskoa dagoela burutzen da, aurreikusitako aldea bukatu arte… Horma hezearen gainean aplikatutako koloreek sortzen duten efektua, horiek lehortzen direnean, desberdina da… Fresko gisa landu denak betirako irauten du, baina lehor dagoenean berrukitutakoa, belaki batekin kentzen da (…)"*[610]

Vasariren aipuan, freskoaren prestakuntzak koloreen bustidura dakar. Berehalakotasunarekin lotutako freskoaren ezaugarri horrek, iraunkortasuna posible egiten duen heinean, akatsen zuzenketa gaitzesten du. Hortaz, freskoak ez du "damurik" onartzen. Horra hor, teknika honen uneko izaera.

Zailtasun horiek freskoaren aldetik inprobisazioa eta naturalaren kopia ukatzea dakarte. Horregatik, aurreko zirriborroak ezinbesteko tresna bihurtzen dira. Aurreko irudi horien bitartez, masen antolamendua, balio kromatikoak, intonazioa eta halako aldeak konpondu egiten dira. Kasu batzuetan, tamaina definitiboan egindako irudiak prestatu izan dira, eta arkitektura edo ornamentuen marrazketa konplexua paper lodiaren gainean egin izan dute. Aurreko lan hori zehatza ez denean, muralaren egitea zoria, akatsak eta ezbeharren eskuetan gelditzen da.

Horrez gain, askotan, freskoen tamaina handiak eskailerak eta laguntzaileak eskatzen ditu, eta ondorioz, pintorea beste faktore batzuen esku egoten da.

Hau guztia ikusita, akatsaren posibilitateak fresko bat egitean, koadro bat burutzean baino gehiago direla baiezta daiteke; beharrezko teknikak eta trebetasuna handiagoak dira, eta euskarri naturalaren erreakzioek artistaren kontrol osoa nolabait mugatu egiten dute.

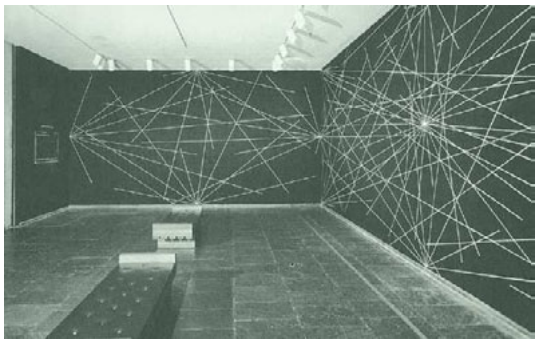
Horrela, berehalakotasuna freskoaren funtsezko ezaugarria da. Ezaugarri horrek, gaur egun, funtzio nabarmenagoa du, genero tradizionalen arteko apurketak eta erakusketa espaziotan parte-hartzeak bultzatuta. Berehalakotasunak are eta garrantzi handiagoa hartzen du kaleko hormetan gauzatzen diren pintura muraletan eta *graffiti*etan; askotan gainera, ilegalak izaten dira.

Pintura murala helburu politiko, sozial, apaingarri, erlijioso eta didaktikoetatik askatzen denean, berehalakotasunak eta zoriak leku nagusia izan dezake. Hala ere, horrek ez du esan nahi aurreko prestakuntzarik ez dagoenik. Aitzitik, oro har, aurreko prestakuntza egon ohi da.

Gaur egungo pintore askok euren erakusketak aretoetako hormen gaineko muralekin osatzen dituzte. XX. mendean, halako parte-hartzea gauzatu zuen artistetako bat Sol Lewitt izan zen; askotan,

[610] VASARI, Giorgio. *Las Vidas de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*. Editorial Cátedra. Madrid, 2002.

lanaren burutze ia osoa laguntzaileen eskuetan utzi zuen. Izan ere, laguntzaileek haren argibideei jarraitzen bazieten ere, nahi zuten moduan irudikatzeko askatasuna zuten. Askatasun horrek zorirako eta akatserako, edo behintzat desbideratzerako, lekua uzten zuten. Ondoren aztertuko da.



136. Sol Lewitt. *Paretako irudia #305*, 1977
Irudi murala

Wall Drawing #305 obran, Sol Lewitten argibideak oso sinpleak ziren. Hasteko, marrazkilariek eurek zoriz aukeratutako ehun punturen kokapena zehaztu behar izan zuten. Horrela, beltzez, 100 puntu irudikatu zituzten, eurek erabakitako sistema baten bitartez, eta, ondoren, lerro zuzenen bidez elkartu zituzten puntu horiek. Horrez gain, puntu horiek ezarritako azalpen txiki batekin lagunduta zeuden.[611]

Pintura garaikideko erakusketek arreta handia jartzen diote erakusketa aretoaren espazioari, eta, horregatik, askotan, koadroen antolaketa osatzen duten hormaren gaineko parte-hartzeak gauzatzen dituzte. Jolasean bezala, erakusketa horien luzera mugatuta dago, eta berehalako izaerak funtsezko garrantzia izaten du. Zoriaren parte-hartzea era honetako lanetan artista bakoitzaren teknikaren araberakoa da. Katharina Grossi-ren kasuan, espraiarekin egindako pinturak ausazkotasuneko berezko elementua gordetzen du. Aitzitik, Stéphane Dafflon-en lanean, elementu oro kontrolatuta dagoela antzematen da, eta pintura lauaren erabilerak kontrol hori errazten du.

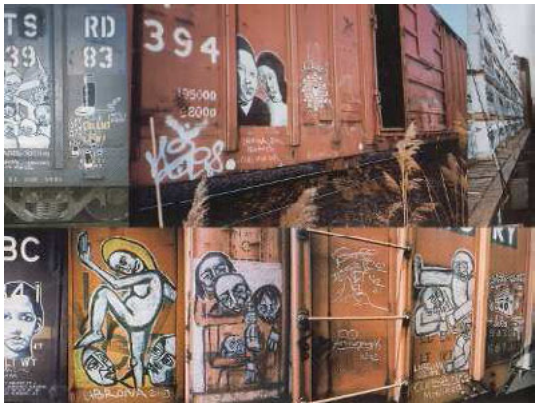
137. Katharina Grossi. *Cheese Gone Bad*, 1999
Akrilikoa spray gisa, pareta eta sabai gainean.
Chinati Foundation, Texas

138. Stéphane Dafflon. Parte-hartzea kolekzionista baten etxean, 2000
Akrilikoa pareta gainean

Askotan legalak ez diren kaleko hormetan egindako parte-hartzeak ere aipagarriak dira. *Graffiti*aren praktikan bezala, kaleko pintore horiek jazarrita egon ohi dira; horregatik muralak burutzeko berehalakotasuna eta bizkortasuna oso garrantzitsuak dira. Kaleko pintore horietako batzuek koadroak

[611] Sol Lewitten obra honetan, konpartitze modua batez hitz egin liteke. Ikus 6.2.1.1.6. atala.

egiteak mota honetako kaleko esku-hartzeekin partekatzen dituzte. Argiro, kaleko esku-hartze hauetan, giroaren eragina eta medio naturalaren eboluzioa ez dago pintorearen esku, eta horrek, haren lana, nahigabe, eraldatu egiten du.



139. Labrona-ren parte-hartzea treneko bagoietan

140. Federico Herrero. *Paisaia*, 2001
Olioa horma gainean

6.2.4.2. Hiriko esku-hartzea

Street art ingeles terminoak kalea kokaleku duen edozein adierazpen artistikoari egiten dio aipamena, normalean legez kanpo egiten dena. *Graffiti*a, lehenbizi eta molde, pegatina edo kartelen bitarteko parte-hartzeak, bigarrenez, kaleko artearen ohiko adierazpen gisa uler daitezke. Praktika horiek eskatzen duten berehalakotasuna ilegaltasunak dakar. Horrez gain, ilegaltasun horren ondorioak egitearen bizkortasuna, arriskua eta ezustea ere badira. Halaber, horrek guztiak, askotan, obra bukatzeko ezintasuna dakar.

Era horretako parte-hartze artistikoen jatorria haitzuloetako pinturan topa daiteke. Izan ere, moldeen erabileraren praktika -*stencil*- antzinako txantiloiz pintatzearen[612] teknikatik dator.

Atal hau planteatzeko orduan, helburu politikoak eta sozialak ez dituzten adierazpenetan jarriko da arreta, zentzu horretan, helbururik gabeko helburua den jolasetik hurbilago dagoelako. Praktika horien artean *graffiti*a nabarmenduko da.

[612] Txantiloiz pintatzea azalera batean irudi bat estanpatzean datza, tintaren jarioa erregulatuz eta inpresioa zonalde batzuetara bakarrik mugatuz.

6.2.4.2.1. *Graffiti*a

*Graffiti*a "egiteaz egiteaz" ideia aldarrikatzea da ezer baino gehiago, hots, jolasaren balio dinamikoa adieraztea. *Graffiti*a kaleko euskarrien gainean norberaren izena ahalik eta maiztasun handienaz idaztea da. Izan ere, *graffiti* idazleen helburuak, hots, euren izena behin eta berriro idazteak, izaera birbaieztatzailea dauka: *"(…)`mugitzeari´, `zure izena hedatzeari´, eskainitako garrantzi bitxia".*[613]

141. Ponpeiako horma baten gaineko *graffiti*a
K.a. VII. mende inguruan

Berez, *graffiti*ak jatorri herrikoia du. *Graffiti* terminoa, berez, *sgrafio* latineko hitzetik dator, eta jada Ponpeiako eraikinetako hormetan egiten ziren inskripzioetan du funtsa. Esaterako, inskripzio horien bitartez, gizon batek emakume bati bere maitasuna jakinarazten zion, edo, adibidez, taberna batean izan beharreko jarrera egokiari buruzko aholkuak ematen zituzten. Argiro, ez zegoen hormaren aurreko prestakuntzarik, eta emaitzak nahiko traketsak ziren.

*Graffiti*a idazteko hainbat modu daude, eta zoriaren esku-hartzea horiek egiteko orduan modu horien oinarrizko ezaugarriaren araberakoa da.

142. Espraiarekin eta errotulatzaileekin egindako sinadurak

*Tag*ak edo sinadurak bizkortasunez egin ohi dira, gehienetan trazu eta kolore bakarrarekin. 1960ko hamarkadaren hasieran, espraia erabiltzen zen, baina gaur egun errotulatzaileak erabiltzen dira batez ere, akatsen hobeto kontrolatzen uzten dutelako. Zorrotadak, esaterako, ez daude begi onez ikusita; horregatik, zehaztasunaren aldeko edozein tresnak harrera ona izan ohi du.

Zentzu horretan, jarrera bitalistaren eta estetizistaren arteko kontrakotasuna sortzen da, *graffiti* idazleek, oro har, zoria eta ezustea ukatzen baitituzte.

Bestalde, *throw-ups* delakoak egitean, kalitatearen gainetik, kantitatea hartzen da kontuan. Horregatik, akatsak ez daude horren gaizki ikusita. Modu bizkorrean eta sinplean burutzen dira; bi edo hiru hizkiko unitateak izan ohi dira, nahiko biribilduta, ahalik eta esprai gutxienarekin pintatzen direnak.

[613] CASTLEMAN, Craig. *Los graffiti*. Hermann Blume. España, 1987. 28. or.

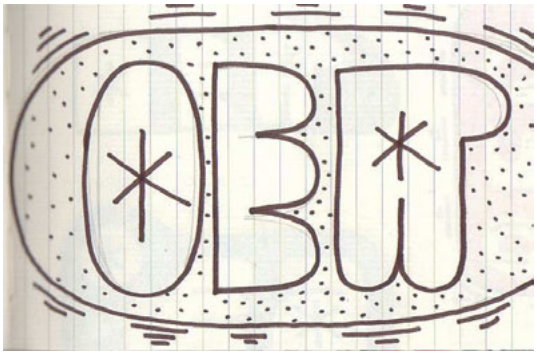
Trenen bagoietan pintatutako lau hizkietako lanak “obrak” deitzen dituzte, hori egiteak dakarren arriskuak trebezia handia eskatzen baitu.

Hala eta guztiz ere, estiloa, forma eta metodologia bigarren mailako ardurak dira, oinarrizko helburua kalean zure izena agertzea baita. Tray 168ren hitzetan: *“Estiloak ez dauka garrantzirik, zure izena, maiztasunez agertzen ez baldin bada”.*[614] *Graffiti*ak, idazteko prozesuaren aldarrikapen bezala, berehalakotasunaren eta ezustearen kontzeptuak ditu bere baitan.

Hala eta guztiz ere, *graffiti* idazlearentzat bere praktika jolasa baino gehiago da. Izan ere, “jostailu” hitza erabiltzen dute idazle gazte edo txarren lana izendatzeko. Berez, teknika eta trebetasuna oso garrantzitsuak dira haientzat.

Nahiz eta metroa edo horma pintatzen dituenean *graffiti* idazlearentzat zalantzagarritasuna eta ezustea garrantzitsuak izan, aurretik irudi anitz egitea berezko lana ere badela aipatu behar da. “Estilo ona” aintzat hartzen da, eta, horregatik, koadernoetako irudien bitartez lortutako trebetasuna oinarrizko jarduera bihurtzen da *graffiti* idazleentzat.

Hala ere, aurreko praktika horren garrantziaren gainetik, kalean erakusten den nagusitasuna azpimarratu beharra dago. Laburbilduz: *“`Erredura´ bat metroan egiteko, estilo ona, espraiaren teknikarekin trebezia, eta bazterbide eta kotxetegietan egoera zailetan harrapa ez dezaten tentuz eta bizkortasunez lan egiteko gaitasuna eduki behar du idazleak”.*[615]



143. *Graffiti* idazle baten izena *black book*ean

144. *Graffiti* idazle beraren irudia hormaren gainean

Aipatutako baldintza desegoki horiek *graffiti*aren ezaugarri nagusiak dira. Esan denez, *graffiti*ak dakarren legez kanpokotasunak sinadurak bizkor eta askotan argitasun gutxirekin egitea ekartzen du. Ondorioz, sinadurak, askotan, bukatu gabe gelditzen dira, edo akatsak izaten dituzte. Horri, kotxetegiak pintatzeak dakartzan arriskuak gehitu behar zaizkio. Esaterako, mekanikoek etengabe mugitzen dituzte geldirik dauden trenak. Horrek arrisku gehien hartu dutenen arteko lehia eragiten du. Gaur egun, ekintza

[614] Ibidem. 29. or.
[615] Ibidem. 33. or.

gisa ere dokumentatu ohi da. Hala eta guztiz ere, tentsio hori, hordigarritasunaz eta plazeraz gain, praktika honen bereizgarria dela dirudi.

Ilegaltasunari dagokionez, erabiltzen diren materialak lapurtutakoak direla ere azpimarratu behar da. Horrek firmaren kolorea, jarioa eta forma mugatzen ditu. Zentzu horretan, *graffiti*ak zoriarekin du harremana, azkeneko emaitza ez baitago beti lapurraren eskuetan, eskaintzen zaion aukeretan baizik.

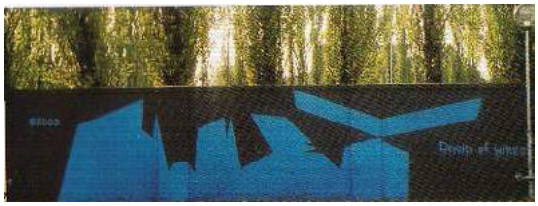
Hala eta guztiz ere, horri zenbait *graffiti* idazleren bihurketa kontrajarri behar zaio. Horietako batzuk egintza publikoetako muralen pintore edo diseinatzaile gisa kontratatu ohi dituzte. Horrela, euren lanak berehalakotasuna aldarrikatzen jarraitzen badu ere, legaltasunak ziurgabetasuna murrizten duela esan liteke.

Graffiti idazle askori ilustrazioak, argazkilaritza, kaligrafian edo pintura interesatzen zaie. Artearen historia ere inspirazio iturri izan daiteke idazle batzuentzat. Lee-ren testu batean, *graffiti*a eta kobazuloetako irudien arteko honako analogia hau irakur daiteke: *"(…) hain aurreratuak ziren, ezen, animaliak irudikatzen zituztenean (…), haitzuloaren kanpoaldean ezin zutela egin baitzekiten, horregatik sakonenera joaten ziren, betiko iraungo zuen leku batean irudikatzeko. Eta guk, antzeko zerbait egiten genuela pentsatu nuen. Geldirik dauden trenetara heltzeko tuneletan sartzen garenean, batzuetan sinadura bat egiten dugu, urteetan zehar bertan geldituko dena".*[616]

Fred idazleak ere antzinako artistekiko harremana halaxe azaldu zuen: *"Lehenengo kristauak bezala, katakunbetara jaitsi eta bertan Kristoren irudi ederrak pintatu zituztenak… Ezin zuten egin (…). Baina egiten jarraitzen zuten. Denetarako prest zeuden".*[617]

Beste alde batetik, *graffiti*aren iraunkortasunari buruz, *graffiti* idazlearen esku zeharo ez dagoela esan behar da. Horma bat eraitsi edo kotxetoki bat garbituko ote duten zalantza beti dago hor. Horregatik, *graffiti*a praktika iragankortzat hartzen da, eta, ondorioz, argazki dokumentuak garrantzi handia hartzen du. Idazleak euren sinadurak mantentzen saiatzen dira; horrela, norbaitek "ezabatzen" dituenean, gainetik berridazten dute. Gainjartze horrek euskarria eraldatzen du, eta ezusteko emaitzak sortzen ditu.

[616] Ibidem. 75. or.
[617] Ibidem. 75. or.



145. *Graffiti* idazle baten lana horma batean

Aipatu denez, *graffiti*a kaleko esku-hartzea den heinean, inguruaren eta euskarriaren menpe dago. Kotxetoki bateko leihoak edo horma baten inguruko paisaiak ez dira *graffiti* idazleak kontrola ditzakeen faktoreak.

Nahiz eta *graffiti* idazle asko euren praktika arte gisa ez ulertu, erabiltzen dituzten materialek, aurreko prestakuntzak, aintzat hartutako trebeziek eta azkeneko emaitzek harreman estuak dituzte jarduera piktorikoarekin. Horrez gain, eta azaldu denez, berehalakotasunak eta zori erlatiboak kontuan hartzera behartzen dute.

Beste alde batetik, aintzat hartzekoa da ardura gabeko egite dinamiko gisa aldarrikatutako praktikaren estetizismoaren aldeko garapena. Nahiz eta *graffiti*aren praktikak berehalakotasuna eskatu eta izenaren etengabeko agertzeari lehentasuna eman, azkeneko emaitzaren aurretik gauzatutako prestakuntzak eta idazlearen trebeziari eskainitako garrantziak "ondo egina" dagoen ideiaren nagusitasuna areagotu egiten dute.

6.2.4.2.2. *Stencil*a

Kapitulu honen hasieran aipatu denez, gaur egun *stencil* edo moldeen bitarteko adierazpen plastikoa antzinako txantiloiz pintatzearen praktikatik dator.[618] Berez, praktika honek haitzuloetako lehenengo adierazpenetara egiten du atzera. Praktika hori gauzatzeko, eskua ireki eta hormaren kontra jartzen zuten, eta ahoarekin edo kanabera batekin putz eginez, pigmentua eskuaren ingurutik hedatzen zuten.

146. *Eskuen kobazuloa*, K.a. 7350. Santa Cruz, Argentina

Argentinako *Eskuen Kobazuloa* aipatu behar da. Kobazulo honetan, estanpatutako hainbat eskuren irudiak pilatzen dira, itxuraz, ausaz. Espazioko testura eta forma dira eskuen bitarteko konposizioa eta erritmoa baldintzatzen dutenak.

Aipagarria da eskua horma batean horrela adierazteak dakarren keinuaren zentzu ludikoa, intuitiboa eta berehalakoa. Prozedurari dagokionez zeharo berdina ez bada ere, haurtzaroko lehenengo adierazpenetako bat izaten da eskuak zikindu eta arrastoa azalera hurbilenean uztea.

[618] Ikus 612. aipua.

Halaber, moldeen erabilera antzinakoenetakoak Txinan aurkitu dituzte. Bertan, artisauek, zonalde positibo eta negatibo moduan jarrita, paperetara kolatutako emakumeen ileak erabiltzen zituzten, eta, horrela, seriatutako irudiak, apaingarriro, oihal batera transferitzen zituzten. Izan ere, moldeen funtzio arruntenetakoa funtzio apaingarria da. Egiptok, Txinak, Europako Erdi Aroak, *Art Nouveau*k eta *Art Déco*k erabilera hori eman zieten molde hauei.

XX. mendean, helburu sozial eta politikoarekin hasi ziren erabiltzen *stencil*ak. Bigarren Mundu Gerran zehar, mugimendu faxistak propaganda egiteko medio gisa erabili zituen, eta, aurrerago, 1970eko hamarkadan, hainbat herritako iraultzetan erabili zituzten. Vietnamgo gudaren garaia zen, eta politika sozial ezegonkorrek *1968ko Frantses Maiatza*ko protestak eragin zituzten, besteak beste. *1968ko Maiatzean*, gazte konformagaitz ugarik esaldi poetiko ezagunen bitartez adierazi zituzten euren ideiak: *"Irudimena boterera"* edo *"Errealistak izan, ezinezkoa eskatu"*.

Kaleko adierazpen gisa, tradiziozko frantses pinturaren eraginpean, *stencil*ak 1980ko hamarkadan izan zuen unerik gorena Pariseko kaleetan.

*Graffiti*a eta horma gaineko pintura murala bezala, jatorritik, *stencil*a espazio arkitektonikoaren menpe egon da. Horrez gain, euskarrien testura, ondoko adierazpen piktorikoaren eta jendearen lekualdaketaren eraginpean egon da.

Berriro ere, balio bakanak, ikusle bakoitzaren pertzepzioak, funtsezko garrantzia hartzen du, espazio publikoan gauzatzen den berariazko edozein adierazpenetan bezala. *Stencil*ak ez dira autonomoak izaten, espazio arkitektonikoarekin eta gainerako artistek utzitako lanekin "jolasten" baitira.

Praktika honen ezaugarri nagusia bere izaera sistematikoa da. Molde bera, hainbat lekutan, ehunka irudi egiteko baliagarria izan daiteke. Baina emaitza ez da inoiz bera izango, nahiz eta moldea bera izan. Emaitza ez dago pintorearen teknikaren eskuetan bakarrik; prozedurak eskatzen duen berehalakotasunak, moldearen narrio eta euskarriekin batera, *stencil*a erabat berdina ez izatea bultzatzen du. Eta bertan zoriak hartzen du parte; artistaren kontrolpean ez dagoen desberdintasun horretan.

Moldeen erabileran, Bansky artista ospetsuenetako bat da. *Graffiti* idazlea izan zen, baina *stencil*arekin lan egiten hasi zen, bere taldekideek motelegi pintatzeagatik kanpo utzi zutenean.

Umorea bere lanen bereizgarria da. Duela urte batzuk, bere pinturak Louvren eta Tate Galleryn agertu ziren, eta berehala desagerrarazi ere bai. Bankyk honako hau esan zuen: *"Hautapen prozesutik*

pasatu beharrak obra bat bertan izateko nahiko aspergarria izan behar du; askoz dibertigarriagoa da, bertara heldu eta obra zuk kokatzea".[619]

147. Banksy. *Stencil*ak kotxetokietan

148. Banksy. *Stencil*aren bitarteko esku-hartzea Louvren

Horren guztiaren paradoxa da orain Banskyren lanak hormetatik erauzi eta diru kantitate handiengatik saltzen direla.

Gaur egun, kaleetako paretak eta eraikin askoren barrualdeak *stencil*ez beteta daude. Askok izaera politiko nabarmena dute. Beste asko, aldiz, jolas, dibertimendu gisa eta agintarien kontra planteatuta daude.

Hortaz, ikusi denez, aztertu diren *graffitti*aren eta *stencil*aren kasuetan, zoria euskarriaren aldakortasunaren eraginez agertzen da. Hau da, hiria noraezean ibiltze baten tokia denez gero eta egilea bertan mugitzen denez gero, bestelako inguru eta testuinguruak topatu eta euren lana horiekin harremanetan jartzen dute. Horrez gain, *graffiti*an inprobisazioak garrantzia du; *stencil*ean aldiz, ez.

6.2.4.3. Egoeren eraikuntza

Nahiz eta egoeren eraikuntzaren ideia hiriarekin zeharo lotuta dagoen, jarraian ikusiko denez, *graffiti*aren eta *stencil*aren hiriarekiko loturarekin alderatuta, desberdina da.

Egoeren eraikuntzaren ideiak *Internazional Situazionista*n du jatorria, eta horrela definitu zuten: *"(…) bizitzaren unea, batasuneko giroaren eta gertaeren jolasaren taldeko antolakuntzak konkretuki eta nahita eraikitakoa (…)".*[620] Hiria, orientazio gabeko mugimendu nomada eta kaotiko gisa ulertzeak berehalakotasuna eta hiritarrek beraiek obraren parte izatearen ideia dakar; jolasaren balio dinamikoa aldarrikatzen du.

[619] GANZ, Nicholas. *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2004. 139. or.
[620] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna*". Op. Cit. 188. or.

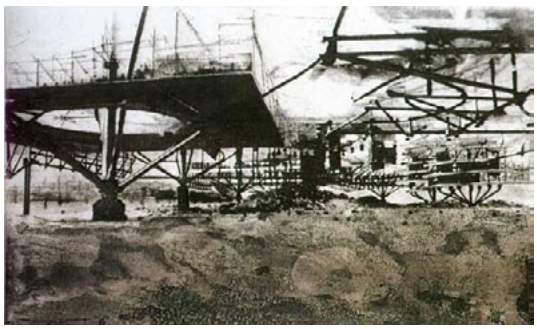
*Internazional Situazionista*ren fundatzaileen artean, Guy Debord, Constant arkitektoa eta Asger Jorn-en mailako artistak nabarmen daitezke. *Internazional Situazionista*k abangoardietako aurreko zenbait mugimendu batu zituen, CoBrA, esaterako, eta 1957. urtetik 1972. urtera arte iraun zuen, nahiz eta ondoren, bere kideek lan egiten jarraitu zuten.

*Internazional Situazionista*ren abiapuntua gizartearen eraldaketa iraultzailera bideratutako taldeko jarduera izan zen. Horri eguneroko bizitzara igaro behar zuen jolasaren nozioa gehitu behar zitzaion. Hau da, askatasunak aisialdia barneratu behar zuen.

Berez, Marchán Fizen ustez, *Internazional Situazionista* surrealismoaren alde progresiboenaz jabetu zen, batez ere askatasun osoaren aldarrikapenaz eta eguneroko bizitzaren parte-hartzearen saiakerez, eta jolasa, berrikuntzen etengabeko esperimentazioa eta etorkizunaren aukera ludikoak aldarrikatu zituen. Baina jolasa, printzipio estetiko gisa baino gehiago, existentzia beraren gidari bezala hartu zuen.[621]

Egile situazionistek forma artistiko tradizionalak gainditu behar zirela uste zuten, baina ezezkortasunean jausi gabe.[622]

Horrela, ijitoen komunitate nomada baten antolakuntza soziala ikertu ondoren, Constantek, 1958. urtean, *Ijitoen kanpamentu baterako maketa* sortu zuen. Proiektu horren ondoren beste hainbat proiektu eskultoriko etorri ziren.[623]



149. Constant. *New Babylon*, 1971
Akuafortea eta akuatinta paper gainean. 14,5 x 23,6 cm

New Babylon, espazio sozial gisa planteatuta, aurrera eramandako situazionisten proiektu bakarrenetakoa izan zen. Estruktura erraldoien segida zen, bizilagunen beharrak ase ahal izateko barnetik antolatzeko aukera eskaintzen zuena. Aldaketarako malgutasun horrek lotura estua zuen jolasaren izaera dinamiko eta dibergentearekin.[624]

Horrela, Constantek, Lefebvre-ren “hiri egituraren” nozioari forma eman zion, hots, definitu gabeko hedapen geografikoari, zentro eta periferiarik gabekoari. Constantek jolasa eta sormenaren balio transformatzaileak aldarrikatu zituen: *”Erabilera ludiko gorenetarako teknologiaren ikerketa, etorkizuneko*

[621] Ibidem. 187. or.
[622] Planteamendu horrek Huizingak gizakiaz duen kontzepzioan du jatorria. Horren arabera, gizakia, *homo-ludens* gisa ulertzen da, eta jolas, kultura era zibilizazioaren eraikitzaile gisa.
[623] Maketa horiek, taldean, *homo ludens*aren bizileku aldagarri gisa, Constantek askatutako urbanismoaren ideiara daramate.
[624] Ikus 5.3.2.5. eta 5.3.2.8. atalak.

gizarteak eskatutako urbanismo unitarioaren sorkuntzarako zeregina da… Giza bizitzaren antolakuntzan, soluzio ludikoen falta absolutuak sormen mailako urbanismoaren garapena moztu du, eta auzo berrien gehiengoen itxura txiroa eta emankortasun gabea egoera honen testigantza ikaragarria da".[625]

Hirigintzako gizatasunik gabeko planteamendu modernoaren aurrean, Constantek, teknologia eta prozesu hirigintzailea batuko zituen, oparotasun eta askatasuneko etorkizuna eskaintzen saiatzeko.

Kaosa, zoriaren eta jolasaren erakargarri gisa, bi "etxe labirintoek" osatutako *Jolasen Sektorea* izeneko zonaldeari buruz horrela hitz egin zuen: *"(…) urezko jolasak, zirko bat, dantza nagusia, enparantza zuria eta honen azpian enparantza berdea, beheko autopistetako trafikoaren bista ederra eskainiz… bi etxe-labirintoak gela anitzek, espazio hutsek eta irteerarik gabeko kale itxiek osatuta daude. Abenturazko espirituarekin ibil zaitezke bertatik".*[626]

Tradizio manieristatik datorren labirintoaren erabilera horrek Amsterdamgo *Stelijk Museum*eko zenbait areto labirinto bihurtzea eragin zuen. Costa Pinheiro-k *Citymobil* izeneko proiektua gauzatu zuen 1970. urtean. *Citymobil*ean, biztanleek hiria eraldatzeko aukera zuten, eta taldeko fantasia areagotuko luketen elementu mugikorrekin jolasteko aukera eskaintzen zuen.

Mundua eraldatzeko ekintzak "egoeren eraikuntzaren" ideian zuen jatorria. Eta egoera, hainbat aukeraren batuketa besterik ez zen. Oinarrizko ideia goreneko pasiozko kalitatea eskainiko zuten uneko giroak sortzean zetzan. Horren arabera, jolasak, zorizko osagaiak eta hordigarritasunak garrantzia hartzen zuten.

Ausazkotasunaren parte-hartzeari dagokionez, *Internazionala*k hauxe adierazi zuen bere artikulu batean: *"(…) Egoerak eraikitzea deitzen duguna, zatikako errealitate iragankorren antolakuntza dialektikoaren bilaketa zen, André Frankin-ek banakako `existentziaren planifikazioa´ deitu duena, zoria ukatzen ez duena, alderantziz, `berraurkitzen´ duena".*[627]

Egoeren eraikuntza delako hori ikuskizunaren nozio modernoaren hondamendiarekin hasi zen. Nozio moderno horren arabera, ez zegoen ikuslearen parte-hartzerik; antzerkian, esaterako, aktoreek dena zuzentzen zuten, eta ikusleek, haiek ezarritako modeloak jasotzen zituzten.

Ikusle pasiboaren ideiaren kontra eta artearen eta bizitzaren arteko bat-egitearen inguruan, 1947. Urtean, New Yorken sortutako *The Living Theatre* antzerki taldea nabarmen daiteke, "ausazkotasunaren

[625] HAINBAT EGILE. *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. Libero Adreotti y Xabier Costa Editores. MACBA. Actar. Barcelona, 1996.
[626] Ibidem.
[627] HAINBAT EGILE. *El despertáculo situacionista. El sentido del deterioro del arte.* 2000. 4. or. http://www.eldespertador.info/despierta/textdesper/textoN3/situax/deterioroarte.htm

antzerkia" edo "bizirik dagoen antzerkiaren" izenekin ere ezagutu zena. Aktoreak komunitatean bizi ziren, eta antzerkia, bizimodu legez ulertu zuten.

Oro har, 1970eko hamarkadatik aurrera, obran ikuslearen parte-hartze aktiboa aipatutako *performance*, *happening* eta instalazioen nagusitasunarekin gertatu zen. Ikusi denez, aldaera horietan, jolasean bezala, publikoaren eta aktoreen arteko banaketak desagertzera jo zuen, eta eskenatokiak eguneroko espazioetara lekualdatu ziren, egoerak sortzeko helburuarekin.

Situazionistentzat, egoeraren osagai iraultzaileak ikusleak heroiarekiko zuen identifikazio psikologikoa apurtzean zuen funtsa. Horrela, ikuslea ekintzarantz bideratzen zen, berezko bizitza gainazpikatu eta eraberritzeko gaitasuna eraginez. Egoera, eraikitzaileek bizi zezaten egina zegoen. Halaber, ideia hori oso lotuta zegoen bere planteamendu urbanistikoekin: kaleko espazioaren jarraitutasunik gabeko esperientzia subjektiboa aldarrikatu, denboraren gaineko espazioaren nagusitasuna zalantzan jarri eta, horrela, bizitako espazioaren bakantasuna eta autonomia azpimarratzen zen.

Artearen eta jolasaren arteko analogien atalean aipatu denez, biek ikuslearen balio bakana eta identifikaziozkoa aldarrikatu behar dituzte.[628]

Debord-ek *Internazionalaren* zeregina, *"(…) esentzia berriko jolas"*[629] legez definitu zituen. Eta jarraitu zuen: *"(…) askatasunaren eta jolasaren etorkizuneko erreinua bilatzen dugu".*[630]

6.2.5. Anomalia

Irudien sorkuntza, gizakiaren berezko jarduera izan arren, gutxi dira heldutasunean, modu profesionalean, zeregin honetara dedikatzen direnak. Merkatua eta moda artistikoak alde batera utzita, kategoria ofizialetan sailkatzen ez diren sortzaileak egon ohi dira. Menpeko kulturaren "normaltasunezko" parametroen arabera, sortzaile horietatik batzuk disfuntzionaltzat hartzen dira.

Oro har, anomalia garaiko korronte nagusien araberako forma horien lotura faltak ezartzen du. Baina, horren atzean, arrazoi soziala ere badago. Sortzaile hauek hainbat patologia -batez ere, buruko gaixotasunak- edo formaziorik eza izan ohi dute. Halaber, bazterreko fede edo kultura izan ohi dute. Dibergentziak, onartutakoa eta ezarritakoaren araberako desbideratzeak edo akatsak era honetako sortzaile taldea ikerketan barneratzera ekarri dute.

---

[628] Ikus 5.3.2.6. atala.
[629] MUÑOZ GUTIÉRREZ, Carlos. *Juegos virtuales: Identidad y subversión.* http://serbal.pntic.mec.es/munoz11/juego.htm 5. or.
[630] Ibidem. 5. or.

Ezaugarri komun gisa aipagarriak dira berezkotasuna eta berehalakotasuna. Horrek, espresio "kulturalaren" aurrean espresio "naturalaren" aldarrikapenarekin batera, zoria era honetako adierazpenen bereizgarri bihurtzen du. Horrela, Dubuffetek eta antzeko artistek, menpeko kulturaz nazkatuta, era honetako sortzaileen obrekiko interesa agertu zuten eta bildu ere egin zituzten.

Izan ere, Dubuffet bera izan zen, 1940ko hamarkadaren erdialdean, sinpletasunari, naturaltasunari eta hezkuntzarik ezari so eginez *Art Brut* terminoa asmatu zuena. 1963. urtean, hau idatzi zuen: *"Kulturaren plataforma arranditsuak eraikitzen direnean, eta sariak eta ereinotzak jausten hasten direnean, orduan, ahalik eta lasterren, alde egiteko unea da, bertan, artearentzat itxaropenik ez dagoelako. Espazio horretan, artea noizbait egin bazen, orain, bizkor alde egin du, haize berriak bilatuz, arteak onarpen kolektiboak sortutako giroari alergia baitio".*[631]

Era horretako adierazpenak, askotan, helburu terapeutikoen emaitza izan arren, artearen helbururik gabeko azken helburuaren ideia zalantzan jarriko lukeena, euren kutsu ludikoa eta zintzotasuna kontuan hartzekoak dira. Halaber, artearen esparruari zuzenki lotuta ez egoteak eta aintzat hartzea espero ez izateak, sormen prozesu horien eta jolasaren arteko harremana estutzen dute.

XIX. mendearen bigarren erdialdean, haurtzaroa, zorotasuna eta primitiboaren arteko zenbait lotura ezarri ziren. Horrek adimen gaixoen lanen balioa handitzea eta, europar artista modernoen eskutik, arte tribalaren deskubrimendua ere eragin zituen.

Postmodernitatearen eta kultura aniztasunaren garapenarekin, arreta handiagoa jartzen hasi zen desberdintasunaren politikan. Derrida-ren dekonstrukzioak *différence* hori hainbat dikotomiaren bitartez planteatutako Mendebaldeko pentsamenduan aurkitu zuen: izatea/ez-izatea, barnealdea/kanpoaldea, arrazionala/intuitiboa, berdina/bestea. Filosofoarentzat, desberdintasuna Mendebaldeko pentsamendu metafisikotik kanpo gelditzen denetik zetorren, eta aukeraren azkeneko baldintza zen.

Horrela, bazterreko adierazpenak -"bestea"- geroz eta garrantzi handiagoa hartzen joan ziren artearen mugen barruan. Horrek, aldi berean, hainbat arazo ekarri zituen, hala nola, adierazpen hauen onarpena eta integrazioa merkatu artistikoan.

Atal hau planteatzeko orduan, anomalia hiru ikuspuntutik aztertzea erabaki da. Alde batetik, artearen berezko arduratik eta gaietatik kanpo lan egiten dutenen adierazpen artistikoak ikertuko dira, hots, zoroen, artista popularren, artista erdiprofesionalen eta Mendebaldekoak ez direnenen sorkuntzak. Beste alde batetik, bazterreko artearen eta haurren artearen eragina ikusiko da Dubuffet, Picasso edo Kleerengan. Eta, azkenik, aurreko adierazpenetatik bereiziko dira artistikoki onartuta dagoenaren eta *outsider* delakoaren artean mugitzen diren sortzaileen lanak. Esaterako, Henri Rousseau eta Frida Kahlo-

[631] RHODES, Colin. *Outsider Art. Alternativas espontáneas*. Ediciones Destino. Thames and Hudson. Barcelona, 2002. 23. or.

ren obrak aztertuko dira. Azken atalean, Kahloren obraz gain, beste zenbait emakume artistaren lanak gehituko dira, nolabait merkatu artistikotik baztertuta lan egin dutenak. Karl Marx-ek azaldu zuenez, bazterreko artisten muturreko erantzunak desberdinak badira ere, *"(…) bizitzeak, produzitzeak eta harremanak sortzeak alienazioan bizi garela esan nahi baitu".*[632]

6.2.5.1. *Outsider* adierazpena: adimen gaixoen, tribuen eta haurren agerpenak

"Gaur egun, adimen gaixoak izeneko artea buruko osasunaren gordetzea izateak, lehen ikusian paradoxikoa, ez nau izutzen. Benetan, bere mezua faltsifikatzera jotzen duen guztia ukatzen dute, hots, kanpoko eraginak, kalkuluak, esparru sozialaren garaipenak edo porrotak, etab. Hemen, sormen artistikoaren mekanismoak edozein oztopotatik askatuta agertzen dira".[633] (André Breton. *Cardinal*, 1972)

Hitz horiekin, Bretonek, surrealistek irrikatzen zuten zoroen adierazpen artistikoaren zintzotasuna eta askatasunaren aldarrikapena egin zuen. Bretonentzat, benetakotasunak produkzioaren eta artearen harmenarekin lotutako giza balioen gaitzespena zekarren. Horregatik, merkatu artistikoaren parte izatea mugarik gabeko barnealdeko espresioaren adierazpen zuzena zen.

Dalíren metodo paranoiko-kritikoa ez bezala,[634] zoramenaren emaitzak diren irudiek, batzuetan, subkontzientearen askatasunari erantzuten dietela pentsatu ohi da; hala ere, errealitatearen printzipoetatik kanpo bizi izatearen emaitzak dira askotan. Gauza da, adierazpen horiek desberdinak suertatzen direla barnealdeko eta kanpoaldeko munduen kontzepzio "arruntarentzat". Zentzu horretan, zoriaz hitz egin liteke.

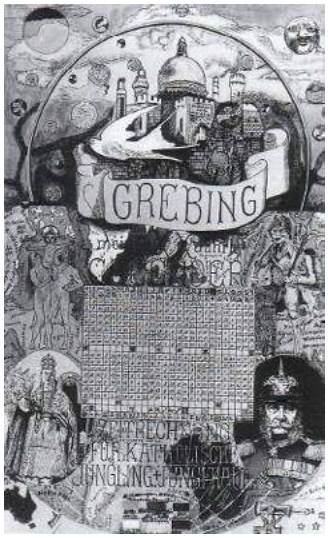
Egia bada gaixo psikiatrikoen sormenezko obra osasun zentro horiek bezain zaharra dela, adierazpen hauek ez ziren XX. mendera arte aintzat hartu. Hortaz, ez dira garai hartako irudiak kontserbatu. Dirudienez, gaixoek psikiatrikoetako hormak erabiltzen zituzten euskarri gisa, eta emaitzak konposizio erraldoiak eta hedagarriak izan ohi ziren. Adierazteko beharraren berehalakotasunean pentsarazten du horrek.

Garai postmodernoan jadanik, Michel Foucaultek "beraren" eta "bestearen" arteko harremanean sakondu zuen, eta "bestea" -zoria, dibergentea, desberdinarekin lotzen dena- zorotasun, sexualitate eta heriotzarekin erlazionatu zuen. 1960ko hamarkadan zehar, Foucaultek "berarekin" lotzen zuen diskurtsoa eta diskurtso horretatik kanpoko "bestea" aztertzen jardun zuen. Diskurtsoaren teoriaren bitartez, filosofoak, besteak beste, ospitale, zorotegi, kartzela eta eskola erakundeak zalantzan jarri zituen. Haren analisia ez zen bakarrik erakunde horien funtzionamenduan oinarritu; aitzitik, diskurtsoetan ere zuen

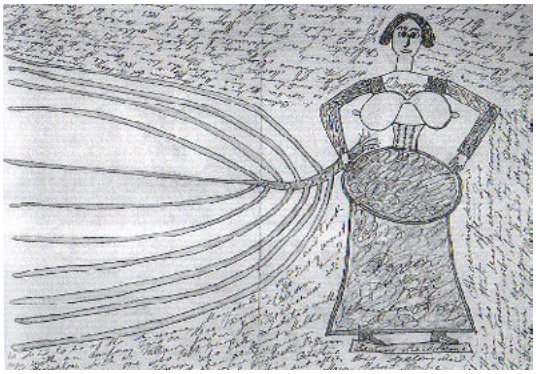
[632] HAINBAT EGILE. *Mundos interiores al descubierto*. Op. Cit. 51. or.
[633] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 44. or.
[634] Ikus 6.2.1.1.6.4. atala.

funtsa, hau da, gizakia zer den definitzen duten diziplinen lengoaietan. Lengoaia horiek, hots, boterearen lengoaiak diren burokrazia, administrazioa, medikuntza edo psikoanalisia, Foucaulten iritziz, gizartean gizakiaren onarpenaren baldintzak ezartzeko boterea dute. Hortik, zenbait indibiduo eta haien adierazpenen gaitzespena.

Ezagutzen diren adimeneko gaixoen adierazpenen artean, bi eratakoak dira aipagarriak. Alde batetik, burua galdu eta psikiatrikoan bere lan plastikoa garatu zuten artista ikasiak nabarmendu daitezke, hala nola, Josef Heinrich Grebing. Sortzaile horren lanak ilustratutako koadernoak, postalak, egutegiak eta gutun paperak ziren. Haren irudietan, ustelduta eta krisialdian zegoen munduari zentzu berria emateko nahia bereiz zitekeen. Beste alde batetik, Andew Kennedy eta antzeko artistak zeuden. Kennedy arotza zen, eta psikiatrikoan sartu eta bost urte geroago hasi zen irudikatzen. Gaur egun, bere "filosofia naturalaren aleen" 34 ilustrazio bakarrik gordetzen dira. Irudi horietan, izaera sexual eta erlijiosoko marrazkiak dira nagusi.



150. Josef Heinrich Grebing. *XX Nire mendearen egutegia. Gazte katolikoentzat kronologia Collage*a



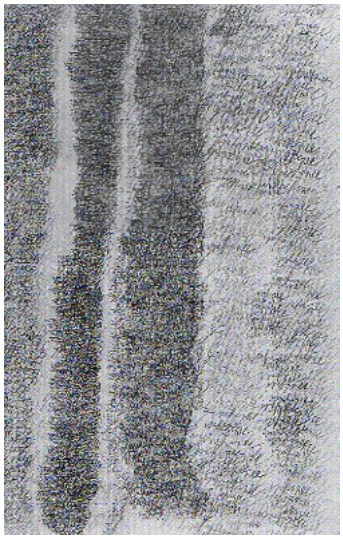
151. Andrew Kennedy. *Fabrikako neskamea*, 1890eko hamarkada. Arkatza paper gainean

152. Werner Voigt. *Die Alsterdorfer Passion*, 1984
Tenpera paper gainean. 200 x 400 cm

Berez, kutsu sexuala eta erlijiosoa adimen gaixoen lanen ohiko ezaugarriak dira. Gaixo horien barne instintuek fedearen eta gai sexualen edukien bitartez adieraztera bultzatzen dituzte. Horrez gain, zakil handiak eta bular erraldoiak marraztera jotzen ohi dute. Edo, aitzitik, organo sexualik gabeko figurak egitera.

Izaera erlijiosoari dagokionez eta usteldutako munduaren salbazio gisa, aipagarria da Werner Voight-en obra obsesiboa.

XX. mendearen hasieran, gaixo psikiatrikoen lanen erakusketak eta publikazioak egiten hasi zirenean, neurtutako irudien herritartzea bideratu zen. Adierazpen horietan, ezaugarri folklorikoak eta misteriotsuak bereizten ziren, benetako gaixoen irudiekin konparatuta, oso desberdinak zirenak. Freuden ikerketa psikiatrikoek gai honen inguruko lanen aniztasuna bultzatu zuten. Freuden hitzen arabera: *"(…) Kanpoaldeko errealitatetik baztertu dira, baina horregatik dakite barnealdeko errealitate psikikoari buruz gehiago, beste modu batean, guretzat harrapaezinak liratekeen gauzak deskubritu ditzakete".*[635]



153. Emma Hauck. *Senarrarentzat gutuna*, 1909
Arkatza paper gainean
61 x 10,3 cm

Hans Prinzhorn psikiatra zoroen artearen biltzaile nagusietakoa izan zen. Haren helburua gaixo hauen diagnostikoak ikertzea eta euren lanek artista osasun oneko lanekin zuten harremana aztertzea zen. Goi mailako eskizofrenia zuten gaixoen irudiak zirriborroak besterik ez zirela baieztatu zuen, medikuaren iritziz, konposizio aldetik, zentzurik gabekoak. Haurren trazuen zalantzagarritasunarekin alderatuta, irudi horietan itxurazko konfiantza eta asmoa nabarmentzen ziren. Gaixo horien berezko beste ezaugarria *horror vacui*a zen, hots, orrien gainazal osoa marrazkiez, hitzez edo keinuz betetzeko joera.

Marcel Réja-ren ustez, era honetako produkzioak jarduera artistikoa oro har ulertzeko gakoa eskain zezakeen: *"Zoroak apartekoak dira euren adinkide helduen pentsamoldea bezalakoa daukatelako eta behar emozional batek bultzatzen dituelako. Horrela, euren adimenaren jarduera euren egoera patologikora moldatzen da, hau da, idatzi eta irudikatu egiten dute, ia beti, horretarako hezkuntza teknikorik gabe. Formari dagokionez, ondorioz, euren produkzioek sinpletasun erlatiboa dute… Pertsona zoroen obren ikerketa sistematikoak oinarrizko puntua ukitzen du, argitasun osoz argiztatzen baitute jarduera artistikoaren jatorria zuzentzen duten baldintzak".*[636]

Jenialtasunaren eta zoramenaren arteko harremana, Cesare Lombroso-k ere ikertu zuen. Lombrosok jenialtasuna zorotasun amoralaren emaitza bezala ulertu zuen. Horrela, harentzat, artistak "endekatutako izakiak" ziren. Adimen gaixoen ohiko ezaugarritzat lizuna eta absurdua nabarmendu zituen.

[635] HAINBAT EGILE. *Mundos interiores al descubierto*. Op. Cit. 52. or.
[636] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 53. or.

Maiz, tribuen, nekazaritzako herrialdeen eta haurren adierazpenen zenbait ezaugarri zoroen irudien bereizgarriekin konparatzera jo da. Izan ere, Picasso, Kandinsky, Klee edo Dubuffet, besteak beste, primitibismoaren ezaugarri horietaz bailatu ziren. Aurrerago, hitz egingo da horri buruz.

Arte kolonialari dagokionez, XVII. mendean izandako hedakuntza prozesuan zehar, Mendebaldeak subjektu kolonialak, "besteak", botere eta kontroleko hainbat diskurtsoren bitartez baztertu zituela esan daiteke.

XIX. mendearen azkenera arte, Europa kanpoko herrialdeek sortutako artefaktuak ez zituzten aintzat hartu. Ikerketa etnografikoaren objektu ziren, baina arte galerietatik eta zirkuituetatik kanpo zeuden. Garai kolonialean, Mendebaldera heldutako objektu tribalen sortzaileak erabat baztertuta egon ziren, XX. mendeko zenbait artista moderno berreskuratu zituzten arte (Klee, Picasso, etab.). Hala eta guztiz ere, Colin Rhodes-k idatzi zuenez, *"(…) giro kolonial eta poskolonialean, kultura bizien eta dinamikoen jarraitutasunezko existentzia (…), galdutako iragan puru, autentikoago baten alde, baztertu egin da".*[637]

Bere aldetik, Lourdes Méndez-ek Mendebaldean arte primitiboak *"(…) anonimoak, ahistorikoak, gizakiaren alde ilunaren isla, pasioen, instintuen eta desiren adierazpen kolektiboak"*[638] direla azaldu zuen.

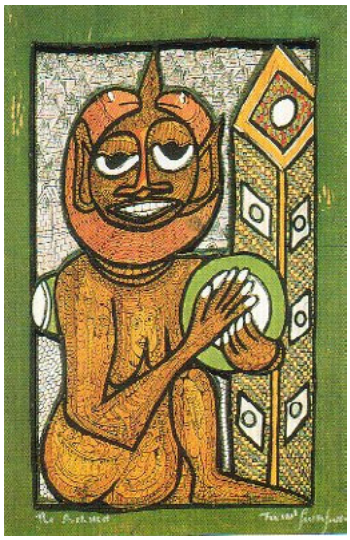
Gaur egun, oraindik ere badago Mendebaldearen erretizentzia garapen bidean dagoen herrialde bateko artistaren produkzioaren aurrean. Eta hori, hainbat kulturatan, artearen hainbat esanahiek baldintzatzen dute. Ideia hori ilustratzeko baliagarria da Nicholas Thomas-en honako testu hau, prozesu ludikoen berezko ezaugarrien aldarrikapena ere baden testua, hala nola, iragankorra, berezkotasuna eta ekintzaren aldarrikapena: *"Ondorioz, `artearen´ kategoria arazo bilakatu daiteke, baina ez areagotutako botere eta balio estetikoaren esparrua mugatzeagatik, baizik eta esparru hura ulertzeko moduagatik. Mendebaldeko ikuslearentzat, `Arte ozeanikoa´ museoetan dauden objektuekin erlazionatzen da batez ere… Uneko artea ukatzen du, hala nola, hareazko irudiak, gorputzeko pinturak eta berehalakotasun indibidualeko dekorazioko beste formak. Mendebaldeko ikusleak artistak objektuak sortzen dituela uste du, maskarak, esaterako, bertako estetikak lorategien ordenan, lokalizatzeen disposizio espazialean edo dantza edo opari baten eskaintzarako sortutako espaziotan arreta jar dezakeela kontuan hartu gabe".*[639]

Mendebalde kanpoko hainbat kulturatan eta jolasaren balio itxuratiarekin zeharo lotuta aipagarria da maskaren garrantzia. Maskaren erabilera oraindik ere ohikoa da herrialde primitiboetan, eta erritu erlijioso eta festetako metamorfosi elementu nagusia izan ohi da.[640] Maskarak janzten duenaren aurpegia ordezkatzen du, eta fikzioa sortzeko aukera eskaintzen dio. Maskararen bitartez, irrazionaltasuna,

[637] Ibidem. 201. or.
[638] MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística.* Op. Cit. 54. or.
[639] Ibidem. 203.-204. or.
[640] Ikus 3.4.2. atala.

instintua eta gizarteak bezatzen duena azaleratzen da. Horrela, maskara, beste mundu batekiko elkarrizketan, sinbolo bihurtzen da.

Hurrengo atalean ikusiko denez, maskarari eratxikitako funtzio bikoitz horrek, hots, transformatzailea eta sinboloa izatearenak, eragin handia izan zuen XX. mendeko abangoardietako artista askorengan.



154. Twins Seven Seven. *Arkitektoa*, 1989. Tinta egur gainean. 61 x 41 cm

Pinturari dagokionez, Afrikan, gaur egungo artista askok koadroak sortzen dituzte, garai kolonialaren aurretik praktika ezezaguna zena. Horrela, europarrek zuzentzen dituzten eskoletan garatzen den arte popular berria sortu da. Artista horien koadroak oso narratiboak dira; askotan, abiapuntua, antzinako ipuinak edo mito etnikoak dira, alderdi didaktikoa ahaztu gabe. Sakontasuneko dimentsioa azalerakoa izan ohi da, eta objektuek kutsu organikoa izan ohi dute. Irakurketa bikoitzak ere badira, arte tribalaren berezko ezaugarria. Horrela ikus daiteke Twins Seven Seven-en *Arkitektoan*-arrainak/belarriak, ezkatak/barba-.

155. Cheri Samba. *Eltxoen kontrako borroka*, 2000 Akrilikoa oihal gainean. 80 x 100 cm

Mendebaldean, ezagunak direnen pintoreen artean, aipagarria da Cheri Samba, 1975. urtean oihalak pintatzen hasi zena. Haren koadroetan, eduki soziala, politikoa, ekonomikoa eta kulturala bereiz daiteke. Askotan, muin erotikoa eta umorea ere nabarmenak dira.

Australiako bertako artean, forma artistiko urbanoak modu paraleloan garatu dira nekazaritza inguruetako formekiko. Nekazaritza guneetan, estilo eta ikonografia tradizionalak mantendu dira, nahiz eta gaur egun euskarria oihala eta pintura akrilikoa izan. Beste alde batetik, bertako arte urbanoa zurien indarkeria gai duten adierazpenek ezaugarritzen dute.

Benetan izaera ludikoa duen adierazpen artistiko bat baldin badago, hura haurrek garatutakoa da. Haurren produkzioari dagokionez eta modu orokor batean, aipagarria da artista modernoek irrikatu zuten eta ezarritako arteak ez eragindako berehalakotasuna. Ideia hori Jacques Rousseau-ren pentsamoldetik dator. Rosseauri esker, XVIII. mendean, haurrek pertsona nagusi txikiak izateari utzi zioten, eta garatzeko ahalmen handiko izaki naturalak izatera igaro ziren. Kleeren hitzetan: *"Haurrek, halaber, trebetasun artistikoa dute, eta egite honetan, jakituria bereizten da jadanik. Haurrak zenbat eta ahulagoak izan, orduan eta erakargarriagoak dira eskaintzen dizkiguten adibideak, eta horregatik, txikitatik, ustelkeriatik babestu beharra dago".*[641]

Haurren adierazpen artistikoari buruz asko idatzi da, eta ikerketa horrek tesi oso bat bidera lezake. Horregatik erabaki da haren eragina azaltzea hainbat artistarengan. Jarraian, hori landuko da, artista hauengan, ikusitako arte tribalaren eta adimeneko adierazpenen ezaugarrien eraginaz gain.

6.2.5.2. Bakuntasunaren bilaketa

Primitibismo gisa ezagutzen denaren hiru aldaera nagusiak aztertu eta horien ezaugarri nagusiak azaldu ondoren -adimen gaixoen artea, Mendebaldekoa ez den arte primitiboa eta haurren artea-, ondoren, artista moderno eta garaikideagoengan horiek izandako eragina aztertuko da.

1988. urtean, Robert John Goldwater-ek Mendebaldeko artisten eta primitibismoaren arteko lau eratako harremanak bereizi zituen: erromantikoa, afektiboa, intelektuala eta subkontzientea. Gauguin eta *fauvistak* lehenengo taldearen barruan egongo lirateke; alemaniar espresionistak eta *Dïe Blue Raiter* aldiz, bigarrenean; kubismoa eta abstrakzioa talde intelektualaren barruan, eta Klee, dadaismoa eta surrealismoa laugarren taldean. Goldwaterrentzat, artisten begien bitartez *"(…) begiratzen ikasi dugu eta arte primitiboen zenbait ezaugarriren kontzientzia hartu dugu".*[642] Ondoren aztertuko da.

XX. mendearen hasieran, Picasso, Klee, Kandinsky edo Dubuffet, besteak beste, aurrekari historikoek onartutako kanonetik kanpo, irrikitutako purutasuna eta xalotasun artistikoa aurkitu zuten primitibismoaren zenbait ezaugarritan. Dubufften *Art Brut*ari buruzko lehenengo definizioak agerian utzi zuen bazterreko artearekiko interesa: *"Termino horren bitartez, kultura artistikoak mindu ez dituen pertsonek egindako obrak ulertzen dira, eta bertan mimetismoak paper txikia edo hutsa betetzen du… Artista horiek berezko sakontasunetatik eratortzen zituzten gaiak, hautapenak, erritmoak, idazkera-estiloak etab., eta ez arte klasikotik edo modaren artetik. Artista horietan erabateko operazio purua ikus daiteke, birfindu gabea, gordina eta fase bakoitzean etengabe berrasmatua, artisten berezko bulkaden bitartez. Arte hori, ondorioz, antzik gabe asmatzeko gaitasuna duen artea da".*[643]

[641] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 26.-27. or. Kleeren baieztapen hori gaur egun zalantzagarria zatekeen, baina eragin handia izan zuen artista modernoen kontzepzioan, eta horrengatik gehitu zaio ikerketari.
[642] MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística.* Op. Cit. 57. or.
[643] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 24. or.

Iragazki eta zentsurarik gabeko bulkaden adierazpenak, berehalako modu zuzenean eta irudi bakoitzean, harreman estua du berrasmatzeko gaitasun, bat-batekotasun eta ezustekoarekin. Adierazpen horiek ezezagunak dituenarentzat, behintzat.

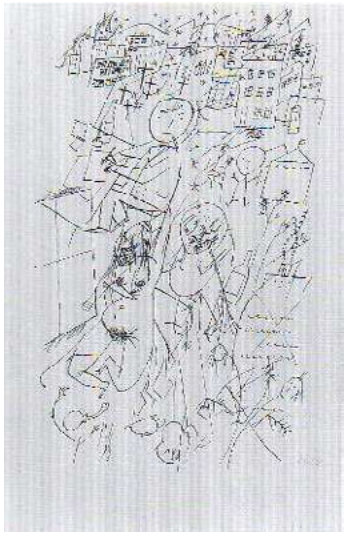
*Art Brut*aren ezaugarri nagusia purutasuna zen, zibilizatuen ez-purutasunarekin alderatuta, nahiz eta askotan emaitza "itsusia" suerta zitekeen menpeko edertasunaren kontzeptuarekiko: *"Pintore batek zintzoa izan behar du. Estalkirik gabe! Zuhurtasunik gabe! Denak biluzik egon behar du; bere itxura txarrenean erakutsi beharra dago!"*[644] (Dubuffet). Dubuffetek Mendebaldeko estetika errealitatearekiko nolabaiteko itsutasunarekin parekatu zuen, eta berarentzat, *"(…) zorotasunak gizakia arintzen zuen, hegalak ematen zizkion eta bere zorroztasuna areagotzen zuen, edo behintzat, hala dirudi".*[645]

156. Jean Dubuffet. *Urrezko lepokoa,* 1958
Olioa oihal gainean. 100 x 81 cm

Primitibismoak eragin handia izan zuen Dubuffeten obran. Haren lanaren hastapenetatik jadanik, zirriborratutako figuraren eskema bereiz zitekeen. 1949. urtean, *L´Art brut préfère aux Arts culturels* saioaren argitalpenarekin, medio tradizionalak hareazko, paperezko eta beste era bateko hautsezko mihiztadurekin konbinatzen hasi zen, eta obra oso materikoak sortu zituen.[646] Horrela, Dubuffetek esperientzia materikoetarantz bideratu zuen informalismoa, Kandinskyren obra eta bere primitibismoaren inguruko idatziak abiapuntu hartuz.

Adimen gaixoen arteak, abangoardietako mugimenduen artean, espresionismoan izan zuen batez ere eragina. Artista horiek probokazio gisa erabili zuten zorotasuna. Horrela, Groszek bereak egin zituen bainuetako *graffiti* batzuk, eta buru gaixoa antzematen zuen ikus-kaosa simulatu zuen bere *Kaleko eszena irudigilearekin* marrazkian. Oskar Kokoschkaren *Autorretratua panpinarekin* koadroa ere aipagarria da. Bertan, izaera okerreko irudia bereiz daiteke, Bellmerren panpina burura ekartzen duena. Kokoschkak irudi hori gudaren basakerian eta gizatasunean fedea galtzearen emaitza gisa justifikatu zuen, baina esaten denez, artistak, betiere, "zoro" irudia mantendu nahi izan zuen gizarte artistikoaren aurrean.

[644] Ibidem. 42. or.
[645] Ibidem. 45. or.
[646] Dubuffetek *grattage*a bezalako teknikak erabili zituela ikusi da 6.2.1.1.5.2 atalean.



157. George Grosz. *Kaleko eszena irudigilearekin*, 1917
Arkatza eta tinta. 33,4 x 21,5 cm

158. Oskar Kokoschka. *Autoerretratua panpinarekin*, 1912. Olioa oihal gainean. 80 x 120 cm

159. Antonin Artaud. *I/G*, 1997an jasota
Arkatza paper gainean. 63 x 49 cm

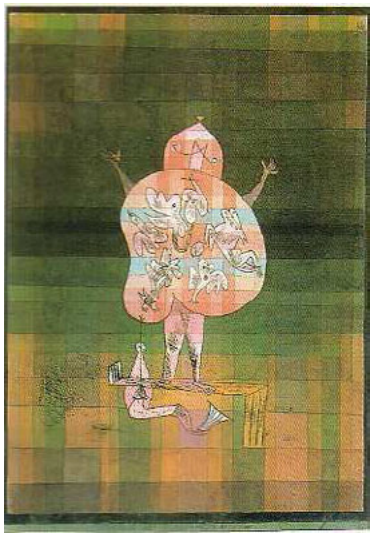
Beste alde batetik, Antonin Artauden eta zorotasunaren arteko harremana estua eta benetakoa izan zen. Txikitatik tratamendu psikiatrikoen mende egon zen, eta, ondorioz, opio, laudano eta beste sorgorgarriei emana bizi izan zen. Mexikoko tarahumara indiarrekin bizitzen egon zen, eta bertan peiotea ere kontsumitu zuen: *"Nire bizitza drogen mendeko etengabeko ekaitza da".*[647]

Igarle eta tarotistak bisitatzen zituen, eta pospoloekin erretako eta arkatzen presioagatik urratutako irudien bitarteko konjuruak asmatu zituen, gutun gisa lagunei bidaltzen zizkienak. Haren sormen lana bizitzan zehar jasotako 58 elektroshockek baldintzatu zuten. Azken urteetako poesian, psikiatrian ohikoak diren "glosolaliak" erabili zituen. Bertan, soinua hitzaren esanahiaren gainetik jartzen da. Artaud "Krudeltasunaren Antzerkiaren" asmatzailea izan zen, entretenimenduko antzerkiaren guztiz kontrakoa.

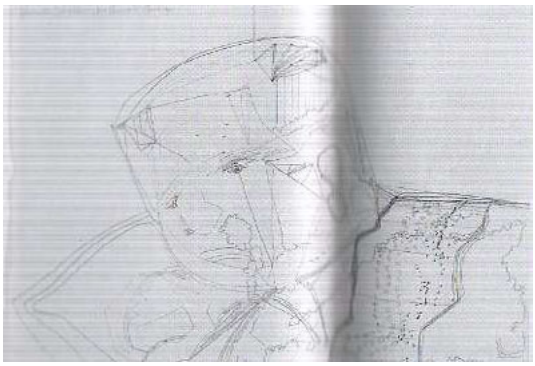
[647] JARQUE, Fietta. *Artaud, el torturado*. Reportaje: Arte-Exposiciones. El País Digital. 2009ko martxoaren 23a. http://www.elpais.com/articulo/arte/Artaud/torturado/elpepuculbab/20090328elpbabart_1/Tes

Neurri txikiago batean, artista oinazetuaren irudia Goyan eta, batez ere, Van Goghengan antzeman daiteke.

Prinzhorn psikiatrak aztertu zituen gaixoen kasuetatik aipagarria da Von Wieser-en figura. Von Wieserrek berak asmatutako sistema sasizientifikoaren bitartez, pentsamenduaren prozesuaren mekanismoak ikertzen saiatu zen. Haren lanen artean, *W. Obermaier Agurgarriaren begiratze bizia* nabarmen daiteke. Irudi hori asoziaziozko xehetasunen bidez eraikitako erretratua da, eta, bertan, paisaiaren eta buru baten arteko bat-egitea suma daiteke. Era horretako ideien erlazioen arteko jolasek eragin handia izan zuten Kleerengan eta artista modernoengan.



160. Paul Klee. *Sabeliztuna*, 1923
Akuarela koloreko orrien gainean
39 x 28,9 cm



161. Von Weiser. *W. Obermaier Agurgarriaren begiratze bizia*. Arkatza paper gainean

Halaber, irudien interpretazio bikoitza, Twins Seven Sevenen *Arkitektoa* obran ere bereizgarria zena -153. irudia-, surrealismoaren berezko ezaugarria ere bazela ikusi ahal izan da.[648] *Hilotz bikainak* era honetako adierazpenen antzekoak bideratu zituen.[649]

Kleek, Picasso edo Kandinsky pintore modernoek bezala, nozio primitiboak erabili zituen bere koadroak modu sinpleagoan, benetakoagoan eta zintzoagoan planteatu ahal izateko. Adimen gaixoen lanek berarengan eragina izan zutela ikusi da, baina, horrez gain, haurren irudiak eta Mendebaldekoa ez zen artea ere inspirazio iturria izan ziren. Primitiboaren interes honek zalantzan jarri zuen Mendebaldeko ikuspuntuen nagusitasuna. Artista moderno horiek Darwinen teoria ebolutiboan eta erredukzionismoan ere arreta jarri zuten, eta ondorioz, naturalak garrantzi handia hartu zuen. *Sabeliztuna* pintatzeko, Kleek Australiako pinturetara, Afrikako maskaretara eta haurren irudietara jo zuen.

[648] Ikus 6.2.1.1.6.4. atala.
[649] Ikus 6.2.1.1.1.7.1. atala.

Haurren irudien eragin hori nabarmena izan zen Kleeren obra askotan. Baina medioen ekonomia horrek eta lortutako itxurazko berezkotasunak ez zuten haurtzaroaren luzapena adierazten, baizik eta era honetako adierazpenen ezaugarri batzuen berreskuratze tekniko eta intelektuala: *"Nire lanek inpresio primitiboa sortzen badute, `primitibismo´ hori nire diziplinan aurkitu beharra dago, dena pauso gutxira murriztean oinarritzen dena. Ekonomia auzia da; hau da azkeneko kontzientzia profesionala, benetako primitibismoaren aurkakoa dela baieztatzera naramana".*[650]

Kandinskyk haurren irudien helbururik eza artisten sormenetatik bereizten zituen ezaugarria zela baieztatu zuen. Eta zentzu ludiko hura, hain zuzen ere, izan zen Kandinskyren asmorik gorena: *"Haurrak begirada berri batekin begiratzen duenean inguratzen duenak ez dio zentzu praktikoari axolarik ematen, eta horrela ere, gauza den moduan jasotzeko gai da".*[651] Kandinsky eta Gabriele Münter-ek, euren haurren irudien zenbait forma eurenak egin zituzten, hala nola, zirriborroak, ezabaketak, trazu urduriak, kolore mantxak edo formen lerro inguratzailea. Horrela, abstrakzioaren jatorriaren oinarriak ezartzen hasi ziren.

162. Vasili Kandinsky. *Lerro beltzak I*, 1913
Olioa oihal gainean. 129,4 x 131,1 cm

163. Grabiele Münter. *Gablete urdina*, 1910
Olioa oihal gainean. 34 x 39 cm

1948. urtean, haurren irudigintzarako metodo horiek garaiko europar artearen akademizismoaren kontra sortutako CoBrA taldeko kideengan ere eragin handia izan zuten. Haurren irudiez gain, erreferente gisa hartu zituzten arte *naïf*a, arte primitiboa eta zoroen artea. Baina testuinguru honetan, teknikaren aldarrikapenak garrantzia hartu zuen: *"CoBrA arte forma da, haurtzarorantz begiratzen du, arte popularra eta haurren artea berreskuratzen saiatzen da. Eta hura, nagusiek dituzten medioekin egiten du, hau da, `naïf´ ez diren medioekin, ez baita xalotasuna eskatzen dena".*[652] (Alechinsky)

[650] Ibidem. 33. or.
[651] Ibidem. 27. or.
[652] Ibidem. 34. or.

Constantentzat, obren esperimentazioak eta ezaugarri ludikoek gerra osteko ezezkortasun existentzialaren kontrapuntu gisa balio zuten: *"(…) haurrak bizitzaren berezkotasunaren sentsazioa bakarrik ezagutzen du, eta ez du beste ezer espresatzeko beharrik".*[653] Constant taldeko teoriko nagusia izan zen, eta artikulu askoren bitartez, sormenaren fantasiaren eta askatasunaren aldarrikapena egin zuen, etengabeko berrikuntzan zegoen kulturaren alde. Desitxuraketa espresiboak eta zirriborroen erabilera bere pinturaren ezaugarriak ziren. Horrez gain, arreta handia jarri zuen zehetasun nagusietan, hots, animalien begi, mutur eta buztanetan, esaterako.

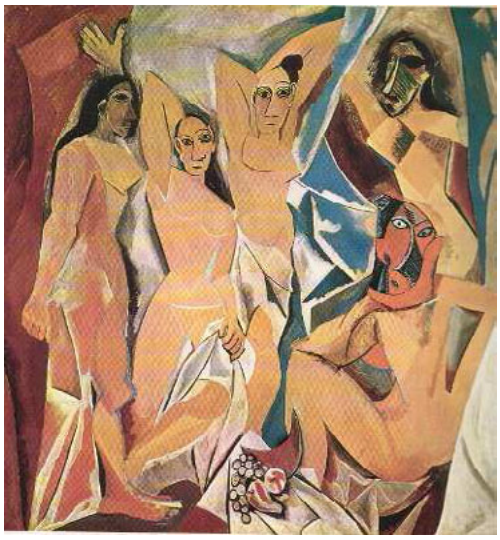
Asger Jorn-en koadroetan, haurren irudiekiko erreferentziak historiaurreko eragin nordikoekin nahasten ziren. Jornek prozesu piktorikoaren bitalismoa aldarrikatu zuen: *"Batez ere, prozesu piktorikoa medio zuzen bezala interesatzen zait, ez literarioa, ezta linguistikoa ere, baizik eta giza komunikaziokoa eta espirituala".*[654] Eta horretaz gain, pintura askea, espresiboa eta materikoa proklamatu zuen.

164. Constant. *Haurra eta txakurra*, 1951 inguruan
Olioa taula gainean. 76 x 88 cm

165. Asger Jorn. *Artegatutako dolua*, 1957
Olioa oihal gainean. 80 x 66 cm

Primitibotzat har daitekeen beste adierazpen artistiko bat arte egiptoarra da. Gauguinen obraren parte handia, esaterako, arte egiptoarrak eragin zuen. Gauguinentzat, arte primitiboa burutik zetorren, eta natura erabiltzen zuen, baina naturalismoan jausi gabe. Gauguinek purutasun espresiboa bilatu zuen. Baina haren estiloaren argitasunak, arte egiptoarrak bezala, ez zeukan berezkotasunarekin zerikusirik; aitzitik, prozesu estilistiko jarrai baten emaitza zen.

[653] Ibidem.
[654] HAINBAT EGILE. *Grupo CoBrA. Obras de la colección del Stedelijk Museum of Amsterdam*. Fundación *La Caixa*. Madrid, 1996. 101. or.



166. Pablo Picasso. *Avignoneko damak*, 1907
Olioa oihal gainean. 243,9 x 233,7 cm

Arte egiptoarraren eragina nabarmena da ere Picassoren koadro askotan. *Avignoneko damak* koadroan, Mendebaldeko konbentzio estilistiko garrantzitsuarekin apurtu zuen, hau da, perspektibarekin. Horrela, errepresentazio modu berri bati hasiera eman zion, ordura arte mimesiarekin harremanik ez zeukana. Beste alde batetik, afrikar arteak eta Europako arte erromantikoak formaren sinplifikazioa justifikatzeko balio izan zioten Picassori.

167. Benibe´Alungakoko maskara
Zaire, XX. mendea

Maskara Picassok bereganatu zuen beste elementu primitibo bat izan zen. Berez, XX. mendeko artista askok jarri zuten arreta objektu honetan.

André Derain-ek, esaterako, 1938. urtetik aurrera, terrakotaz egindako figurak eta maskarak sortu zituen. Berez, Derain, garai eta leku guztietako arte arkaikoarekin maiteminduta zegoen.

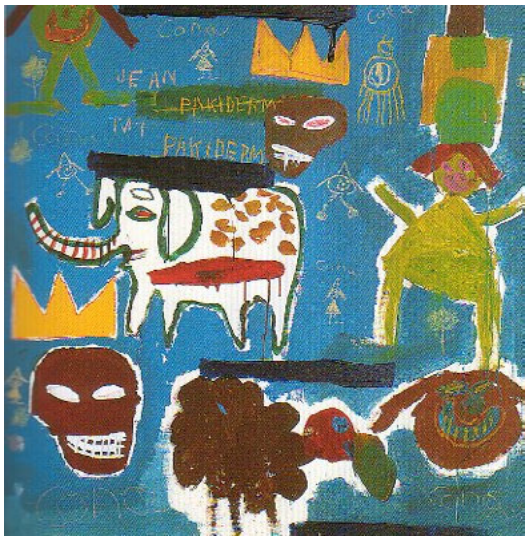
James Ensor pintorearen koadroetan ere, maskara -baina ez afrikarra- elementu konstantea izan zen. Ensorrek maskara mozorro gisa erabili zuen. Pintatzen zituen pertsonaien aurpegiak maskara gisa eginda zeuden, eta ezezagunaren eta ikaragarriaren irudi izan nahi zuten. Ensor bere familiaren antzinako gauzen eta mozorroen dendako goialdean bizi zen, eta dendako objektuek zeharo baldintzatu zuten bere sormena. Nolde edo Kirchner pintore espresionistek ere maskara erabili zuten euren koadroetan.

Azken hamarkadetako artean berriz, maskararen kontzeptua ezkutaketako zeinu gisa erabili beharrean, beste identitate baten atzean ezkutatzea, barneko niaren erakustaldi bihurtu da. Edo behintzat, ispiluan agertzen zaigunaren zalantza agerian utzi nahi izan dute artista askok. Horrela, XX. mendearen hasieran Marcel Duchampek *Rose Sélavy* pertsonaia asmatu zuen, eta Claude Cahun-ek

itxura androginoaren hastapenak ezarri zituen bere argazkien bitartez. Horiei XX. mendean zehar trabestismoa euren lanaren zuzentzailea izan den hainbat artistaren lanek jarraitu diete, hala nola, Cindy Sherman-enak edo Yasumasa Morimura-renak.

168. Claude Cahun. *Autoerretratua*, 1928

169. Cindy Sherman. *Untitled film still*, 1979



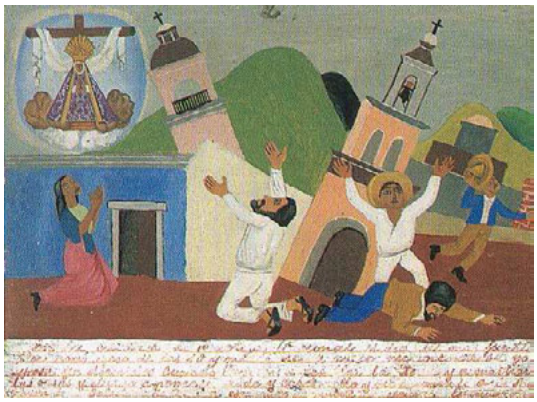
170. Basquiat eta Cora Bischofberger. *I/G (Pakidermo)*, 1984. Pintura akrilikoa oihal gainean. 120 x 120 cm

Azkenik, haurren eta artista profesionalen arteko kolaborazioaren emaitzak aipatu behar dira. 80ko hamarkadaren hasieran, Basquiatek koadroak eta irudiak egin zituen haurrekin batera. Horien artean, *Izenik gabe (Pakidermo)* nabarmen daiteke. Lan horretan, Basquiat bere trebetasunaz askatzen saiatu zen, haurraren irudiekin bat egiteko.

Horrela, denbora luzean zehar, Mendebaldeko artearen zirkuitutik kanpo egon ziren adierazpen artistikoak XX. mendearen lehenengo erdialdeko artistek jaso eta euren lanetan haietaz baliatu zirela ikusi da. Hala ere, saiakera gutxi batzuen salbuespenarekin –Dubuffetena, esaterako-, primitibismoaren ezaugarriak baliabide gisa erabili zituzten, adierazpen horien berezko balio artistiko autonomoa aldarrikatu beharrean. Atal honen hasieran ikusi denez, horretarako, postmodernitateari itxaron behar izan zaio.

6.2.5.3. Desberdintasunaren eta trebetasunaren artean

Anomaliari buruzko hirugarren atalean, artista *naïf* eta hain *naïf* ez direnen zenbait artistaren lanak batzeko ahalegina egingo da.



171. Anonimoa. *Zinoparia*. XX. mendea
Olioa paper gainean. 24,5 x 34,8 cm Mexiko

Artista *naïf*ak Antzinatetik egon dira, baina merezi izan duten arreta ez izateak haiek produkzioak gorde ez izana ekarri du. Nekazaritza inguruetako elizen zinopariak salbuespena dira.

Artista horien lanetan, Juan Antonio Vallejo-Nájera-k, estereotipatutako tradizio artisaua baztertu zuen, eta beste era bateko prozesuetan jarri zuen arreta: *"(…) artista, eszena konplexua deskribatzen saiatzen denean, ohikoetatik desberdina, ezin ditu adierazpeneko metodo arruntak erabili; kontakizunaren lanari aurre egin behar dio, ikasitako ofizioa baino gehiago espresiozko berezko eskemak erabiliz, modu horretan, `naïf´ obraren miraria sortzeko".*[655] Horrela, *naïf* obra zintzotasuna, baliabide teknikorik eza, ofizioa eta sorpresaren bat-egitea bihurtzen da.

Zentzu horretan, Susan Sontag-ek definitutako *camp* terminoa nabarmen daiteke. Baina zehazki *camp* xaloarekin lotu daiteke arte *naïf*a. Berez, Sontagek *camp* xaloa eta *camp* deliberatua bereizi zituen. *Camp* purua beti da xaloa; aitzitik, *camp* definitzen den zerbaitek -deliberatua- ez ditu horren emaitza onak ematen. Berez, artea *naïf*a, *camp* puru legez, erabat nahigabekoa da, eta seriotasun osoz egiten da.[656]

Oro har, *naïf* pintoreak tradizio artisautik datoz, baina ezarritako mugetatik kanpo lan egiten hasten direnean, tradizio horri uko egiten diote, eta *naïf* produkzioak bideratzen dituzte. Pintore horien pinturan, badago ikerketa honetan azaldutako prozesuen kutsu ludikoarekin harremana duen ezaugarri bat, hau da, *naïf* pintoreak mezu, giro eta klima aurreikusi gabe batekin lan egiten duela.

Beste bereizgarri bat artista *naïf*a errealitatearen distortsioaz kontziente ez izana da; ahalik eta ondoen pintatzen saiatzen da, baina bere trebetasunik eza agerian gelditzen da. Ohiko perspektibak,

[655] VALLEJO-NÁJERA, Juan Antonio. *Naïfs españoles contemporáneos*. Más Actual, S.A. Ediciones. Madrid, 1975. 13. or.
[656] SONTAG, Susan. *Contra la interpretación*. Alfaguara. Madrid, 1996. 363. or.

bolumenak eta koloreen harmoniak, besteak beste, ez dute garrantzi handirik izaten era honetako pinturan. Ikuspuntu akademikotik, pintatzen ez dakiela esan daiteke, eta, ondorioz, artistak intuizioa erabiltzen du berezko estiloa lortzeko. Vallejo-Nájeraren hitzetan eta artista horien pinturan zoriaren garrantziari so eginez: *"´Naïfaren´ gakoa, errealitatea (barnekoa edo kanpokoa) eta koadroaren artean sistematikoki oztopatzen ez duen aurreikusitako iragazki estetikorik ez egotean oinarritzen da".*[657] Artista horiek estilo zehatza imitatuz obra gauzatzen dutenean, interpretatutako errealitatea premisa konbentzionalen bitartez adierazten dute, eta, horrela, zintzotasuna eta berezkotasuna galdu egiten dela esan liteke.

Hala eta guztiz ere, arte akademikoak haiengan eragina izan badu ere, euren pinturaren purutasunean sinetsi izan duten artistak egon dira. Pintore horiei *sasinaïf* dira, eta euren artean, Henri Rousseau pintore berantiarra nabarmen daiteke. Berez, 40 urterekin hasi zen pintatzen. Rousseauren lanetan trebetasunik eza eta teknikaren xalotasuna bereiz zitekeen arren, lan handiko koadroak ziren eta ez ziren garaiko kultura artistikoaren bazterrean zeharo garatu.

Izan ere, arte *naïf*aren kontzeptua Wilhem Uhde-k Rousseauri eskainitako 1958. urteko erakusketan sortu zela esaten bada ere, zuela zenbait hamarkadatatik jadanik Montmartreko pintoreen koadroak definitzeko erabiltzen zen. Baina, esan denez, Rousseauk harreman estuak izan zituen bere garaiko artearekin eta baita artistekin ere. Jarraian ikusiko da.

1908. urtean, Picassok afari bat antolatu zuen bere tailerrean Rousseauren omenez. Eta afari hartan, Rousseauk Picassori hauxe esan ziola kontatzen da: *"Zu eta ni gaur egungo pintore nagusiak gara. Zu estilo egiptoarrean eta ni, modernoan".* Momentu hartan, Picassok *eko damak* pintatu berri zituen, arte beltz primitiboa eta Cézanneren lanak abiapuntu hartuta. Picasso, XX. mendearen pinturaren oinarriak ezartzen hasi zen bitartean, Rousseauk bere burua pintore modernotzat hartzen zuen jadanik. Baieztapen horiekin, Rousseauk bere koadroen modernotasuna, metodo zuzena, sinplea eta pintura egiptoarraren errepresentaziozko formen aplikazioaren ondoriozko Picassoren koadroei kontrajarri nahi izan zien.

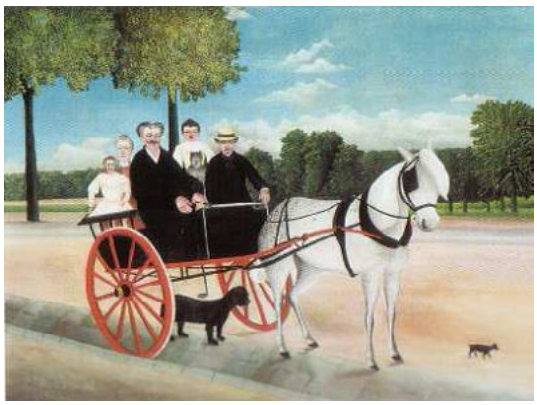
Ángel González Garcíak, bere *Pintatzea ideiarik eduki gabe*[658] artikuluan, honela definitu zuen Rousseau: *"(…) bere ezagutza eta ofizioaren menpean ez zegoen pintore gisa, baizik eta beste gauza baten menpe, oraindik ere ezin daitekeena jakin, ezta zehaztu ere, benetan misteriotsua den zerbait".*[659]

Bere *Poeta inspiratzen duen musari* buruz, Apollinairek literaturarik gabeko pintura zela esan zuen, eta horri, González Garcíak hau gehitu zion: *"(…) pintura modernoa, ez hainbeste literaturarik*

[657] VALLEJO-NÁJERA, Juan Antonio. *Naïfs españoles contemporáneos* . Op. Cit.18. or.
[658] GONZÁLEZ GARCÍA, Ángel. *Pintar sin tener ni ideay otros ensayos sobre arte*. Lampreave y Millán. Madrid, 2007.
[659] Ibidem. 12. or.

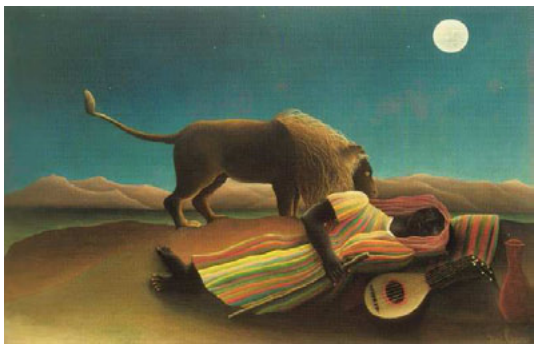
gabeko pintura, baizik eta ideiarik gabeko pintura, edo pintatzeko ideia ez zen baino ideia finkoa".[660] Baieztapen hori helbururik gabeko pinturaren eta prozesuaren aldarrikapen gisa uler daiteke.

Junier Apaizaren kotxea pintatzeko, Rousseauk argazki bat hartu zuen abiapuntu. Koadroaren eta argazkiaren arteko konparaketa egitean, pintoreak bere interpretazioa gauzatzeko nahi izan zituen askatasunak bere gain hartu zituen, eta pertsonaien izaera nabarmendu eta animaliak eta paisaian arreta jarri zuen.



172. Henri Rousseau. *Junier apaizaren kotxea,* 1908. Olioa oihal gainean. 97 x 129 cm

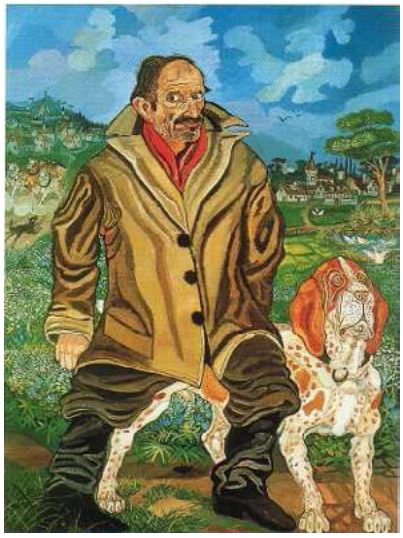
173. Junierren familiaren argazkia, kotxea, zaldia eta txakurrarekin



174. Henri Rousseau. *Lo dagoen ijitoa*, 1897
Olioa oihal gainean 130 x 201 cm

Horrez gain, Rosseauk ipuinen eta mitoen interpretazio askeak egiten zituen, eta Jean-León Géromeren eta antzeko pintoreen lanek eragin handia izan zuten berarengan. Halaxe ikus daiteke *Lo dagoen iijitoa* koadroan.

[660] Ibidem. 13. or.

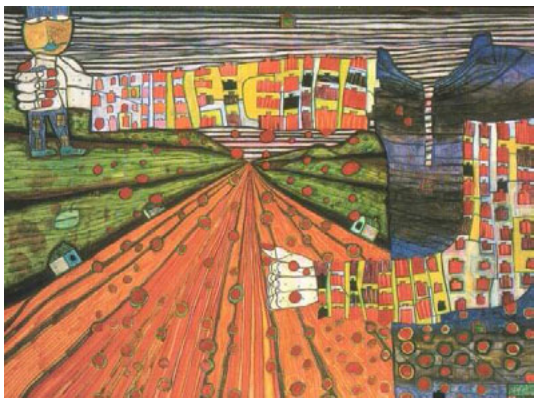


175. Antonio Ligabue. *Autoerretratua txakurrarekin*, 1951-1962
Olioa kartoi gainean. 168 x 130 cm

Antonio Ligabue italiar pintorearen lana ere atal honetan sailka daiteke. Ligabuek primeran antzeztu zuen artista basatiaren mitoa. Berez, haurrentzako zentro batean egon ostean, psikiatriko batean sartu zuten, eta, ondoren, Suitzatik kanporatu zuten. Basoan bakarrik bizi izan zen, eta bertan pintore bilakatu zen. Bere irudimenaren bizizaletasuna bereizgarria da bere koadroetan.

Hundertwasser pintorearen proiektu utopiko eta bizizaleak ere aipagarriak dira. Horien bitartez, Hundertwasser gizakiaren eta inguratzen zuen munduaren arteko harmonia lortzen saiatu zen. Haren lana lengoaia anitzek karakterizatu zuten, eta bizitzaren dinamika existentzialaren adibideak izan ziren. Horrez gain, haurren irudien eragina nabarmena da bere koadroetan.

William Hawkins amerikarraren koadroak ere atal honen barruan sailka daitezke. Bere amamarekin basetxean hazi eta bizi izan zen, eta bertako bizitzak bere lana baldintzatu zuen.



176. Hundertwasser. *Arkitekturaren tirania; sozialismorako bidea*, 1982
Teknika nahasia. 97 x 129 cm

177. William Hawkins. *Txakur zuria*, 1985
Esmaltea eta *collage*a

178. Henry Darger. *At Wickey Sansinia They fight their pursuers still nude*, 1920-70

AEBn, Henry Dager-ren muralak aipatu behar dira, XX. mendeko aldizkari popular eta komikietatik edan zuen pintorea. Fantasia paranoikoak jasan zituen arren, garaiko artea ezagutzen zuen, eta horregatik nabarmena da bere lanetan, esaterako, Robert Crumb komikilariaren obraren eragina.

Dargerrek, bere bizitzaren parterik handiena, gaixoen zentroen garbitzaile gisa eman zuen. Bere obran, fantasiaz beteta zegoena, pintoreak heroi bihurtzen zuen bere burua eta haurrak bidegabekerietatik babesten zituen. Galdutako haurren artikulu eta irudi ugari bildu zituen, eta bere *collage*etan erabili zituen. John MacGregor-entzat, *"(…) Dargerrek neskatxa horietako bakoitza beste testuinguru batetik atera, altxatu du. Moztuta edo irudikatuta, figura modu konbentzigarrian transferitu du haren mundutik hona … Henryrentzat, adopzioaren antzekoa den prozesu sinboliko baten bitartez".*[661]

Atal honen sarreran aipatu denez, zenbait artista emakumeen obra komentatzea ere egokia ikusten da. Berez, emakumeen lan artistikoa gizonezkoengan parte hartzen ez duten zenbait faktorek baldintzatu dutela esan liteke. Postmodernitatera arte, merkatu artistikoan ontzat hartutako obrak erabat mugatutako artearen historiak erabaki ditu. Nahiz eta maila teorikoan, artista-emakumearen edo artista-gizonaren arteko desberdintasunak ez izan, benetan, sexuak zeharo baldintzatu izan du emakume baten obraren parte-hartzea merkatu artistikoan. Emakumeari eratxikitako rolak (ama eta emaztea izatearenak) eta emakume-artistarenak bateraezinak izan dira denbora luzean zehar. Esate baterako, haien lanak baztertuta izan dira artearen historian, kritikoek "biguntzat", femeninotzat hartu dituztelako. Horrela adierazi zuten Kahlo edo Georgia O´Keefek euren idazkietan.[662] Ondorioz, emakumeak "bestea" izan den horretan sailkatu izan direla baiezta daiteke.

Aipagarriak dira *sasinaïf* jotzen diren Frida Kahloren koadroak. Kahlori buruz, Picassok hau esan zuen: *"Ez Derain, ezta ni ere, ez gara gai gauza bat Frida Kahlok bezala pintatzeko".*[663]

[661] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 110. or.
[662] MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística*. Op. Cit.175. or.
[663] MARTÍN MARTÍN, Fernando. *Santa Frida Kahlo. Pintora y mártir*. Laboratorio de Arte Número 5. 1993. http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1343275...0 267. or.

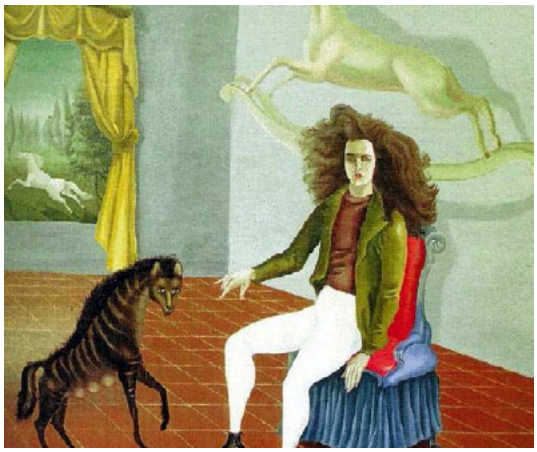
179. Frida Kahlo. *Henry Ford ospitalea edo hegan ari den ohea*, 1932
Olioa metalaren gainean. 30,5 x 38 cm

Kahlo pintore autodidakta izan zen, eta *naïf*a eta fantasiaren artean mugitzen zen bere obra abangoardietako artetik at garatu zuen. Erreferentzia autobiografikoak eta mexikar folkloreko ezaugarri anitzak haren koadroetako gai nagusiak izan ziren.

Kahlok berezko errealitatearen pintoretzat hartzen zuen bere burua. Bere hitzetan: *"Dakidan bakarra, pintatzen dudala da, behar dudalako eta nire burutik pasatzen den oro pintatzen dut, beste irizpiderik gabe".*[664] Haren koadroak zintzoak eta zuzenak ziren, prozesu ludikoen berezko ezaugarriak. Horrez gain, haren lanen izaera deskriptiboak eta literalak arterik xaloenarekin lotura zuten.

Leonora Carrington eta Remedios Varó-ren koadroen berezkotasunak eta zintzotasunak ere interesgarriak dira. Nahiz eta Carringtonen lana surrealistatzat jo zuten, harentzat pintatzeak ez zien arauei erantzuten. Jarduera askea zen.

Horrez gain, bai Varó eta bai Carrington, emakume izateagatik baztertuta egon ziren artearen eremuan, eta bazterketa horrek haiengan sortutako haserrea euren lanetan islatu zuten.



180. Leonora Carrington. *Mrs. Partridge-ren erretratua*, 1947

181. Remedios Varó. *Harmonia*, 1956

Ildo bereko Maruja Malloren obra piktorikoa ere aipa liteke, haren heriotzaren ostera arte aintzat hartu ez zena. Koadroetan, tonu pertsonalaz gain, konpromiso soziala eta politikoa ere nabarmendu ziren. Osagai onirikoa, esoterikoa eta kosmikoa bere azken koadroetako bereizgarriak izan ziren.

[664] Ibidem. 272. or.

Oro har, atal honetan ikusitako artisten obrek -bai emakumeenak, bai gizonezkoenak-, trebetasunik ezak zein gizarte artistikoaren mugetan lan egiteak eraginda, estilo bakan anitz agerian utzi dituzte, agian, ohiko arauei dagokienez teknikoki traketsak jo daitezkeenak, baina barneko munduaren eta kanpoko munduaren arteko bitartekarien adibide zintzoak direnak.

6.3. ONDORIOAK. ZORIAK PARTE HARTUTATKO ALDAERA ARTISTIKOAK

Orain arte, sormen prozesuetan zoriaren parte-hartzearen ondorioz eratorritako baliabide artistikoetan sakondu da, eta elementu horrek duen parte-hartzearen gradua zehazteko ahalegina egin da. Ikusi denez, adibide gehienetan, zoria ez da bakarrik aritzen; aitzitik, beste balio batzuekin bat egiten du. Jarraian, sormen prozesu hauek sailkatuko dira, aldaera horietan ausazkotasunaren eta beste elementu batzuen parte-hartzearen arteko konbinaketaren arabera.

Azaldu diren ezaugarrietatik, lau balioen nagusitasuna agerian utzi da, hots, Cailloisek definitutako lau kategoriei dagozkienak: balio sortzailea (*agon*), balio gorabeheratsua (*alea*), balio hordigarria (*ilinx*) eta balio itxuratia (*mimicry*).

Cailloisen ustez, askotan, jolasak gidatzen dituzten oinarrizko lau jarrera horiek -lehiakidetasuna, zortea, zorabioa eta plantak egitea- batera aurkezten dira. Izan ere, jolas asko bateratzeko duten gaitasunean oinarritzen direla adierazi zuen.

Cailloisek, bikoteen arabera, honako oinarrizko konbinaketa hauek proposatu zituen:

Lehiakidetasuna-Zortea (*agon-alea*)
Lehiakidetasuna-Plantak egitea (*agon-mimicry*)
Lehiakidetasuna-Zorabioa (*alea-ilinx*)
Zortea-Plantak egitea (*alea-mimicry*)
Zortea-Zorabioa (*alea-ilinx*)
Plantak egitea-Zorabioa (*mimicry-ilinx*)

Hirukoteak egiteak posible litzatekeela aipatu zuen Cailloisek. Hala eta guztiz ere, haren ustez, ez lukete jolasen berezko izaeran eraginik izango.

Sormen prozesuetan antzeko zerbait gertatzen da, hau da, bi balio euren artean konbinatzen dira, eta mota jakin bateko prozesuari bide ematen diote. Horrez gain, Cailloisek bateraezinak hartzen zituen bat-egiteak posible direla uste da.

Horrela, Cailloisen arabera, badaude kategoria bateraezinak. Haren iritziz, *"(…) zorabioak ezingo luke araututako lehiakidetasunarekin bat egin, (…). Bai eragiten duen paralisia, bai beste kasuetan, garatzen duen irrika itsua kontrolatutako ahaleginaren ukapen zurrunak dira. Biek `agonaren´ baldintzak hondatzen dituzte: trebetasunaren errekurtso eraginkorra, indarra eta kalkulua; norberaren domeinua; arauaren errespetua; arma berekin neurtzeko desira; (…) etab. Hemendik ez du ezerk irauten".*[665]

Horrez gain, Cailloisek ez zuen uste zoria eta plantak egitea batu daitezkeenik: *"(…) zuhurkeria orok zortearen kontsulta objekturik gabe uzten duela"*[666] baieztatu zuen. Ez zuen pentsatzen zoria engainatzea zentzurik zuenik: *"`Aleak´ erabateko uztea dakar zortearen nahikerian, mozorroa edo itzurbidea gaitzesten duen uztea. Bestela, magiaren eremuan sartuko ginateke: patua behartzean funtsa duen horretan".*[667] Eta batzuetan, zer da artea, magia baino?

Jarraian, zoriaren eta plantak egitearen arteko harremana justifikatzeko ahalegina egingo da, eta berezko lengoaiaren bitartez zorteari buruz ironizatzen duten prozesuen aldarrikapena egingo da. Horrela, zoria, topaketa, ezustea simulatu egiten da. Gainera, era honetako prozesuek tranparekin lotura dutela adieraziko da.

Cailloisentzat, *mimicry*a eta *alea* bateragarriak dira. Jokalari gisa parte hartzen ez dutenentzat, *agon*a ikuskizun bilakatzen da, baliagarria izan dadin, simulakroa gaitzesten duen ikuskizuna, hain zuzen ere. Kirol adierazpen handiak *mimicry*rako aukera ezin hobeak dira. Baina imitatzen dutenak ez dira kirolariak, ikusleak baizik. Garailearekin sortzen den identifikazioa, irakurleak liburuko heroiarekin egiten duen identifikazioa edo film bateko protagonistarekin egiten duenaren antzeko *mimicry*a da. Identifikaziozko balio hori artearen balio bakanarekin lotu da zehazki ikerketa honetan.[668]

Txirrindularien lasterketak zein boxeo borrokak edo futbol, tenis edo saskibaloi partidak janzkiek, inaugurazioak eta araututako garapenak osatzen dituzte. Nahiz eta berezko natura *agon*a izaten jarraitzen duen, errepresentazioaren kanpoko ezaugarriak biltzen dituzte.

Harremana alderanztuz gero, erlazioa estutzen dela ikusiko litzateke. *Mimicry*a pertsonaia zehatza irudikatzean oinarritzen da, erraztasunez artelan bilaka daitekeena, hots, aktoreak bere paperera moldatu behar du, ilusio dramatikoa sortu behar du, eta adi egotera behartuta dago. Orduan, lehiaketazko elementuek, trebetasunak eta teknikak parte hartzen dute, hau da, *agon*ak.

Bestalde, Cailloisek baieztatu zuen *alea*k zorabioarekin bat egiteko arazorik ez dagoela.

Zorizko jokoen kapituluan ikusi denez, zorte txarreko jokalaria zein zorte onekoa zorabio antzeko batek menperatzen ditu. Inguruan gertatzen denaren kontzientzia galdu egiten du jokalariak. Askotan,

[665] CAILLOIS, Roger. *El hombre y los juegos. La máscara y el vértigo*. Op. Cit. 127. or.
[666] Ibidem. 127. or.
[667] Ibidem. 127. or.
[668] Ikus 5.3.2.6. atala.

norberaren aukeren gainetik apustu ere egiten du. Hala ere, zorabioak jokalaria aberasten du, eta ez du jokoaren arauak haustera eramaten. Aitzitik, zorteari modu osoagoan egiten uztea ekartzen du: *"`Aleak´ borondatearen erabateko uztea dakar, eta, horregatik, ulergarria da trantzezko, posesiozko edo hipnosizko egoeran gertatzea".*[669]

*Alea*ren eta *ilinx*aren arteko konbinaketaren adibide bat aipatutako *patolli* jolasaren garapena da. Duverger-en ustez, jolas hartan mezkala erabiltzen zuten: *"Harrigarria da, `patolli´ hori mende batzuk geroago Mexikon… zorizko jokoetara aplikatuta agertzea! Jokoan `instituzionalizatutako´ alea zorabio haluzinagarria historikoki erakustera eramango balu bezala gertatzen da dena".*[670]

Zentzu horretan, bi joera horien benetako lotura ezartzen da, sormen prozesura aplikagarria dena, niaren eta berezko espresioaren gorespena dakarten prozesuetan ikus daitekeena, hain zuzen ere.

Bat-egite guztien artean, Cailloisentzat, jolasen printzipioen arteko funtsezko elkarkeria adierazten duten bi konbinazio daude: *mimicry-ilinx* eta *agon-alea*.

Plantak egitearen eta zorabioaren artekoa hain estua da, ezen Cailloisen ustez, sakratuaren eremuari dagokion. Haren iritziz, gaur egun irauten duten gizarte primitiboetan, maskara eta posesioa, hots, *mimicry*a eta *ilinx*a nagusi dira.

*Agon*ari eta *alea*ri dagokienez, simetria zehatza dago; biak paraleloak eta osagarriak dira. Biek berdintasun absolutua eskatzen dute, hots, egoeren berdintasun ia matematikoa.

Hipnosia eta maskara kultura primitiboei eratxikitzen bazaizkio, *agon*ak *alea*ren gainetik jartzeko etengabeko ahaleginak garatutako gizarteekin lotzen dela pentsatzen zuen Cailloisek.[671]

Argi dago, garailearen izendapena aurkakoa dela kasu bakoitzean. *Agon*ean, jokalaria norberari dagokio; *alea*n aldiz, norbera izan ezik, gainerako guztia aintzat hartzen da. *Agon*aren eta *alea*ren mugetan, xakea eta dadoak egongo lirateke, hurrenez hurren. Baina erdiko eremuan, hainbat joko aurkitzen dira, hala nola, karta jokoak, dominoa, golfa, etab. Hau da, jokalariak sortu ez duen egoeratik etekinik onena ateratzean funtsa duen plazera bideratzen duten jokoak.

Zorteak irudikatzen du naturak, kanpoko munduak edo jainko/jainkosek indarrez eta abileziaz inposatutako aurkako erresistentzia. Jolasa, bizitzaren irudi gisa agertzen da, baina fikziozko, ordenatutako, banatutako eta mugatutako irudi ideal gisa. Eta ezin liteke beste modu batean izan, horiek

[669] Ibidem. 128. or.
[670] GONZÁLEZ ALCANTUD, José Antonio. *Tractatus ludorum*. Op. Cit. 236. or.
[671] Berriro ere, gizartea zoriaren kalterako garatzen dela ikus daiteke.

baitira jolasaren berezko ezaugarriak. *Alea*ren eta *agon*aren arteko konbinaketa ausaz eta borondatez onartutako oztopoa gainditzean plazera aurkitzen duen borondatearen jolas askea da.

Ikerketa honetan, zoriaren eta trebetasunaren arteko bat-egitea hartu da abiapuntutzat, balio estetikoak definitzeko orduan. Aintzat hartu da zorizko balioa eta balio sortzaileak direla sormen prozesua gidatzen dutenak.

Zoriari buruzko ikerketa bat denez gero, ondoren, zoriak gidatzen dituen sormen prozesuak eta, aldi berean, gainerako oinarrizko balioekin bat egiten dutenak ezaugarritzeko ahalegina egingo da, hala nola, balio hordigarria, balio sortzailea eta balio itxuratia.

Honela, aztertuko diren hiru asoziazioak hauek izango dira:

KATEGORIEN BAT EGITEA	BALIO ESTETIKOAK	DEFINIZIOA
Alea-ilinx	**Balio gorabeheratsua + balio hordigarria**	·Zorabioak artista menperatzen du eta espresioa da sormen prozesua gidatzen duena
Alea-agon	**Balio gorabeheratsua + balio sortzailea**	·Artistak bere trebetasuna eta teknika erabiltzen ditu, eta zoriz aurkezten zaionetik etekinik handiena ateratzen du
Alea-mimicry	**Balio gorabeheratsua + balio itxuratia**	·Artistak zoriaren gainean ironizatzen du, zoria simulatzen du edo sormen prozesuaren berezko ausazkotasuna kritikatzen du, haren erabileraren bitartez

6.3.1. *Alea-Ilinx*

Azaldu denez, zorizko joko guztiek praktikatzen duenaren menpe sortzen den zorabioa dakarte.

*Ilinx*ak jokalaria geldiarazi, liluratu, zoratu egiten duela baiezta liteke. Bakarrik aritzen denean, zortearen erabakietara uztea erabatekoa suertatzen da. *Alea*k borondatearen uztea dakarren heinean, ulergarria da uzte hori trantze edo posesiozko egoeran ematea. Zentzu horretan, *ilinx*aren eta *alea*ren joeren arteko benetako bat-egitea gertatzen da.

Zoriaren eta zorabioaren arteko harreman hori askotan gertatzen da definitutako sormen prozesu bitalista eta ludikoetan. Artea bizi esperientzia baten osotasun legez ulertzen bada eta esperientzia horretan artista mundurantz proiektatzen bada, sormen prozesua jario, "egiten uzte" bihurtzen da. John Cagek hau adierazi zuen artea jolas gisa ulertzen zuen bere kontzepzioari buruz: *"Jolasa (…) bizitzaren baieztapena da -eta ez kaosetik ordena ateratzeko modua, ezta sormenaren hobekuntzak proposatzeko bidea ere-, bizi dugun bizitzara esnatzeko modua besterik ez da, behin gure burua eta gure desirak bere bidetik baztertu eta berez egitera uzten diogunean".*[672]

182. Max Ernst. *Bi neska biluzik*, 1926
Olioa oihal gainean eta *grattage*a
83,5 x 62,5 cm

Aztertutako baliabide artistikoetara joz gero, automatismoak eta halako prozedurek zoriaren eta zorabioaren arteko bat-egiteari erantzuten diotela pentsatzea normala da. Inkontzientearen eta barruko emozioaren askatasuna *"(…) idazteko irristatzen den luma edo irudikatzeko egiten duenaren arkatzaren bitarteko (…)"*[673] itxuraz zorizko ekintzek (Breton), obraren egiletasuna ere ukatzen dutenek, hordigarritasunarekin bat egiten dute maila handiago edo txikiago batean.

Hala eta guztiz ere, bai *frottage*ak, bai *grattage*ak, bai dekalkomaniak, bai idazkera automatikoak prozesuaren bi etapari erantzuten zieten. Oro har, artista, prozedura horien erabilera "purutik" eratorritako kaosetik eta zorabiotik abiatzen zen, baina itxura egin nahi zuenaren kontra, ondoren zori hori ordenatzen zuen. Orduan, arrazoiak eta trebetasunak parte hartzen zuten (*agon*ak).

Automatismotik eratorritako prozeduren artean, zoria eta hordigarritasuna espresionismo basatienen ezaugarriak direla esan liteke. *Die Brücke* alemaniar taldeko kideen edo Van Gogh eta Soutine beraren aurrekarien kasuak honen adibide dira.

CoBrA taldeko artisten obrak atal honen barruan ere sailka daitezke. Haien lanetan, alemaniar espresionismoaren lilura antzematen da. Izan ere, euren helburua *Art Autre*aren keinu espresiboak eta Europako informalismoa haurren sormenenaren analisitik eratorritako figuraziozko erreferentzia eta erreferentzia antropomorfikoarekin bateratzea zen. Taldearen lehenengo erakusketa bateko kronikak

[672] CAGE, John. *Silencio*. Ediciones Ardora. Madrid, 2002. 8. or.
[673] RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Op. Cit. 157. or.

hauxe adierazi zuen: *"(…) artearen kategoriara goratutako zoramena".*[674] Taldeko kideek subkontzientearen berezkotasunezko espresioari egiten uztearen alde egin zuten.

Halaber, Jacobsen-en pintatzeko modu bortitza erreferentea izan zen gainerako artistentzat. Henry Heerup zoriz aurkitzen zuen material orok liluratzen zuen. Klee eta Joan Miróren mundu irrazionalek eragin handia izan zuten Asger Jornen lanean. Jornek historiaurreko sormenera jo zuen, eta horrez gain, arte popularra eta zoro, haur eta artista primitiboen lanetan eta nagusiek modu distraituan egiten dituzten irudietan jarri zuen arreta. Constantek izaki fantastikoak eraikitzen zituen. Corneille-ren obran, aldiz, izaera espresionista-abstraktua nabarmendu zen. Appelen koadroetan, keinuaren bortizkeriak askatasun sortzailearekin bat egiten zuen.

183. Kirchner. *Ispiluaren aurreko biluzi etzana*, 1910
Olioa oihal gainean. 83,3 x 95,5 cm

184. Appel. *I/G,* 1952
Olioa oihal gainean. 130 x 89 cm

185. Horst Wässle. *Radfahrer*, 1992
Tenpera paper gainean. 118 x 83 cm

Eta puntu honetan, *outsider* adierazpenak aipatu behar dira, aurreko ataleko azkeneko paragrafoan aipatutakoen lanak. Benetako espresioa baldin badago, erabat askea eta trabarik gabea, xaloa eta purua, hura konbentzioen mugetan eta merkatu artistikotik kanpo garatu dutenen espresioa da. Esan denez, gaixo psikiko eta haurren lanek CoBrA taldeko kideengan eragin handia izan zuten ere.

[674] MILLER, Richard. *CoBrA.* Nouvelles éditions françaises. Paris, 1994. 13. or.

Beste alde batetik, espresioaren gorespena aldarrikatu zuten beste abangoardietako talde bat aipatu beharra dago, hots, amerikar Espresionismo Abstraktuaren mugimenduko kideen lanak. Eta espresioaren aldarrikapen hori erreferentea galtzeak, hau da, abstrakzioak areagotu zuen.

186. Willem De Kooning. *I/G XIX,* 1977
Olioa oihal gainean. 80 x 70 cm

Zentzu horretan, abstrakzioa inflexio puntu bat izan zela aintzat hartu da. Erreferentzia zuzenak galdu zirenean, espresioari eta pintura beraren plastizitateari so egin zitzaion, erritual erlijiosoaren eta imitaziozko beharren gainetik.

Zoria eta zorabioa batu zituen sormen prozesu espresionista egon bazen, hura Pollockena izan zen. Prozesuaren ekintzaren jariotasunari buruz *dripping*ari buruzko atalean Pollocken hitzak jaso dira.[675] Hitz horien bitartez, prozeduraren lehenengo partearen kontrolik eza eta bigarren zatiko arrazoiaren parte-hartzea agerian uzten zituen, prozeduraren balio dinamikoaren aldarrikapena egiten zuen heinean.

Pollocken lanean, De Kooningen obraren antzera, esaterako, elementu sinpleenen ordena minimoaren konplexutasun maximoa bereiz zitekeen. Hau da, elementu horiek sakabanatzeko moduak indeterminaziozko neurri altua erakusten zuen. Joera horri *informalismoa* deitu zitzaion, eta haren barruko dinamikak zoriarekin lotura estua zuela esan liteke.

Mathieu-ren koadroekin antzeko zerbait gertatzen zen. Bere prozeduran, Mathieuk etapa hauek bereizi zituen:

1. Formen aurretik izaterik eza
2. Formen eta keinuen aldez aurretiko asmoen falta
3. Kontzentrazio psikikoko bigarren egoera baten beharra
4. Egitearen bizkortasunari eskainitako nagusitasuna

[675] Ikus 541. aipua.

Marchán Fizek lotura aske hori *"(…) prozesu aurrekontziente gisa elementu inkontzienteen mendekotasunezko parte-hartzearekin"*[676] definitu zuen. Horrela, azkeneko emaitzaren gainetik, nagusitasuna eman zion pintatzeko ekintzari.

1980. urtearen inguruan, pintura espresionista berragertu zen Alemaniako eta Europa zentraleko artisten eskutik, automatismo piktorikoa aitzindari zuena. Kiefer, Immendörf edo Baselitz haren erakusgarri dira. Marchán Fizen hitzetan: *"`Basati berriek´ adimen eta `kontzeptuaren´ lotura errepresiboen askatasuna eragiten dute, (…), desinhibizionismo ez erabilia, debeku eta arau ezaren alde daude (…)"*[677] eta aurrerago jarraitu zuen: *"Haien figurazio hunkigarriek berehalakotasuna dakarte, ereduen hautaketa bezain modu zuzenean gauzatzen dira, bizitza eta sentsualitatearen baieztapena jariatzen duen hordigarritasunetik konbentzio piktorikoen apurketa eta gozamena ospatuko balute bezala".*[678]

Pintore "neoespresionista" horien inguruan, Marchán Fizen baieztapenek kaos hauslea eta arrazoiaren eta ordena kontzientearen gaineko inkontzientea aldarrikatzen zuten. Halaber, *alea*ren eta *ilinx*aren arteko bat-egiteari erantzuten diote. Baina zoriaren gaineko plantak egiteari buruzko atalean ikusiko denez (*alea/ilinx*), primitiboaren mitotik hurbil zeuden *Die Brücke* taldeko artistekin alderatuta, pintore horiek ez ziren batere xaloak. Aitzitik, euren sormen prozesuetan, intuizioaren eta berezkotasunaren itxuratze estrategiaz baliatzen ziren, besteak beste.

187. Immendörf. *Berezko gorespenak ez du usaintzen*
1983. Olioa oihal gainean. 150 x 200 cm

188. Baselitz. *Zumarraren neska*, 1981
Olioa oihal gainean. 250 x 248 cm

[676] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna*". Op. Cit. 82. or.
[677] Ibidem. 325. or.
[678] Ibidem. 326. or.

Nietzscheren haurren jolas gisa sormen prozesuaren kontzepzioaren arabera, artista-jokalaria betiereko hondamendi dionisiakora irekita dagoela ikusi zen. Jarrera horrek era honetako prozesuak ere gidatzen dituela esan liteke.[679] Izan ere, hondamendiaren zentzua zoriaren eta zorabioaren arteko konjuntziotik sortzen da.

Horren adibide, baina maila kontzeptualean, Robert Rauschenbergek De Kooningen marrazki bat ezabatu izanaren ekintza da. Schnabelek plater apurtuekin osatutako koadroak ere aipagarriak dira (ikus 60. irudia), haustearen eta eraikitzearen akzio literala agerian uzten dutenak.

Hainbat drogaren eraginaren mende egindako obra psikodelikoak ere ezin dira ahaztu.[680] Ikusi denez, zenbait drogaren erabilerak artista batzuei balio izan zien psikea askatzeko bide gisa. Zoriaren eta hordigarritasunaren beste adibide argia.

Balzacen kontakizuneko Frenhofer nagusiak hauxe oihukatu zuen: *"Nire pintura ez da pintura; sentimendua da, pasioa!"*[681] Horrela, agerian uzten zuen bere lanaren izaera espresionista. Berez, pintura espresionista sortzen zen une horretan. Ez-ulertutako maisu baten lana, hain zuzen ere. Atal honetan izendatutako artistek ezaugarri komunak badituzte, haiek artista-sortzailearen mitoaren gorespena dakarten jarioa, plazera, obraren egitearen askatasunaren aldarrikapena eta teknikaren gaitzespenak dira.

Ikerketak, aldiz, arrazoi dosi baten alde egiten du (*agon*), sormen prozesua ordenatu eta osatzen duena. Ideia hori testu osoan agertzen da: zoriaz eta zorabioaz gain, medioaren ezagutza eta aurreko prestakuntza funtsezkoak dira sormen artistikoan. *Agon* elementua oinarrizkoa da. Hori ondoren landuko da.

6.3.2. *Alea-Agon*

Kapitulu praktiko honetan zehar baieztatu denez, bi kategoria horien bat-egitea (*alea/agon*) sormen prozesuak gidatzen duen formularik arruntenetako bat da.

*Agon*a erantzukizun pertsonalaren aldarrikapena gisa definitu da. *Alea*k, ordea, borondatearen erabateko ukapena, patuari uztea dakar. Ikerketak bi joera horien arteko konbinaketaren alde egiten du. Sormen prozesuaren hainbat etapatan zoriz aurkezten zaiona artistak ustiatzean datza artea. Eta horretarako, trebetasuna beharrezkoa da.

[679] Ikus 5.3.1.3. atala.
[680] Ikus 6.2.1.1.5.7. atala.
[681] BALZAC, Honoré de. *Maisulan ezezaguna*. Op. Cit. or.

Prozesua karta jokalariaren antzekoa da: kartak zoriz banatzen dira, eta, ondoren, jokalari bakoitzak bere teknika erabiltzen du horietatik etekinik handiena ateratzeko eta gainerako jokalariak garaitzeko. Huizingak definitutako tentsiozko elementuak nagusitasuna jasotzen du era honetako prozesuetan, partidaren emaitza azkenera arte ezezaguna den heinean.

Izaera espiritualeko zorizko jokoei buruzko atalean, Tarota zein *I Ching*aren garapenek antzeko egitura bati erantzuten dietela ikusi zen. Tarotan, esaterako, kartak zoriz ateratzen dira, eta, ondoren, interpretazio bat gauzatzen da. Artean antzeko zerbait gertatzen da: artista kaosetik abiatzen da, eta horren gainetik ordena jarri beharra du, trebeziaren laguntzaz.

Eta zer gertatzen da zientzian? Ikusi zenez, Mendebaldeko historian zehar, etorkizunaren kontingentziaren gaineko gogoeta filosofikoa zientzian izandako aurrerakuntzek baldintzatu dute. Horrela, determinismoaren helburuaren garapena zoria desagertzean oinarritu da mende askoan zehar. Gaur egungo teoriek, berriz, naturak zorirako duen berezko eskubidea aldarrikatzen dutela ikusi da. Teoriek zori sortzaile baten alde egiten dutela azaldu da.[682] Antzeko moduan, zoriaren eta trebetasunaren konjuntzioa proposatzen da sormen prozesuen gidari bezala. Artistak ez du zoria ukatu behar; aitzitik, zoria agertzen ez denean, abentura berrartzeko, artistak haren agerpenari eragiteko eskubidea eta beharra du.

Deleuzek, bere *Pintura. Diagramaren kontzeptua*[683] liburuan, diagrama kaosaren eta jatorriaren harremanetan jartzen duen ideia gisa definitu zuen. Deleuzentzat, kaosak presente egon behar du oihalean, eta kaos horretatik zerbait atera beharra dago. Hipotesi hori ilustratzeko, Deleuzek Jean Grenier-ek Michauxen erakusketa baterako idatzitako testuaren izenburua ere erabili zuen: *"Ordenatutako leizea".*[684] Azken finean, bai "ordenatutako leizea", bai Deleuzek proposatutako diagrama, kaosaren eta jatorriaren arteko bat-egitearen antzera, atal honi izenburua ematen dion *alea*ren eta *agon*aren elkartzearekin identifika daitezke.

Ezustearekin erlazionatutako prozedura surrealistak oro har laburbiltzearren, horien jatorria zorizko topaketan edo akatsean dagoela esan liteke. Baina, artisten kontrol eta arrazoiaren pean, sistematizatutako teknikak bilakatu ziren. Ziur aski, *frottage*ak edo *grattage*ak ez zuketen emaitza onuragarririk bideratuko, Ernstek teknika artistiko gisa aurkitu ez balitu. Modu berean, *solarizazioa* akatsa izaten jarraituko zukeen, Man Ray haren aukera espresiboez ohartu ez balitz. Eta horrek, berriro ere, *serendipia*ren printzipiora darama, prestatutako buruetan akatsek edo ustekabeek dituzten onerako aukeretara.

[682] Ikus 2.4.4. atala.
[683] DELEUZE, Gilles. *Pintura. El concepto de diagrama*. Cactus. Serie Clases. Volumen 4. Buenos Aires, 2004.
[684] Ibidem. 91. or.

Jean Dubuffetek obraren egitea bukaera ezezaguna duen abentura gisa definitu zuen; abentura honetan, artista ikusle liluratu bihurtzen da. Hau da, sormen prozesuak ez du patu zehatzerako bide jarraitua izan behar, gertatzea eragin daitezkeen gauza guztiei buruzko elkarrizketa baizik.

Abentura gisa sormen prozesuaren kontzepzio hori sakon aztertu zen balio sortzailearen atalean.[685] Horretarako, sormen prozesuaren eta jolasaren arteko analogia abiapuntutzat hartu zen. Ondoren, mota horretako prozesuak hainbat artistaren testigantzekin identifikatzeko ahalegina egingo da, eta pinturaren esparruari arreta nagusia eskainiko zaio.

Dubuffetek, esaterako, artea jolas gisa hartu zuen, Izan ere *"(…) gizakiaren jolas gorena (…)"*[686] zela uste zuen. Bere *Arteari buruzko idazkietan,*[687] haur baten egitearen eta haren sormen prozesu propioaren arteko loturak azaldu zituen: *"Haur batek une batean trapuzko bola bati begiratzen dio, ideia bat bururatzen zaio; objektu hura Larru Gorri indiarra da. Trapuzko panpina Larru Gorria dela sinestea erabakitzen du; beldurra izatea erabakitzen du. Beinke, haren beldur da. Badaki korapilatutako trapua dela: (…); denbora bat igarota, benetan sinetsiko du; badaki espiritua horrela aritzen dela, saioa eta egiaztapena liluratzen duten buru prozesu horren gakoak dira; bere espiritua jariotzera jolasten da, haur txikiek ointxoak mugitzen dituzten bezala. Nik ere bai".*[688]

Halaber, Dubuffetek materiaren berehalako eta benetako izaera intuitiboa aldarrikatu zituen: *"Pintorearen berezko keinua nahaskiltzean datza, eta ez lumatxo batekin hedatzean (…), baizik eta kubo eta konketan eskuak sartu eta aurrean daukan paretaren lurra eta orea ahur eta atzamarrekin mastekatu".*[689] Pintoreak ez zuen zori hitza erabiltzen, Mendebaldean inposatutako terminoa zelakoan, berearentzat *"(…) altxatzen den materialaren nahikeriak "*[690] ziren ezusteko haiek.

189. Jean Dubuffet. *Baretasuna,* 1981
Akrilikoa paper gainean. 51 x 105 cm

Dubuffetek prozesuaren abiapuntua deskribatu zuen: bizitza hartu behar duen gainazala eta bertan proiektatzen den kolore orbaina eta tinta ziren. Une horretan, abenturari hasiera ematen zitzaion.

Dubuffetentzat, orbain hura, pintorearen abileziaren bitartez aberastu eta gidatu beharra zegoen. Berarentzat, mantxa haiek, trapu eta paletekin batera, prozesu piktorikoaren gakoak ziren.

[685] Ikus 5.3.1.1. atala.
[686] DUBUFFET, Jean. *Escritos sobre arte.* Barral Editores. Barcelona, 1975. 65. or.
[687] Ibidem.
[688] Ibidem. 65. or.
[689] Ibidem. 58. or.
[690] Ibidem. 43. or.

Dubuffetentzat, koadro baten egitea *"(…) bikotean dantzatzeko dantza"*[691] gisa jo zuen, hau da, zoriarekin batera dantzatzea. Koadroak arrazoirik gabe aritzen den heinean, pintorea prozesua gidatzen saiatzen da, baina malgutasunez egiten du, zoriz aurkezten zaion guztiaz baliatuz. Malgutasun hori, pentsamendu dibergentearekin erabat lotuta, funtsezkoa da era honetako prozesuen garapenean.

Horrela, artistaren eta materiaren arteko *duetto*a sortzen da. Dubuffeten ustez, nork bere lengoaia hitz egin behar du. Erabiltzen den materialaren zoriak agerrarazi behar dira: zurrutatu nahi duen olioa, aztarna desegokia uzten duen pintzela, artistak nahi ez duen lekuan egiten den marrazkia, dardara egiten duen marrazkia, bertikala izan behar duen marrazkiaren horizontalerako joera, kolorearen deskarga ez-uniformea, etab. Ezaugarri horiek ludikoak eta zorizkoak izendatu diren obren ezaugarritzat har daitezke. Ezuste horien gertatzea gaitzesteak obraren bitalismoaren ukapena ekarriko luke.

Horrela, zoria artistak gidatutako eta aprobetxatutako ezuste bihurtzen da. Badirudi, pintoreak espero ez duen ustekabea gertatzen dela eta horrek, azkenean, prozesua ordenatzen duela. Azpimarratzekoa da, zenbat eta lan gehiago egin, orduan eta probetxuzko akats gehiago lortzen direla. Artistak geroz eta erraztasun handiagoz eragiten ditu, eta hobeto bideratu ere. Baina puntu horretan, "egiten dakigun" horretan jausteko arriskua sortzen da. *Mimicry*aren eta *alea*ren arteko bat-egitearen atalean ikusiko denez, momentu horretan, artistak intelektualki, kontzeptualki erabil dezake zoria bere obra gauzatzeko.

Dubuffetek baieztatu zuen pintoreak instintuzko marrazkiez hornitu behar duela. Zeinuak islatzen dituenean, bulkadak eta eskuaren berezkotasunak errespetatzea onuragarria dela adierazi zuen. Mekanikoak eta inpertsonalak diren medio guztietatik urrundu beharra dago. Horrela, bi eratako zoriak bereizten dira: eskuaren zoria eta erabiltzen ari garen materialaren zoria.

Baconen obra, oro har, ludikoa ez dela esan daitekeen arren -batez ere gaiari dagokionez, jolasetik urruntzen delako-, bere sormen prozesuaren parte garrantzitsu batek zoriaren parte-hartzearekin eta aurreko paragrafoetan esandakoarekin harreman estua du. Baconek berak artearen zentzu ludikoa aldarrikatu zuen: *"Gure garaian, artea jolasa bakarrik izan daiteke".*[692]

Baconek erabiltzen duen itxuraz kalkulatuta dagoen metodoaren eta Dubuffeten etengabeko abenturaren arteko desberdintasunak Cailloisek definitutako *paidia*ren eta *ludu*aren arteko banaketari so egiten dio. *Paidia*k jolasaren berezko adierazpenari erantzuten zion; *ludus*ak, berriz, haren hezkuntza eta teknika baten garapenaren alde egiten zuen. Jarraian ikusiko da *ludus*aren aritzea Baconen sormen prozesuan.

[691] Ibidem. 42. or.
[692] MARINA, Jose Antonio. *Elogio y refutación del ingenio*. Op. Cit. 133. or.

190. Francis Bacon. *Autoerretratu baterako hiru azterketa*, 1973
Olioa oihal gainean. 35,5 x 30,5 cm bakoitza

David Sylvesterrek Baconi egindako elkarrizketetan,[693] Baconek adierazi zuen, besteak beste, trapuekin gainazala igurzteko metodoa erabiltzen zuela prozesuaren jarraitutasunarekin apurtzeko.

Baconek pintura jaurtikitzen zuen oihalaren gainean, baina betiere aintzat hartuz zenbat eta noiz bota behar zuen, pintura beraren trinkotasuna eta mota zein ziren eta gainazalaren zein partetan egingo zuen. Jaurtikitzeko angelua eta indarra ere kontuan hartzen zituen. Beraz, neurri handi batean, ekintza, pintoreak praktikaz eta medioaz zuen ezagutzaren araberakoa zen. Baina pintura horren material malgua denez, ez da horren erraza sortuko duen efektua erabat ezagutzea. Baconen koadroetan, *dripping* minimoak ikusten dira, esaterako.

Askotan, pintura jaurtikitzen zuen, eta ondoren, trapu edo belaki batekin zirriborratzen zuen, hainbat forma bideratzeko. Ondoriozta liteke zoria erabiltzen zuela azkeneko emaitzak antza kontrolatua izan zezan. Baconek “eskuztatutako zoria” edo “erabilitako” ezustea zeritzon. “Eskuztatutako zoriaren” ideia horrek hurrengo ataleko ateak irekitzen ditu aldi berean.

Baconek boloetan jolasteak sortzen duen sentsazioarekin konparatu zuen bere prozesu piktorikoa. Boloetan, norberak jaurtiketa bat egiten du, eta, askotan, bakarrik egin izanaren itxura ematen du. Argiro, era horretako jokaldiak asko praktikatu denean eta giro egokia sortzen denean soilik gertatzen dira. Orduan, bat batean, partida baten erdian, jokalari batek jaurtiketa ederra egiten zuela eta Baconek berak jaurtiketa hobe batekin erantzuten ziola azaldu zuen. Zailtasunak Baconen jokaldia hobea izatea ekartzen zuen, eta pintorea erabat txundituta uzten zuen. Eta noski, jaurtiketa ez zegoen prestatuta, ez baitzegoen denborarik.

Horren aurkako zentzua *analysis paralysis* esaerak adierazten duen horretan aurkitzen da. Tiro trebetasuna eskatzen duten billar, ehiza edo dardo jolasetan, askotan erabiltzen da esaera hori, eta agerian uzten du halako zerbait: perfekzioa bilatzen duen gizakiaren barneko analisirako joerak jokalaria geldiarazten du, blokeatzen du, eta, ondorioz, sormenaren askatasuna mugatu egiten da. Jokaldia orduan ez da ona, tiro trebetasunak huts egiten du. *Analysis paralysis*a sormenari ere aplika dakioke.

Baconek adierazi zuen jokaldi ederrenetan inspiratutako zoria gertatzen zela. Horrek jolasten ari zen jolasari buruz asko jakitearekin ere harremana zuen, noski. Baina, ziur aski borondatez ezin izango luke gauza bera egin. Hordigarritasunak, honetan funtsezko eragina dauka. Paul Cézannek antzeko zerbait esaten zuen: pintatzen zuenean pentsatzen bazuen, dena galduta zegoen.

[693] SYLVESTER, David. *Entrevistas con Francis Bacon.* Ediciones Polígrafa. Barcelona, 1977.

Baconek formazioa, praktika eta ezagutza batzen zituen egintza gisa definitu zuen bere sormen prozesua. Pintatzearen jarduera kontzientean -olioan batez ere-, pintzelaren kolpe batek tentsioaren norabidea eraldatzen zuela baieztatu zuen. Prozesuan zehar, gauza ugari gertatzen dira, eta zaila da bereiztea lan kontzientearen eta inkontzientearen artean.

Baconek berak argitu zuenez, beti zekien zer pintatu nahi zuen, baina ez nola. Horregatik, zoriak edo ezusteak egin zezan itxaroten zuen. Egintza horretan, zoriak, intuizioak eta zentzu kritikoak parte hartzen zuten.

Deleuzek era honetako prozesuak erruletaren "jaurtiketa osteko jaurtiketa" jokoarekin konparatu zituen.[694] Horren arabera, zoriaren hautapena jaurtiketa bakoitzean ez da piktorikoa; piktorikoa izatera helduko da, hots, pintatzeko egintzan integratuko da osotasuna bideratzen den heinean. Hasierako datu horiek aurrepiktorikoak dira, ez daude pintatzearen egintzan barneratuta. Ondorengo eskuztatzeak piktoriko bilakatzen ditu. Hortik dator "eskuztatutako zoriaren" ideia.

Oro har, atal honetan barneratutako prozesuetan, zoriak parte hartzen duela eta, ondoren, modu kritiko eta arrazionalean horren gainean lan egiten dela baiezta liteke.

Picassoren kasua argia da. Haren obran, topaketak eta trebetasun piktorikoak bat egiten dute. Picassok berak adierazi zuen: *"Nik ez dut behar zorizko jokoetan jokatzea: zoriarekin jolasten nago beti".*[695] Picassok pintatzeko ekintza topaketarako ekintza gisa aldarrikatu zuen. Baina, bere sormen prozesuan, lana eta zoria batera zihoazen: *"Nik ez dut bilatzen, aurkitzen dut".*[696] Zentzu horretan, haren planteamendua Baconen antzekoa zela esan liteke.

Horrez gain, anomaliari buruzko atalean ikusi zenez, Kleeren koadro askok izaera *naif*a bazuten ere, Kleek berak azaldu zuen pintore gisa bere diziplinaren emaitzak zirela. Berez, benetako ez zeukaten harreman handirik benetako primitibismoarekin.[697] Horri Kleek bi eskuekin pintatzeko trebetasuna zeukala gehitu behar zaio.

[694] DELEUZE, Gilles. *Lógica de la sensación*. Op. Cit. 96. or.
[695] MUÑOZ, Lucio. *Buscar y encontrar.* 2003. http://www.stylusart.com/contraportada/LucioMunoz/LucioMunoz.htm. 2005ko urriaren 3a.
[696] Ibidem.
[697] Ikus 650. aipua.

Hortaz, Klee, Picasso edo Kandinskyren xalotasunaren bilaketak lotura handiagoa zuen abilezia piktorikoarekin, adierazpen primitiboen purutasun eta sinpletasunarekin baino.

191. Pablo Picasso. *Txirulajolea eta meloia jaten duen pertsonaia,* 1965
Olioa oihal gainean. 162 x 130 cm

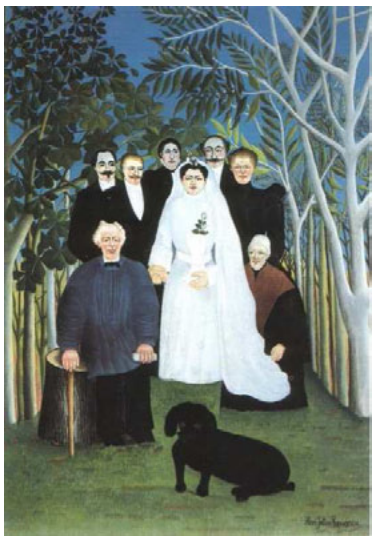
1912 Paul Klee. *Bihotz-*erregina, 1922. Akuarela eta arkatza paper gainean. 29,5 x 16,4 cm

Testuinguru horretan, aipagarriak dira espresio egintzari buruzko John Deweyren gogoetak. Gogoetetan agerian utzi zituen zoriaren, dibergentziaren, espero ez denaren eta, noski, aurreko prestakuntzaren garrantzia: *"Ideia berriak kontzientziara erosotasunez eta berehala datoz, ateak irekitzeko aurretik lana egin denean. Heltze inkontzientea produkzio sortzaileari aurretik doakio giza ahaleginaren norabide bakoitzean. `Jeinuaren eta borondatearen´ ahalegin zuzenak, berez, ez du inoiz mekanikoa ez den ezer sortu; bere funtzioa beharrezkoa da, baina askatasunean jarri behar ditu bere helburutik kanpo dauden aliatuak. Denbora desberdinetan, gauza desberdinei buruz gogoeta egiten dugu; kontzientziari dagokionez, askeak diren eta bakoitzaren egoerarako egokiak diren asmoak mantentzen dira; berezko emaitza partikularra duten egintza desberdinak gauzatzen dira. Horrekin guztiarekin, horietako bakoitza izaki bizi batetik datorrenez, euren artean lotuta daude intentzioko maila baten azpitik".*[698]

Testu horretan, Deweyk azaltzen duen sormen mekanismoak aztertutako abdukzioaren kontzeptura darama, arrazoiaren eta intuizioren arteko konjuntzioa dakarrena.[699]

Beste alde batetik, CoBrA taldeko kide gehienen lanen berezkotasunezko izaerak ere ez zion teknikarik ezari erantzuten. Aitzitik, Alechinskyren hitzetan ikusi ahal izan zenez, arte primitiboaren purutasunera heltzeko euren trebetasun piktorikoa erabiltzen zuten.[700]

[698] DEWEY, John. *El arte como experiencia*. Paidós Estética 45. Barcelona, 2008. 83. or.
[699] Ikus 5.3.1.2. atala
[700] Ikus 652. aipua



193. Henri Rousseau. *Ezkontza zelaian*, 1904-05
Olioa oihal gainean. 163 x 114 cm

Sasinaïf bezala definitutako pintoreen sormen prozesuek, hala nola, Rousseau edo Kahlorenak, *alea*ren eta *agona*ren arteko bat-egiteari ere so egiten zietela uste da. *Alea*, kasu hauetan, trebetasun falta edo berandu pintatzen hasten den artista edo heziketarik eza duenaren abilezia faltaren ondoriozko "akats" edo ezarritako errepresentazioarekiko desegokitasunari dagokio. *Agona*, bere aldetik, medio piktorikoan garatutako etengabeko lan gogorrarekin identifika liteke.

Halaber, *graffiti* idazleen prozesua aztertzean, antzaz zoriari eta berehalakotasunari erantzuten dioten adierazpen horietan irudien bitarteko aurreko prestakuntza funtsezkoa dela ikusi zen. Izan ere, *graffiti*an manierismoa nabaria da, eta teknikaren aldarrikapena ere agerian gelditzen da.

Horregatik, ez da harritzekoa Basquiat edo Keith Haring, kaleko pinturan hezitakoak, artearen merkatuan sartu izana.

194. Keith Haring. *Medioen neska zigarroarekin*, 1988
Akrilikoa oihal gainean. 305 x 305 cm .

195. Jean-Michel Basquiat. *Txakur haginkada,* 1983
Akrilikoa oihal gainean. 192,5 x 305 cm

Espresionismo abstraktua gainditu eta primitiboaren eta itsusiaren artean mugitzen zen obra figuratibo pertsonala garatzen hasi zen Phillip Guston-en, Hundertwasser-en edo Nicolas Stäel-en koadroak, euren artean hain desberdinak direnak, atal honen barruan ere sailka daitezke. Stäelek

adierazi zuenez: *"Nik ezuste batetik bestera bakarrik aurreratu dezaket".*[701] Marinaren ustez, arte modernoan, borondatea zerbait "burgesa" zen, eta berezkotasun jarraituek borondate hori ordezkatu beharra zeukaten. Horrela, De Stäelek bere sormenenari niaren kontzepzio hau berrikuntza jarraitu gisa aplikatu zion, aurreko baieztapenaren arabera.

Aldaera abstraktu baten ildotik, José María Sicilia edo Juan Uslé pintoreak nabarmen daitezke. Biak espresionismo bitalistan murgilduta egon ziren, baina euren koadroak begi bistan uzten dute irudiaren arazoarekiko eta konposizioarekiko interesa.

196. David Hockney. *Nichols Arroila,* 1980. Akrilikoa oihal gainean 214 x 153 cm

Atal hau bukatzeko, arreta jarriko da Hockneyren sormen prozesuan, *alea*ren eta *agona*ren arteko bat-egitearen adibide aipagarria baita. *Horrela ikusten dut nik*[702] liburuan, sormen prozesuan zehar zertan zebilen ohartzea zaila egiten zitzaiola azaldu zuen. Izan ere, bere lanari buruzko gogoetak amaitu ondoren egiten zituen.[703] Hockneyk ekintzari eta intuizioari lehentasuna ematen zien, baina beharrezkoa jotzen zuen ondorengo gogoeta. Ez zen akatsak egitearen beldur, eta honako hau adierazi zuen: *"Sinpleki ikasten noa, eta aurrera jarraitzen dut. Horrela ikusten dut nik".*[704]

Horrez gain, Hockneyren sormen prozesua plazeraren, askatasunaren eta artearen jolasaren berezko dialektika eta identifikaziozko balioen aldarrikapena da. Horregatik, haren prozesu artistikoa Floyd Merrellen *Semeiosia egintza, zori, artea eta jolas infinitu gisa* izenburua duen lanaren oinarrizko tesia ilustratzeko adibide egoki bihurtzen da: *"Beti uste izan dut arteak plazer sakona eragin behar zuela. (…) Artelan baten sormenak behintzat beste pertsona bati sentitzen duguna adierazten saiatzea darama baitan, eta egintza sinple horrek, hots, komunikatzeko gure gaitasunak, gure etsipena murrizten du. Aurkakotasun hori artearena berarena da".*[705] Eta aurrerago jarraitu zuen: *"Ez dut uste, aldaera ludikorik gabe, inongo bizi jarduera garatu daitekeenik".*[706]

[701] MARINA, Jose Antonio. *Elogio y refutación del ingenio*. Op. Cit. 154. or.
[702] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Op. Cit.
[703] Ikus 511. aipua.
[704] HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Op. Cit. 131. or.
[705] Ibidem. 133. or.
[706] Ibidem. 133. or.

6.3.3. *Alea-Mimicry*

Konbinazio kategorikoak ezartzeko orduan, Roger Cailloisek *alea*ren eta *mimicry*aren artekoa ukatzen zuela ikusi da. Ikerketaren ustez, artean, bi kategoria horiek bat egin dezakete. Horren arrazoia arteak zenbait amarru baimentzen dituen jarduera izatean aurki daiteke.

Nahiz eta simulakroa zoriaren aurkakoa den, zoriaren “ironizazioa eta ”simulazioa” oinarri hartzen duten obrak daude. Pinturan, zehazki, keinu espresionisten eta automatikoen “hozketa” eta “izozketa” ikusiko dira.

Zoriaren eraldatzea dakarren mekanismo kontzeptual horren abiapuntu gisa, Duchampen zenbait lan aztertuko dira. Duchampek erabilitako prozedurek ederto erakusten dute zoria, ironiaren eta plantak egitearen arteko bat-egitea. Horrez gain, haren lanek “tranparen” esparruan murgiltzen gaituzte, jolasaren zatia izanik atal zehatz baten garapena gauzatzera bideratu duena.

6.3.3.1. Duchamp eta zoria

”Artea garai guztietako gizakion arteko jolasa da”.[707] (Marcel Duchamp)

Eta Duchampentzat, zehazki, zoriarekin jolasteko jolasa askotan.

197. Stéphane Mallarmé. *Dadoen jaurtiketa bat*, 1914

Duchampek zoriarekin lan egindako moduak Mallarméren *Dado jaurtiketa bat*[708] poemarekin zerikusia zuen. Mallarméren poema hori bi orrialdeen zabaleran hutsune ugari utziz idatzi zuen, tipografia desberdinak erabiliz eta kaligrama antzekoa bideratuz.[709]

Mallarmé eta Duchamp, bata ideiaren poeta eta bestea ideiaren “pintore” gisa hartu dituzte, behin eta berriro hautsi eta eraikitzen den ideiarena, hain zuzen ere. Halaber, bientzako, arteak ikusle aktiboaren papera aldarrikatu beharra zuen -balio bakana-; horrela jokalari-kide bihurtu eta artearen eta bizitzaren arteko bat-egitea indartzen zen.

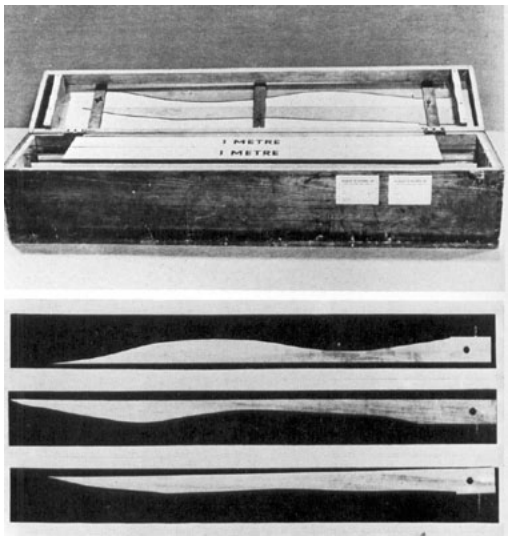
[707] BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Los Sentidos. Artes visuales. Buenos Aires, 2006. 18. or.
[708] MALLARMÉ, Stéphane. *Poesía Completa.* Op. Cit.
[709] Ikus 6.2.1.1.3.4. atala.

Mallarmék zoriari forma eman nahi izan zion *Dadoen jaurtiketa bat* poemaren bitartez, eta, horrela, ordenaren ideiaren gainetik zoriaren nagusitasuna agerian utziz. Hasiera batean, ezusteko natura zoriaren kontzeptura murriztea zekarren. Horretarako, amaierarik gabeko utopia planteatu zuen, eta porrotari buruzko poema ezinezkoaren saio bihurtu zuen. Oinarrizko argudioak hori kontatzen du, hain zuzen ere, sormen egintzaren ezintasuna.[710]

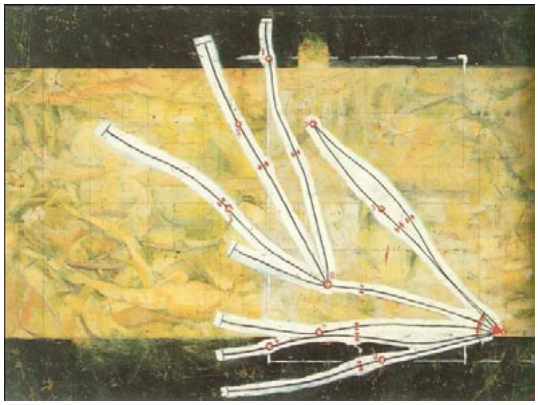
Duchamp, eguneroko objektuez jabetu eta transformaziorik gabe kategoria artistikoa ezartzen hasi zenean, objektu horien funtzioaren desbideratzearen ideiak objektuen beraien izaera artistikoa deskubritzeko bidea izan zitekeela agerian utzi zuen.[711] Horrela, errealitateak esanahi infinituak izan zitzakeela adierazten zuen. Ideia horren atzean, Mallarmérekin topo egiten da. Haren *Dadoen jaurtiketa bat* poeman, artistikoaren mugak, artearen hainbat esparruren arrozkuntza semantikoa, domeinu sinbolikoaren irekiera progresiboa, sormenaren askatasunaren utopia eta antzeko arazo artistikoak planteatu zituen: *"Pentsamendu orok dadoen jaurtiketa bat dakar".*[712] Ideia horiek guztiak, aldi berean, sormenean zoriaren parte-hartzearekin lotuta zeuden.

Duchampek ere, zoriaren gaia landu zuen zuenean bere lan batzuetan. *Trois stoppages-étalon* obran, metro bateko hiru hari jausten utzi zituen, itxuraz zoriz, prusiaz pintatutako oihalen gainean eta jausi ziren moduan itsatsi zituen. Ondoren, oihalak ebaki zituen, eta kristalezko plaken gainean itsatsi eta egurrez egindako kutxa baten barruan sartu zituen (kriketan jokatzeko kutxa batean, hain zuzen ere). Harien forma kurboko egurrezko erregelak ere gehitu zituen, eta honako hau jasotzen zuen nota bat ere idatzi zuen: *"Patroiak murriztutako metroa dira"*. Badirudi, jausten utzitako hariak Duchampek berak bere nahierara eskuztatu zituela. Aintzat hartzeko lehenengo "tranpa".

[710] *"EL AZAR. Cae/ la pluma/ rítmica suspensa de los siniestro/ sepultarse/ en las espumas originales"* MALLARMÉ, Stéphane. *Poesía Completa*. Op. Cit. 461. or.
[711] Ikus 6.2.1.1.2. atala.
[712] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 132. or.

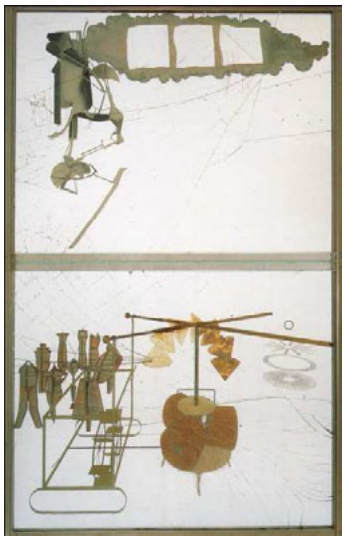


198. Marcel Duchamp. *Trois stoppages-étalon*, 1913-14



199. Marcel Duchamp. *Sareztadura*, 1914

Ziur aski, Duchampek gauzatutako eskuztatze horrek ez zion arrazoi estetiko bati erantzuten, aipatu denez, harentzat gustuak arriskua baitzekarren, eta, horregatik, "ezaxolaren estetikaren" izenpean bere obra guztia garatu baitzuen.[713] Javier San Martinen ustez, zoriarekin, esperimentazioa obrak sortzeko modu gisa erabili baino gehiago, haria jaustearen zoriaren ikus-efektua bilatzen zuen Duchampek, eta emaitza oso desordenatua zenez, ordenatzea erabaki zuen.[714]



200. Marcel Duchamp. *Beira handia*, 1915-1923

Antzeko zentzuan, badirudi Duchampek berak edo hurbileko norbaitek apurtu zuela *Beira Handia*. Pierre Cabannes-ekin izandako elkarrizketan, Duchampek "ezustekoaren" onarpenaren zenbait pista eman zituen: *"Ni ez nengoenean, Brooklyngo Museoan erakutsi zuten. Jabea zen Katherine Dreier-ren etxera bueltatu zuten pertsonak ez ziren profesionalak, eta ez zuten arreta handirik jarri. Bi `Beira´, modu horizontalean, bata bestearen gainean jarri zituzten, kamioian, baina ez ondo enbalatuak, beira edo marmelada zen jakin gabe. 60 km egin ondoren, argiro, marmalada zen. Ziurra den gauza bakarra da bi beira bata bestearen gainean zeudela eta horrek bi aldeetatik apur zitezen eragin zuela. (…) Arraildurekin askoz hobeto dago. Gauzen patua da".*[715]

[713] Ikusi denez, "ezaxolaren estetika" hori ez zen erabat ezaxolakoa. Ikus 6.2.1.1.1. atala.
[714] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 168. or.
[715] Ibidem. 169. or.

Zoriaren parte-hartzea beiran beheko zatian ere bereiz daiteke. Azpiko zati horretan, bederatzi tiroen aztarna dago. Duchampek, tiro horiek -hiru alde bakoitzetik hiru tiro- pintura freskoarekin pintatutako pospoloekin -jostailuzko kanoitxo bat jaurtigai gisa erabilita- egin zituen.

Trois stoppages-étalon lanaren gaia berrartuz, badirudi lege geometrikoen bihozgabetasunaren eta "prezisiozko pinturaren" zehaztasun hotzaren gaineko komentario sotila izan nahi zuela obra horrek. Duchampek sortutako patroi berriak erregelei lerro zuzenak marraztu beharrean, kurboak egitera derrigortzen zituen, eta molde mugiezin batean egotean, ausazkoak izateari uzten zioten. Horrela, "irudirako erregeletako estutzea" sortu zuen, paradoxikoki, zoria sartu ez zedin.

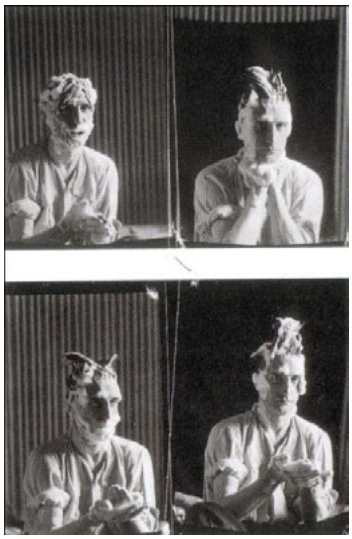
Duchampek, obra honen bitartez eta zoriaren eskuztatzearen bidez, inspirazioa desantutu nahi izan zuela ematen du. Eta zentzu horretan, atal honi izenburua ematen dion *alea*ren eta *mimicry*aren arteko asoziazioak parte hartzen duela baiezta liteke.

Javier San Martinek, Alfred Jarry eta Duchampi buruzko saio batean,[716] lehenengoaren *Les Jours et les nuits* eta bigarrenaren *Trois stoppages* lanetan izandako jarreren arteko analogia azaldu zuen. Jarryren kontakizunean, *"(…) moldatu gabeko errekluta, bere pentsamenduak eta ekintzak desberdintzen ez dituen unera heltzen da, eta horrela, kuarteleko kantinan, dadoen jaurtiketa kontrola dezakeenaz ohartzen da. Edo, lengoaia patafisikoan,*[717] *`salbuespenak´ maneiatzera".*[718]

Zoriak parte hartu zuen Duchampen beste proiektu bat, baina kasu honetan zorizko jokoekin lotuta, *Obligation pour la Roulette de Monte-Carlo* izenekoa izan zen. Obligazio horien atzeko partean *Estatutuaren estraktuak* idatzi zituen: *"Sozietateak, helburu gisa, Montecarloko erruletaren ustiapena dauka, 30 eta 40aren ustiapena eta Kosta Urdineko beste mina batzuena, Administrazio Kontseiluaren eztabaidaren ostean".*[719] 30 eta 40 karta jokorako probabilitateen sistema frogatu ondoren, 500 frankoko balioa zuten obligazioen banku sistema bat asmatu zuen bere Sozietaterako. 300 ale egin zituen. Etekina, urteko % 20koa, Duchampentzat izango zen.

Baina Duchampek bi obligazio bakarrik saltzea lortu zuen. Bere lagunek ez zioten bat bera ere erosi, ezta jolasari jarraitzearren ere.

[716] Ibidem. 160.-173. or.
[717] Bigarren kapituluan, irudimenezko ebazpenen zientzia gisa definitu zen patafisika. Zoriari buruzko planteamendu hori patafisikaren arabera azal liteke. Ikus 2.5.1. atala.
[718] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 167. or.
[719] Ibidem. 172. or.



201. Man Ray. *Marcel Duchamp*, 1924

202. Marcel Duchamp. *Montecarloko erruletarako obligazioak,* 1924

Duchampek zoriarekin egindako lana eta aurreko ataletan, beste artista batzuek egindakoaren arteko desberdintasuna -*alea/ilinx* eta *alea/agon*-, bi eratako prozesuetan zoriak sormenerako mekanismo gisa funtzionatu arren, Duchampek zoria, "zori-ondoko" egoeratik, hots, ironiaren eta plantak egitearen bitarteko eskuztatzean datza. Nahiz eta Duchampek zoria aitzakiatzat hartu, elementu hori azaldutako obren sortzailea izan zela esan liteke.

Bestalde, *alea*, *agon* eta *ilinx*arekin bat egiten duenean, eraikuntzari bide ematen zaiola baiezta daiteke; *alea* eta *mimicry*a elkartzean, aitzitik, errepresentazioa sortzen da.

Pazen hitzetan, Duchampen eszeptizismoa erradikala zen, eta ezezagunaren onarpenean zuen funtsa. Ezustekoa gainditzen gaituen helburua besterik ez da. Helburu horretatik dena edo ia dena ezezaguna egiten da, norberarengan duen boterea izan ezik.[720]

6.3.3.2. Zoriaren simulazioa

Duchampek bere obra batzuetan proposatutako zoriaren eskuztatzearen ideia azaldu ondoren, jarraian zoriaren ironizazioaren eta simulazioaren gainean lan egindako pintore batzuen sormen prozesuak aztertuko dira. Ikusiko diren prozeduretan, zoriaren inguruan lan egiteko bi moduek bat egiten dutela ikusiko da: zoria ideia gisa eta zoria forma emaile gisa.

[720] PAZ, Octavio. *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. Alianza Ed. Madrid, 1989. 44. or.

Ikusi denez, XX. mendean zehar, zoriak, askotan, arte plastikoetan ikonografikotik askatzeko bidean parte hartu zuen. Horrez gain, Duchampen ezaxolaren estetikatik eratorritako jarrera eta Arpen prozedurak aipatu dira. Arpek bere hasierako elementu ez-figuratiboen konbinaketaren eta konposizio piktorikoaren enfasi dramatikoa kontrajarri zituen. Kasu horiek izan ezik, pinturaren desdramatizazioa Pop Arteak berreskuratutako jarrera izan zen, eta aurreko espresionismoaren keinu eta adierazpenerako beharraren inguruan ironiaz mintzatu zen.

203. Roy Lichtenstein. *Koadro txiki handia,* 1965
Olioa eta pintura sintetikoa oihal gainean.
68 x 80 cm

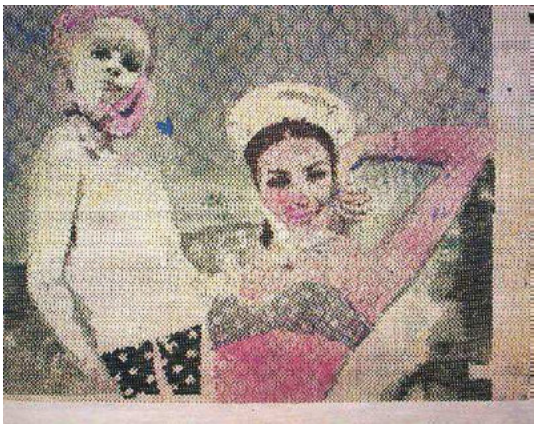
De Kooning edo Pollocken espresionismo abstraktuaren aurrean, Lichtensteinek formatu txikiko *Koadro txiki handia* egin zuen, pintzelkada baten errepresentazioa zena. Tituluak berak agerian uzten zuen ironia. Bestalde, erabilitako koloreek -zuriak, horiak eta gorriak-, Pollockek, normalean, bere *dripping*etan erabiltzen zituen koloreei so egiten zieten. Baina, batez ere, keinu espresionistaren intuizioaren eta "purutasunaren" aurrean, Lichtensteinek pintzelkadaren ausazkotasunaren ikuskera ironiko eta arrazionalizatua eskaini zuen koadro honetan.

Horrela, Lichtensteinek zalantzak planteatu zituen Pollocken *dripping*ari buruz edo beste artista espresionisten prozeduren errepikaezintasun, berezkotasun eta berezko intuizioei buruz, eta pintzelkada baten errepresentazioa lehenengo planora eraman zuen. Halaber, bere koadroen berezko tramaren erabilerak, komikietatik ateratakoak, prozedura horien sistematizazioari eta mekanizazioari buruzko gogoeta zekarren.

Antzeko tonu ironiko eta barregarrian, zenbait artista *Fluxus*en lanak adierazgarriak dira, hala nola, Nam June Paiken *Zen for Head* ekintza.[721] Bere aldetik, 1957. urtean, George Brechtek idatzitako saio batean, zientziaren eta artearen esparruetan zoriaren papera aztertzen zuen bere *Chance-Imaginery* obra "zuzendutako espresionismo abstraktu" gisa definitu zuen.

Tramaren eta zoriaren arteko harremanari buruz, zenbait datu aurreratu ziren kapitulu honen hasieran, trama honetan zoriak eragiten duen bat-bateko sartzea planteatu zenean.[722]

[721] Ikus 288. or.
[722] Ikus 6.1.3. atala.



204. Sigmar Polke. *Neskalagunak,* 1965
Olioa oihal gainean. 150 x 190 cm

Zentzu horretan, Sigmar Polke-ren obra nabarmen daiteke, berregintzaren ezustekoei buruz lan egin zuena. Argiro, ideia horren atzean, Pop Artearekin topo egiten da, eta, zehazki, berregintzari buruzko interpretazio askearekin (Lichtenstein).

1960ko hamarkadan, Polkek eskuz bilbatutako imajinak, puntuz puntu, oihalera lekualdatzen hasi zen. Nolabait esateko, medio murritzekin lan egin behar zuen, baina hasieran gabezia zena, bidea zabaldu eta azkenik lan egiteko berezko modu bihurtu zen.

Kopiazko lan hori zoriak parte hartzen zuen imajinaren eraldaketa zekarren hainbat transformaziotan bilakatu zen. Polkek, modu aldakorrean, berregintzako planoa eta plano piktorikoa batzen zituen. 1980ko hamarkadaren hasieratik, berregintzako planoak bere autonomia galdu egin zuen. Jadanik ez zuen koadroaren gainazala estaltzen, eta berregintzako planoa eremu piktoriko heterogeneoan barneratu zen.

Polkeren obran, tramaren berregintzan ezuste gisa, zoriaren bidegabeko sartze horrek borondatezko haluzinaziozko teknikari bide ematen zion, zorabioarekin -*ilinx*arekin- harreman estua zuena. Chevrierren hitzetan: *"Polkek Rimbaudek hasitako borondatezko haluzinazioaren poetikari jarraikitzen dio, hitzen magiaren estimulazioa bezala. Opioa, onddo haluzinagarria eta antzeko psikotropikoak, xamanen zeremonietan erabilitakoak, irudimen piktorikoaren laguntzaile bihurtu ziren".*[723]

[723] HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Op. Cit. 79.-80. or.

205. Sigmar Polke. *So sitzen Sie richtig (nach Goya und Max Ernst)*, 1982

206. *Haril burua*, 1977
Inprimazioa zilarrezko gelatinan. 151 x 84 cm

1982. urtean, Polke Goyaren *Atsoak* koadroa ikertzen hasi zen. Koadroa ez zuten oraindik X izpietan aztertu eta ez zekiten beste koadro baten gainean pintatuta zegoela. Polke koadroaren argazkiekin "jolastu" zen, behin eta berriro fotokopiatuz, eta orduan, Goyak pintatutakoaren azpitik beste irudi bat agertzen zen inpresioa egin zion. Irudi horiek bereizten saiatu zen, eta ondoren irudikatu zituen. Urte batzuk geroago jakin zenez, Goyaren *Atsoak* XVII. mendeko koadro baten gainean pintatuta zegoen.

Goyaren koadroaren gaineko Polkeren lan honek, Dalik Milleten *Angelus*aren gainean, metodo paranoiko-kritikoaren bitarteko hausnarketa obsesiboa burura dakar. Dalík jakin zuenez, Milletek bere koadroan, hasiera batean, hildako haur txiki baten hilkutxa pintatu zuen.[724]

Eta puntu horretan, André Bretonen hitzak aipa daitezke berriro ere: *"Ikusezina ez da beste mundu bat, ikusgarriaren traman sortzen da, berregintzako ezuste eta zori efektuekin bat eginez".*[725]

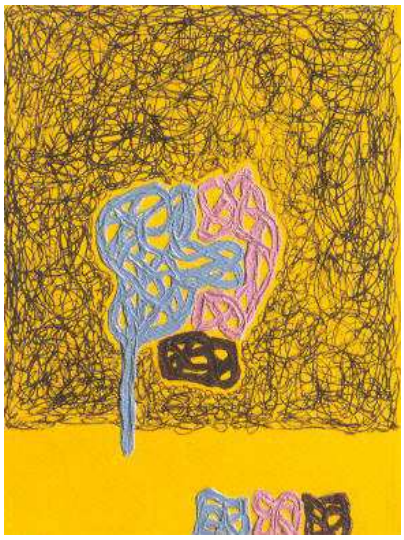
Halaber, Polkek pintura, kimika eta mnemografia gisa ulertu zuela esan daiteke. Pintura, mnemografia kimikoa bihurtzen da, irudi piktorikoak berregintzaren zoriaren operazioekin bat egiten duenean, berregintzaren ezusteek maileguz hartutako imajinak gaurkotu eta gertakizun bilakatzen dituztenean.

Beste alde batetik eta Lichtensteinek planteatutako keinuaren gaineko nozioa abiapuntu hartuta, aipagarriak dira, besteak beste, Jonathan Lasker pintorearen prozedurak. Laskerren sormen prozesuan, pinturaren lengoaiaren eta haren azpian dauden beste prozesuen eztabaida elkarrizketatua gertatzen

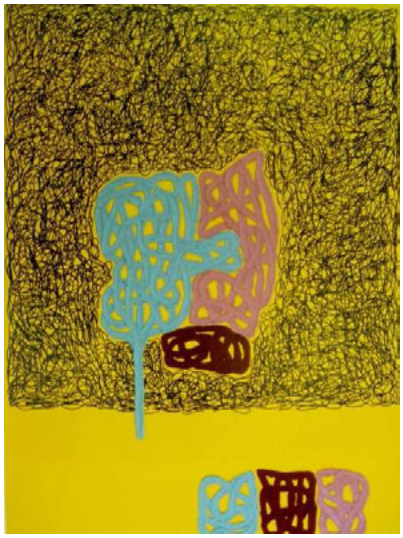
[724] Ikus 6.2.1.1.5.4. atala.
[725] Ibidem. 80. or.

zen. Laskerren sormen prozesuan, sorpresa emozionalaren bilaketa egituratzen duen distantzia batekin garatutako inplikazio kontzeptual sendo bat zegoen.

Laskerrek jolastu eta eraiki egiten zuen. 1980ko hamarkadako erdialdean, metodologia kontzeptual zehatza ahalbidetu zion distantzia kritikoa ezarri zuen. Hau da, irudiaren inguruko azken erabakia hartu aurretik, hainbat hurbilketa egiten hasi zen. Laskerrek, erdiko prozedura metodologiko hori sistematizatu eta formalizatu zuen. Prozedura hori honetan zetzan: formatu txikiko olio bat prestatzen zuen, eta, horrela, planeatutako koadroa detaile osoz irudika zezakeen. Lan horien egiteak, sendotasun intelektualerako artistaren pauso kontzientea adierazten zuen, eta intuiziotik analisirako hoztasunezko prozesuaren iruditzat har zitezkeen.



207. Jonathan Lasker. *Sinesmena janarian*, 1991. Olioa eta boligrafoa paper gainean. 15,2 x 11,4 cm



208. Jonathan Lasker. *Sinesmena janarian,* 1991. Olioa liho gainean. 254 x 190,5 cm

Halaber, Laskerren metodologia horrek subkontzientearen berezkotasuna eragotzi ez zedin bermatzen zuen. Buruko filtroa sortu egiten zen, eta horrek oinarrizko esperientzia subjektiboak mugatzen zituen. Artista beraren hitzetan: *"Askeak irudikatzen nituen, eta gero, birpasatzen nituen. Nire subkontzientea idazten nuen…, oso modu garbian eta ordenatuan irudikatuz".*[726]

Espresionismo abstraktuaren berezko lengoaia inkontzientea edo beste edozein kode piktorikoa material potentziala zen Laskerrentzat. Hala ere, irudiaren zehaztapenak prozesu intuitibo bati erantzuten jarraitzen zion: *"Imajina batera heltzeko nire modua intuitiboa da benetan. Ez dut objektibatzen nola heltzen naizen imajina batera; irudi bat suertatzeko arrazoi literalik ez daukat. Prozesua irudimenezkoa da, eta maila horretan, intuitiboa izan behar du. Batzuetan, irudiekin amets egiten dut… Ez naiz momentu*

[726] HAINBAT EGILE. *Jonathan Lasker. 1977-2003 pinturas, dibujos, estudios.* Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2003. 17. or.

horretan irudikatzen saiatzen. Baina irudia, esnatu ondoren baldin badator, ametsak gogoratzeko gai naizen une horretan, nirekin geratzen da".[727]

Jonathan Lasker. 1977-2003 pinturak, irudiak, ikasketak[728] katalogorako testua idatzi zuen Hans Michael Herzog-en hitzetan: *"Artistak behin eta berriro aldatzen duen heinean eta bere buruari aipua egiten dion heinean, formak eta subkontzientetik eratorritako koloreak moldatzen ditu, eta horrela, prozedura horren bitartez, bere goreneko kondizioa edo kondizio arrunta perfekzionatzen dago, bere zelata edo basakeria edo dena delakoa. Fisikoki hertsagarriegia suertatzen dena, parte-hartze intelektualaren bitartez lasaitzen da, erlatibizatzen da. Filtro mentala pasatu ondoren, objektualizatzen da, eta izoztuta aurkezten da".*[729]

Laskerren obran, jolasaren nozioa, keinua eta eraikuntza organikoaren eta mekanikoaren arteko dialektikatik zetorren. Dialektika horrek elementuen finkatzea ukatzen zuen, eta, aldi berean, dialektika hori tentsioek, zoriek eta etengabeko eraldaketek baldintzatzen zuten.

209. Luis Gordillo. *Piszifaktoria C,* 1987
Akrilikoa paper eta oihal gainean.144 x 158 cm

1980ko hamarkadan, Luis Gordilloren obran, irudi automatikoa eta komunikabideetako irudian oinarritutako Poparen hoztasunaren artean sortutako gurutzaketak *alea*ren eta *ilinxa*ren arteko bat-egite horren barruan ere sailka daitezke.

1960ko hamarkadaren hasieratik, Gordilloren pinturak literaltasun txikiko narratibotasun antiespresibora eboluzionatu zuen. Pop Artearen eta normalismo geometrikoaren eraginak gai piktorikoetatik urruntzea ekarri zuen, horrela baliabide formalen gero eta hozte handiagoak eraginez eta prozedura antierretorikoak indartuz. Gordilloren beraren hitzetan: *"Organiko-psikiko-kanpo errealitatetik abiatuz, horren guztiaren sintesi arrazionala egiten saiatzen naizela esango nuke".*[730]

Horrela, Gordilloren sormen prozesuak ez zuen lotura handiegia errepresentazioarekin, baina bai kartografiarekin. Haren lana mapa gisa eraikitzen zen, zentrorik gabe. Bestalde, dialektika edo

[727] Ibidem. 18. or.
[728] Ibidem.
[729] Ibidem. 19. or.
[730] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna*". Op. Cit. 357. or.

aurkakotasuna -*paidia/ludus*- agerian zegoen bere ibilbide osoan: irudia/kolorea, informa/forma, hondoa/gainazala, jarioa/euspena, bulkada/gogoeta, pintura/argazkigintza, kolorea/kolorerik eza. Izan ere, bere obran fantasiak eta ironiak ederto egiten dute bat.

Gordilloren *Gruyére* koadroen etapan, prozesu irekiaren ideiak eta, aldi berean, jolasarenak eragin handia izan zuten. Koadro bakoitza nozioen kontrakotasunetik, ekintzen eremua estimulatzetik, erreakzio eta proiektuetatik sortzen zen. Tentsioa -edo zoria-, Gordilloren egitean elementu determinatzailea zen, hau da, zehaztasun handiz aldiberekotasunez koadro desberdinak "editatzen" zituen, bere parteak sintaktikoki bateratuz eta imajinaren azkeneko emaitza zalantzagarri bihurtuz: *"Matematika estetikarekin marruskatzen da".*[731]

Gordilloren antzeko ildotik, David Reed edo Fiona Rae-ren koadroak nabarmen daitezke. Fiona Raeren lan gehiena abstraktua bada ere, itxuraz zoriz aplikatutako baliabide figuratiboak ere erabiltzen zituen, oihalean ezusteko ondoratzeak sortzeko asmoz. Haren sormen prozesua, espresionismo abstraktuaren bertsio arrazionalizatu legez ere defini liteke.

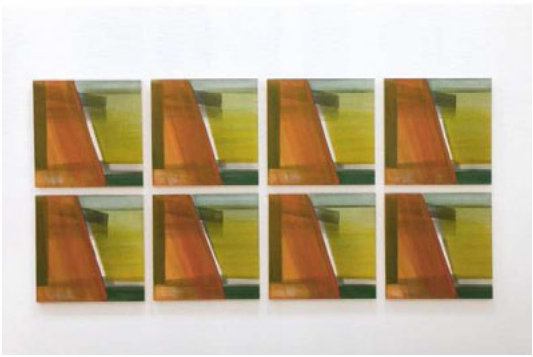
210. Fiona Rae. I/G, 1997
Olioa eta akrilikoa oihal gainean
247,3 x 243,8 cm

211. David Reed. # *275,* 1990-93
Olioa liho gainean

Halaber, Alfredo Álvarez Plágaroren *Koadro berdintsuak* ere atal honen barruan sailka litezke. Plágaroren koadroetan, seriezko metodoak ikuspuntu piktorikoa eta pintorearen estiloarekin lotzen diren zenbait gairekin bat egin du. Plágarok originaltasunetik ihes egin du, sormen prozesuan errepikapenezko kontzeptua planteatzean. Artistak errepikapenezko ideia horri jarraitu dio, *Koadro berdinak* izeneko serieak pintatzean, nahiz eta koadro bakoitza besteetatik desberdina den. Horrela, serie berri bakoitzak oinarrizko eskema baten arau batzuei erantzuten die. Eskema horren arabera, koadro bakoitzak bestearen antzekoa izan behar du. Modu horretan, artisau prozesua agerian geratzen da.

[731] HAINBAT EGILE. *Luis Gordillo: Superyo congelado.* Museum d´Art contemporani de Barcelona. Barcelona, 1999. 9. or.

Plágaro, aurreko hamarkadetan Rauschenbergek (*Factum I* eta *Factum II*) eta halako artistek egin zuten moduan, errepikapenezko printzipioa artelanaren baliokidetasunaren aldarrikapenari eraso egiteko erabili du, baina bere aurrekariek ez bezala, oihalean pintorearen aztarna argi utzi du, eta pintzelkada bakoitzaren izaera pertsonala eta intuitiboa agerian jarri du.



212. Álvarez Plágaro. *Koadro berdintsuak*, 2007
8 irudi. Bakoitzaren neurria: 60 x 60 x 4 cm

213. Robert Rauschenberg. *Factum I* eta *Factum II*, 1957
Teknika mistoa.

Espresioa, arrazoia eta ironia bateratzen duten prozesu horietaz gain, ezin dira "neoespresionismoak" deitutakoak -Baselitz, Kiefer, Immendörf, Jiri Georg Dokoupil- ahaztu, forman euren *Die Brücke* taldeko kideengandik gehiegi bereizten ez zirenak, baina lehenengo alemaniar espresionisten xalotasunaren galtzea eragin zutenak: *"Naturara aurreiritzirik gabeko bueltatzearen ezintasun ikusirik, berezkotasunaren plantak egiteak eta antzeko estrategiek parte hartzen dute, eta, askotan, bikaindutako kultura artistiko baten `izango zatekeenak…´ ere".*[732]

214. Anselm Kiefer. *Itsaso gorria*, 1984-85
Olioa, esmaltea eta argazkia oihal gainean
278,8 x 425,1 cm

Izan ere, zipriztinen teknikak, keinuak eta basakeria berezkotasunez egindakoak direla eman dezake, baina, aitzitik, itxurazko berehalakotasunarekin harremanik ez duten simulazioak ziren.

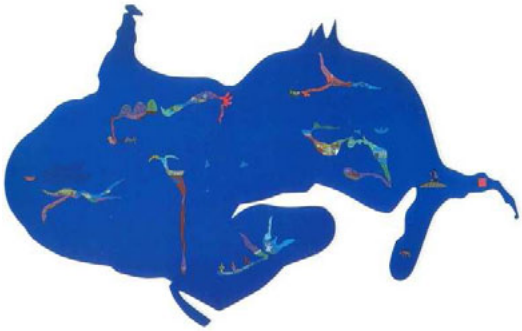
Walter Dahn-ek esan zuenez: *"Egitean, simulatzen zen basakeria ez zen benetakoa, gure kasuan ez zeukan autoerrealizazioarekin zerikusirik. Ekintzak eta keinuak arazo gisa ez zitzaizkidan inoiz interesatu; niretzat hori Pollockekin itxita geratu zen. Interesatzen zitzaiguna, arte kontzeptualaren*

[732] MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna*". Op. Cit. 331. or.

esperientziak pinturara moldatzea zen…"[733] Espresionista berri horien interesak Polke, Joseph Beuys eta Gerard Richter-en diskurtsoetan aurkitzen ziren.

Barcelók berak bere pinturaren izaera hotz eta kalkulatua aldarrikatu zuen, eta bere burua "antiespresionista" izendatzera heldu zen.[734] Marchán Fizentzat: *"(…) ezaugarri guztien arabera, oro har, naturak kulturaren kutsaduretatik simulazioaren bitartez soilik alde egin dezake".*[735]

Aldaera ludikoago baten ikuspuntutik, Öyvind Fahlström-en obra ere atal honen barruan sailka liteke. Jolasa eta ironia erabat presente daude bere lan osoan. Bere ibilbidearen une zehatz batean, Fahlström, automatismo puruaz nekatuta, berezko arauak eta erreferentziazko testuinguruak sortzen hasi zen artelanaren barruan, eta horrela bere "forma-pertsonaiei" bide eman zien: forma abstraktu hain nabarmenduak, ezen edonork bereiz zitzakeen eta, hala ere, aditzera ematen zuten esanahiak euren artean kontrolatuta zeuden. Modu horretan, pertsonaien anbiguotasuna mantentzen zuen. Fahlströmen beraren hitzetan: *"Baina arazoaren muina, `pintura ludikoen´ berrikuntza erabakigarria, eraldaketaren askatasuna eta itxura, substantzia eta estruktura `arbitrarioaren´ arteko aurkakotasuna da".*[736]



215. Öyvind Fahlström. *Gaueko musika 3: hiri ikaragarriaren paisaia (Traki, Lorca, Plath eta Pietri-ren hitzak*),1976

Fahlströmen obran, jolasa, arauak, pertsonaiak eta bakoitzari jolaskide gisa dagokion lekuarekin batera asmatzen da. Jolasa eta artelanaren ezaugarri komuna jolaskide eta artista bakoitzak asmatutako kartografia da, euren gorputzen indarrek, patuek, subjektibotasunaren muga berriek eta eremuek baldintzatutakoak.

Atal honetan zehar, Cailloisek ezinezkotzat jo zuen zoriaren eta plantak egitearen arteko konjuntzioa defendatu nahi izan da, azken hamarkadetan, artearen eremuan emandako planteamendu piktorikoetan bat-egite arruntenetako bat izan dena.

Ironiaren eta umorearen bitartez Pop Arteak espresionismo abstraktuari egindako kritikaren, zenbait artistak *Fluxus*ek egindako "berrikusketa"ren eta pinturan, oro har, emandako hoztasunezko eta arrazionalizazioko prozesuaren ostean, pintore askok keinua eta intuizioa berreskuratu zutela ikusi da, hainbat prozesu mekaniko eta sistematizaturen bidez iragaziz eta, horrela, "zoriaren simulazioa" deitu denari bide emanez.

[733] Ibidem. 446. or.
[734] Ibidem. 332. or.
[735] Ibidem. 332. or.
[736] VVAA. *Öyvind Fahlström. Otro espacio para la pintura.* MACBA. Actar. Barcelona 2001. 169. or.

Ondorio bezala, sormen prozesu horietako batzuek, “neoespresionismoak”, esaterako, zoria, *alea*, eta zorabioaren, *ilinx*aren arteko bat-egitea objektu dutenek eta, aldi berean, emaitza gisa simulazioa eragiten dutenek -*mimicry*a-, jolasaren gaineko beste kategoria bati ere erantzuten diotela uste da: *agon*ari, hain zuzen ere.

6.3.3.3. Zoriaren “tranpa”

“Pintore batek zintzoa izan behar du. Estalkirik gabe! Maltzurtasunik gabe!”.[737]

Jolasaren eta sormen prozesuaren arteko oinarrizko kategorien arteko lotura behin aztertu ondoren, aipatutako artista askok egindako “tranpak” berrikusteko ahalegina egingo da jarraian, eta horien erabilera tresna artistiko gisa nola bilakatu zen azalduko da.

Horretarako, bereizketa egingo da alde batetik, zoramenaren plantak eginez jeinu-sortzailearen mitoa goretsi nahi izan zuten artisten artean eta, nahiz eta adierazpen primitiboko baliabide artistikoak erabili, artista gisa euren trebetasuna eta teknika argi utzi zutenen artean.

Beste alde batetik, zoriaren esku-hartzeari dagokionez, diskurtso teorikoa eta emaitza praktikoaren artean batzuetan izan diren desberdintasunak agertzeko ahalegina egingo da.

Bukatzeko, “huts egindako” tranpei buruz hitz egingo da, hots, nahi izandako emaitzak lortu ez zituztenen estrategia ludikoak -edo amarruak- laburbilduko dira.

Gaixo psikiatriko, haur eta benetako pintore *naïf*en adierazpenen benetako zintzotasunaz gain, zoramena aldarrikatu zuten artista gehienek simulazio edo probokazioaren eremutik egin zutela esatera ausartuko da ikerketa hau. Kokoschka horren adibidea izan zen, gizarte artistikoaren aurrean bere “zoroaren” papera mantendu nahi izan zuena. Horrez gain, Groszen figura ere nabarmen daiteke, erotasuna bide subertsibo gisa erabil zuena.[738]

Bere aldetik, Artauden kasua aipagarria da, atsekabetutako jeinuaren figura ederto irudikatzen duena. Haurtzarotik era guztietako drogak hartzera ohituta, peiotea kontsumitu zuena, 50 aldi baino gehiagotan “elektroshockak” jaso zituena eta, azkenik, minbiziaz hil zena, Artauden obra bere bizitzaren desorekaren irudia izan zen. Azkeneko poesietan, “glosolaliak” erabili zituen. Horietan, soinuek nagusitasuna zuten hitzaren esanahien gainetik. “Glosolalien” baliabideak harreman estua du haurren nominalismoarekin. Horietan, izenaren soinua esanahiaren gainetik jartzen da.[739]

[737] RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Op. Cit. 42. or.
[738] Ikus 6.2.5.2. atala.
[739] Ikus 3.2.3. atala.

Jeinu-sortzaile gisa izendatutako artisten artean aipagarria da Dalí. Eta egia bada, Dalík berezkotasunaren bilaketaren abiapuntu gisa paranoia erabili zuela, gauza jakina da ere pintoreak gaixoen benetako psikosiaren eta artistek simulatukoaren artean bereizten zuela. Dalík betiere argi utzi zuen artistak, gaixoak ez bezala, metodo artistikoen bitartez, kanpoko errealitatea "objektibatzeko" gaitasuna duela.[740]

Hala eta guztiz ere, Dalíren metodo paranoiko kritikoak ez zituen nahi izandako emaitzak lortu. Izan ere, Bretonek eta beste artista surrealista batzuek modu sistematikoan gain hartutako inkontzientearen gaiaren adierazpen gisa ulertu zituzten Dalíren koadroak, askatasunari lekua uzten ez ziotenak eta tesi teorikoen ilustraziora mugatzen zirenak.

Xalotasunaren bilaketan, haurren irudien eta arte tribalaren baliabide primitiboak erabili zituzten Kleek, Kandinskyk eta CoBrA taldeko kideek inoiz ez zuten ukatu baliabide horien diziplinaz eta teknika piktorikoaz baliatu zirela. Artista horien artean Vallejo-Nájerak "borondatezko xaloak" definitu zituen pintoreak bereiz daitezke. Pintore horien itxurazko adierazpen *naïf*en atzean, gutxi gorabehera trebea zen artista ezkutatzen zen.[741]

Pollocken figura ere nabarmendu beharra dago atal honetan. *Dripping*aren erabileraren subjektibotasunak eta, errealitate posible bakar gisa, barneko errealitatearen aldarrikapenak, Harold Rosenberg kritikoak asmatutako diskurtsoekin batera -*"konbertsioko fenomenoa"*, *"funtsezko mugimendu erlijiosoa"-*,[742] jeinu eta mito bilakatu zuten Pollock. Baina jakina da, eta pintoreak berak ere askotan adierazi zuen, bere prozedura kontrolatuta zegoela, hau da, pinturaren jarioa erregulatuta zegoela.

Automatismoei buruzko atalean,[743] *dripping*a Bretonek definitutako automatismoaren eratorri gisa zehaztu zen. *Drippinga* bera baino lehenago, bere jatorritik jadanik, surrealismoak inkontzientearen askatasuna aldarrikatu zuen, eta, horretarako, hainbat prozedurarekin lan egin zuen (*frottage*a, *grattage*a, dekalkomania, idazkera automatikoa, etab.). Behin eta berriro errepikatu denez, prozedura horiek bi parte zituzten: lehenengoz, "zoriari egiten uzten zitzaion", eta, ondoren, jasotako informazioa interpretatu eta eskuztatu egiten zen.

Horrela, Arpen *papier collé*ek ez zioten *"(…) inkontzientearen erabateko uzteari"*[744] zeharo erantzuten; aitzitik, zoriari "erdizka" so egiten zioten. Arpen konposizioak ordenatuegiak ziren. Antzeko modu batean, Ernsten *frottage*ak eta *grattage*ak zoriaren eta trebetasunaren arteko bat-egitearen emaitza ziren.

[740] Ikus 6.2.1.1.5.4. atala.
[741] VALLEJO-NÁJERA, Juan Antonio. *Naïfs españoles contemporáneos*. Op. Cit. 74. or.
[742] LUCIE-SMITH, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945*. Op. Cit. 34. or.
[743] Ikus 6.2.1.1.5. atala.
[744] HAINBAT EGILE. *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg.* Op. Cit. 243. or.

Surrealismoaren definizio berak zoriaren parte-hartze purua sormenaren motor gisa aldarrikatu zuen.[745] Baina jakina da, sormen prozesu surrealistak goraipatutako arrazoirik eza hori artistek erabilitako benetako prozeduretatik urrun zegoela.

Halaber, Kraussek zalantzan jarri zuen Bretonen teoriaren ikuskeraren nagusitasuna errepresentazioaren gainetik. Kraussen iritziz, idazkera automatikoak aurkezteko modua soilik izan nahi zuen. Surrealistek definitutako *Edertasun konpultsiboaren* kontzeptuaren gunea, aldiz, "miragarriaren" sinonimoa zena, errepresentazioa zen.[746]

Zoria eta kaosa aldarrikatu zuen abangoardietako mugimendu bat egon bazen, hura Dadaismoa izan zen. Dadaismoaren "antiartearen" adierazpenetik jadanik, mugimendu horretako artistek tradizio artistiko guztia zalantzan jarri nahi izan zuten. Hala ere, guztiek hura egiten bukatu zuten: artea, hain zuzen ere. Duchampek aditzera emandako "ezaxolaren estetika" horren adibidea da. Esan zenez, haren lehenengo *ready-made*a, *Aulkitxoaren gaineko bizikletaren gurpila*, ez zen izan hautaketa neutral baten emaitza.[747] Horrez gain, *Trois stoppages-étalon* obran, harien forma eskuztatu zuen, gustuak zein beste arrazoi batek eraginda.

Brassaïren *Nahigabeko eskulturak* ere zalantzan jarri ziren, argazkiaren enkoadratzearen hautapenagatik eta, batez ere, objektuen morfologia konplexuagatik.

Zirkuitu artistikoaren barruko "tranpaz" luze hitz egin daiteke, baina ikerketa *poiesia*ren eremura mugatu denez, aipatutako adibideak nahikoak dira. Duchampek bere *Pixatokia* beste izen batekin sinatu eta aurkeztu izana aipa liteke. "Tranpa" bat ere izan zitekeena. Baina, agian, merkatuaren eremuan sartzeko arriskuarekin topo egin liteke. Horregatik, tranpak sormen prozesu artistikoetan erabat onargarriak direla eta jolasaren parte osatzen dutela ondoriozta liteke. Denak balio du orduan? Baietz esan liteke, denak balio duela betiere jokalari-kidea den ikuslearen barruan sartzea aintzat hartzen denean.

[745] Ikus 488. Aipua.
[746] Ikus 6.1.3. atala.
[747] Ikus 6.2.1.1.2. atala.

7. ONDORIOAK

Prozesuetan eta metodologian oinarritutako ikerketa honen bitartez, sormen prozesu horien jatorrian, garapenean eta emaitzan parte hartzen duten aldeen analisia gauzatu da.

Ildo horretatik, izaera ludikoa duten prozesu bitalistetan jarri da arreta. Eta prozesu horietan, zoriak esku hartzeko modua eta maila zehaztu dira. Halaber, hasiera batean ezkorrak suerta daitezkeen zenbait nozioren alde onuragarria defendatu da. Hots, agerian utzi da ezkerra, desberdina, dibergentea, bazterrekoa, akatsa, ezustea eta halako ideiek definitutako prozeduretan duten erabakigarritasuna.

Horretarako, ikuspuntu zientifiko eta filosofikotik, zoriaren kontzeptura hurbildu da ikerketa, eta gaur egun bere interpretazioak duen konplexutasuna nabarmendu da.[748] Pentsamenduaren funtsezko hiru forma daudela abiapuntutzat hartu da, hau da, artea, zientzia eta filosofia, eta horietako bakoitzak kaosa gain hartzeko hainbat modu erabiltzen dituela adierazi da. Deleuzeren hitzetan, eremu bakoitzak *"(…) kaosaren gainetik, plano bat ezartzen, irudikatzen"*[749] saiatzen da. Ikerketak prozesu artistikoaren mekanismoak eta estrategiak aztertu ditu, eta horietan zoriak duen lekua zehaztu du.

Gaur egun, zoria ezjakintasunaren emaitza den ala, aitzitik, naturaren berezko eskubidea den planteatzen duen eztabaidak jarraitzen du. Wagensbergen gogoetak ikusi ondoren eta gaur egunera arte zoriaren kontzeptuaren eboluzioa zein izan den aztertu ondoren, sistema konplexuenen parte den zoria dagoela ondorioztatu da, aldi berean konplexutasun berrien eragilea dena.[750] Beraz, zori sortzaile hori, zientzian bezala, sormen prozesuaren oinarrizko faktore bihurtzen da, eta askatasuna gaitzesten duen patuaren aurka aurkezten da.

Ikerketaren iritzi, zoria giza ezagutzaren kontzeptu osagarria da, eta determinismoarekin bat egiten du natura azaltzeko orduan. Segmentu determinista garrantzitsuak daudela ukatu ezin bada ere, naturaren perfekziorako, naturaren sistema honek irekita egon behar duela ikusi da, inguruarekin interakzionatzeko, eta zoria aldaketaren eta eboluzioaren partea dela onartzeko.

Horrela, artelana bezala, natura irekita mantendu behar da, eta artistaren moduan, zientzialariak ere "indeterminista" izan behar du, ezarritakoa zalantzan jarriz eta bat-bateko sartzeetan arreta ipiniz. Biek, artistak zein zientzialariak, zoriarekin itundu behar dute. Zentzu horretan, abdukzioa[751] den intuizioaren eta arrazoiaren arteko bat-egiteak eta pentsamendu dibergenteak[752] "bidaia lagunak" bilakatzen dira artearen bitarteko ezagutzaren abenturan. Deskubrimenduetan, *serendipia*n[753] uste osoa

[748] Ikus 2. kapitulua.
[749] DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?*. Op. Cit. 199. or.
[750] Ikus 2.4.4. atala.
[751] Ikus 138. or.
[752] Ikus 5.3.2.8. atala.
[753] Ikus 6.2.1. atala.

du ikerketak, hau da, zoriak bere funtzioa prestatutako buruengan soilik betetzen duen ideia defendatzen du.

Halaber, ikerketak ez du uste sormen prozesu ludikoetan kontrakotasunik dagoenik; aitzitik, osagarritasuna prozesu horien berezko ezaugarria da. Izan ere, zoria eta trebetasuna, *paidia*ren eta *ludus*aren arteko dialektika ikerketaren motorra izan da.

Bi polaritate hauek -*paidia/ludus*- Cailloisek zenbait jolasen barruko dinamikari eratxikitako terminoak dira, eta ikerketan ere euren arteko bat-egitea sormen prozesuan funtsezkoa dela agerian utzi da.[754] Cailloisek *paidia* jolasaren instintuaren bat-bateko adierazpenak izendatzeko baliagarria dela eta adierazpen horiek bideratu eta konbentzioak nahiz teknikak sortzen direnean, trebetasun zehatzari bide emanez, *ludus*a agertzen dela azaldu zuen. Bi jarrera horiek oinarrizkoak dira sormen prozesu ludikoetan. Horrez gain, jolasa zentzuz betetako jarduera dela aintzat hartuta, haren beste ezaugarriak ere prozedura artistikoetan topa daitezkeela ikusi da.[755]

Horrela, gizakiaren oinarrizko jardueretan ere, elementu ludikoak esku hartzen duela erakutsi da.[756] Lengoaia, poesia, kultua, mitoa eta artea bera horren adibideak dira. Gainera, nahiz eta arteak jolas gisa bere buruaren betierekotzea helburu duen, gaur egun zenbait funtzio zehatzekin erabiltzen dela ikusi da, hala nola, funtzio terapeutiko, psikologiko edo ekonomiko batekin.[757] Helburuaren garrantzia are handiagoa da zorizko jokoetan, jokoak izaten jarraitzen duten arren, etekin ekonomikoak baldintzatzen baititu. Hala eta guztiz ere, joko horien garapenean hordigarritasunak daukan garrantziak sormen prozesuan zehar artistak jasaten duen zorabioarekin harreman estua duela ikusi da.[758]

Ludikoaren eta zoriaren arteko lotura ezartzeko orduan, Huizingak emandako definizioa erreferentziatzat hartu da.[759] Jolasaren ezaugarri nagusi gisa, askatasuna, emankortasunik eza, lekualdatze espazio-tenporala, arauketa, fikzioa eta tentsioa definitu dira.[760] Tentsioak, prozesu ludikoa gidatzen duen ziurgabetasun gisa, jolasaren emaitza azkenera arte ezezaguna izatea eragiten du. Horrela, tentsioak artearen eta jolasaren ezaugarri komunak diren askatasuna, plazera eta hordigarritasuna bideratzen ditu.[761]

Cailloisek jokalariaren jarrera oinarri zuen jolasen sailkapena egin zuela ikusi da -*agon*, *alea*, *ilinx* eta *mimicry*-, eta ikerketak prozesu ludikoaren eta artistikoaren artean analogiak sortzeko berreskuratu du. Horrela, azaldu da *agon*ak lehiakidetasunari, ahaleginari eta trebetasunari so egiten diela; *alea*k,

[754] Ikus 5.2. atala.
[755] Ikus 5. kapitulua.
[756] Ikus 3.4. atala.
[757] Ikus 3.5. atala.
[758] Ikus 4. eta 5.3.1.3. atalak.
[759] Ikus 44. or.
[760] Ikus 3.2. atala.
[761] Ikus 3.2.5. eta 5.3.1.2. atalak.

berriz, borondatearen uztea dakarrela; *ilinx*a pertzepzioaren egonkortasuna une batez hausteko saiakera dela eta *mimicry*ak, mozorro eta maskararekin, hau da, ilusio eta plantak egitearekin lotura duela.

Analogia horiek ezartzeko orduan, Cailloisek definitutako oinarrizko lau kategoriez gain, Huizingak egindako definiziotik eratorritako beste bereizgarri batzuk ere aintzat hartu dira, horrela izaera ludikoa duten zenbait balio estetiko zehazteko.[762]

Jolasaren eta sormen prozesuaren arteko lotura estutzeko, *poiesia*ren kontzeptutik abiatuz garatu da ikerketa, *poiesia*, jolasketa, dibertsioa eta norabide zehatzik gabeko berezko dibagaziotzat hartuz, hau da, helburu bakar gisa norberaren betierekotzea duen jarduera *poietiko*a abiapuntutzat hartuz. Testuinguru horretan, Merrellen *semeiosia*ren definizioa, murriztapenak ukatu eta aurkakotasunak eta desberdintasunak ezabatzen saiatzen dena, funtsezko beste erreferente bat bihurtu da.[763] Halaber, Morazak proposatutako *homo ludens*aren eta gozamen estetikoaren arteko bat-egitearen bitartez ikerketaren ikuspuntua indartu da.[764]

Estetikari dagokionez, jolasaren eta artearen lotura XVIII. mendean diziplina honen agerpenarekin sendotu zela ikusi da. Kantek, pertzepzio estetikoa desinteres puruaren espazio gisa definitu eta estetikoaren autonomia helburu praktiko eta kontzeptu teorikotik desberdindu zuela ikusi da. Estetikaren autonomia horrek bere buruari begiratzen dion jolasarekin bat egiten du. Ondoren, Friedrich Schillerrek, Kanten teoriaren oinordeko gisa, sentipenezko bulkada eta bulkada formala bereizi zituen gizakiaren naturan, eta bi horiek jolas bulkadan elkartzen direla azpimarratu zuen. Geroago, Herbert Marcusek politikaren zerbitzuaren mendeko estetika ludikoa aldarrikatu zuen, eta jolasaren nozioak gizakia aska dezakeela adierazi zuen.[765]

Estetika, artea eta jolasaren arteko harremanaren jatorria azaldu ondoren, izaera ludikoa duten balio estetikoak azaltzeari ekin zaio; horretarako, Cailloisek definitutako kategoriei erantzuten dietenak erabili dira.

Lehenengo, balio sortzailea definitu da, *agon*aren kategoria ludikoarekin lotuz. Jokalariaren borondatezko jarreraz gain, kirolariaren trebetasuna eta entrenamenduarekin identifikatu da *agon*a. Balio sortzaileak lana eta ahalegina eskatzen ditu. Bestalde, balio sortzailea *poiesia*rekin erlazionatu da, eta sormenaren dinamikaren barruan bere funtzioa ulertzeko saioa egin da. Testuinguru honetan, Csikszentmihalyi eta Ehrenweigen ikuspuntuetatik, sormen prozesuak medioaren ezagutza eta intuizioa batzen dituela ikusi da.[766]

[762] Ikus 5.3. atala.
[763] MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* Op. Cit.
[764] Ikus 5.1.2.1. atala.
[765] Ikus 5.1.2.2. atala.
[766] Ikus 5.3.1.1. atala.

Intuizioaren ideiatik abiatuz, nagusitasuna eman zaio balio gorabeheratsuari, eta balio hori *alea*rekin lotu da. Jolasak kausaltasunik ezaren eremuan sartzen dela eta araua eta zoria konjugatzen dituen espazio berezitu bati bide ematen diola azaldu da. Sormen prozesuan, etapa bakoitzak behin-behineko emaitza dakar, azkeneko emaitzarekin elkar ezin daitekeena. Prozesuan zehar, etengabeko eta bat-bateko berrikuntzek sortu behar dute, eta, haien aurrean, artistak zoriz eskainitako horri erantzun bat eskaintzeko gai izan behar du.[767]

Azkeneko ideia hori erabat lotuta dago *agon* eta *alea* kategorien bateratzearekin, kapitulu praktikoan ondorioztatu denez, sormen prozesuen parte handi baten mekanismoaren motorra dena.[768]

Horrez gain, atal honetan garrantzia eman zaio zoriaren eta Freudek definitutako "okerraren" kategoriaren arteko loturari, zori objektiboari buruzko atalean ere aztertu dena.

Nietzschek artea egon dadin funtsezkotzat jo zuen kondizio fisiologikotik abiatuz, hots, hordigarritasunetik, sormen prozesuetako beste oinarrizko balio bat definitu da: balio hordigarria. Bere aldetik, Cailloisek ere *ilinx*a definitu zuen kategoria ludiko behinen bezala, eta jolasten den jolaskidearen sasi-inkontzietziako egoerari so egin zion.[769]

Cailloisen sailkapenarekin bukatzeko, *mimicry*a balio itxuratiarekin identifikatu da. Jolasak, eguneroko bizitzarekin alderatuta, bigaren mailako kontzientzia zehatza bideratzen du. Horrek, maskara gisa, artearen kontzeptura darama. Artea ilusioaren borondatean datzan onartutako faltsurako kultutzat har daiteke. Artearen balio itxuratia eta jolasaren errealitatea ulertzeko, ibilbide bat gauzatu da errepresentazioaren oinarrizko teorietatik, eta mimesia, ilusionismoa, ilusionismoaren ondorengo kritikak eta simulakroaren kontzeptuak berrikusi dira.[770]

Funtsezko balioak aztertu ondoren, jolasari eta arteari komunak zaizkion gainerako balioak definitzen hasi da ikerketa.

Balio askatzailea hartu da abiapuntu gisa. Horretarako, jolasa berezko borondatez eta eragiten duen plazeragatik praktikatzen den ideia azpimarratu da. Schillerren tesiak, benetako gizarte arrazionala egon dadin, gizakiaren izaeraren nobletzea gizakiaren beraren eta gizatasunaren hezkuntzan barne planteatu zuen. Nobletze hori gauzatzeko bidea edertasuna da, sentipenezko itxuran, askatasun eta autonomiaren printzipio dena eta gizakiaren esentzia moralarekin, hots, askatasunarekin, bat egiteko gai dena. Horregatik, gizakiaren heziketak estetikoa izan behar duela ondorioztatu zuen Schillerrek.[771]

[767] Ikus 5.3.1.2. atala.
[768] Ikus 6.3.2. atala.
[769] Ikus 5.3.1.3. atala.
[770] Ikus 5.3.1.4. atala.
[771] Ikus 5.3.2.1. atala.

Askatasunaren printzipioarekin zeharo lotuta, balio gozatzailea definitu da jarraian, eta irudimenaren eta sormenaren kontzeptuekin ere bateratu da. Halaber, Wagensbergek proposatutako ezagutzaren pentsamenduaren berezko gozamen intelektualean sakondu da.[772]

Artea zein jolasa eguneroko errealitatetik at dagoen espazio eta denbora zehatzean garatzen direla adierazi da, eta, aldi berean, Winnicottek objektu eta fenomeno trantsizionalen berezko espazioa den kanpoko esperientziaren eta barruko esperientziaren artean dagoen erdiko zonaldearekin bat egiten duen balio kokatzailea aztertu da.[773]

Bai arteak, bai jolasak, esentzian, euren buruari begiratzen dioten jarduera gisa definitzeak balio ekoizkortasun gabearen ideia bideratu du. Hala ere, eta aipatu denez, gaur egun biei funtzio eta helburu zehatzak eratxiki zaizkie.[774]

Horrez gain, sormen prozesua etengabeko hauste eta eraikitze prozesu gisa ulertu da, Gadamerrek aztertutako automugimenduaren ideiarekin lotu dena. Hortik, balio dinamikoa eratorri da.[775]

Berezko konfirmazioaren eta esperimentatzen duenaren arteko banaketarik ez dagoenean osatzen dela artelana ondorioztatu da. Ideia horrek, jolasean bertan, jokalariaren eta jokalari-kidearen esperientziak elkartzen direnean ere sortzen den balio bakanaren definizioa ekarri du.[776]

Beste alde batetik, jolasean zein sormen prozesuan, berezko ordena desberdina eta bakarra bereizten da. Esparru horietan, bai jokalariak, bai artistak, murriztapen batzuen artean, askatasunez aritzeko aukera dute. Premisa horretatik balio murrizgarria sortu da.[777]

Bukatzeko eta balio gorabeheratsuarekin erabat lotuta, balio dibergentea agertu da, jarraitutasunezko pentsamendu logikoaren aurrean, gizakia konbentzionalismoetatik bereiziko duen azterketa intuitiboaren alde egiten duena.[778]

Sormen prozesuaren eta prozesu ludikoaren arteko loturak ezarri ondoren, kapitulu praktikoa garatu da, eta bertan zoriaren esku-hartzea zehaztu da. Halaber, kapitulu praktikoa bi atal behinenetan banatu da.

Lehenengo zatian, zoriaren esku-hartzearen ondorioz sortzen diren baliabide artistikoetan sakondu da. Aldi berean, baliabide artistiko horiek sistematizatutako prozedurak eta teknikak bideratu

[772] Ikus 5.3.2.2. atala.
[773] Ikus 5.3.2.3. atala.
[774] Ikus 5.3.2.4. atala.
[775] Ikus 5.3.2.5. atala.
[776] Ikus 5.3.2.6. atala.
[777] Ikus 5.3.2.7. atala.
[778] Ikus 5.3.2.8. atala.

dituztela ikusi da. Horretarako, XX. mendeko zenbait abangoardia eta ondorengo zenbait obra hartu dira oinarri gisa, mende honetan hasi baitzen zoriaren garrantzia berriro kontuan hartzen. Berreskuratze horretan, abangoardiek bilatutako originaltasunak eta sorpresa efektuak eragin handia izan zutela ere azaldu da.[779]

Seigarren kapituluaren bigarren zatian, ikertutako baliabideen arteko loturak ezarri dira, eta horretarako Cailloisek proposatutako sailkapena eta kategorien bat-egitea hartu da abiapuntutzat. Behin behineko ondorioen atal hori, zoriari dagokion kategoria, hau da, *alea*, gainerakoekin erlazionatuz zehaztu da.

Horretarako, Cailloisek definitutako *alea*ren eta *agon*aren arteko bat-egitea errespetatu da. Konbinaketa horren arabera, zoriz aurkeztu zaion egoeratik etekinik onena ateratzen saiatzen den jokalariaren bitartez simetria zehatza sortzen dela ikusi da. *Alea*ren eta *ilinx*aren arteko lotura ere erabili da, hordigarritasunak eta zoriak batzen dituzten prozesuak identifikatzeko. Nahiz eta Cailloisek *alea*ren eta *mimicry*aren arteko bat-egitea ezinezkotzat jo zuen, lotura hori, obra eta sormen prozesuen sailkapenera aplikatzean, ironiaren eta zoriaren simulazioaren mekanismoen bitartez posible dela azaldu da.[780]

Seigarren kapituluaren lehenengo zatian, ezustekoa,[781] ikerketa,[782] inprobisazioa,[783] bat-batekotasuna[784] eta anomalia[785] baliabideak ikertu dira.

Halaber, ezustekotik eta ikerketatik eratorritako teknika asko, hala nola, *collage*a, *grattage*a, *frottage*a, dekalkomania, *rayografia*, *solarizazioa* edo idazkera automatikotik sortutako prozedurak, zorizko topaketatik abiatu zirela eta hortik, tekniken erabileraren ondorioz, sistematizatu egin zirela ikusi da. Hau da, zoria prozedura horien jatorrian, deskubrimenduan oinarrizko elementua izan zela azaldu da.

XX. mendeko inflexio puntu gisa, abstrakzioaren garrantzia eta horren atal batek zoriarekin duen erlazioa agerian utzi da. Erreferentearen galtzeak, hots, kanpoko errealitatearekiko emantzipazioak, intuitiboa eta zoriaren nagusitasuna areagotu zuten. Horrela, ausazkotasunezko elementu batean oinarrituz, zenbaitetan surrealistek irudi figuratiboak eta espresionistek irudiak apurtu ostean, pasiozko talde erritmikoan berrantolatutako lan figuratiboak zein abstraktuak bideratu zituztela ikusi da.

Horrez gain, lanik intuitiboenek ere, berehalakotasunari so egiten dietenek, aurreko irudien bitarteko prestakuntza dutela azaldu da. *Graffiti*aren praktikan, esaterako, itxuraz zorizkoa suerta

[779] Ikus 6.2. atala.
[780] Ikus 6.3. atala.
[781] Ikus 6.2.1. atala.
[782] Ikus 6.2.2. atala.
[783] Ikus 6.2.3. atala.
[784] Ikus 6.2.4. atala.
[785] Ikus 6.2.5. atala.

daitekeena, aurreko prestakuntza handia dagoela adierazi da. Beraz, medioaren ezagutza bera da zoriaren agertzea ahalbidetzen duena.[786] Zentzu horretan, Klee edo Picassoren itxura primitiboa duten koadroak nabarmendu dira.[787]

Izan ere, iragazkirik, zentsurarik gabe sortzeko gaitasuna duten artista gutxi daudela azaldu da. Salbuespen gisa, gaixo psikiatrikoak, artista primitiboak, haurrak eta zenbait artista *sasinaïf* izendatu dira.[788]

Egindako ikerketaren ostean, azkeneko irudia ordenatuegia dagoenean, hots, "perfektuegia" denean eta akatsak ez dituenean, artista askok, sormen abentura berriari ekiteko, ezusteak eta zoriak eragiten dituztela aipagarria da. Gaur egun, irudiak eskuztatzeko medio digital berriek hura bilatzen dutela nabarmendu da ere, hau da, imajinaren "akatsa". Planteamendu erromantiko batetik batzuetan edo ikuspuntu ironiko batetik besteetan, zenbait argazki digitalen perfekzioa hautsi egiten dela azaldu da, argazki analogikoen zarata eta ezuste kromatikoak lortzeko.

Aztertutako prozedurak euren artean konbinatzean, obra konplexuagoak sortuz, zoriaren erabilerak tramen apurketa eragiten duela ondorioztatu da. Hau da, zoria, pentsamendu dibergentearekin batera, artistaren berezko eskubide bihurtzen da. Zoria, zientzian bezala, akatsa izatetik eskubidea izatera pasatzen da. Hau, XX. mendeko bigarren erdialdeko artisten lanetan bereizten da batez ere, hala nola, Polke edo Baconen koadroetan.

Beste alde batetik, zoriak prozesu artistikoetan bi modutan parte hartzen duela nabarmendu da: forma mailan eta kontzeptu mailan. Prozedura surrealistetan, esaterako, zoriak, bai jatorrian, bai garapenean, baliabide formal gisa funtzionatu zuen. Haatik, zoriari buruz gogoeta egiten duten hainbat mekanismo ere daudela ikusi da. Marcel Duchampen aipatutako lanek ederto islatzen dute ideia hori. Beraz, zoriaren esku-hartze formala eraikuntzarekin erlazionatuko litzateke, eta bere parte-hartze kontzeptuala, ordea, errepresentazioarekin lotuago legoke.

Kapitulu praktikoaren gainean ondorioak ezartzeko, *alea*ren kategoria aukeratu da, eta, zoria oinarri hartuta, hiru bat-egite proposatu dira: *alea-ilinx*, *alea-agon* eta *alea-mimicry.*[789]

Alea-ilinx konjuntzioa prozesu piktoriko askotan ohikoa dela azaldu da. Horrela ikusi da hainbat espresionismoren kasuan eta hainbat automatismotan ere, hala nola, Pollock edo surrealisten automatismoetan. Prozesu horiek, artistaren borondatearen uztea bideratzen dutenak, trantze edo hipnosi antzeko egoeran gertatzen dira. Hala eta guztiz ere, uzte hori "borondatez" hautatzen den

[786] Ikus 6.2.4.2.1. atala.
[787] Ikus 6.2.5.2. atala.
[788] Ikus 6.2.5. atala.
[789] Ikus 6.3. atala.

baliabidea da. De Kooningen sormen prozesua nabarmendu da atal horretan. Bertan, zorabioak eta zoriak *agon* elementuarekin bat egiten zuten.[790]

Izan ere, *alea-agon* konbinaketa sormen prozesuen formula nagusia dela ondorioztatu da. Behin eta berriro errepikatu denez, artista-jokalariak zoriz aurkezten zaiona modu onenean aprobetxatu beharra dauka bere trebetasunaren laguntzaz. Hau da, zoriak bi modutan parte hartzen du. Alde batetik, zoria agertzen da, eta artistak eskuztatzen du. Eta bestetik, artista bera da zoriaren esku-hartzea eragiten duena.

Ildo horretatik, Dubuffeten idazkiak baliagarriak izan dira ikerketaren oinarri gisa. Sormen prozesuak, pintoreak modu malguan eta intuitiboan bizi behar duen abentura legez, atal honen ikerketa lerroa baldintzatu du. Halaber, Baconek proposatutako "erabilitako ezustea" eta "eskuztatutako zoriaren" ideiak ere baliagarriak izan dira.[791]

Cailloisek *alea-mimicry* konjuntzioa ezinezkoa jo zuen arren, sormen prozesuan posible da zoriaren esku-hartzearen gaineko jarrera kritikoa eta simulaziozkoa, eta, ikusi denez, artista askok aukeratutako bidea izan dela ikusi da.[792]

Atal honen barruan, Duchampen zenbait obra eta Mallarméren poesiaren arteko harremanari atal bat eskaini zaio. *Dadoen jaurtiketa bat* poemari, hain zuzen ere. Bietan, zoriaren ideia ordenaren ideiaren gainetik jarri zuten, eta , ondorioz, zoria bera sormenaren motor bihurtu zen.[793]

Zoriaren simulazioari eta ironizazioari dagokienez, 1980ko hamarkadatik aurrera, postmodernitatearen gorenean garatutako pintura nabarmendu da. Hainbat artistak erabilitako mekanismo kontzeptual eta formalak azaldu dira atal honetan. Lichtenstein, Polke, Lasker eta beste artista "neoespresionisten" lanak ikusi dira. Oinarri gisa, espresionismoen berezko pintzelkadaren erabilera hartu da.[794]

Atal honekin bukatzeko, simulazioaren ideia artearen jolasaren "tranparekin" lotu da, eta XX. mendean ikertutako zenbait artistak erabilitako amarruak zerrendatu dira. Testu horren bitartez, artistaren eskubidetzat jotzen den "tranparen" ideia berretsi nahi izan da.[795]

Horrela, sormen prozesuetan elementu ludikoaren eta zoriaren karakterizazioen esku-hartzearen gaineko ikasketa objektiboa egin da. Hortaz, sormen prozesuaren eta jolasaren arteko lotura estua dela

[790] Ikus 6.3.1. atala.
[791] Ikus 6.3.2. atala.
[792] Ikus 6.3.3. atala.
[793] Ikus 6.3.3.1. atala.
[794] Ikus 6.3.3.2. atala.
[795] Ikus 6.3.3.3. atala.

baiezta daiteke, eta bietan zoriak leku nagusia betetzen du. Ikerketa honetatik ondorioztatutakoa honela adieraz daiteke:

Zoria sormen prozesuen funtsezko partea da, agertzen ez denean eragiten dena; horrela, naturan bezala, artistaren eskubidea bilakatzen da. Jolasean bezala, sormen prozesuaren emaitza ezagutzen denean, interesa ere galtzen du. Izan ere, tentsioak azkenera arte iraun behar du. Eta hori bizitzan ere gertatzen da; zoriontasuna ziurra ez den hura da, batzuetan erabat betetzera heltzen ez dena. Bizitzan zoriontasuna dena artean zoriak irudikatzen du. Eta zori hori da, hain zuzen ere, gizaki bihurtzen gaituena.

8. BIBLIOGRAFIA

LIBURUAK

AGUILERA CERNI, Vicente. *Arte Modernoaren Hiztegia*. UPV/EHUko Argitalpen Zerbitzua, Zarautz, 1994.

ANGAM, David. *El expresionismo abstracto.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Barcelona, 2002.

ARAMAGO, Roberto R. *Immanuel Kant. La utopía moral como emancipación del azar.* Edaf Ensayo. Madrid, 2001.

ARGÁN, Giulio Carlo. *El Arte Moderno. Del Iluminismo a los Movimientos Contemporáneos.* Ediciones Akal. Madrid, 1991.

ARISTÓTELES. *El arte poética*. Ediciones Espasa-Calpe. Colección Austral. Madrid, 1976.

ATXAGA, Bernardo. *Obabakoak*. Ediciones B. Barcelona, 1990.

ÁVILA CRESPO, Remedios. *Nietzsche y la redención del azar.* Universidad de Granada. Servicio de publicaciones. Granada, 1986.

AZNAR ALMAZÁN, Sagrario. *El Arte de Acción*. Editorial Nerea. Arte Hoy. Gipuzkoa, 2000.

BALDWIN, Peter. *Toy theatres of the world.* Zwemmer. London, 1992.

BALLY, Gustav. *El juego como expresión de libertad.* Biblioteca psicología y psicoanálisis. Fondo de cultura económica. México, 1964.

BALZAC, Honoré de. *Maisulan ezezaguna*. ARTIUM. Gasteiz, 2006.

BARBER, Llorens. *John Cage.* Círculo de Bellas Artes. Madrid, 1985.

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro.* Editorial Kairós. Barcelona, 1984.

BAUDRILLARD, Jean. *De la seducción*. Ediciones Cátedra. Colección Teorema. Madrid, 2000.

BECKS-MALORNY. *Kandinsky*. Taschen. Italia, 1994.

BÉHAR, Henri/CARASSON, Michel. *Dadá. Historia de una subversión.* Península. Barcelona, 1996.

BENJAMÍN, Walter. *Discursos Interrumpidos I.* Taurus ediciones. Madrid, 1987.

BENJAMIN, Walter. *Iluminaciones II*. *Poesía y capitalismo.* Ediciones Taurus S.A. Madrid, 1993.

BERNE, Eric. *Juegos en que participamos. Sicología de las relaciones humanas.* Editorial Diana. Mexico, 1987.

BIRO, Adam/PASSERON, René. *Dictonnaire general du surréalisme et des ses environs (Diccionario general de surrealismo y de sus alrededores).* Presses Universitaires de France. Paris, 1982.

BONET CORREA, Antonio. *El surrealismo.* Editorial Cátedra. Madrid, 1983.

BORGES, Jose Luis. *Ficciones.* Círculo de Lectores. Barcelona, 1972.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Los Sentidos. Artes visuales. Buenos Aires, 2006.

BRETON, André. *Antología (1913-1966)*. Siglo Veintiuno editores, S.A. México, 1977.

BRETON, André. *Manifiestos del Surrealismo.* Ediciones Guadarrama. Colección Universitaria de Bolsillo. Punto Omega. Madrid, 1974.

CAGE, John. *Silencio*. Ediciones Ardora. Madrid, 2002.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.* Fondo de Cultura Económica. Colección Popular. México, 1986.

CASTLEMAN, Craig. *Los graffiti*. Hermann Blume. España, 1987.

CAZENEUVE, Jean. Civilisation. Enciclopedia Universalis. Paris, 1969.

COLLI, Giorgio. *El nacimiento de la filososfía griega*. Tusquets editores, Barcelona, 1994.

COROMINAS, J y PASCUAL, J.A. *Diccionario crítico etimológico Castellano e Hispánico.* Volumen A-CA. Gredos. Madrid, 1984.

CORTÁZAR, Julio. *La Rayuela*. Ediciones Unesco. Paris, 1996.

COX, Harvey. *Las fiestas de los locos. Ensayo sobre el talante festivo y la fantasía*. Taurus. Madrid, 1983.

CRARY, Jonathan. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX.* Editorial Cendeac. Murcia, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihali. *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención.* Ediciones Paidós. Transiciones. Barcelona, 2004.

DALÍ, Salvador. *El mito trágico del "Angelus" de Millet.* Los 5 Sentidos. Tusquets Editores. Barcelona, 1983.

DE BONO, Edward. *El pensamiento lateral. Manual de creatividad.* Piados Plural Barcelona, 2000.

DE GARAY, Jesús. *El juego: una ética para el mercado.* Ediciones Díaz Santos. Madrid, 1993.

DELEUZE, Gilles / GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?*. Editorial Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Lógica de la sensación.* Arena Libros. Madrid, 2002.

DELEUZE, Gilles. *Nietzsche y la filosofía.* Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1986.

DELEUZE, Gilles. *Pintura. El concepto de diagrama*. Cactus. Serie Clases. Volumen 4. Buenos Aires, 2004.

DE TORRE, Guillermo. *Historia de las literaturas de vanguardias*. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1971.

DEWEY, John. *El arte como experiencia*. Paidós Estética 45. Barcelona, 2008.

DÍAZ, Esther. *La postmodernidad*. Editorial Biblos. Buenos Aires, 2005.

DUBUFFET, Jean. *Escritos sobre arte.* Barral Editores. Barcelona, 1975.

DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. Fondo de Cultura Económica, Serie Brevarios. México, 1982.

ECHEVARRÍA, Javier. *Sobre el juego.* Ediciones Destino. Colección Destino libro. 425. lib. Barcelona, 1999.

ECO, Umberto. *La estructura ausente*. *Introducción a la semiótica*. Ed. Lumen, S.A. Barcelona,1975.

ECO, Umberto. *Obra abierta*. Ed. Ariel. Barcelona, 1990.

ECO, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Ed. Lumen, S. A. Barcelona, 1988.

EHRENZWEIG, Anton. *El orden oculto del arte.* Biblioteca universitaria Labor S.A. Barcelona, 1973.

EHRENZWEIG, Anton. *Psicoanálisis de la percepción artística*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1976.

ERNST, Max. *Escrituras*. Ediciones Polígrafa, S.A. Barcelona, 1982.

ETIENVRE, Jean-Pierre. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe siglos XVI-XVIII.* Tamesis Book Limited. Londres, 1991.

FOSTER, Hal. *Belleza compulsiva*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2008.

FOUCAULT, Michel. *Estética, Ética y Hermenéutica. Obras Esenciales-III. lib.* Paidós. Barcelona, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Historia de la locura en la época clásica.* 1. lib. Fondo de Cultura Económica. México, 1967.

FRAZER, George James *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica. México, 2006.

FREUD, Sigmund. *Esquema del psicoanálisis.* Ed. Debate. Madrid, 1998.

GADAMER, Hans-Geor. *La actualidad de lo bello.* Ediciones Piados. I.C.E./U.A.B. Barcelona, 1991.

GANZ, Nicholas. *Graffiti. Arte urbano de los cinco* continentes. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2004

GINNA, Arnaldo/ CORRA, Bruno. *Manifesti futuristi e scritti teorici.* Longo Editore. Ravenna, 1984.

GLEICK, James. *Caos. La creación de una ciencia.* Seix Barral. Barcelona, 1998.

GOMBRICH, E.H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.* Debate. Madrid, 1998.

GOMBRICH, E.H. *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre teoría del arte*. Debate. Madrid, 1998.

GONZÁLEZ ALCANTUD, Jose Antonio. *Tractatus Ludorum. Una antropológica del juego.* Anthropos. Editorial del hombre. Barcelona, 1993

GONZÁLEZ GARCÍA, Ángel. *Pintar sin tener ni idea y otros ensayos sobre arte*. Lampreave y Millán. Madrid, 2007.

GOODMAN, Nelson. *Lenguages of art, Hackett Publishing Company*. Indianapolis. 1976.

GOODMAN, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. La Balsa de la Medusa. Visor. Madris, 1990.

GORDILLO, Luis. *Los dibujos de teléfono (DDT).* Celeste Ediciones. Ediciones de la Torre de Babel. Madrid, 1992.

GUIGNON, Emmanuel. *Historia del collage en España.* Museo de Teruel. Teruel, 1995.

HAIGH, John. *Matemáticas y juegos de azar. Jugar con la probabilidad.* Tusquets Editores, S. A. Colección Metatemas. Barcelona, 2003.

HAINBAT EGILE. *Alfonso Gortázar. In albis.* ARTIUM. Gasteiz, 2007.

HAINBAT EGILE. *André Breton y el surrealismo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1991.

HAINBAT EGILE. *Antología. 1913-1966*. Siglo XXI Editores. México, 1997.

HAINBAT EGILE. *Arte+Saber*. Seminario. Arteleku, 2003.

HAINBAT EGILE. *Conceptos del arte moderno*. Ediciones Destino. Barcelona, 2000.

HAINBAT EGILE. *Diccionario de Hermenéutica. Una obra interdisciplinar para las ciencias humanas*. Universidad de Deusto. Bilbao, 1997.

HAINBAT EGILE. *Duchamp. Catálogo de la exposición organizada por Fundación Caja de Pensiones y la Fundación Joan Miró.* Ed. Fundación Caja de Pensiones. Barcelona, 1984.

HAINBAT EGILE. *El objeto surrealista*. IVAM, Centre Julio González. Valencia, 1997.

HAINBAT EGILE. *Fahlström. Otro espacio para la pintura.* Museu d´Art Contemporani de Barcelona. Actar. Barcelona, 2001.
HAINBAT EGILE. *Francis Picabia.* Edicines Polígrafa. Barcelona, 1996.
HAINBAT EGILE. *Gran Enciclopedia Larousse.* Hirugarren liburukia. Editorial Planeta, S.A. Barcelona, 1974.
HAINBAT EGILE. *Grupo CoBrA. Obras de la colección del Stedelijk Museum of Amsterdam*. Fundación *La Caixa*. Madrid, 1996.
HAINBAT EGILE. *¡Hasta la victoria, stencil!*. La Marca Editora. Buenos Aires, 2005.
HAINBAT EGILE. *Homo ludens ludens. Tercera entrega de la trilogía del juego*. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón, 2008.
HAINBAT EGILE. *I Ching. Libro de las Mutaciones.* Editorial Sudamericana Buenos Aires. Barcelona, 2000.
HAINBAT EGILE. *Jonathan Lasker. 1977-2003. Pinturas, dibujos, estudios.* Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2003.
HAINBAT EGILE. *Juego de la oca*. Fundación Joaquín Díaz. Madrid, 2005
HAINBAT EGILE. *Juegos surrealistas. 100 cadáveres exquisitos.* Fundación Colección Thyssen-Bornesmisza. Electa. Madrid, 1996
HAINBAT EGILE. *Kippenberger. Pinturas.* Museo Nacional Centro de Arte Moderno Reina Sofía. Taschen. Madrid, 2004
HAINBAT EGILE. *La pintura mural prehispánica en México.* UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas. México, 1995.
HAINBAT EGILE. *Lm: Una publicació anomenada… Gm: FLUXUS, això mateix, que sería com un llibre, am un títol, res més*. Fundació Antonio Tápies. Barcelona, 1995.
HAINBAT EGILE. *Luis Gordillo: Superyo congelado.* Museum d´Art contemporani de Barcelona. Barcelona, 1999.
HAINBAT EGILE. *Man Ray.* Ediciones Polígrafa. Barcelona, 1997.
HAINBAT EGILE. *Mestres del Collage. De Picasso a Rauschenberg*. Fundació Joan Miró. Barcelona, 2005.
HAINBAT EGILE. *Michaux. Dibuixos mescalínics. Dibujos mescalínicos.* Neue Galerie Graz Am Landesmuseum Joanneum. Ajuntament d L´Hospitalet. Barcelona, 1998.
HAINBAT EGILE. *Oscar Domínguez. 1926 Antológica 1957*. Centro Atlántico de Arte Moderno, Centro de Arte “La Granja”, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1996.
HAINBAT EGILE. *Proceso al azar.* Edición de Jorge Wagensberg. Metatemas 12. Libros para pensar la ciencia. Universidad de Deusto. Erandio, 1997.
HAINBAT EGILE. *Saul Steinberg.* IVAM. Institut Valencià d´Art Modern. Valencia, 2002.
HAINBAT EGILE. *Sensation. Young British Artists from the Saatchi Collection.* Thames and Hudson. UK, 1997.
HAINBAT EGILE. *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. Libero Adreotti y Xabier Costa Editores. MACBA. Actar. Barcelona, 1996.

HAINBAT EGILE. *Sol Lewitt. A retrospective*. San Francisco Museum of Modern Art. San Francisco, 2000.

HAINBAT EGILE. *Die Schlumper. The Schlumpers Art Without Borders.* Springer Wiem New York. Austria, 2001.

HAINBAT EGILE. *Una tirada de dados: sobre el azar en el arte contemporáneo. XIV Jornadas de Estudio de la Imagen de la Comunidad de Madrid.* Dirección General de Archivos, Museos y Bibliotecas. Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid. Madrid, 2008.

HAINBAT EGILE. *Vitamin P. New perspectives in painting.* Phaidon. China, 2002.

HAINBAT EGILE. *Warhol, Basquiat, Clemente. Obras en colaboración.* Museo Nacional de Arte Reina Sofía. Madrid, 2002.

HITCHCOCK, Barbara. CRIST, Steve. *The Polaroid book. Selections from the Polaroid collections of photography*. Taschen. China, 2008.

HOCKNEY, David. *Así lo veo yo*. Ediciones Siruela. Madrid, 1994.

HUIZINGA, Johanes. *Homo ludens.* Editorial Alianza Emecé. El libro de bolsillo. Madrid, 1972.

INNERARITY, Daniel. *Ética de la hospitalidad*. Ediciones Península. Historia, Ciencia, Sociedad. Barcelona, 2001.

JAMES, William. *Pragmatismoa*. Klasikoak. Bilbao, 2001.

JAMESON, Frederic. *El Postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado.* Piados Studio. Barcelona, 1995.

JAMESON, Frederic. *Teoría de la postmodernidad*. Editorial Trotta. Valladolid, 1998.

JARRY, Alfred. *Gestas y opiniones del Doctor Faustroll, patafísico*. Ediciones de Inocencio Galindo. Tératos. Valencia, 2005.

JAUSS, Hans Robert. *Pequeña apología de la experiencia estética.* Ediciones Paidós. I.C.E./U.A.B. Barcelona, 2002.

JODOROWSKY, Alejandro. COSTA, Marianne. *La vía del Tarot.* Ediciones Siruela. Madrid, 2004.

JÜNGER, Ernst. *Los titanes venideros. Ideario último recogido por Antonio Gnoli y Franco Volpi.* Ed. Península. Barcelona, 1998.

KANT, Immanuel. *Crítica de la razón pura.* Ediciones Orbis S. A. Barcelona, 1985.

KERÉNYI, Karl. *Vom Wesen des Festes: Antike Religion und ethnologische Religionsforschung, in: Paideuma*: Mitteilungen zur Kulturkunde 1.2. 1938.

KRAUSS, Rosalind E. *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Editorial Alianza Forma. Madrid, 1996.

LACAN, Jaques. *El Seminario 3. Las psicosis.* Editorial Paidós. Buenos Aires, 1985.

L´ECOTAIS, de Emmanuelle. SAYAG, Alain. *Man Ray. Al descubierto, Fotografías 1919-1948*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. París, 1999.

LEIF, Joseph/BRUNELLE, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego.* Editorial Kapelusz. Biblioteca de Cultura Pedagógica. Buenos Aires, 1978.

LÓPEZ ONETO, Enrique. ORTEGA, Juan Manuel. *El juego: entre la habilidad y el azar*. Aula Abierta Salvat. Estella, 1982.

LHOTE, Jean-Marie. *Histoire des jeux de société*. Flammarion. Paris, 1994.
LUCIE-SMITH, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Singapur, 1995.
MALLARMÉ, Stéphane. *Poesía completa*. Edición Bilingüe. Libros Río Nuevo. Barcelona, 2001.
MALTESSE, Corrado (Coordinador). *Las técnicas artísticas*. Manuales Arte Cátedra. Madrid, 2003.
MANDELBROT, Benoît. *La geometría fractal de la naturaleza.* Metatemas 49. Libros para pensar la ciencia. Barcelona, 1997.
MANDELBROT, Benoît. *Los objetos fractales. Forma, azar y dimensión.* Metatemas 13. Libros para pensar la ciencia. Barcelona, 2000.
MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna"*. AKAL, Arte y Estética. Madrid, 1997.
MARCUSE, Herbert. *Eros y civilización.* Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 1995.
MARINA, Jose Antonio. *Elogio y refutación del ingenio.* Anagrama. Barcelona, 1992.
MARINA, Jose Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora.* Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, 1993.
MÉNDEZ, Lourdes. *Antropología de la producción artística.* Letras Universitarias. Madrid, 1995.
MENNA, Filiberto. *Arte Modernoaren ildo analitikoa. Figurak eta ikonoak.* Euskal Herriko Unibertsitatea Argitalpen zerbitzua. Zarautz, 1999.
MILLER, Jaques Alain. *El seminario de Jaques Lacan. Libro 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Editorial Paidós. Quilmes (Argentina), 2001.
MILLER, Richard. *CoBrA.* Nouvelles éditions françaises. Paris, 1994.
MONOD, Jaques. *El azar y la necesidad. Ensayo sobre la filosofía natural de la biología moderna.* Metatemas 6. Libros para pensar la ciencia. Barcelona, 1993.
MORAZA, Juan Luis/SAN MARTIN, Javier. *Oteiza. Laboratorios de papeles. Paper laborategia*. Fundación Museo Oteiza Museo Fundazioa. Iruñea, 2006.
MUCHIELLI, A. *Les jeux d e ròles.* PUF. París, 1983.
NAVARRO, Fernando A. *Parentescos insólitos del lenguaje.* El Prado. Madrid, 2002.
NIETZSCHE, Friedrich. *Así habló Zaratustra.* Edicomunicación, S.A. Colección Cultura. Barcelona, 1999.
NIETZSCHE, Friedrich. Editorial Tusquets. Barcelona, 1998.
PACHECO, Francisco. *El arte de la pintura*. Guida Editori. Madrid, 1990.
PAULHAN, Jean. *El tarot de Marsella*. Editorial EDAF. La Tabla Esmeralda. Madrid, 1983.
PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología.* Ediciones de Bolsillo. Barcelona, 1984.
PLATON. *Sofista*. Universidad Nacional de Tucumán, Facultad de Filosofía y Letras. Buenos Aires, 1977.
PLINIO SEGUNDO, Cayo. *Historia* Natural. Visor Libros. Madrid, 1998.
RAMÍREZ, Juan Antonio. *Duchamp. El amor y la muerte incluso.* Ediciones Siruela. Madrid, 2000.
RAND, Harry. *Hundertwasser.* Taschen. Alemania, 1992.
REDFIELD, James M. *La tragedia de Héctor. Naturaleza y cultura en la Ilíada*. Ensayos Destino. Barcelona, 1992.

RHODES, Colin. *Outsider art. Alternativas espontáneas.* Ediciones destino. Thames y Hudson. Barcelona, 2002.
RILKE, Rainer Maria. *Requiem. Las elegías de Duino*. La Nave de los Locos. Editorial MCA. Barcelona, 2000.
ROBERTS, Royston M. *Serendipia.* Historia de la Ciencia. Alianza Editorial. Madrid, 2004.
RODRÍGUEZ, Claudio. *La otra palabra. Escritos en prosa*. Marginales. Editorial Tusquets. Barcelona, 2004.
ROSCI, Marco. *México. Viajes al arte. Los frescos de Diego de Rivera.* Atlantis. Italia, 1989.
RUBIO, Oliva María. *La mirada interior. El surrealismo y la pintura.* Tecnos. Colección Metrópolis, Madrid, 1994.
SAVATER, Fernando. *Diccionario filosófico.* Diccionarios de Auber Plent. Barcelona, 1995.
SCHILLER, Friedrich. *La educación estética del hombre.* Espasa-Calpe Argentina, S.A. Buenos Aires, 1952.
SONTAG, Susan. *Contra la interpretación*. Alfaguara. Madrid, 1996.
STANGOS, Nikos. *Conceptos del arte moderno.* Ediciones Destino. Thames and Hudson. Barcelona, 2000.
STEINER, George. *Diez (posibles) razones para la tristeza del pensamiento*. Siruela. Madrid, 2007.
SUBIRATS, Eduardo. *El amanecer de los ídolos*. Culturas virtuales. México, Ediciones Coyoacán, 2001.
SUBIRATS, Eduardo. *El final de las vanguardias*. Anthropos, Editorial del Hombre, Barcelona, 1989.
SYLVESTER, David. *Entrevistas con Francis Bacon.* Ediciones Polígrafa. Barcelona, 1977.
TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro.* Editorial Ariel, S.A. Barcelona, 2001.
TZARA, Tristan. *Siete manifiestos Dadá. Algunos dibujos de Picabia.* Tusquets Editor. Barcelona, 1979.
VALERY, Paul. *Piezas sobre arte*. La Balsa de la Medusa. Madrid, 1999.
VALLEJO-NÁJERA, Juan Antonio. *Naïfs españoles contemporáneos*. Más Actual, S.A. Ediciones. Madrid, 1975.
VAIHINGER, Hans. *La voluntad de ilusión en Nietzsche.* Cuadernos Teorema. Valencia, 1980.
VASARI, Giorgio. *Las vidas de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*. Editorial Cátedra. Madrid, 2002.
VEBLEN, Th. *Teoría de la clase ociosa.* FCE. México, 1974 (2ª reimpresión).
VIRILIO, Paul. *Estética de la desaparición*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1988.
VON NEUMANN, Jon/MORGENSTERN, Oskar. *The theory of games and economic behaviour*. Princeton University Press. Princeton, 1944.
WAGENSBERG, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo.* Tusquets Editores S.A.. Metatemas 9. Barcelona, 1994.
WAGENSBERG, Jorge. *Rebelión de las formas. O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.* Tusquets Editores S.A. Metatemas 84. Barcelona, 2004.
WEISBERG, Robert W. *Creatividad. El genio y otros mitos.* Editorial Labor, S.A. Barcelona, 1987.
WEITEMEIER, Hannah. *Yves Klein. 1928-1962.* Benedikt Taschen. Colonia, 1995.
WINNICOTT, Donald Woods. *Realidad y juego.* Editorial Gedisa. Barcelona, 2002.

WOLFE, Tom. *La palabra pintada. El arte moderno alcanza su punto de fuga*. Editorial Anagrama. Barcelona, 1976.
WUNENBERGER, J. J. *La fête, le jeu et le sacré.* Eds. Universitaires. París, 1977.

ALDIZKARIAK

CARRILLO CANAL, Alberto J. L. *La fotografía y la libertad. La crítica cultural de Flusser*. A Parte Rei. Revista de Filosofía. México. Mayo, 2007.
GUTIÉRREZ PÁRRAGA, Teresa. *El juego en el arte moderno y contemporáneo.* AIS. Arte, Individuo y Sociedad. Publicaciones Universidad Complutense de Madrid. 21. lib. 2009.
PASCALE, Pablo. *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Miháli Csikszentmihaly*i. AIS. Arte, individuo y sociedad. Publicaciones Universidad Complutense de Madrid. 17. lib., 2005.
ROSENBERG, Harold. *American Action Painters*. ARTnews. 1952.
TRÍAS DE BES, Fernando. *¿De dónde surgen las corazonadas?* El País Semanal. Familia. 2006ko apirilaren 9a.
WAGENSBERG, Jorge. *El gozo intelectual y la tristeza del pensamiento.* El País, *Babelia*. La Crónica. 2007ko otsailaren 24a.

INTERNEKO ARTIKULUAK

AARSETH, Espen. *Investigación sobre juegos; aproximaciones metodológicas al análisis de los juegos.* 2007. http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf
ANDRÉS, Jose Luis. *Fractales.* 2002. http://www.cienciateca.com/fractales.htlm . 18/01/2006
ARMIJO ROMERO, Minea. *El juego del arte y la estética en la redención de los sentidos.* 2000. http://64.4.19250/cgi-bin/getmsg/ElJuegodelArteyelusoaeljuego%2ehtm?&msg=27C1
CÍA, Domingo. *Nietzsche: La filosofía narrativa de la mentira, la metáfora y el simulacro.* 2000. http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/nietzsche.html
DÍAZ DE LA FUENTE, Alicia. *Un análisis musical del golpe de dados de Stéphane Mallarmé*. 2002. http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2016089
GIUDICI, Alberto. *Anna Eckell, el azar como forma de arte.* 2002. www.clarin.com/diario/2002/06/15/s-03610.htm
HAINBAT EGILE. *El despertáculo situacionista. El sentido del deterioro del arte.* 2000. http://www.eldespertador.info/despierta/textdesper/textoN3/situax/deterioroarte.htm
HAINBAT EGILE. *Envidia*. Diccionario sobre procesos artísticos. 2007. http://alweb.ehu.es/procesosdecreacion/category/a/
HAINBAT EGILE. *Juegos de azar: Dados y baraja.* www.nurelislam.com/licito/cap4-4.html

HAINBAT EGILE. *Kant: El principio de autonomía.* 2002 http://www.javerianana.edu.co/Facultad/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/gadamer.htm

MARTÍN MARTÍN, Fernando. *Santa Frida Kahlo. Pintora y mártir*. Laboratorio de Arte Número 5. 1993. http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1343275...0

MERRELL, Floyd. *Semeiosis como acto, azar, arte y juego infinito.* 1999. http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo2473259

MUÑOZ, Lucio. *Buscar y encontrar.* 2003. http://www.stylusart.com/contraportada/LucioMunoz7LucioMunoz.htm

MUÑOZ GUTIÉRREZ, Carlos. *Juegos virtuales: identidad y subversión.* 2004. http://www.serbal.pntic.mec.es/munoz11/juego.htm

NAVIA, Mauricio. *Arte sin Arte.* 2004. www.boards1.melodysoft.com/app?ID=isegoria&msg=5196

PESCETTI, Luis. *El verdadero papel del juego.* 2004. www.crianzanatural.com/forum/forum_posts.asp?TID=2410&PN=1

RODRÍGUEZ IPIENS, Carlos. *Caos y fractura.* 1996. http://inicia.es/de/cgarciam/ripiens.htlm

SILLÓNIZ, Adolfo. *La dimensión lúdica en la enseñanza religiosa escolar.* 2003. www.indexnet.santillana.es/res_archivos/Documentos/religiondoc/dimenludica.pdf

INTERNETEKO ALDIZKARIAK

CÁRDENAS, Marta. *La mano/medium*. El Lotófago. Revista Digital de Arte. 18. alea. 2008. http://www.lotofago.com/revista.php?id=180

ESTRADA, Sylvia Georgina *El Tarot, una máquina de imaginar.* Vanguardia.com. 2008 http://www.vanguardia.com.mx/diario/noticia/arte/vidayarte/el_tarot,_una_maquina_de_imaginar/121587

FERNÁNDEZ-SANTOS, Elsa. *Los últimos cartuchos de la nostalgia.* Elpaís.com. 2009. http://www.elpais.com/articulo/cultura/ultimos/cartuchos/nostalgia/elpepucul/20090111elpepicul_1/Tes

INNERARITY, Daniel. *El deporte como arte dramático*. El País. Opinión. 2006ko ekainaren 26a. http://www.e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=8862

JARQUE, Fietta. *Artaud, el torturado*. Reportaje: Arte-Exposiciones. El País Digital. 2009ko martxoaren 23a. http://www.elpais.com/articulo/arte/Artaud/torturado/elpepuculbab/20090328elpbabart_1/Tes

MARTÍNEZ GARCÍA, José María. *Entrevista: A ritmo de jazz.* El País Digital. *Babelia*. 2007. http://www.elpais.com/articulo/semana/musica/unico/arte/verdaderamente/democratico/elpepuculbab/20070707elpbabese_1/Tes

MOLIINA, Ángela. *George Brecht y la contemplación*. El País. 2006ko uztailaren 16a. http://www.salonkritik.net/04-06/archivo/2006/07/george_brecht_y.php

MOLINA, Margot. *Moraza reflexiona sobre el deseo y el dolor a través de sus máquinas tragaperras.* ElPaís.com. 1998.

http://www.elpais.com/articulo/andalucia/MORAZA/_JUAN_LUIS/CASO_TRAGAPERRAS_/PAIS_VASCO/Moraza/reflexiona/deseo/dolor/traves/maquinas/tragaperras/elpepiautand/19980526elpand_31/Tes/
VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo. *Baudrillard; Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el Sistema de los objetos.* Pontificia Universidad Católica de Valparaíso-Universidad Complutense de Madrid. Eikasia, Revista de Filosofía, II. urtea-9. 2007 http://www.revistadefilosofia.com/94.pdf
GUSTAVO MOTTA, Carlos. *De la persistencia de la mirada al método paranoico-crítico; Dalí, Freud, Lacan*. PSIKEBA. *Revista de Psicoanálisis y Estudios Culturales* . 2006. http://www.psikeba.com.ar/articulos/CGMdali.htm

BESTE WEB ORRI BATZUK INTERESGARRI BATZUK

HAINBAT EGILE. *Citas sobre probabilidad.* 2002. http://www.uam.es/personal_pdi/ciencias/gallardo/citas_prob.htm. 15-09-08
HAINBAT EGILE. *Citas y refranes.com*. http://www.citasyrefranes.com/

INTERNETEKO HIZTEGIAK

HAINBAT EGILE. *Harluxet Hiztegi Entziklopedikoa*. http://www.erabili.com/lantresnak/hiztegiak/harluxet
HAINBAT EGILE. *Hiztegi 3000.* http://www.erabili.com/lantresnak/hiztegiak/3000_hiztegia

ERAKUSKETAK

MARKER, Chris. *Exposición Magnum. 10 Secuencias.* CCCB. Barcelona, 2008.

HITZALDIAK

INNERARITY, Daniel. *El papel del azar en la vida humana. Txiripa* erakusketaren gaineko zoriari buruzko hitzaldia. UPV/EHU. Pintura Saila, 2007.

IKERKETA PROIEKTUAK

MIGUEL DÍEZ, Ana. *Estudio sobre el concepto de dualidad y su repercusión en la autoría artística: Intercambios e interferencias en la pintura contemporánea*. Trabajo de investigación dentro Departamento de Pintura de la UPV/EHU. 2008.

OÑEDERRA, Izibene. *Análisis de figuras antiheroicas y sus modos de representación en el arte contemporáneo*. Trabajo de investigación dentro Departamento de Pintura de la UPV/EHU. 2005.