

# ZORIAREN ESKU HARTZEA SORMEN PROZESU LUDIKOETAN ETA HAREN EGIAZTAPENA PINTURA PRAKTIKETAN

**Tesiaren egilea:** Usoa Fullaondo Zabala

**Unibertsitatea:** Euskal Herriko Unibertsitatea

**Saila:** Pintura Saila

**Tesi-zuzendaria:** Fito Ramírez-Escudero Prado eta Txus Meléndez Arranz

**Tesiaren laburpena:**

XX. mendeko bigarren erdialdeko esperientzia estetikoak bi konstante ezberdinen menpe izan dela esan dezakegu: ildo analitikoak eta ildo dialektikoak. Jarrera analitikoak artista bere baitara biltzen du eta bere sormen-prozesuari buruz gogoeta egitera bultzatzen du. Baina jarrera dialektikoak duten beste era bateko prozesuak ere badaude, kultura bizi-osotasun gisa ulertzen dutenak.

Jarrera analitikoak norberaren buruan arreta jartzen duen artistarekin zerikusia dauka; jarrera dialektikoak duen artistak, berriz, mundurantz irekita dagoen jarrera aurkezten du.

Aldi berean, izaera dialektikoak duten sormen-prozesu hauen artean, jite intelektualagoa eta jite bitalistagoa duten bi eratako jarrerak bereiz daitezke. Aukera bitalista jarraitutasunaren mende garatzen da, subjektu sortzailearen eta obraren euskarriaren arteko harreman zuzena bideratuz.

Ondorengo ikerketa-lana alderdi bitalistaren ildotik jorratu dugu, sormen-prozesua jarraitutasunezko prozesutzat hartuz. Pentsamendu sistematizatu eta lineal ororekin apurtuko duen ezagutzaren teoria bat defendatu dugu, eta zeharkako pentsamendua eta sormen-teoria ezberdinekin lotura mantentzen duten prozesu artistikoen ikerketa gauzatu dugu. Zehazki, jolasaren eta sormen-prozesuaren arteko analogiak azaltzen saiatu gara, zoriak bietan betetzen duen oinarritzko papera zehaztuz.

Horretarako, zoria terminoaren inguruko hurbilketa gauzatu dugu lehenik, zoriak erlijio, filosofia eta zientziarekin dituen harremanetan sakonduz.

Halaber, zoria giza ezjakintasunaren ondorioa den ala, aitzitik, naturari datxekion berezko elementua den baloratzen ahalegindu gara, eztabaidak gaur egun bere horretan jarraitzen baitu. Hots, aztertu da ea zoria ezagutzen ez dugun hura izendatzeko balio digun kontzeptua besterik ez den, ala, naturaren kaosean sortzen den zerbait izanda, bizitza sortzeko gaitasuna duen iturri eta jatorritzat hartzen den.

Zoria, gizabanakoaren eta naturaren eskubide legeaz ulertuta, jolasaren karakterizazioa bideratu dugu, bere ezaugarriak aztertuz eta bien arteko tentsioari, zori gisa ulertuta, arreta berezia eskainiz. Jolasaren garapenean, jokalariek bere ahalmen guztiak jartzen ditu tentsio hau garaitzeko. Baina zoria jarduera osoan

zehar ageri da eta horrek emaitza amaierara arte ezezaguna izatea bultzatzen du. Elementu honek, prozesu ludikoaren barruan, zein kasutan eta zein neurritan parte hartzen duen azaltzen saiatu gara.

Zoriaren eta jolasaren arteko harremanaren erantzun zuzena diren zorizko joko motak eta horien erabilera ezberdinak ere aztertu ditugu, gure gizartearen eboluzioan eta beste zibilizazio batzuen garapenean izandako erabilerak ikertuz.

Hurrengo pausoa sormen-prozesu ludikoen karakterizazioa eraikitzea izan da, trebezia, zoria, hordigarritasuna eta simulazioa bezalako ezaugarrietan sakonduz. Horretarako jolasen eremuaren berezko tipologia erabili dugu, *alea* 'zoria', *agon* 'trebezia', *ilinx* 'hordigarritasuna' eta *mimicry* 'simulazioa' terminoak oinarritzko ardatz hartuta.

Halaber, askatasunean eta plazerean ere arreta jarri dugu, besteak beste. Horrez gain, tranpa jolasaren eta artearen berezko elementu legez uler dezakegula ikusarazten saiatu gara.

Hau guztia XX. mendeko baliabide artistikoen bitartez ilustratu da, bertan zoriak —bere esanahiaren osotasunean— izan duen nagusitasuna aldarrikatuz eta pinturaren eremuan sakonduz.