
KUSIKOZU ANIMAZIOAREN TRIPAK

Aitor Irulegi Lopez

Ikertzaile independentea

Laburpena

Artikulu hau arte praktikan oinarritutako ikerketa bat da. Arakatzeko horretan esandakoa, egia izan dadin esperientzia pertsonalean oinarritzea erabaki dut; hala ere, amankomuneko interes bat izan dezan, material pertsonal hau beste artista eta pentsalarien hausnarketekin alderatu dut. Ikerketa honen interes gunea arte praktikak eragindako pentsamendua da; ondorioz, prozesuan bertan izandako pentsamenduen azterketa egiten da. *Kusikozu* izeneko animazio batean oinarritzen da hausnarketa. *Kusikozu 2023*. urtean amaitutako animaziozko film labur bat da eta hau osatzeko prozesuan izandako bizipenak, pentsamenduak eta erabakiak izango dira abiapuntu hausnarketa gorpuzteko. Film labur hau bi dimentsiotan eta teknika tradizionalaz osatutako animazio esperimental bat da. *Kusikozun*, marrazkiak eta eraldaketak garrantzi handia dute, ondorioz marrazkiaren inguruko kezak eta hau denboran kokatzeak eragindako gertaerak aztertzen dira. Ez da animazioaren eduki semantikoa baloratzen, hau egiteko prozesuan topatutako gertaerak eta pentsamenduak baizik. Ikerketa honetan, animazioaren prozesuan agertu diren zenbait aspektu garatuko dira: akatsa, deriba, eraldaketa, trantzea, intentsitatea, inprobisazioa eta intentzio paradoxikoa.

Gako hitzak: ARTEA; ANIMAZIOA; PROZESUA; IKERKETA; MARRAZKETA

INSIDE THE ANIMATION KUSIKOZU

Abstract

This article is a art practice based research. In order to tell the truth, I have decided to base the research in my personal experience; however, in order to have a common interest, I have compared this personal material with the reflections of other artists and thinkers. The area of interest of this research is the thought caused by art practice; as a result, the thoughts that occurred during the process itself are analyzed. The reflection is based on an animation called *Kusikozu*. *Kusikozu* is a short animated film completed in the year 2023 and the experiences, thoughts and decisions made during the process of this will be the starting point to embody the reflection. This short film is an experimental animation made in two dimensions and traditional techniques. In *Kusikozu*, drawings and transformations are very important; as a result, the concerns about the drawing and the events caused by its location in time are analyzed. The semantic content of the animation is not evaluated, the thoughts and events found in the process of doing this animation are. In this research, some aspects that appeared in the animation process will be developed: error, drift, transformation, trance, intensity, improvisation and paradoxical intention.

Keywords: ART; ANIMATION; PROCESS; RESEARCH; DRAWING

Irulegi Lopez, Aitor. 2024. «*Kusikozu* animazioaren tripak». *AusArt* 12 (1): 225-239. <https://doi.org/10.1387/ausart.25153>

1. Sarrera

Artikulu hau arte praktikan oinarritutako ikerketa bat da. Honek jarraitzen duen ikerketa lerroak *Sorkuntza, ikerketa modura/ Ikerketa, sorkuntza modura*- izena du. Honetan, sormena edo arte praktika bera ikerketa moduan defendatzen da. Honek, funtsean esan nahi duena da, arte praktika beraren bitartez ikasi eta hausnartu egin dezakegula, lehenago ez genituen ondorioetara iritsiz. Arte prozesuetan izandako esperientziak ulertzeko ahalegina egiten badugu, aurretiaz pentsatu gabeko loturak eta ideiak agertuko zaizkigu. Nire kasuan, nire interes gunea, arte praktikak eragindako pentsamendua da, edo prozesuan bertan izandako pentsamenduen azterketa. Begien bistakoa da, arte praktikak eragindako pentsamendua bada gaia, ez zen ikerketa sekula bukatuko. Nik ordea nire esperientzia pertsonalera mugatzea erabaki dut. Hemen ordea, arazo bat sortzen da, gertaera pertsonalak ez dutela zertan gertaera kolektiboak izan. Hau da, indibiduala eta globala denak ez duela zertan ondo ezkondu.

Ildo honi jarraituz, arte praktikan oinarritutako ikerketa paradoxikoa zela ikusi nuen. Margeritte Yourcenar idazleak esaten zuen artistaren kondizioa bera ere paradoxikoa dela berez:

La paradoja es que dos cosas son a la vez, verdaderas y contradictorias. La primera es que el escritor debe ser profundamente sí mismo, debe ser un aporte personal. La segunda es que debe olvidarse de sí mismo, salirse de sí mismo, hacer tabla rasa de sí mismo. Las dos exigencias parecen contradictorias, pero, en realidad [...] no lo son necesariamente. (Yourcenar 1983)

Zentzu horretan, arte praktikan oinarritutako arte ikertzaile batek ere gauza bera egingo luke neurri batean. Egia izan dadin, esperientzia pertsonaletik hitz egiten du, baina nolaz eta aldi berean bere buruaz ahaztu behar du interes komunekoa gauzei buruz hitz egiteko. Ondorioz, beharrezkoa da norberaren material pertsonala erabiltzea, baina beste alde batetik beharrezkoa da ere material hau konparatzea eta zenbait pentsalari eta artisten pentsamenduarekin konparatzea. Esperientzia indibidual hau jakitera ematen dudanean, nire indar guztiekin ekidin nahi izan dut iritzi pertsonala ematea edo anekdota subjektiboaren kontakizuna. Diskurtsoa prozesu artistikoaren balore kolektiboekin eta kezka komunekin lotzen ahalegindu naiz. Bestalde, gertaera konkretuak ideiekin erlazionatzen ere jardun naiz. Pentsamendua gertaera bat den neurrian, ikerketa honetan teoria eta praktikaren artean kokatu naiz, eta elkarlotu egin dira.

Artikulu honetan *Kusikozu* (2023) animaziozko laburmetraiaren prozesuan ematen diren gertaera konkretuak erabiliko dira pentsamendua garatzeko. Animazio honen analisi edo komentario bat da osatzen dena. Aurkezpen labur bat egiteko, esan, animazio hau 6´46 minutuko lan bat dela eta musika Joseba Irazokik osatu zuela. Animazio esperimental bat da,

proiektu pertsonal gisara hartu nuena eta egiteko urtebete eta erdi inguruko denbora behar izan nuen. *Kusikozuk*, ez zuen *historyboard* izan eta ezta gidoirik ere. Musika oinarri gisara hartu zen, honen gainean eraikitzeko, modu inprobisatu batean. Dena dela, ez nuen nahi bideoklip bat izatea, eta ondorioz ez ziren eszenak errepikatuko. Bestalde, ez zen plano estatikorik egongo eta ahal nuen neurrian dena eraldaketa konstante bat izango zen. Zuri beltzean, animazio tradizionalaren oinarriak erabiltzen ditu eta 2D teknikaz egina dago. Animazio hau tableta grafiko bat erabiliz egindako ia 5000 marrazkik osatzen dute. *Kusikozu 2023*. urteko Animadeba nazioarteko animazio jaialdiko sail ofizialean hautatua izan zen eta bertan egin zuen estreinua. Jarraian, animazioaren zenbait aspektu aztertzer pasako naiz eta honek emango dio sarrera osatu dudakomentario edo analisiari.



2. Akatsa

Kusikozu animazioaren zenbait zatitan, marrazkien arteko eraldaketa organiko bat ematen da. Eraldaketa batzuk zubiak dira, eta aurretiaz osatutako bi zali lotzea dute helburu, hauek oso gutxi dira ordea. Animazioan ematen diren eraldaketa gehienak inprobisaziozko eraldaketak dira. Egindako marrazki baten gainean marrazten nuen hurrengo fotograma, honetan aurrekoa kopiatzen nuen; baina, nolaz eta eskuz egina zen kopia, ezberdintasun bat sortzen zen aurreko fotogramatik hurrengora. Aldaketa txiki organiko bat zegoen fotograma batetik bestera eta errore txikien pilaketaren poderioz

irudiaren eraldaketa organiko bat sortzen zen fotograma asko marrazten zirenean. Beraz, esan daiteke, akatsik ez balego, ez legokeela animaziorik ez eraldaketarik ere. Lehenengo marrazkia modu perfektu batean kopiatuko balitz, ondorengo 100 irudietan aldaketarik ez litzake egongo. Beraz, akatsa, oinarritzko elementu bat da animazio honetan. Eraldaketa organiko hauetan, akatsa egiturazkoa da kalkoaren ezberdintasun minimo horien pilatzeak sortu baitu eraldaketa.

Animazioaren kasuan, zaila gertatzen zitzaidan zehaztea zein pauso den zuzena eta zein ez. Izan ere sekuentziako irudi guztiak egin arte ez da emaitza ikusten eta ezin da jakin egindakoa ona edo txarra izan den. Prozesuan, nire eta osatzen ari nintzen horren arteko monologoa ematen da. Honetan, nire tolerantzia jartzen da frogan; hor dago gakoa, egindakoa zenbateraino ontzat hartzen den. Horregatik animatzea pazientzia ariketa luze bat da, tunel ilun beltz luze batean sartzea bezalakoa. Honetatik atera arte ezin da jakin emaitza nolakoa den. Gertatzen zitzaidan, egiten ari nintzen bitartean pentsatzea oso gauza ederra egiten ari nintzela baina egindako guztia konjuntuan ikustean oso emaitza txarra izatea eta alderantziz. Hau da, prozesuan gaizki zegoela uste nuen guztia, emaitzan ondo egindakoa izatera pasatu ahal zen. Badago, nolabait, inbertsio moduko bat emaitza eta prozesuan gertatutako balorazioetan. Eta hor dago animazioaren prozesuaren grazia eta misterioa.

Animazioak aurretik jarritako espektatiba zehatz batzuk bete behar baiditu, akatsa berehala antzemango da. Hau antzemateko gaitasuna, beharrezkoa izango da, helburu zehatz batzuk bete nahi badira. Baina, helburu eta espektatiba zehatzik gabe ari bagara lanean, posiblea da akatsaren kontzeptua prozesuan ez agertzea. Baina nahiz eta akatsa ez agertu, agertu daiteke motibazioa galtze bat. Horrelako egoera batean, egiten ari nintzen horren perspektiba galtzen nuen, eta nahiz eta ordurarte egindakoa ikusi, ez nuen jakiten norantz jo. Momentu horretan pilotu automatikoa jartzen nuen eta marrazkia marrazkiaren gainean akumulatzen joaten nintzen, argia berriz ikusi arte.

Animazio honi zagokionez, ikusten nuen, akats usteak edo motibazioa galtzeak niregan gertatzen ziren pasarteak zirela eta ez animazioaren emaitzan agertzen ziren gauzak. Hemen ezberdinduko dira: egiten duguna eta egiten dugun honetaz pentsatzen duguna. Benetan garrantzia duena egiten dena da, ez egiten denaz pentsatzen dena. Akatsa, egiten denaz pentsatzen dena da. Marrazketa prozesuak, akatsa integratu egingo du bere baitan, beronen osagai eginez.

3. Deriba

Lehenago aipatu dudan moduan, animazioak gidoirik gabekoak dira. Hasiarik pentsatu nituen prozesua deriba egoera batean murgiltzeko. Deriba, planik edo helburu zehatzik gabeko egoera da. Plan nagusi bat bazen; baina,

planik gabeko plan bat litzake zentzu handi batean animazio hau. Hau da, intentzio edo plan zehatz bat dago hasieratik, badakit zer nahi dudana, baina horren barruan aukera emango dut espero ez nuena gerta dadin. Jolasaren arauak kokatzea bezala da, gero honetan jolastu ahal izateko.

Honi buruz hizketan, harira dator origami txorien osaketaren ariketa. Origamia, papera tolestuz figurak osatzearen arte japoniarra da. Nik 2018an japoniarren *Senba-tsuru* delakoa osatu nuen, origamizko 1000 txorik osatzen dutena. Nik animazioa egitearen ariketa, origami txoriak bata bestearen atzetik egitearekin konparatzen dut. Hala ere 1000 txori intentzio zehatz batekin osatzen dira; izan ere kondairak dio, hauek osatuta desio bat betetzen zaiola egileari. Inorren harridurarako, ez da desiorik betetzen; baina, niretzat interesgarria zena da ariketa hau egitea deribarik gabeko ariketa bat zela, arreta dena nagusi. Ariketa monotonoa eta setatia da origamizko txoriak egitearena; baina, gezurra badirudi ere zeure gogoia egiten ari zaren bitartean galdu egiten da, ametsetan hastean da, baina bitartean txoriak egiten jarraitzen du.

Animazioaren kasuan ere arreta beteko uneetan ametsetan hasten nintzen, txorien kasuan bezala. Animazioaren kasuan bidea ezezaguna zen ordea, txorien kasuan ez bezala. Bi kasutan eragiketa errepikakor eta arretaz beteriko batean gogoaren deriba agertzen da. Nire esperientziaren arabera, intentzio zehatzeko planteamendua izanda ere, desioaren ahaztea edo xahutzea eman daiteke. Txoriak egin eta txoriak egin, desioa zein den edo ez den bigarren mailan geratzea posible da; prozesuaren barruan, desioa zein zen ere ahaztera iritsi daiteke bat. Ibilbidearen luzera dela medio, bai animazioan eta bai txorien osaketa bezalako ariketetan; posible da, egilea ekintzan egotea intentzio eta pentsamendu zehatzik gabe; ekintza errepikatzen, tantra edo trantze moduko batean sartuta.

Animazioaren prozesuan aspektu bat agertzen denean, nolabait, honen aurkakoa ere agertzen zela ikusi nuen. Deriba agertzen denean planifikazioa ere agertuko da. Deriban sartutaa egoten nintzen denbora batean. Baina jarraian, deriba honen baitan zerbait ikusten nuenean plan bat eraikitzen nuen. Animazio honen prozesuan, plana eta deriba etengabe aritu ziren borrokan.

4. Eraldaketa

Animazio honetan eraldaketaren aspektua agertzen da, denbora gutxian irudi bat beste batetan bihurtzen baita modu jarrai batean. Jarraikortasunaren ideia hori, nire kasuan, Werner Herzogenen *Cave of forgotten dreams* (2010) filmean Jean Clottesek aipatzen zuen '*fluidity*' kontzeptuan oinarritzen da. Honela esaten zuten:

People of the Palaeolithic had [...] the concept of fluidity [...] Fluidity means that the categories that we have: man, woman, horse, [...] tree,

etcetera... can shift. A tree may speak, A man can get transform into an animal and the other way around, given certain circumstances.

Fluidity izeneko antzinako pentsatzeko modu honekin kontzeptuen arteko mugak ez lirateke garbiak, gure kategoriak nahasi egingo dira. Giza-kia animalia bihurtuko da eta gero zuhaitz, gauza bat bestearen jarraipen. Mundua eraldaketa konstantean dagoen gorputz bat balitz bezala pentsatu nuen eta esan daiteke ideia honek bultzatuta sortu nuela *morphing* edo eraldaketa luze eta jarrai hau.

Bazen ordea, ideia bat prozesuko mozkorraldian nengoela agertu zena. Neuk pentsatu nuen, eraldaketa hauek intentziorik gabekoak izan behar zutela. Nire asmoa zen, eraldaketa hau bere kasa gertatzea, neuk pentsatu edo bideratu beharrik izan gabe. Eraldaketa inozente batetan pentsatzen nuen nolabait. Hau ordea, kontrolatu ezin den gauza bat da; izan ere, nire intentzio nagusia etengabe agertuko da. Proposamen honekin; nire helburua, prozesuari entzutea zen eta ez nire nahi edo desioei. Azkenean hemen gertatzen dena da intentzio bat izan edo ez izan prozesuari entzutea bi kasuetan gertatzen dela. Idealizatu egin nuen nolabait, intentziorik gabe egitearen afera hori. Esanak esanda ere, prozesuan intentziora disolbatzearen bizipena erreala da niregan. Prozesua epaitzeari uztea eta norabideaz kezkatzeari uztea erreala da. Une horietan ematen du, intentziorik libratzen naizela, eta kezka eta blokeoak joan egiten direla. Nahiz eta forma ezberdin asko izan intentziora eta pentsamenduak beti daude hor.

Bestalde, aurrekoari lotuta, animazioaren eraldaketaren ideiarekin jarraituta, nik ere pentsatu nuen, momentu batetara helduta, prozesu horretan pentsatzeari uztea lagungarria gertatuko zela, eta hori egiten saiatu nintzen. Agnes Martin pintoreak, pentsatzea pintura prozesuan baztertu daitekeen praktika moduan seinalatzen du, eta era berean ideiei buruz ere horrela esan zuen: «Painting is not about ideas» (Martin 1991, 38). Pintatzea edo pintura ez da ideiei buruzkoa. Zentzu horretan niri pentsatzera eraman ninduen ideiak eta pentsamenduak ez direla kasu honetan pintura berarekin, honi atxikitutako agenteak baizik. Honek esan nahiko luke, ideiak ez liratekeela ere aspektu ontologikoak animazioan. Honek esan nahi duena da ideiak gizakiok ditugula eta ez daudela artean. Arteak; orokorrean, geuregan dauden ideiak lotzeko eta pizteko gaitasuna du; baina, ideiak ez daude animazioan bertan. Bestalde, artea ideiak sortutakoa denez, ideiak bere baitan dituztela ere esan daiteke. Hala ere, Agnes Martinek beste errealitate hau azpimarratu nahi digu: «By the use of intellect we have created a world of ideas that does not actually exist» (ibíd., 137). Ideien bitartez gezurrak eta existitzen ez diren gauzak sortu ditugu. Agnesek, nolabait egia esan nahi zuen bere pinturaren bitartez eta horregatik dio hori. Nik uste, artea fikzio den ezkerre gezurra dela hasieratik, baina honengan interesgarria dena da errealitateari buruz esan daitekeena gezurraren bitartez. Artea gezurra da baina egia kontatzen du, horregatik da artea paradoxikoa.

Agnes Martin halere, zorrotzagoa izango da ideien eta enteleguaren puntu honekin eta honako hau esango du: «Living by inspiration is living. Living by intellect - by comparisons, calculations, schemes, concepts, ideas - is all a structure of pride in which there is not beauty or happiness - no life» (Martin 1991, 137). Berarentzat ideien mundua eta kalkuluen, eskemen, kontzeptuen mundua harrokeriazko mundu bat da edertasunik eta zoriontasunik gabekoa da. Agnesen bere audio grabaketa batean kontatzen zuen; bera hondartzara joaten zela eta naturarekin bat eginda zoriontsu zela. Zoriontasun hau ondoan zegoen batek irratia jartzen zuen arte irauten zuen. Orduan, berak esaten zuen, hori zela zoriontasunaren amaiera, ideien munduaren gillotina. Agnes Martinekin ados egon edo ez, nik uste bere pentsamenduak eragina izan duela nire praktikan, izan ere nire animazioak ez dauka gai zehatzik, ezta esanahi zehatzik ere; baina, ideia askorekin topo egingo dugu animazioaren bitartez. Hori bai; ideiekin topatuko gara Agnes Martinen pinturarekin ere, horretaz ez da inor libratzen.

Ideien eta arte praktikaren arteko lotura garatzen hasi garen ezkerro; Agnes martinen harira, Van Gogh pintorearen beste aipu bat datorkit gogora: «Creo que se piensa con más sensatez cuando las ideas surgen del contacto directo con las cosas, no cuando se observan dichas cosas con el fin de encontrar una idea determinada» (Van Gogh [1913] 2015, 100). Vincen ten uste-tan prozesuan ederra dena da gauzak unean sortzen direnean, ez aurretiaz pentsatuak izan direnean. Nik ez dakit ideiak prozesuan sortzen diren edo ez, baino badakit espero ez dudana zerbait egiten amaitzen badut beti askoz ere interesgarriagoa gertatzen zaidala. Kosme de Barañanok honela esan zuen: «hacer una obra no es reproducir una experiencia preexistente sino producirla» (1993, 50). Animazio hau beste ezeren aurretik ikus-entzunezko esperientzia bat da; eta nik uste, egiterako orduan gidoi bat izan banu ere ez dela esperientzia bera gidioa irakurtzea edo film laburra ikustea.

Puntu honetara iritsita, eraldaketari buruz azken ekarpen bat egin nahiko nuke. Kusikozuri dagokionez, pertsonaiak batak bestean bihurtuko dira, azkenean guztiak eraldatzen doan marrazki baten une ezberdinak izango dira. Honen harira, gogora ekarri nahiko nuke Emanuel Lizcanok bere *Metáforas que nos piensan* liburuan egiten duen aipua:

Soñaba Zhuang zi que era una mariposa y disfrutaba siendo mariposa y volando y no tenía ni idea de que era Zhuang zi... al despertar, ya no sabía si era Zhuang zi que soñaba que era una mariposa o era una mariposa que soñaba que era Zhuang zi. (Lizcano 2006, 128)

Nortasunaren anbiguetatearen inguruko kontakizun bat da honako hau eta bere benetako nortasuna zein den ez dakien izpiritu bat agertzen da. Momentu horretan bada errealitatea distortsionatzen den une bat. Zentzu horretan Paul Austerren *Kristalezko hiria* (2006) datorkit gogora. Hone-tan, izen ezberdin asko dituen pertsonaia protagonista bat agertuko zaigu eta dantza horretan bere nortasuna lausotzen joango da. Animazioaren

nortasuna aldakorra da, eta ezberdinak bat egitera iristen dira, ez da garrantzitsuena izango gizakia den, animalia edo paisaia, guztiak aldi berean baita animazioa. Animazio honetan hildakoa biziduna bihurtuko da eta alderantziz, bizitza eta heriotzaren zikloa agertuko delarik. Zhuang zi edo Paul Austerren eleberriko protagonista bezala *Kusikozu* bere berezko nortasuna ahaztu duen arima bat litzateke. Baina, beste puntu batetatik ikusita, ha- maika formei zentzua ematen dien dantza bat ere bada.



5. Trantzea

Prozesuaren epaiketarik gabeko unea eta gogoia galtzearen egoera aipatu dut lehenago; honi, bete betean helduko diogu jarraian. Lan prozesuaren baitan, denboraren nozioa galtzen dudanean eta pentsatu gabe gauzak bere kasa ateratzen direla sentitzen dudanean, nik momentu horri trantzea deitzen diot. Animazioaren prozedura errepikakorrak sortzen zuen niregan trantze egoera bat. Origami txoriak egiten direnean bezala. Egoera horretan, nik ez dut egiten ari naizen hori enteleguaz prozesatzen, egiten dudana errepikakorra delako. Trantze egoeran marrazkia pentsatu gabe ateratzen dela dirudi, marrazkia bakarrik egiten dela. Aipatutako muturreko errepika-pena dela medio, norberak bere buruari buruz duen kontzientzia, nolabait esateko, bestera pasatzen da. Kontzientzia nire ustez, eraldatu egiten da edo ohiko lekutik mugitu. Ez da jakiten nora doan kontzientzia, horregatik

deitzen diot bestea. Baditut lagunak, artista plastikoak eta musikariak, prozesuan egora hau bizitu dutenak; ondorioz, ez da niri gertatzen zaidan gauza bat bakarrik. Esan daiteke arte prozesuan ematen den gertaera bat dela.

Nik bereiztu nahiko nituzke, prozesu artistikoan ematen den trantzea eta iluminazio espiritual edo mistiko moduan ulertzen dena. Laburbilduz, lehena artistei dagokigu eta bigarrena xamanei edo bestelako figura espiritualei. Baina interesgarria da konparatzea bi hauen artean dauden antzekotasunak. Trantzearen egoeran garunari gertatzen zaiona deskubritu nahian zenbait neurologok ikerketa bat egin zuten. Honetan Southampton-go Unibertsitateak (Erresuma Batua), Queen-go Unibertsitateak (Kanada) eta Postdam-go Unibertsitateak (Alemania) parte hartu zuten eta «Brain network reconfiguration and perceptual decoupling during an absorptive state of consciousness» artikulua argitaratu zuten *Cerebral Cortex* aldizkarian (Hove et al. 2015). Hau, *Oxford University Press* delakoak editatzen du.

Ikertzaileek 15 xaman hartu zituzten eta hauen buruak aztertu. Hauei trantze egoeran sartzen ahalegindu ziren zientzialariak, danbor batzuen soinu erritmiko batzuen bitartez. Trantzea bizitu zutenen garunak analizatu ostean ikusi zutena izan zen, trantzeak garuna ezagutzarako prestatzen duela. Lehen puntu honetan, trantzeak xamanengan sortzen duen efektua da beraien garuna ulermena eta integraziorako prestatzea. Niri ez zait iruditzen trantzean egoteak marrazkilari baten ulertzeko gaitasuna areagotzen denik eta ez dakit ulermenerako prestatzen gaituenik, baina dakidana da prozesuan emandakoa nahiz eta ez ulertu aurrera jarraitzen laguntzen diola trantzeak artistari. Zentzu horretan badu antzekotasunik, ez dakit ulermenerako prestatzen gaituen baina bai onarpenerako.

*Cerebral Cortex*etik atera dudan bigarren puntua hau da: xamanengan trantzeak prozesamendu sentsoriala deskonektatzen duela. Hau zuzen zuzenean ez da artistongan ematen bestela ezingo genukeelako lanean jarraitu, marrazkilarien kasuan ikusmena, musikarien kasuan entzumena eta abar. Hala ere, aurrekoarekin lotutako azken puntu honetan badira zenbait antzekotasun: trantzean erortzea edo sartzea prozesu psikologiko bat da, norbanakoa kontzientzia egoera eraldatu batean dagoena, non inguruan duenaz deskonektatzen den. Hori artistengan ematen da, nik bizitu izan dut eta ez naiz bakarria. Trantze momentuan deskonexio bat egoten da, arreta betean zaude eta egiten ari zarena bakarrik egongo balitz bezala da, beste guztia ez da existitzen ez delarik. Ez duzu pentsatzen, pilotu automatikoan bezala zoaz baina era berean arreta une indartsu bat da. Ez da gauza bera xamanen trantzea eta artiston trantzea baina baditu antzekotasunak.

6. Intentsitatea

Animazio honetan fotograma asko ditugu, baina edukia elementu berbera da, marra. Marrazki bat amaitzen zenean beste bat hasten zen. Marrak bidaiatu egiten du fotograma batetik bestera. Horrela animazio osoa trazu bat balitz bezala ulertua izan daiteke, guztia elementu berberarekin osatua

baitago. Marrazki bat marren metatzea da, animazio hau marrazki askoren metatze bat den bezalaxe. Nire kasuan animazioa denboran kokatutako marrazki bat bezala ulertzen nuen. Prozesu luze baten bidaia ikusgarri egitea helburuetako bat izan zen. Marrazketan eta pinturan denboraren elementuarekin jokatzeko da, eta horien kasuan emaitzan une guzti horiek gainjarri egiten dira. Animazio hau marrazki baten eraldaketa denez une ezberdinen kontzentratze bat izatea nahi nuen, intentsitate bat izatea nolabait, marrazki batean gertatzen den bezala.

Animazioan, musikan bezala denboraren materiala erabakigarriagoa da, honek ematen baitio forma emaitzari. Kandinsky honen harira hau esan zuen:

Respecto a la expresión formal, la música puede obtener resultados inasequibles para la pintura, pero, por otro lado, no tiene algunas de las cualidades de ésta. Por ejemplo, la música dispone del tiempo, de la dimensión temporal. La pintura, que carece de esta posibilidad, puede sin embargo presentar todo el contenido de la obra en un instante, lo cual es imposible para la música (Kandinsky [1911] 1989, 38).

Kusikozuren kasuan, pinturen ezaugarriak animazioarekin nahastu nahi izan nituen; uneen kontzentratzearen ideia garatu. Modu honetara animazioaren gertaerak kontzentratu emango ziren pintura edo marrazki batean ematen diren bezala, baina denboran luzaturik, prozesua ikusgarri egingo zelarik. Zentzu horretan, *Kusikozuk*, Kandinskyk aipatzen zuen pinturaren instantearen indar horren traza baduela esan daiteke.



7. Inprobisazioa

Gidoirik gabe osatutako animazio bat izan zen *Kusikozu*, ez zegoen aurretiaz pentsatuta zein eduki erakutsiko ziren. Ez zegoen gai konkreturik, introspekzio ariketa luze baten moduan planteatu nuen. Marrazki asko egitera motibatzen ninduen horri heltzen nion eta horrela planik gabe eraiki zen animazioa. Animazio honetaz kanpo, marrazki bat egiten nuenean, nahiz eta 8 ordu edo 12 ordu pasa horretan, hau egiteko denbora motz gelditzen zitzaidan, eta abentura luzeago bat bilatu nuen. Horregatik erabaki nuen animazio bat egitea osatu behareko bidea askoz ere luzeagoa delako. Motibazioaren borroka bat zen, aurreko marrazkiaren erreferentzia eta ondorengo orria hutsik, hori zen kondizioa eta nik borrokatu egin behar nuen marrazkia dantzan jartzeko.

Van Goghek marraztearen kondizioa eta definizioa eman zigun bere gutunetan:

¿Qué es dibujar? ¿Cómo se consigue? Es la acción de abrirse paso a través de un muro invisible, férreo, medianero entre lo que uno siente lo que puede. ¿Cómo atravesar este muro? De nada sirve golpearlo con fuerza; a mi entender, hay que limarlo poco a poco y horadar el muro con paciencia (Van Gogh [1913] 2015, 103)

Niri bere hitz hauek, marraztearen errealitatea oso ondo azaltzen dutela iruditzen zait. Animazioan ere, berak aipatzen zuen horma ikusezin horrekin topatzearen bizipena oso erreala zen. Xabier Letek bere *Nafarroa-arragoa* abestian (1992) esaten zuen «nahiaren eta ezinaren borroka-toki ekaitzez betea» litzateke zuzen zuzenean marrazketan eta animazio prozesuan topatzen dena. Eta azkenik pazientzia, dena pikutara joan ez dadin, motibazioa hil ez dadin.

Gaiei dagokienez, prozesuan konturatzen nintzen, bideak ez zuela zertan gai konkreturik izan behar. Bidea gairik gabe bada. Prozesuak gaiei harrera egiteko edo gaiak elkarren artean harremanetan jartzeko gaitasuna dauka. Egitura bat da; printzipioz, ez du objektu zehatz bakarra heltzen. Baina objektu ezberdinak heltzeko gaitasuna du. Ez da gauza konkretu bat, baina oster gaiza konkretuekin elkarlotzen da. Horrela bitu nuen nik prozesua; lanak gorputza ematen zien momentuko pentsamendu eta gertaerei. Guztia inprobisazioa eta momentuko burutapenak bideratua bada, prozesua neuk eraman beharrean prozesuak neu eramango baninduen bezala zen. John Cagek musika eta konposizioa bereiztu zituen. Konposizioa musika da, baina musikak ez du zertan konposizioa izan beharrik. Itsasoaren soina berarentzat musika zen, baina ez zen konposizioa, ez baitago horren atzean soinuak antolatzekeko intentziorik. Berak konposizioa kontrolaren ideiarekin erlazionatu zuen. «La decisión de dominar los sonidos o ruidos trata de doblegar los sonidos a su voluntad a su imaginación» (Cage 1981, 81). Artegiaren desio eta irudimenak soinuak menperatuko balitu bezala

ikusten zuen Cagerek konposizioa. Nik ez dakit nire animazioan marrazkiak menperatu ditudan edo ez, baina nik marrazkiek ni menperatzen nindutela sentitzen nuen, nire bizipenaren arabera, ni nengoen marrazkien menpe. Eta, esan behar dut; nire planteamendua, nahita zegoen eginda ni horrela sentitzeko. Nik uste, Cagerek hitzak irakurri nituenean marrazkiak menperatu ez nituen animazio bat egitearen ideia sortu zitzaidala. Orduan ez nuen ez narrazio ez esanahirik zehaztu, marrazkiak historia kontatzeko moldatu beharko baitnituen eta ondorioz, honen menpe egongo baitziren. Animazio esperimentalak Cagerek konposizioaren ideia horretatik urrunduago ikusi nuen; eta ondorioz, inprobisazioa eta narrazioa eza erabiltzea erabaki nuen. Nik uste; hala ere, narraziozko animazioak eta bai esperimentalak, era batera edo bestera, konposizio izaten jarraitzen dutela.



8. Intentzio paradoxikoa

Har dezagun berriz ere, intentzioaren problematika animazio prozesuaren barruan. Intentzioaren disolbatzea nahita egindakoa bada, intentzioa ez litzateke disolbatuko. Hona hemen paradoxa edo kontraesana. Gertaera paradoxikoen joko nahasia ulertze aldera Victor E. Frankl neurologo eta psikiatra austriarrak, bere logoterapiaren bitartez izandako esperientzia, baliagarria da:

Por irónico que parezca, de la misma forma que el miedo hace que suceda lo que uno teme [...], por otra, la hiperintención estorba lo que se desea. Por la intención paradójica, se invita al paciente fóbico a que intente hacer precisamente aquello que teme. (Frankl [1946] 1994, 118-119)

Akatsari izan ahal zaion beldurrak, hau probokatuko du. Beraz, esan dai-teke gauza bat konkretua desiratzean, justu desiratzen den hori gertatzea oztopatu dezakegula. Frankl jaunak irteerarik gabeko labirinto horretatik ateratzeko intentzio paradoxikoa deituriko teknika bat erabiltzen zuen. Lortu nahi dena zuzen joanda lortu ezin bada, desiratutako helburura iristeko, biderik laburrena aurkako norabidea dela dio. Hau da, hasiera batean ekidin nahi den horretara zuzenean joatea. Teknika honek azpimarratzen duen errealitatea prozesu artistikoan ematen dela pentsatzen dut. Akats bat egitean, hau ezkutatu nahian, hau azalera eramatea prozesuan gertatzen den gauza bat da.

Kontua da intentzioa disolbatu nahi bada, hoberena intentzio betez joatea dela. Horrela bidean posible litzateke balizko egora hori ematea, intentzioa disolbatzea. José Ángel Valentek esaten zuen (1971, 21): «La experiencia es [...] superior a quien la protagoniza. En gran parte, [...] rebasa la conciencia de éste. [...] Sabido es que los grandes [...] acontecimientos de la vida pasan, suele decirse 'casi sin que nos demos cuenta'». Beraz zerbaiten bila gabiltzala, posible da hau topatzea honen bila ez gabiltzan momentuan. Posible da zerbait interesgarria topatzea hau bilatzen ez genuenean. Jean de La Fontaine honela esan zuen: «A menudo encontramos nuestro destino por los caminos que tomamos para evitarlo» (hemen aipatua: Bartra 1994, 103).

Errealitate paradoxiko hau poesiaren barruan ere ematen da. T.S. Eliot poeta ingelesak Juan de la Cruz poeta mistiko espainiarraren hitzei jarraituz hau idatziko du: «And what you do not know is the only thing you know. And what you own is what you do not own. And where you are is where you are not» ([1942] 2006, 110). Ez dakizuna da dakizun bakarra, ez daukazuna da daukazun bakarra eta ez zauden tokia da benetan zauden tokia. Irakurketa mistiko bat da honako hau, ameslaria eta ezinezkoa itxuraz. Dena den, paradoxa zail hauetatik edaten du zenbaitetan praktika artistikoak.

Erreferentzia bibliografikoak

- Auster, Paul. 2006. *Kristalezko hiria*. Egokitzaileak, Paul Karasik & David Mazzucchelli. Tafalla: Txalaparta
- Barañano Letamendia, Kosme María de. 1993. *Criterios sobre la historia del arte*. Bilbao: Sala de Exposiciones Rekalde
- Bartra i Leonart, Agustí. 1986. *Diccionario de citas*. Barcelona: Grijalbo
- Borggdroff, Henk. 2010. «El debate sobre la investigación en las artes». Traducido por Alfonso López Alloza. *Cairon* 13: 25-46. <https://archivoarte.uclm.es/wp-content/uploads/2018/12/cairon-13.pdf>

- Cage, John. 1981. *Para los pájaros: Conversaciones con Daniel Charles*. Traducción de Luis Justo. Caracas: Monte Ávila
- Eliot, T.S. [Thomas Stearns]. (1942) 2006. *Cuatro cuartetos*. Edición bilingüe de Esteban Pujals Gesalí. Madrid: Cátedra
- Elo, Mika. 2019. «Paradoxes of artistic research». En *Piscina: Investigación y práctica artística; Maneras y ejercicios*, autores, Naia Del Castillo et al.; traducción: Toni Crabb, Nuria Rodríguez & Adriana Velásquez, 57-74. Bilbao: LaSIA
- Frankl, Viktor Emil. (1946) 1994. *El hombre en busca de sentido*. Traducción de Christine Kopplhuber & Gabriel Insausti Herrero; edición y prólogo de José Benigno Freire. Barcelona: Herder
- Gómez Muntané, Maricarmen, Fernando Hernández Hernández & Héctor Julio Pérez López. 2006. *Bases para un debate sobre investigación artística*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia
- Herzog, Werner. 2010. *Cave of forgotten dreams*. A Creative Differences production; produced by Erik Nelson; produced by Adrienne Ciuffo. Brooklyn, NY: Visit Films. 91 min.
- Hove, Michael J. et al. 2015. «Brain network reconfiguration and perceptual decoupling during an absorptive state of consciousness». *Cerebral Cortex* 26(7): 3116–3124. <https://academic.oup.com/cercor/article/26/7/3116/1745376>
- Kandinsky, Wassily. (1911) 1989. *De lo espiritual en el Arte*. Traducción de Elisabeth Palma. Ciudad de Mexico: Premià
- Lete, Xabier. 1992. *Hurbil iragana*. Elkar, 58 min.
- Lizcano Fernández, Emanuel. 2006. *Metáforas que nos piensan: Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Prólogo de Santiago Alba Rico. Madrid: Traficantes de Sueños
- Martin, Agnes. 1991. *Writings [Schriften]*. Herausgegeben von Dieter Schwarz. Wintertur, Switzerland: Kunstmuseum Winterthur
- Valente Docasar, José Ángel. (1971) 2002: *Las palabras de la tribu*. Barcelona: Tusquets
- Van Gogh, Vincent. (1913) 2015. *Cartas a Theo*. Traducción, fragmentos biográficos, notas y epílogo de Antonio Rabinad. Barcelona: Paidós
- Yourcenar, Marguerite. (1983) 2017. «Entrevista a Marguerite Yourcenar, 1983». Subtítulos en español, vídeo de Youtube, 27:12. <https://www.youtube.com/watch?v=M-FCiwuVndk&t=1s>

(Artículo recibido: 02/10/2023; aceptado: 12/01/2024)

