

KEZKAGARRI ARRAROA TERMINOAREN ERAKETA, ETXEA ETA HIRIA ESPAZIO BEZALA HARTUTA. TWIN PEAKS TELESAILTIK, ZENBAIT PRAKTIKA ARTISTIKO GARAIKIDETARA

Tesiaren egilea: Julen Agirre Egibar

Unibertsitatea: Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

Saila: Pintura Saila

Tesi-zuzendaria: Jesús Meléndez Arranz eta Fito Ramírez-Escudero Prado

Tesiaren laburpena:

Tesi hau *ideien mapa* modura planteatuta dago eta *kezkagarri arraroa* terminoaren ikerketan oinarritzen da. *Kezkagarri arraroa* kontzeptu bat denez, hainbat erpin erakusten ditu; ikerketa honek erpin horien arteko loturak bilatzea du helburu. Sigmund Freuden *unheimlich* definizioetik eta Giorgio de Chiricoren aspektu metafisikotik abiatuta, hainbat egileren testuetako ideien arteko loturak bilatzen dira (Jean Clair, Julia Kristeva edo Hal Fosterrenak esaterako). Irakurketa guztietan anibalentzia eta alde biko izaera azpimarratzen da, *kezkagarri arraroa* esapideak azken finean horixe bera helarazten baitu. Alde biko izaerak etxetiarraren eta arraroaren arteko balantza horretan kokatzea eragiten du, ezagunaren eta ezezagunaren arteko nahasmenean hain zuzen. Nahasmen hori gertatzen denean azalarazten da *kezkagarri arraroa*.

Kezkagarri arraroaren hiru leku posible markatzen dira tesian; etxea, hiria eta ez-lekuak. Hiru eremu horiek *kezkagarri arraroaren* agerpenaren zantzuak helarazten dituzten hainbat ezaugarri dituzte. Norbanakoarentzat aski leku ezagunak dira, baina atzean badute izaera arraro bat ere. Tesian hiru leku horietan *kezkagarri arraroa* zein modutara, zein baldintzatan, eratzen den aztertzen da, horretarako hainbat adibidetara jotzen delarik. Adibide gehienak zinemagintzakoak badira ere, arte plastikoetan, literaturan zein arkitekturan ere aurkitu dira erreferenteak. Ikerketak adibide horien guztien arteko loturak bilatzen ditu eta guztiak *kezkagarri arraroaren* kontestutik begiratuta aztertzen dira.

Zinemagintzako adibideen artean, David Lynch zinemagilearen lanak presentzia esanguratsua du tesian, D. Lynchen zinemak *kezkagarri arraroa* azaltzeko hainbat klabe ematen baititu. Tesian klabe horiek argitzen dira nolabait eta *kezkagarri arraroaren* eta etxearen arteko harremana azpimarratzen da; D. Lynchen arabera, etxea dena oker joan daitekeen leku bat da, eta hori argi eta garbi *Twin Peaks* telesailan errepresentatzen da. D. Lynchek sortutako *Twin Peaks* telesailaren analisi xehatua egin da tesian. Telesaila *kezkagarri arraroaren* errepresentazio

bikaina izateaz gain, kokapen espazial konkretu baten adibide garbia da, eta hor kokatzen dira etxea eta baita auzoa ere. *Twin Peaks*en analisi horretan, *kezkagarri arraroa* identifikatzeko saiakera egiten da, eta horren barruan etxeak duen garrantzia nabarmentzen da.

*Twin Peak*sek nolabaiteko oinarria ezartzen du *kezkagarri arraroa* identifikatzeko orduan. Tesian D. Lynchen *Twin Peak*sek zenbait praktika artistiko garaikederekin duen lotura eratzen da eta telesailetik ateratako interes-puntuak zein argitutako klabeak, praktika artistiko horien analisia egiteko orduan kontuan hartzen dira. Bi jardun artistikoren analisia nagustitzen dira tesian: Serban Savu artista errumaniar gaztearen obrarena batetik, artistari berari egindako elkarrizketa barne, eta praktika artistiko propioaren inguruko analisia bestetik. Bi kasu horiek tesiaren parametroetatik ikertuz, aurretik egindako hausnarketak baieztatzen dira.