



IKER
GAZTE
NAZIOARTEKO
IKERKETA EUSKARAZ

III. IKERGAZTE NAZIOARTEKO IKERKETA EUSKARAZ

2019ko maiatzaren 27, 28 eta 29
Baiona, Euskal Herria

ANTOLATZAILEA:
Udako Euskal Unibertsitatea (UEU)

GIZA ZIENTZIAK ETA ARTEA

**A zer aspergarria!
Errepikapenaren pertzepzioa
bideo-arte txinatarrean**

Maite Luengo Aguirre

47-52 or.

<https://dx.doi.org/10.26876/ikergazte.iii.01.06>



A zer aspergarria! Errepikapenaren pertzepzioa bideo-arte txinatarren

Luengo Aguirre, Maite

MA Contemporary Arts China ikaslea, Birmingham City University

maite.luengoaguirre@mail.bcu.ac.uk

Laburpena

Ekarpen honen helburua bideo-arte errepikakorraren pertzepzioaren ondorioz ager daitekeen asperdura ikertzea da. Esperientzia estetiko hau bereziki esanguratsua suertatzen da bideo-arte txinatar garaikidean; hainbat artistek errepikapena baliabide artistiko gisa baliatu baitute. Pertzepzioarekin erlazonatutako erreakzio hau aztertzeko, Yang Zhenzhong eta Liang Yue artisten artelanak hautatzeaz gain, Liang Yue elkarrizketatzeko aukera bereziki baliagarria izan da. Era berean, artelanen analisi kritikoa, gaur egungo kontsumo-gizartearen erabili eta botatzeko ohiturak pertzepzioan duen eragina eta kontenplaziorako praktika faltaren inguruan hausnartzeko baliagarria izango da.

Hitz gakoak: asperdura, bideo-arteak, errepikapena, pertzepzioa, Yang Zhenzhong, Liang Yue.

Abstract

The purpose of this paper is to analyse the boredom that may arise as a result of the perception of repetitive video art. This aesthetical experience is particularly meaningful with regard to contemporary Chinese video art, as many artists have used repetition as an artistic resource. In order to explore this reaction related to repetition, works created by Yang Zhenzhong and Liang Yue have been selected. Moreover, the interview I did to Liang Yue has been especially useful. In the same way, the critical analysis of the artworks intends to be useful for the better understanding of the effect that both the disposable habits of consumer society and the lack of contemplation experience have on perception.

Keywords: boredom, video art, repetition, perception, Yang Zhenzhong, Liang Yue.

1. Sarrera eta motibazioa

2018ko udaran, Guggenheim Bilbao Museoa "Arteak eta Txina 1989 ondoren: Munduaren antzerkia" erakusketara gerturatzeko parada izan nuen. Bertako artelanen artean, errepikapenaren errekurtso estetikoak baliatzen zuten zenbait bideo-artelanekin topo egin nuen, zehazki Zhang Peili eta Kan Xuan artisten 90. hamarkadako artelanekin. Zenbait pertsonaren ahotik marmarka "A zer aspergarria!" entzun nuen. Izan ere, hamarkada horretan zehar, ekintza arruntan eta errepikakorraren grabaketaren bitartez, bideoarekin lan egiten zuten artista txinatarrak esplorazio estetikoan murgildu ziren (Wu eta Qiu, 2002: 233).

Erakusketa horretatik abiatuta, XXI. mendean bideo-artearekin aritzen diren artista txinatarren lana aztertzeari ekin nion. Era honetan, gaur egun ere errepikapenak bideo-arte txinatarren baitan berebiziko garrantzia daukala ohartu nintzen. Mendebaldeko kasuan, errepikapenaren inguruan mintzatzerakoan, Gilles Deleuze filosofoa aipatzea ezinbestekoa dugu. Deleuzek aditzera eman zuen bezala, nahiz eta errepikatzen den objektua berez aldatzen ez den, ikuslearen pertzepzioan aldaketa nabarmena suertatzen da (1994: 70). Errepikapena musika eta literaturaren arloan jorratu izan da bereziki, azken honetan esaterako Bruno Latour eta Umberto Ecoen eskutik sortutako testuak dira aipagarriak. Latourek eta Eco beste literatura eta olerkigintza autoreek errepikapena nahita errekurtso gisa baliatu izan duteneko kasuak aztertu izan dituzte (Latour, 1973; Eco 2005).

Txinako kasura itzultzen eta asperduraren erantzunari dagokionez zehazki, ekarpen honetarako funtsezko aztergaiak dira bereziki Shanghaiko galerietako giroan diharduten Yang Zhenzhongen (1968, Hangzhou) eta Liang Yueren (Shanghai, 1972) artelanak. Hauek hautatu izanaren arrazoia artistek haien artelanen harreran asperdura elementu garrantzitsutzat jotzen dutela da. Gainera, biek sinplifikaziorako eta erritmo monotonorako joera izanda ere, bakoitzak estrategia desberdinak baliatzen dituzte. Hortaz,

esan daiteke hasieran interesgarriak diruditen artelan hauen bitartez, artista hauek jakinguratik aspergarritasunerako bidaia estetikora gonbidatuko gaituztela.

2. Arloko egoera eta ikerketaren helburuak

1990eko hamarkadako bideo-artearen dezente ikertua izan da arte txinatar garaikideko adituen artean. Wu Hungek bai bideo-arterekin bai telebistarekin harremana duten ikerketak zabalki burutu izan ditu (Wu eta Philips, 2004; Wu, 2008; Wu, 2014). Ikerlari honen aburuz 1993 eta 1994 bitartean artistek ekintza arrunten errepikapenen grabazioan jartzen zuten arretarik handiena. Are gehiago, Wu Meichuni eta Qiu Zhijieri jarraiki garai horretako artistek bideo-artearen banakotasunaren adierazpenerako baliatu zutela argudiatzen dute: ekintza errepikakor ia enpirikoak grabatu arren, aukera berriak era askean baliatzeko parada eskaintzen zuelako (Wu eta Qiu, 2002: 233). Garai hartan, artisten gehiengoak bideo kamerak alokatzen zituzten eta ez zuten ediziorako baliabiderik. Hori dela eta, Hou Hanruk grabatutako ekintzaren aspektu performatiboaren garrantzia berebizikoa zela proposatzen du (Hou, 2009: 47).

Ondorioz, ulertzekoa da errepikapenarekiko artistek agertutako miarrena. XXI. mendean ere, artista gazteagoek ediziorako tresnak eskuragarriago izan arren, oraindik ere aurreko belaunaldiak izandako errepikapenarekiko konpromisoa mantendu dute. Aitzitik, errepikapenaren inguruko hausnarketak urriagoak dira orain dela gutxi bideo artelanetan. Era berean, errepikapena eta bideo-artearen pertzepzioaren arteko harremanean eskuragarri den idazlan gutxiengoak ere, 1990. hamarkadako praktika artistikoan du ikusmira jarrita. Honen adibide dugu Geng Yengen eta Peng Linglinen ikerketa. Aditu hauei jarraiki, errepikapena Zenarekin erlazionatutako ideiekin lotura estua du, mugimendu errepikakor gorpuzgabearen bitartez sortutako asperdurak, denboraz kanpoko esperientzia sortzeko ahalmena duelako (Geng eta Peng, 2016: 111).

Hortaz, azken urteetako bideo-arte txinatarreko errepikapenaren inguruko hausnarketak sistematikoki garatzeko zain badiraute ere, ekarpen honek nolabait gaiaren inguruko gogoeta bultzatzea du helburu. Aztertzen den kasua Txinako izan arren, bideoarekin lan egiten duten euskal artisten artean eztabaida zabaltzeko xedea du. Azken finean, esperientzia estetikoekiko aspergarritasuna pertsona guztiek sentitzeko ahalmena dugulako eta bereziki denborazkotasunean oinarritutako arte-adierazpenei eragiten dielako.

3. Ikerketaren muina

Ikerketa honen muina errepikapenaren aurreko asperduraren erantzunaren azterketan datza. Dirudenez, asperdura industrializazioaren prozesuaren agerpenetik eta kontsumo-gizartea garatzen hasi zenetik, gerok eta pertsona gehiagok bizi izan dute. Dena dela, testu honetan irudi edo objektu fisikoaren errepikapen mekanikoa baino, bideo-artearen denboran zehar esperimenta daitekeen errepikapen prozesua aztertzen da. Hautatutako bi artistek gaiaren inguruko hausnarketak kasu praktikoekin alderatzeko aukera eskainiko dute. Horrela, asperdurari lotutako bi erkatze desberdin ikertuko ditugu: Yang Zhenzhongen zentzugabekeria jatorra eta Liang Yueren kontenplaziorako gonbitea.

3.1. Asperduraren jaiotza

Industrializazio prozesuarekin egunerokotasuneko keinu errepikakorretan emandako aldaketen inguruan hausnartu zuen jada Michel de Certeauk (Certeau, Giard eta Mayol, 1998). Halaber, industrializazioarekin entretenimenduaren demokratizazioarako joera egon zen eta horrekin batera aspertzearen orokortzea ere. Ondorioz, esperientzia hau pertsona guztiek sentitu ohi dute; alegia, adinak, generoak edota maila sozio-ekonomikoak baldintzatu gabe. Elizabeth S. Goodsteini jarraiki, gaur egun asperdura saihestezin bilakatu da eta baita ere horrekiko beldurra (2005: 99). Are gehiago, Goodsteinek erlijio kristauko hurrengo bizitzan sinesteari uztearekin erlazionatzen du beldur hau, momentu oro

orainaldian zoriontasuna bilatzearen nahiarekin alegia. Bestalde, asperdura konexio kultural eta pertsonalaren gabeziaren ondorioz sortzen dela argudiatu izan da. Entretenimendurako edukiaren omisioaren ondorio gisa uler daiteke aspergarritasuna. Era orokorragoan esanda, Julian Jason Haladynek aspertzea subjektu eta munduaren arteko esanahi gabeko harreman gisa azaldu izan du, bizitzako helburutik urruntzen duen erlazioa (2017: 30-31). Era berean, Schopenhauerri jarraiki, asperdura bete daitekeen desira faltaren sinonimo litzateke (1969: 312), kontsumo-gizartearen kasuan kontsumitzeko desira betetzeko aukera eza.

Artearen alorrean, Walter Benjaminek jada 1935ean industrializazioarekin batera masa produkzioak artelan originala eta kopiaren arteko harremanean izandako eragin nabarmena aztertu zuen (Benjamin, 2008). Mendebaldeko adibideen artean, ezagunak ditugu Andy Warholen artelan serieak, Campbell zopa latak edota Marilyn Monroeren aurpegiaren erreproduzio amaigabeak. Bideoaren baitan, Warholek 1963an sortutako *Loa* artelanean, lotan dagoen pertsonaren arnasketaren errepikapenaren inguruan hainbat bideo experimental burutu zituen. Orobat, Txinak erreproduzioekin duen harremana nabarmentzea interesgarria litzateke. Izan ere, Shenzhen hiriko Da Fen Village izeneko aldiri entzutetsuan, olio pinturako kopien inguruan espezializatutako artistek herrialde barnerako eta atzerrirako enkarguak prestatzen dituzte. Era berean, Hangzhou hiriko Sky City gunean Pariseko erreplika arkitektonikoa bisitatzeko parada dute bisitariek.

Gure egunerokotasunean era jarraikorrean kontsumitzeko joera dugunez gero, denbora guztia estimulu berrien bila ematen dugu. Egungo gizartea irudiz gainezka dago, kaleko iragarkietan, telebistan zein Interneten. Irudiz inguratuta gaude eta hauek era bizkorrean kontsumitzeko ohitura dugu. Irudi bat behin baino gehiagotan ikusteak xehetasun handiagoarekin hautemateko aukera eskaintzen badu ere, kontuan izan beharrekoa da denborarekin ikusmin purua asperdura bilakatu daitekeela. Behin xehetasun guztiak antzemandak, ikusleak bere burua beste ezer ez eskuratzeko egoeran jartzen duenean. Ondorioz, badirudi pertsonok bizitzako aspektu oro entretenimendu mailaren arabera balioesten dugula. Errepikapenari dagokionez, asperduraren erreakzioaren agerpenerako azelerazio iturritzat jo daiteke: ikuslea irudi bera behin eta berriz ikustera behartzen duelako. Bideo-arte lantzen duten zenbait artistek, errepikapena nahita baliatu izan dute haien lanetan ikusleari erronka jotzeko.

3.2. Yang Zhenzhongen adarjotze jatorra

Hautatutako lehendabiziko artelanaren egilea Yang Zhenzhong artista moldakorra dugu: Zhejiang Institute of Silk Technologyn moda diseinua ikasi ostean, margolaritzari ekin zion. Edonola ere, 1990etik aurrera bideoa eta argazkilaritza izan dira bere teknika nagusiak (Yang, 2013). Artistak berak erraz aspertzen dela onartzen badu ere, eguneroko esperientzia aspergarrietan inspirazioa aurkitzen du maiz. Gainera, errepikapena adierazpen mota indartsu gisa ulertzen du (Yang, 2001). Ikuslea errepikapenaren bitartez desafiatzeko nahia argi antzeman daiteke 2000. urtean sortutako *922 Arroz-garau* artelanean¹. Ia 8 minutu dirauen bideo honetan, oilo eta oilar marroixka bana dira protagonistak, zementuzko hondo soil gris baten aurrean kokaturik daudela. Era errepikakorrean, lurrera artistak botatutako 922 arroz-garau mokatzen ari dira, emakumezko eta gizonezko bi ahotzek mokatada bakoitza kontatzen duten bitartean. Halaber, ezkerrean oilarrak “jandako” arroz-garauen batura ageri da, eskuinean oiloarenak eta erdialdean elkarrekin lorturiko kopurua.

Yangen artelana ikusterakoan, 2017ko *Errementari* filmean Deabruak txitxirioak kontatzen dituen eszena burura etortzea gerta liteke. Errementariak txitxirio potea husten duen bakoitzean Deabruak hauek zenbatu behar izanaren eszena alegia. Mitologia grekoan ere, errepikapen zentzugabearekin erlazonatutako zigorren artean Sisiforen kasua litzateke aipagarria, behin igota berriz ere erortzen zen harkaitz bat mendi puntara igotzera zigortu baitzuten. Ekintzaren atzeko motibazioa desberdina bada ere, Deabruaren eta Sisiforen zigorra izanik eta oilo-oilarentzat bazkalordu arrunta, arroz garau eta txitxirioen zenbaketaren alferrikako izaera antzekoa da bi kasutan. Ekintza aspergarri eta emankortasunik gabeko hau behatzeak gogaitasunera gonbida dezake ikuslea.

¹ Artelana esteka honetan ikusgai: <https://vimeo.com/45323006> [2019ko otsailaren 21ean kontsultatua].

Aspertzak kontsumo-gizartearekin duen harremanera bueltatzen, artistak berak zera dio lanaren inguruan: “*I think it [the video] employs a boring even stupid way to make fun of human’s intellectual activity. What is recorded is simple: a cockerel and a hen peck at rice. All they want is to feed themselves. Why would human beings think about things like boring obsessions with counting or define the obsession as a game?*” (Yang, 2013). Deklarazio honek ikusleei aurkezten dien erronka era guztiz kontzientean egiten duela aditzera ematen du, beti esanahia bilatzen ari den publiko “gosetiari” nolabaiteko kritika humoretsua egiten.

Hala eta guztiz ere, nahi eta nahi ez esanahia bilatzeko nahi sutsua ez da soilik ikusle arruntan gertatzen; ikertzaile profesionalak ere izaera kontzeptualaren berri lortzen gehiegi saiatu izan dira askotan. 922 arroz-garau artelanaren kasuan, Magdalena Kröner ikerlariaren kasua aipatzekoa da. Arte kritikari aditu honen aburuz, artelanak sexuen arteko tira-biren inguruan mintzatzen dela dio. Txinan oilarra sinbolo onuragarria den bitartean, “oilo” hitza maiz prostitutei egiten die erreferentzia (Kröner, 2006). Nolanahi ere, artistaren adierazpenari jarraiki, batek pentsa lezake hori ez zela artistaren nahia izan. Ildo honi jarraiki, 1995eko *Zorte oneko familia* artelanarekin zerikusik duen galdetzen diotenean, artistak amankomunean duten gauza bakarra animalia dela dio². Esanahia bilatzeko nahi amaigabearen adierazle dira bi adibide hauek, zenbaitetan artistak apropos eraturako esanahitik haratago doazenak. Zentzugabekeria murgilduta, Yangen hitzetan bizitza errepikapen konstante bat bezala ulertzearekin batera, hau bere sorkuntza artistikoen bitartez aztertzen du (Yang, 2001).

3.3. Liang Yueren kontenplaziorako gonbidapena

Liang Yuek 2001ean bukatu zituen ikasketak Shanghai Art Academyn. Bere lanerako filosofiaren ardatza esperientzia ñimiñoen edertasunaren bilakaeran datza: egunerokotasuna, giza-ekintza xumeak eta naturako elementuak dira protagonistak direlarik. Helburu hau betetzeko, artistak grabatzeko eta editatzeko teknika konplexuak alde batera uzten ditu. Kasu honetan, asperdura zentzugabekeriarekin baino, kontenplazioarekin lotzen du. Horretarako, artistak ikuslearen aurrean eszena luze eta monotonoak jartzen ditu, begirada arrazional eta kontzientearen bitartez irudiko xehetasunak antzemateko xedearekin (b. ShanghART Gallery, 2017). Gauzak horrela, ikuslearen ohiko hautemate prozesu azkarra desafiatzean, baliteke asperdura agertzea, erritmo lasaiagoan hautemateko ohitura gabezia dela medio. Hortaz, kontsumo-gizartean egonda ere, baliteke aspergarritasuna entretenimendu faltagatik izan beharrean, esperientzia estetikoak ulertzeko tresna gabeziagatik suertatzea (Moller, 2012: 184).

Hautatutako artelana 2012an sortutako *Arrantzaren inguruan* da, zeinetan hiru pertsona arrantza egiten erakusten dituen, kiroleko arropa erosoarekin jantzita³. Zerua une oro oskarbi ageri da, udarako txitxarren soinu jarraitua entzuten den bitartean. Bideoan ageri diren eszenek arrantzaren prozesuarekin erlazionatutako ekintzak erakusten dituzte, antzeko paisaia eszenekin batera, bereziki uraren gainazaleko dar-dar distiratsua. Alexandra Grimmerrek jada Liang Yuerekin izandako elkarrizketa batean berezitasun hau aditzera eman zuen, eta artistak uraren mugimendu suabe eta konstanteak ikuslea meditazio egoeran murgiltzeko baliabide gisa erabiltzen duela azaldu zion (Grimer 2017). Hari berean, Liang Yueri kontenplazio eta aspergarritasunaren harremanaren artean galdetzerakoan, bien arteko muga oso fina dela aditzera eman zuen, eta bere helburua esperientzia pertsonalen arabera ikusle bakoitzak erantzun desberdina izatea dela (Liang, 2019). Errepikapenarekin erlazionatutako beste adibideak *Ilargia* (2012) eta *3 Tipoak* (2006) ditugu, hauen deskribapenean Liangek asperduraren kontzeptua baliatzen du baita ere. Horrenbestez, argi geratzen da asperdura eta kontenplazioaren arteko lotura errepikapenarekin lotuta egonda ere, bata edo bestearen agerpena norbanakoaren arabera izango dela, alde zuretik aipatutako faktoreak direla eta.

² Artelan hau txita eta oilo-oilarrez osatutako familiekin konposatutako argazki seriea da. Bertan Artelan multzo horretan ume bakarreko politika familia-eredu tradizionalarekin alderatzen dira.

³ Artelana esteka honetan eskuragarri: <http://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/image.htm?id=53214> [2019ko otsailaren 21ean kontsultatua].

4. Ondorioak

Arestian esan bezala, ekarpen honen helburua gaur egungo bideo-arte txinatarrean errepikapenaren estrategia estetikoaren aurreko pertzepzioarekin zerikusia duen asperduraren giza-erantzuna aztertzea izan da. Yang Zhenzhong eta Liang Yue artisten bitartez, non-nahiko kontsumo-gizarteko *modus operandi*-ari aurre egiteko asperdura dela medio. Horretarako, artelan bakoitzaren bitartez proposatutako estrategia bana aztertzeko aukera izan dugu. Alde batetik, Yangek beti esanahi bila dabilen ikuslea eszena zentzugabe errepikakor baten aurrean jartzen du. Bestetik, Liangen bitartez denbora luze eman behar den arrantzaren ekintzaren bitartez, kontenplazio eta asperduraren tarteko bizipenaren inguruko hausnarketa ahalbidetu du.

Hou Hanru arte-komisario ospetsuak elkarrizketa batean argudiatutakoari jarraiki, esan daiteke hasieran bideoa baliatzen zuten artista txinatarrek esperientzia objektiboen sorkuntza zutela helburu beraien artelan errepikakorrekin, grabatutako ekintzak ia era enpirikoan burutzen baitzituzten. Aitzitik, gaur egungo artistak ikuslearengan erantzun subjektiboagoen bila dabilta (Hou, 2009). Ondorioz, errepikapena baliatzen duen bideo-arte aztertzerakoan, banakoaren pertzepzio subjektiboa bereziki kontuan hartu beharreko faktorea dugu. Gilles Deleuze-k jada XX. mendean aditzera eman zuen bezala, nahiz eta errepikatzen den objektua berez aldatzen ez den, ikuslearen pertzepzioan aldaketa nabarmena suertatzen delako (Deleuze, 1994: 70).

5. Etorbizunerako planteatutako norabidea

Etorbizunera begira, ikerketa gai hau gehiago garatzeko, errepikapenaren ondorioz sortutako erantzun emozional berriak txertatzea posible litzateke. Esaterako, Jiang Zhik 2006an humoretik jorratutako *Aurrera! Aurrera! Aurrera!* artelanean irudien berrerabilpena eta errepikapena. Era berean, bideo-arte baliabidea soilik aztertu beharrean, era orokorragoan Txinako praktika artistikoetan errepikapenaren pertzepzioak duen garrantzia aztertzeko aukera dago, herrialde honetan errepikapenarekin eta artelanen kopiarekin izandako harremana Mendebaldearekin alderatuta oso bestelakoa delako.

6. Erreferentziak

Benjamin, W. (2008): *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Penguin, Londres.

Certeau, M. de, Giard, L eta Mayol, P. (1998): *The Practice of Everyday Life*. University of Minnesota Press: Minneapolis, Londres.

Deleuze, G. eta Patton, P. (1994): "Chapter II: Repetition for itself", *Difference & Repetition*, Bloomsbury Publishing, Londres, 70-128.

Eco, U. (2005): Innovation and repetition: between modern and postmodern aesthetics. *Dedalus*, 134 (4), 191-207.

Geng, Y. eta Peng, L. (2016): The Time Phenomenon of Chinese Zen and Video Art in China: 1988-1998, *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*, 13 (2), 103-124.

Goodstein E. S. (2005): *Experience without qualities: Boredom and Modernity*, Stanford University Press, Stanford.

Grimmer, A. (2017): Miss Underwater: A Conversation with Liang Yue, *Yishu Journal of Contemporary Chinese Art*, 16 (5), 37-46.

Haladyn, J. J. (2015): *Boredom and Art: Passions of the Will to Boredom*, Zero Books, Alresford, England and Washington, DC.

Hou, H. (2009): Objectivity, absurdity, and social Critique: A Conversation with hou Hanru. Interviewed by Michael Zheng at San Francisco Arts Commission Gallery and MISSION 17. 12 January. Esteka honetan eskuragarri:

<https://www.michaelzheng.org/portfolio/documents/interview%20with%20Hou%20Hanru%20Yishu.pdf> [2018ko abenduaren 18an kontsultatua].

Krönen, M. (2006): Yang Zhenzhong: Singularität und Repetition, *Kunstforum International*, 183, 152-157. Esteka honetan eskuragarri: <https://www.kunstforum.de/artikel/yang-zhenzhong/> [2018ko abenduaren 19an kontsultatua].

Latour, B. (1973): "Les raisons profondes du style répétitif de Péguy", in *Péguy Ecrivain, Colloque du Centenaire*, Klincksieck, Paris, 78-102. Esteka honetan eskuragarri: <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/01-PEGUY-FR.pdf> [2019ko Martxoak 28 kontsultatua].

Liang, Y. (2019): Questions about your video artwork. [email] (Komunikazio pertsonala, Urtarrilak 3).

Liang, Y. (n.d.): About Fishing. [video] ShanghART Gallery. Esteka honetan eskuragarri: <http://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/image.htm?id=53214> [2018ko Abenduak 27 kontsultatua].

Moller, D. (2014): The Boring, *The Journal of aesthetics and Art Criticism*, 72 (2), 181-191.

Schopenhauer, A. (1969) *The World as Will and Representation*. New York: Dover.

a. ShangART Gallery (2017): LIANG YUE 梁玥. Esteka honetan eskuragarri: <http://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/artist.htm?artistId=31> [2018ko abenduaren 18an kontsultatua].

b. _____, (2017): ShanghART Research. Esteka honetan eskuragarri: <http://www.shanghartgallery.com/galleryarchive/library.htm> [2018ko abenduaren 18an kontsultatua].

Wu, H. (2014): *Contemporary Chinese Art: A History 1970s-2000s*, Thames & Hudson, Londres.

_____, (2008): Television in Contemporary Chinese Art. *October*, 125, .65-90. Esteka honetan eskuragarri: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/wuhung/files/2012/12/television-in-contemporary-Chinese-Art.pdf> [2018ko abenduaren 16an kontsultatua].

Wu, H. & Phillips, P. (2004) *Between the past and the future: new photography and video from China*. Steidl, Londres.

Wu, M. eta Qiu, Z. (2002): "The rise and development of video art and the maturity of new media art", in Wu, H. eta

Wang, P. (2010) *Contemporary Chinese art: primary documents*, Duke University Press, Durham, 232-238.

Yang, Z. (2013): TRESPASSING: Yang Zhenzhong Interview I/Li Zhenhua x Yang zhenzhong, Translated by Xu Qin.

Esteka honetan eskuragarri: <http://www.yangzhenzhong.com/?p=2867&lang=en> [2018ko abenduaren 19an kontsultatua].

Yang, Z.. (2001): Interview with Yang Zhenzhong. Interviewed by Chen Xiaoyun at ShanghART, May. Esteka honetan eskuragarri: <http://www.shanghartsingapore.com/gallerysg/texts/id/469> [2018ko abenduaren 20an kontsultatua].

7. Eskerrak eta oharrak

Lehendabizi, eskerrak eman nahi dizkiot Liang Yue artistari, email bitartez elkarrizketa egiteko aukera eskaini zidalako. Bestalde, lan hau Birmingham City University-ko Contemporary Arts China masterrerako prestatu nuen ikerlan batetik eratorri izan dut. Lan horretan, bideo-arte txinatarreko errepikapena hiru pertzepzio-erantzun posibilitateren bitartez aztertu nuen: aspergarritasuna, plazerra eta barregura baliatzen hain zuzen ere. Ikergazteko kongresurako aspergarritasuna aurkeztea erabaki izan dut, errepikapenarekin lotuta maiz suertatzen den esperientzia delako.