



EL ARTE (COMO/Y) JUEGO 1933-1959

Aitziber Urtasun

Las normas del juego en el arte. Transgresión, rebeldía y búsqueda.

V CURSO DE
INTRODUCCIÓN AL ARTE
CONTEMPORÁNEO

ARTE {como
y} **REVOLUCIÓN
JUEGO
ILUMINACIÓN**

Resulta posible analizar el arte del siglo XX y la primera década del siglo XXI desde diversos puntos de vista. Si algo ha puesto de manifiesto la historiografía de las últimas décadas, es que las concepciones unívocas de la historia responden siempre a intereses particulares o resultan escasas en su capacidad descriptiva.

La historia es una realidad compleja en la cual diferentes valores, privilegios e intereses se confrontan para ocupar el poder. En el campo artístico estas luchas (más explícitas en el terreno de la política o de la economía) también han resultado constantes. Artistas, movimientos, críticos, museos, galerías y coleccionistas no solo han defendido su modo de entender el arte, sino también su perspectiva sobre la sociedad y la vida en general. Sin embargo, cada propuesta artística integra y despliega concepciones de mundo diversas; el arte nunca resulta esférico, sino que proyecta siempre contradicciones, puntos de vista enfrentados y propuestas de análisis heterogéneas. De estas fisuras y divergencias depende, en gran medida, su interés.

Por todo esto, resulta poco productivo llevar a cabo un acercamiento al arte reciente desde una perspectiva lineal, como si existiese «una historia única del arte moderno, posmoderno y contemporáneo» que pudiésemos recuperar.

Con el propósito de escapar de esta perspectiva y mostrar así diferentes acercamientos historiográficos, el presente Curso de Introducción al Arte Contemporáneo recupera tres conceptos que han marcado dinámicas y tendencias a lo largo del siglo XX y principios del siglo XXI. Si se tiene en cuenta que estos conceptos (**revolución, juego e iluminación**) están presentes en numerosas propuestas artísticas de este período, comprendemos que cada movimiento artístico, en general, y cada artista, en particular, desarrollan en su obra múltiples posibilidades de sentido. Un mismo artista puede integrar en su trabajo una interesante dinámica de juego y, al mismo tiempo, desplegar cuestiones vinculadas a la revolución (artística o social) o preocupaciones relacionadas con la iluminación (cognitiva o espiritual).

Este ciclo se propone, por tanto, como un acercamiento al arte realizado entre 1905 y 2013 a través de los conceptos de revolución, juego e iluminación: ¿qué artistas han asumido estos conceptos a la hora de producir su trabajo? ¿Cómo se han entendido cada uno de ellos a lo largo del siglo?



ÍNDICE

1. AUTOR

1.1 Bio p. 4

1.2 Bibliografía del autor p. 4

2. CONFERENCIA

2.1 Título p. 5

2.2 Resumen p. 5

2.3 Bibliografía p. 5

1. AUTOR



1.1 Bio

Aitziber Urtasun (Bilbao, 1973)

Ha realizado estudios de Empresa y Turismo y de Historia del Arte en la Universidad de Deusto y la Universidad Pública del País Vasco respectivamente. Máster en Arte Contemporáneo por la Universidad de Deusto, Bilbao. Ha colaborado con diversas instituciones internacionales como la Kusthaus de Zürich, The Art Institute of Chicago y el Museo Moderno de San Francisco. Ha trabajado en los departamentos educativos del Museo de Bellas Artes de Bilbao y el Museo Guggenheim Bilbao. Actualmente, dirige el Departamento de Didáctica de la Fundación Museo Jorge Oteiza, labor que compagina con la docencia y proyectos curatoriales.

1.2 Bibliografía del autor

Museo Oteiza. Guía para educadores. Fundación Museo Jorge Oteiza, Alzuza, 2006. ISBN 978-84-922768-6-8

Oteiza Museoa. Hezitzaileentzako gida. Fundación Museo Jorge Oteiza, Alzuza, 2006. ISBN 978-84-922768-7-8

Un espacio de reflexión. Gogoeta espazioa. Fotografía contemporánea. Catálogo de exposición. Centro cultural Civivox San Jorge, Pamplona, 2008.

Jorge Oteiza: bizirako proiektua. Catálogo de la exposición 'Jorge Oteiza: bizirako proiektua' en Ayuntamiento de Bergara, del 3 de abril al 3 de mayo de 2009.

Homo Ludens: El artista frente al juego. Fundación Museo Jorge Oteiza, Alzuza, 2010. ISBN 978-84-937858-4-0

Isabel Sánchez Gil: cuando el umbral diferencial no es visible. Catálogo de exposición. Ayuntamiento de Pamplona, 2012.

Museo Oteiza. Análisis de la colección. Fundación Museo Jorge Oteiza, Alzuza, 2010. ISBN 978-84-941212-7

Actualmente trabaja en la publicación de una obra sobre el análisis del trabajo de Joseph Beuys como dinamizador de la obra artística como herramienta social.

2. CONFERENCIA

2.1 Título

Las normas del juego en el arte. Transgresión, rebeldía y búsqueda.

2.2 Resumen

La acción lúdica es inherente a la condición de todo ser vivo. Sin embargo, la Historia del Arte ha banalizado y, en ocasiones, infravalorado las obras de arte construidas desde el juego. No obstante, el posicionamiento rebelde y rupturista de las vanguardias surgidas a principios del siglo XX mostrarán que el juego y el arte conviven y comparten camino.

2.3 Bibliografía

- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Alianza/Emecé, Madrid, 1972.
- Caillois, Roger, *Teoría de los juegos*, Seix Barral, Barcelona, 1958.
- Gadamer, Hans Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Paidós, Barcelona, 1991.