

RESEÑA DE PRENSA

PROA

UNA APROXIMACIÓN
LÚDICA AL ARTE
ARGENTINO

ARTE EN JUEGO

* DIC. 2021 - ABR. 2022 *

◆ Idea y proyecto: Fundación Proa

Curaduría: Rodrigo Alonso



FUNDACIÓN PROA

AV. PEDRO DE MENDOZA 1929
LA BOCA, CIUDAD DE BUENOS AIRES
(+54 11) 4104 1000/1
WWW.PROA.ORG

 Tenaris

 Ternium

FUNDACIÓN PROA, BUENOS AIRES

Idea y proyecto: Fundación Proa

Curaduría: Rodrigo Alonso



ÍNDICE

RESEÑA DE PRENSA..... PÁG 2

AUDIOGUÍA..... PÁG 67

FESTIVAL A+C.
ARTE EN JUEGO..... PÁG 69


ARTE EN JUEGO

Evento: LA SUITE
Rubro: Exhibición

• Artículo
Columna
Agenda
Entrevista
Aviso

Medio	<u>Diario</u>
Nombre	<u>Grupolaprovincia.com</u>
Fecha	<u>6/12/21</u>
Public.	<u>Diaria</u>
Sección	<u>Cultura</u>
Página	<u>www.grupolaprovincia.com</u>

Fundación Proa inaugurará una muestra dedicada al juego y a lo lúdico en el arte argentino

“Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino” se titula la exposición que abrirá sus puertas el próximo 18 de diciembre en Fundación Proa, curada por Rodrigo Alonso, que buscará poner de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos.

A través de trabajos de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, la muestra ofrecerá una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.

Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros “retro” y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional, señalan los organizadores.

La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto mundo de los juguetes de la infancia y prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto.

Mientras que algunos autores recurren al juego para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros lo hacen para abrir nuevos senderos estéticos; algunos otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico y finalmente otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas, desgranando de la fundación boquense.

Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo.

Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales, en el que se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos.

Los más variados soportes de obras -pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo- conforman la muestra “Arte en juego” que inaugura el 18 de diciembre en Fundación Proa, donde permanecerá hasta marzo del 2022, de jueves a domingos de 12 a 19, avenida Pedro de Mendoza 1929, esquina Caminito. (Télam)

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- **Artículo**
- Columna**
- Agenda**
- Entrevista**
- Aviso**

Medio	<u>Web</u>
Nombre	<u>El Destape</u>
Fecha	<u>6/12/21</u>
Public.	<u>Diaria</u>
Sección	<u>Juego</u>
Página	<u>www.eldestapeweb.com</u>

Fundación Proa inaugurará una muestra dedicada al juego y a lo lúdico en el arte argentino

“Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino” se titula la exposición que abrirá sus puertas el próximo 18 de diciembre en Fundación Proa, curada por Rodrigo Alonso, que buscará poner de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos.

A través de trabajos de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, la muestra ofrecerá una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.

Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros “retro” y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional, señalan los organizadores.

La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto mundo de los juguetes de la infancia y prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto.

Mientras que algunos autores recurren al juego para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros lo hacen para abrir nuevos senderos estéticos; algunos otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico y finalmente otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas, desgranar de la fundación boquense.

Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo.

Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales, en el que se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos.

Los más variados soportes de obras -pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo- conforman la muestra “Arte en juego” que inaugura el 18 de diciembre en Fundación Proa, donde permanecerá hasta marzo del 2022, de jueves a domingos de 12 a 19, avenida Pedro de Mendoza 1929, esquina Caminito.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Revista
Nombre	Qué hacemos
Fecha	15/12/2021
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	http://quehacemosonline.com/

ARTE EN JUEGO

Del 18 de diciembre al 30 de marzo de 2022

FUNDACIÓN PROA

Una aproximación lúdica al arte argentino, con curaduría de Rodrigo Alonso. La muestra pone de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos. Integrando el trabajo de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, ofrece una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.



Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros "retro" y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición nos invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional. La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto

mundo de los juguetes de la infancia.

Prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto. Hay autores que recurren a ellos para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros para abrir nuevos senderos estéticos, otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico, otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas. Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo. Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales. Aquí se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos. La selección de obras incluye los más variados soportes: pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo. La exposición se complementará con un programa de actividades para los públicos más diversos que se desarrollarán durante todo el verano.

Foto: Irina Kirchuk. «La decisión», 2021. (Gustavo Lowry).

Del 18 de diciembre al 30 de marzo de 2022. Puede visitarse de jueves a domingos de 13 a 19.

Proa (Pedro de Mendoza

FUNDACIÓN PROA

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	La Nación
Fecha	17/12/2021
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.lanacion.com.ar

El juego como arte: Proa invita a celebrar su 25° aniversario en familia

La muestra participativa que inaugura mañana reúne trabajos de casi un centenar de artistas argentinos que demuestran el poder de lo lúdico para desarrollar la imaginación

17 de diciembre de 2021 • 17:56



Celina Chatruc

LA NACION



Leo Nuñez se inspiró en "Funes el memorioso", cuento de Jorge Luis Borges, para realizar la instalación Lo recuerdo
Ricardo Pristupluk

Trabajar en equipo, cuidar al otro, saber perder, prestar atención, respetar las reglas, resistir, aprender a comunicarnos o imaginar estrategias en silencio y soledad. No son conceptos

que nos enseñó la pandemia. Los aprendimos de chicos mientras jugábamos al fútbol o a las muñecas, al Ludo Matic, al Scrabble, al Monopoly. Eso nos recuerda la muestra Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino, concebida para celebrar en familia durante las vacaciones de verano el cuarto de siglo de Fundación Proa.



Jna de las monas bailarinas de Edgardo Giménez, ya lista para recibir al público mientras se termina de montar la muestra
Ricardo Pristupluk

“El juego te ayuda a desarrollar la creatividad y la imaginación. Es el ingrediente principal de cualquier artista; el arte es como un juego”, dice Rodrigo Alonso, curador de esta exposición que reúne trabajos de casi un centenar de autores inspirados en los juguetes, los deportes y las propuestas participativas. Desde el Tablero I Ching diseñado por Xul Solar en 1954 y la representación de Juanito Laguna jugando a las bolitas en una pintura de Antonio Berni de 1973, hasta las rayuelas de Marta Minujín o los diseños para redes sociales de la joven instagrammer @ bbywacha, todo vale para cuestionar los estereotipos y olvidarnos por un rato de estos dos años sombríos que nos desafían como nunca.



Obras de Sandro Pereira, Pablo Suárez y Marcos López en la sala dedicada a los deportes
Ricardo Pristupluk

Justo lo que no podía hacer Ireneo Funes, protagonista de “Funes el memorioso”. En ese cuento de Jorge Luis Borges se inspiró Leo Núñez para realizar la instalación Lo recuerdo: el público está



Caballo creado con gomitas comestibles por Amalia Amoedo
Ricardo Pristupluk

invitado a escribir palabras o frases en una antigua máquina de escribir Olivetti, que se harán visibles en cientos de lamparitas led montadas sobre la pared y serán “recordadas” allí mismo al día siguiente. “Tiene que ver con construir una memoria colectiva en fragmentos”, explica el artista.

En esa misma sala, Lolo y Lauti proponen que nos pongamos en la piel de una protagonista indiscutida de la memoria colectiva nacional: Mirtha Legrand. Sentados a su mesa podemos hacer preguntas atrevidas a los invitados y disfrutar –como anticipó Andy Warhol- de nuestros quince minutos de fama.



La muestra incluye la reversión de una obra de Oligatega Numeric de 2005, comprada por el Musac
Ricardo Pristupluk

La muestra permitirá jugar con tecnología aún más avanzada desde mediados de enero, cuando desembarquen en La Boca las obras con realidad aumentada de artistas de prestigio internacional como Olafur Eliasson y Tomás Saraceno. Las arañas virtuales creadas por este último, nacido en Tucumán y residente en Berlín, llegarán finalmente al puerto de Buenos Aires tras haber pasado

por las Serpentine Galleries de Londres y el centro cultural The Shed, en Nueva York. Lo hará posible la aplicación Acute Art, impulsada por Daniel Birnbaum, quien trabajó con la argentina Solana Chehtman en la curaduría de este proyecto.



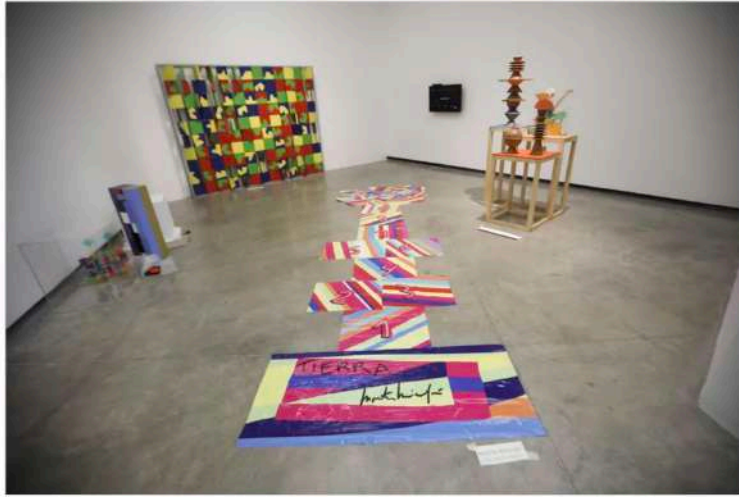
Las arañas creadas por Tomás Saraceno y Acute Art, con realidad aumentada, llegarán al puerto de Buenos Aires tras haber pasado por las Serpentine Galleries de Londres y el centro cultural The Shed, en Nueva York
Gentileza Serpentine Galleries

En el otro extremo de esta historia se ubican los tableros de ajedrez, uno de los juegos más ancestrales, creados por grandes artistas como León Ferrari, Edgardo Antonio Vigo y Horacio Zabala. Ideas para Infiernos (2008) se titula el de Ferrari, ganador del León de Oro en la Bienal de Venecia, que enfrentó figuritas de Cristos y santos a una estatuilla mayor que representa un diablo. En el Ajedrez proletario (1983-87), de Vigo, participan sólo peones, mientras que la base de A sangre fría (2002-10), de Zabala, carece de casillas que aseguren un enfrentamiento regulado.



En el Ajedrez proletario (1983-87), de Edgardo Antonio Vigo, participan sólo peones
Ricardo Pristupluk

Los roles de "ganador" y "perdedor" son cuestionados en la videoinstalación El partido de tenis (1997), de Margarita Paksa, mientras que Jorge Macchi propone con su sube y baja desconstruido –Platz, obra ganadora del Premio Braque de escultura 1993- una forma de evitar que llegar arriba implique que otro quede abajo.



El primer plano, una de las rayuelas de Marta Minujín
Ricardo Pristupluk

“Los juguetes y los cuentos no son inocentes: son la primera presión cultural”, se lee en la placa de un video realizado en 1978 por María Luisa Bemberg. La banda de sonido incluye canciones como la que expresa el deseo de una “viudita” de encontrar una candidata para casarse “que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar”. A continuación, una voz masculina demanda otros talentos como cocinar, adorar, ahorrar, procrear, escuchar, educar, conquistar, inspirar, renunciar, agasajar, perdonar, fantasear y alentar, además de “abrir los brazos y hacerme gozar”. Reglas de un juego que, por suerte, ya cambiaron.



Juguetes, de María Luisa Bemberg

Para agendar:

Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino, desde el 18 de diciembre a las 15 hasta marzo de 2022 en Fundación Proa (Av. Don Pedro de Mendoza 1929). Entrada libre y gratuita.

Celina Chatruc

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Perfil
Fecha	18/12/2021
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.perfil.com



Daniel Link

18-12-2021 01:04

Vivir es jugar un poco

Fundación Proa inaugura hoy una muestra deliciosa, curada por Rodrigo Alonso, cuyo nombre lo dice todo: Arte en juego. Esa aproximación lúdica al arte argentino que gira en torno a los juguetes de artistas, los juegos y los deportes subraya la mutua implicación entre juego, imaginación y arte.

La ocurrencia no puede ser más feliz, no solo porque, como sabemos, la palabra "juego" convoca las ideas de límites, de libertad y de invención sino porque, como también sabemos, hay una mutua implicación entre juegos de lenguaje y formas de vida. Desde los juguetes de artista hasta las lógicas del juego aplicadas al arte, desde los juegos de roles hasta los aspectos lúdicos de las redes sociales y las nuevas tecnologías, todo en esta muestra permite interrogarnos al mismo tiempo sobre el arte y sobre la vida.

En sus Investigaciones filosóficas, Wittgenstein había subrayado que no siendo el lenguaje meramente designativo, sino una fuerza y un efecto (un acto de habla o de discurso), se comprende claramente que el lenguaje produzca formas (jurídicas) de vida. La infancia está constantemente producida por juegos del lenguaje. "Puede imaginarse fácilmente un lenguaje que conste solo de órdenes y partes de batalla. O un lenguaje que conste solo de preguntas y de expresiones de afirmación y de negación. E innumerables otros. E imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida".

Lo mismo cabría señalar sobre el arte, que no representa el mundo sino que lo produce. O, como decía Goya: "El sueño de la razón produce monstruos". No importa tanto (o sí, pero no tenemos tiempo) la oposición entre sueño y razón, sino el hecho de que un juego de imaginación-lenguaje produce formas de vida (monstruosas, potenciales, hipotéticas).

Samuel Beckett escribió como parodia del Génesis en Murphy: "In the beggining was the pun" ("Al comienzo fue el juego de palabras"). En 1719, Jonathan Swift había propuesto en *Ars Pun-ica* 79 reglas para componer juegos de palabras. Nabokov, que tradujo al ruso Alicia en el país de las maravillas (se sabe que las diferencias entre las Alicias reposa en los diferentes juegos que las organizan: un juego de cartas, un juego de tablero), se entregó sin pudor a esas pesadillas para los traductores. En Lolita leemos: "Guilty of killing Quilty" ("culpable de asesinar a Quilty").

Por supuesto, no se trata de detenerse meramente en los juegos de palabras, pero si nos interesara el asunto, allí están Oliverio Girondo con sus poemas de *En la masmédula* ("soy yo sin vos/ sin voz/ aquí yollando/ con mi yo sólo solo que yolla y yolla y yolla/ entre mis subyollitos tan nimios micropsíquicos", o Cortázar con su gíglico en *Rayuela*.

Entre los antropólogos que elaboraron teorías culturales basadas en los juegos, Roger Caillois se destaca con *Los juegos y los hombres* (1967), donde, al mismo tiempo que especifica las actitudes elementales que rigen la dinámica lúdica –competencia, suerte, simulacro, vértigo–, examina con el mayor detenimiento la sintaxis posible entre esas cuatro categorías, que a veces pueden mezclarse y a veces no. Caillois considera que los juegos guardan un misterio, precisamente por su estabilidad a lo largo del tiempo y a lo ancho del mundo: “Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios”.

Entre la obra visible de Pierre Menard, Jorge Borges le hace enumerar a un narrador infatuado “un artículo técnico sobre la posibilidad de enriquecer el ajedrez eliminando uno de los peones de torre. Menard propone, recomienda, discute y acaba por rechazar esa innovación”. Antes, el ajedrez hindú de cuatro reyes se había transformado en el ajedrez medieval con reyes y reinas.

Esa permanencia de lo insignificante, que goza de una continuidad fluida y obstinada, ¿no evoca una dicha parecida a la que vibraba y nos interpelaba en el teatrillo de títeres *El escándalo de la serpentina* o el *Proyecto Las Berninas*, para los cuales Arturo Carrera y Emeterio Cerro convocaron a sus amigos artistas?

Jugar, imaginar, vivir: no se sabe bien dónde una cosa empieza y otra termina.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Revista
Nombre	Revista Ñ
Fecha	31/12/2021
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.clarin.com/revista-enie

En La Boca

Proa: el juego de la imaginación

Una gran exposición transita la nostalgia de los juguetes retro, los videogames y los deportes, según la mirada de un grupo de artistas que resaltó la dimensión lúdica, en sus múltiples lecturas y variantes.



Jugar a ser otro. Mirtha eres tú, 2019, la instalación de Lolo y Lauti, en la que interviene la tecnología disponible.



Ana María Battistozzi



31/12/2021 12:02 / Clarín.com Revista Ñ Arte / Actualizado al 31/12/2021 12:02

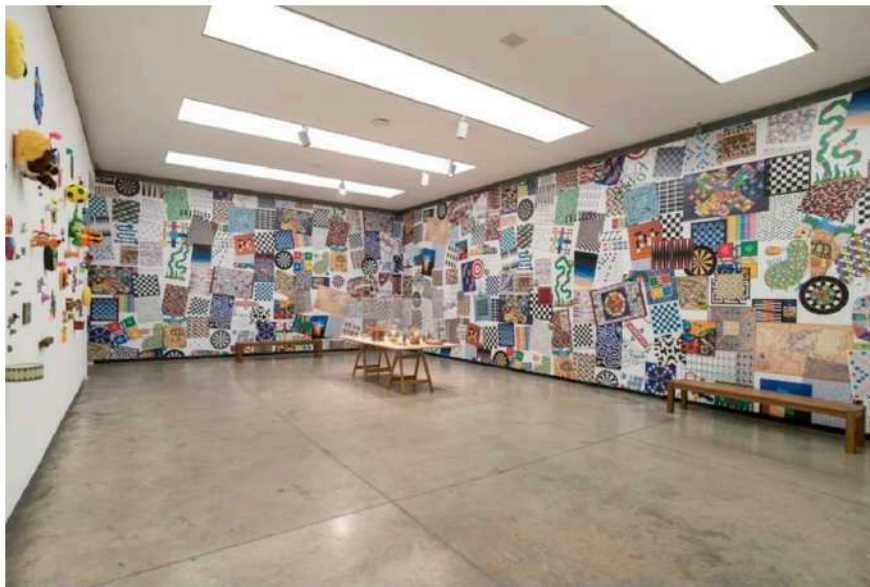
La noción de juego desempeñó desde siempre un papel de fundamental importancia en su relación con el arte. Ya desde la perspectiva de la producción como desde la recepción, el juego se deslizó muy temprano en gran parte de las definiciones estéticas de la modernidad autónoma como "libre juego de la imaginación". Más recientemente, el filósofo alemán Han Georg Gadamer llegó a definir al juego como el modo de ser del arte. Y su definición se empeñó en trascender la experiencia particular del artista o del receptor para profundizar en una dimensión

que los excede; que se encuentra más allá de la individualidad de cada uno y tiene que ver con el principio de representación. Es significativo que en inglés, francés y alemán una misma palabra designe tanto jugar como representar (play, jouer, spiel), algo que no ocurre en español.

¿Cuál es entonces la íntima relación entre juego y representación que expresan estos idiomas? Ciertamente algo del orden de lo simbólico que interviene tanto en el arte como en el juego.

“El juego representa una ordenación –dice Gadamer– en la que el vaivén del movimiento lúdico aparece por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar, no sólo sin objetivo ni intención sino también sin esfuerzo.” Algo del varias veces cuestionado principio de autonomía, que libera a la experiencia del arte de finalidad alguna, se percibe en esta concepción de Gadamer. Y acaso por ello mismo pueda constituirse en una referencia para el recorrido que plantea la muestra Arte en Juego. Una aproximación lúdica al arte argentino, que se exhibe en la Fundación Proa.

Ordenados por el curador Rodrigo Alonso en torno de varios núcleos –Juguetes, Juegos y Deportes– los objetos, pinturas, esculturas, instalaciones, fotografías, video y formas interactivas que integran esta exhibición han sido pensados para articular diversas expresiones del arte argentino que han abordado la cuestión a través de distintas generaciones.



De suelo al techo, la instalación de Daniel Joglar. Sin título, 2021.

Desde el tablero “I Ching”, de Xul Solar realizado en 1954 en madera o la pintura de Berni “Juanito jugando a la bolita”, de 1973, a la videoinstalación “Zoom de monstruos”, de Belén Romero Gunset (2020) y la divertida instalación Mirtha eres tú de Lolo y Lauti de 2019, una de las cuestiones que emergen con nitidez en primera instancia remite a la tecnología. Y, aunque no necesariamente ésta afecte o determine la práctica o el sentido del juego en relación con el arte es inevitable que se presente como un rasgo que refleja al estadio más general de la producción de cada época. Desde los juguetes de madera, el trompo y el tren, movidos por dispositivos mecánicos a los juegos electrónicos de nueva generación, todo habla de una determinada época.

Del tablero al “libre juego de la imaginación”

Así, la exhibición se abre con una instalación –realizada por Daniel Joglar– que compone del piso al techo una suerte evocación de juegos de mesa y al mismo tiempo un mural realizado a partir de juguetes. Todo pareciera pensado para conectar diversos tiempos. Se diría que esta apertura opera como una suerte de recreación histórica. Una memorabilia en la que intervienen piezas de colección. Aunque el mayor impacto visual lo aporte el diseño de dos de las tres paredes

enteramente cubiertas por un wallpaper que combina tableros y dispositivos de juegos de mesa que a su vez juegan con las afinidades de sus diseños y el universo de la geometría abstracta en el arte.

No deja de sorprender que el autor de esta apertura de carácter histórico representativo sea justamente un artista cuya obra se ha caracterizado por el extraordinario lirismo lúdico de sus propias creaciones. La mayor parte de ellas reconocidas por traer a escena verdaderos alardes de maravilla a partir de la articulación de los elementos más simples. Algo del mundo de la magia y el "libre juego de la imaginación" produce en sus obras una feliz sintonía entre arte, juego e invención.

Más allá de la intervención de Joglar, concebida específicamente para esta muestra, la mayor parte de las piezas elegidas fueron realizadas y presentadas oportunamente en distintos momentos y contextos, algunos más recientes y otros más distantes.

Tal el caso de "Platz", la reinención de un sube y baja quebrado con que Jorge Macchi ganó el Premio Braque en 1993. La pieza, que integra el conjunto dispuesto en la sala 2, revela como pocas la ambición de desbaratar la funcionalidad de los objetos que se ha tornado un rasgo del arte contemporáneo.



En la sala 1, Antonio Berni. Juanito jugando a la bolita, 1973.

También la "Pelota de fútbol de años a" de la serie Peletería humana de Nicola Costantino, que participa de esto último pero también de la inquietud propia de los objetos surrealistas. En ambos casos la referencia al juego está presente pero subvertida en su lógica.

Otra pieza que participa de este principio desfuncionalizador del arte con relación a la norma del juego es "N©G" de Nicolás Guagnini. Se trata de una mesa de billar rectificadas –por usar un término duchampiano– según el formato de marco recortado que emergió con la experimentación vanguardista de Madi y el Perceptismo de los años 40.

En el caso de la Serie de la guerra (1978), Luis Fernando Benedit pasó del principio de invención lúdica que animó las series de Håbitats de principios de los 70, a una suerte de deconstrucción de la representación que tuvo como referencia los dibujos de su hijo Tomás. Los juguetes, personajes de sus juegos y su representación en dibujos y objetos fueron clave para el proceso creativo del artista que se puede apreciar aquí.



Argentina Skateland, 2011, de Fabiana Barreda. Y Juega el juego N° 32, 1998, de Marcela Gásperi.

Sobre el cuerpo, la gracia y la competencia

Por su parte, las referencias al deporte son el eje de las obras incluidas en la sala 3. El cuerpo masculino asume aquí especial protagonismo. Muy propio de prácticas que lo involucran particularmente, para bien o para mal. Tal el boxeo o la gimnasia olímpica que son aludidas en la pintura de Pablo Suárez, el dibujo en neón de Hernán Marina y las figuritas de la largada de Sandro Pereira. Pero también en las fotografías de Marcos López aunque se concentren en la singularidad de las poses y la expresión de los rostros.



La mesa de billar de Nicolás Guagnini. N©G, 2002.

En este universo que se manifestó siempre predominantemente masculino Marie Louise Alemann desliza la interferencia de lo femenino al introducir en ese campo de batalla la presencia de una mujer.

Desde una mirada crítica hacia lo que reflejan las estructuras subyacentes de los juegos, la obra conceptual de Margarita Paksa "El Partido de Tenis" hace foco en la lógica binaria que se desprende de ellas. En un sentido de que consagran de modo implacable a un vencedor y a un derrotado. El deporte opera, según la artista, como metáfora de la propia sociedad que lo ha concebido y legaliza como inevitable la división entre ganadores y perdedores.

En el mismo sector, la instalación La decisión, de Irina Kirchuk, describe por sí misma algo distinto de la trayectoria de una pelota que participa de ella. Algo relativo a la gracia del movimiento que la artista recrea y potencia en forma y color a partir de artefactos domésticos reconvertidos. La obra integró recientemente una muestra en la galería Sendrós que tiene que ver con todo esto y justamente se llamó La polideportiva parabólica. En ella logró articular un conjunto dinámico y alegre que parecía rescatar lo más genuino y regocijante del juego y el deporte.

Podría decirse que la obra de Kirchuk, como así también las imágenes de la serie Juego de manos de Matilde Marín o la apropiada recreación de la Rayuela de Marta Minujín son formas que se sitúan próximas a la idea de Gadamer que mencionamos anteriormente. En el sentido que entiende el modo de ser del arte como juego que configura una representación más allá de quien lo juega o lo experimenta. Una representación que revela entidad y configuración propia.

La vasta selección del curador se abre a un amplio arco de propuestas en las que los juguetes o los juegos han sido poderosos factores inspiradores. Ya fueran los juegos de encastre como en la obra de Marcela Gásperi, las figuras recortadas de madera en las obras de Seguí o Edgardo Giménez, los muñecos de peluche en la "Torta" de Cristina Schiavi o las figuritas de Liliana Porter.



La decisión, 2021. Balanzas de metal y plástico, hierro y pelotas de goma, de Irina Kirchuk.

Como es sabido, la enorme gracia de la obra de esta artista se cimenta en gran medida en la vida que otorga a figuritas y juguetes.

Pero está también todo lo relativo a la interacción que hoy permite la creciente actualización de la tecnología. La instalación Mirtha eres tú de Lolo y Lauti apela a una tecnología usada en cine y televisión para invitar al público a participar de una famosa escena de famosos: los almuerzos de Mirtha Legrand. El antiguo juego de retratarse como otro infaltable en las ferias y kermeses de antaño es actualizado con la tecnología disponible. Y más aún, como bien señala Rodrigo Alonso, juega con los quince minutos de fama, muy de nuestra época, que hizo célebres Warhol.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- **Artículo**
- Columna**
- Agenda**
- Entrevista**
- Aviso**

Medio	<u>Diario</u>
Nombre	<u>La Nación</u>
Fecha	<u>3/1/2022</u>
Public.	<u>Diaria</u>
Sección	<u>Cultura</u>
Página	<u>www.lanacion.com.ar</u>

Arte 2022. Joyas, nuevas tecnologías y maestros en museos y ferias del país. Un menú "inmersivo" y muy variado con obras que nunca se vieron en la Argentina, redescubrimientos, los temas de la época y los cruces con la historia y los formatos audiovisuales

En lo que será el segundo año desde el inicio de la pandemia, los museos del país continuarán revalorizando patrimonio propio, poniendo en primer plano a artistas nacionales, y poniendo el foco en temas de interés y actualidad, como la preocupación por el medio ambiente, las cuestiones de género, la puesta en valor de saberes ancestrales y una mirada federal. Las nuevas tecnologías, como las salas inmersivas y los NFTs comienzan a plantar bandera. Las ferias continúan siendo híbridas, con formato presencial y virtual.

El Museo Nacional de Bellas Artes, por ejemplo, sacará a relucir algunos tesoros en el primer semestre en la muestra Dibujos Antiguos, exhibición de la colección que conserva, con joyas de Guido Reni, Federico Barocci, Parmigianino, Giorgio Vasari, Giovanni Lanfranco, Pieter Paulus Rubens y Giuseppe Cades. Con curaduría de Ángel Navarro, ocupará las Salas 37 a 40 del primer piso.

En el Pabellón de exposiciones temporarias, de abril a agosto se verá Juan Carlos Distéfano. Memoria residual, con curaduría de María Teresa Constantín, que también cuidó el envío del artista a la Bienal de Venecia en 2015. Una veintena de esculturas sobre el tema de la memoria – social, política, del arte– que atraviesa toda su producción, y un homenaje a pintores argentinos, como Spilimbergo, Lacámara y Policastro. De agosto a noviembre, llegará Carmelo Arden Quin y la trama del arte constructivo, con curaduría de Cristina Rossi. Otra gran muestra será la de octubre, Raquel Forner. Ciclo espacial, con pinturas, dibujos y grabados, con curaduría de Marcelo Pacheco. También habrá una muestra con piezas de la Prehistoria a la Edad Media, Obras del Museo Arqueológico de Taranto, en el segundo semestre.

Hacia mayo, en la Gran Lámpara del Centro Cultural Kirchner, el MNBA exhibirá la muestra Escenas contemporáneas. Colección Bellas Artes, con curaduría de la directora artística, Mariana Marchesi. El CCK, además, abrirá una sala inmersiva, espacio físico íntegramente proyectado en paredes y piso con quince proyectores de última generación, espacialización sonora e instalación lumínica, la primera de su tipo en el país. Se estrenará con un homenaje al maestro Astor Piazzolla. El museo postal tendrá una exposición curada por Sofía Dourron y Santiago Villanueva, un recorrido histórico que repone en diferentes espacios y formatos el espíritu del Palacio de Correos y Telégrafos. En marzo llegará la segunda edición del Premio Adquisición de Artes Visuales 8M, concurso destinado a artistas mujeres y personas LGBTI+.

Muntref sede Hotel de Inmigrantes inaugura en marzo Nosotrxs, cuerpos de agua de Sabrina Scheidegger y Jimena Croceri, y Mumora, un proyecto de Alejandra Mizrahi y las tejedoras del Cercado centrado en la recuperación de las figuraciones y las prácticas tradicionales. Más ecofeminismo con Raquel Gómez Vázquez, que llega a través de la colaboración con Bitamine Factoría. Además, Sueños de Hugo Aveta, instalación inmersiva de sitio específico que pone en cuestión las dimensiones espacio/tiempo y con ellas las de la historia y la memoria. A lo largo

del 2022, se verán muestras dedicadas a Diana Dowek, Víctor Grippo y Voluspa Jarpa. Habrá Premio Braque 2022 y llega la sexta edición BIM-Untref (Bienal de la imagen en movimiento) con curaduría de Andrés Denegri y Gabriela Golder.

El Museo Moderno ensayará una nueva dinámica, con una constelación de exposiciones centradas en su colección y reflexiones sobre diferentes problemáticas del presente, en diálogo con artistas contemporáneos. El recorrido comienza con una gran instalación específica de la artista colombiana Delcy Morelos en el subsuelo, una obra monumental de tierra húmeda, aromas y presencias. Violencia social y ancestral reunirá obras de la colección, artistas invitados y proyecto específico de Mónica Girón, que además tendrá una exposición antológica. Otro conjunto de muestras será En torno al cuerpo, con obras patrimoniales de Yente, Juan Del Prete, Raúl Lozza, María Martorell, Eduardo Serón, Jorge Gumier Maier, Sergio Avello y Ad Minoliti, junto a obras de las artistas invitadas Cristina Schiavi, Magdalena Jitrik, Mariela Scafati y Graciela Hasper. Se sumará un proyecto de Florencia Rodríguez Giles y su exposición individual, con la curaduría de Osías Yanov. Otra individual, la de Eduardo Basualdo, dibujos y esculturas que conforman una instalación sobre la mirada, los cuerpos y el territorio.

El calendario de Malba comienza el 11 de marzo con Yente y Del Prete, a cargo de María Amalia García, 180 obras que abarcan la producción de esta pareja de artistas desde los años 30 a los 80, centrada en su vínculo. Nunca expusieron juntos. Se presentará Tapiz (c.1958), una pieza de Yente adquirida por Malba en la última feria de arteBA. En abril se verá Episodios del arte textil en Paraguay, curada por Lía Colombino con obras de argentinos y paraguayos como Incluirá trabajos de Claudia Casarino, Mónica Millán, Feliciano Centurión, Arnaldo Cristaldo, Félix Cardozo, Joaquín Sánchez, Marcos Benítez y Karina Yaluk. Le seguirá una muestra dedicada a la peruana Ana Teresa Barboza, con curaduría de Verónica Rossi, doce obras producidas durante los últimos cinco años.

Para ver a Diego y yo de Frida Kahlo, la nueva estrella de la colección, habrá que esperar a septiembre, cuando se presente una nueva puesta de la Colección Malba que incluirá las obras maestras pertenecientes al acervo del museo.

Entre las muestras de comienzos de 2022, hay que destacar Argentina, el paisaje de Entre Ríos de 45 metros de largo hecho de plastilina de Mondongo. Se presentó en 2013 en el Moderno, y se mudó para recibir la temporada de verano en el MAR, en Mar del Plata. "Por primera vez logramos montarla de forma circular, como siempre quisimos", dice Manuel Mendhana, que integra el grupo creativo con Juliana Laffitte. Hasta marzo, Proa tiene una muestra para toda la familia, Arte en Juego, y Acute Art, una muestra de realidad aumentada. También de temporada estival, en el Centro Cultural Borges, el MNBA exhibirá Bellas Artes/Bon Marché, curada por Paola Melgarejo y Patricia Corsani, y Sara Facio y la Creación de la Colección Fotográfica del Bellas Artes.

Colección Amalita comenzará el año con exposiciones individuales de los artistas Miguel Harte, con la curaduría de Santiago Villanueva, y Eugenia Calvo, con curaduría de Sebastián Vidal Mackinson. Durante la segunda mitad de 2022, habrá una colectiva interesante: Años 90 en la Argentina, con curaduría de Francisco Lemus. Por el concurso Nuevos Curadores 2021, se verán obras de Alicia Penalba y Laura Ojeda Bär, bajo la curaduría de Irene Gelfman.

Los museos nacionales argentinos, dependientes de la Secretaría de Patrimonio Cultural, proponen un 2022 con recorrido federal y con una mirada puesta en cuestiones de género y diversidad, medioambiente y proyectos colaborativos. Por ejemplo, tendrá itinerancia federal de la exposición Transformación. La Gráfica en Desborde, a cargo del Museo Nacional del Grabado. El Museo Casa de Ricardo Rojas trabajará el concepto de jardín y paisaje en un proyecto

colaborativo con el Museo Yrurtia, con talleres en torno a la huerta a cargo de la Unión de Trabajadores de la Tierra. El Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL) inaugurará una nueva exposición temporaria junto con el colectivo santafesino Paren de Fumigarnos acerca de la problemática de los agrotóxicos en el país.

Respecto de las cuestiones de género, la Casa Nacional del Bicentenario presentará la exhibición Las Olas del Deseo, Mujeres del 2010 al 2022, acompañada por espacios de encuentro y reflexión. A su vez, el Centro de Arte Sonoro (CASo), que queda en el mismo edificio, pondrá el foco en un ciclo sobre ciberfeminismos protagonizado por artistas de la Argentina y de toda Sudamérica. El Museo Nacional de Arte Decorativo reserva para octubre una retrospectiva de Edgardo Giménez en su rol de diseñador, que incluye sus experiencias en el Di Tella. El Museo de Arte Español Enrique Larreta dedicará una exposición al artista Luis Seoane.

El Complejo Histórico Cultural Manzana de las Luces propone la puesta en valor y recuperación de la escalera de acceso a los túneles para que puedan ser visitados. El Museo Histórico Nacional con la muestra Los 80. El Rock en la Calle, contará con mesas de debate, presentación de libros y actividades musicales en torno al movimiento del rock nacional durante la década de 1980 y principios de los 90.

El Museo Nacional de Arte Oriental y el Palais de Glace proyectan su traslado al Centro Cultural Borges. El primero inaugurará las exhibiciones temporarias de dos artistas argentinas: Aili Chen y Johanna Wilhelm, y el segundo presentará una muestra antológica de Rodolfo Bulacio haciendo foco en la presencia LGTBI+ en el norte argentino, además de la exposición de la artista Claudia Del Río en el Museo De La Cárcova.

De los históricos, el Museo Roca presentará la muestra Con el Foco en la Frontera y en la reapertura del Museo Histórico Cornelio de Saavedra se presentará una museografía interactiva, para aprender de la historia argentina a partir del juego. El museo tendrá una exposición temporal: Un siglo del Museo Histórico Municipal. Rumbo al Quinto Centenario de Buenos Aires. La reapertura de la Casa Fernández Blanco llega con la novedad de la puesta en valor del Salón Dorado y salones anexos. De la programación 2022 se destaca Arte Federal en el Buenos Aires Museo y un recorrido por sus salas para conocer el pasado de Buenos Aires de una forma interactiva y tecnológica. El Museo Casa Carlos Gardel tendrá una muestra sobre las mujeres pioneras del tango.

Aniversarios

Varios museos celebran aniversarios con programación recargada. El Museo de la Historia del Traje cumple 50 años y desarrollará un libro virtual que incluirá 50 piezas del museo. La exposición principal, curada por Victoria Lescano, estará relacionada con el quién es quién en la colección del museo. En noviembre, además, inaugurará una muestra dedicada a la figura de Paco Jamandreu, el vestuarista de las estrellas, como artista y diseñador.

El Museo Malvinas e Islas del Atlántico Sur propone un gran programa que comprende documentales, publicaciones, podcast y actividades teatrales y musicales en relación con los 40 años del conflicto bélico. Entre otras cosas, estará la exposición fotográfica De Ushuaia a La Quiaca, que exhibe fotografías de Alejandra Palacios de la gira diseñada y realizada por León Gieco y Gustavo Santaolalla entre 1981 y 1984. Habrá un ciclo de charlas y recitales los viernes y sábados de febrero y marzo. Además, habrá una exhibición temporaria sobre el trabajo del Instituto Antártico a 70 años de su fundación. En el ingreso, se podrán tocar turba y piedras de las Islas, habrá un mural en homenaje a Diego Armando Maradona, que recuerda sus dos goles a la selección inglesa en el Mundial 86. Otro mural rendirá homenaje al Equipo Argentino de Antropología Forense.

En estos días se producen miniserias que se verán en 2022 sobre la experiencia de los excombatientes de los pueblos originarios de la provincia de Chaco y sobre las soberanías territorial, marítima, cultural, económica, educacional, comunicacional y ambiental. Un libro de poesía sobre Malvinas recopilará a más de 70 autores que escribieron poesía sobre las Islas desde 1833 hasta la actualidad. Incluye versos de Jorge Luis Borges, José Pedroni, Atahualpa Yupanqui y excombatientes. Junto con el Teatro Nacional Cervantes (TNC) habrá un concurso de dramaturgia sobre el tema Las mujeres y Malvinas. El 2 de mayo se reinaugurará el monumento de homenaje a los caídos del cruceiro General Belgrano. Los propios sobrevivientes donaron una balsa al Museo Malvinas.

El Museo del Cine festejará sus 50 años con un recorrido por el cine nacional de todos los tiempos en la exposición 50x50. El Museo Evita - Instituto Nacional de Investigaciones Históricas abre el año con la exposición Quién me Dirá quién Eras y quién Fuiste. Evita y la Familia Duarte en Fotografías de Alberto Haylli, curada por Francisco Medail. Además, la institución propondrá actividades especiales a propósito de los 70 años del fallecimiento de Eva Perón y los 20 años de la apertura del museo.

Por el país

En Córdoba habrá varios platos fuertes. En el Museo Caraffa estará Marta Minujín, con su instalación de colchones Implosión. "En el Museo Dionisi habrá una antológica de Alejandro Kuropatwa y en la nueva Sala de Arte del Buen Pastor, donde durante el verano expone Marcos Acosta, llegará luego una muestra de Rómulo Macció sobre su serie de Nueva York", adelanta Guillermo Alonso, director de Museos y Patrimonio de la provincia.

El Caraffa comienza la temporada 2022 el 17 de marzo, con exposiciones de Pedro Alberti (pintura, dibujo, grabado), Nora Iniesta (con curaduría de Rodrigo Alonso y presentación de libro), Miguel Ocampo (al cuidado de María José Herrera), dibujos de Nacha Vollenweider, esculturas de Teresa Maluf, bordado, escultura, objeto de Pablo Peisino y pinturas de Ana Luisa Bondone. Este verano se ven Gatablanca, dibujos y esculturas de Juan Longhini y Pont Vergés: Testimonios, muestra conmemorativa de pinturas de Pedro Pont Vergés, entre otras.

El Museo Municipal de Bellas Artes Juan B. Castagnino de Rosario arranca el verano con Un pasado expuesto: caminos del arte entre 1918 y 1968, curada por Adriana Armando y Guillermo Fantoni, y Birri, Roma y el fantasma, fotografías de Roberto Graziano, además de una muestra de Bienalsur, Pensar es un hecho revolucionario. En marzo inaugura La ciudad en el espejo, otra muestra curada por Armando y Fantoni, y una historia del arte argentino narrada exclusivamente con artistas rosarinos. En la planta alta habrá dos nuevos programas anuales, uno dedicado a creadores de trayectoria en la ciudad y otro destinado a otras prácticas artísticas que se vinculan con el arte. En el museo de los silos, está ahora el 74° Salón Nacional Rosario, que tendrá activaciones y recorridos conversados todo el verano. Como parte de Irradiación Macro, el Centro de Expresiones Contemporáneas desde marzo estará tomado por video instalaciones.

El Museo y Biblioteca Casa Natal de Domingo Faustino Sarmiento, en la provincia de San Juan, diseña un programa anual titulado El Telar. Territorio de Mujeres, que aborda la práctica tradicional andina a partir del intercambio de saberes de teleros de diferentes zonas.

Una exposición sobre fotografía en el norte argentino del Museo Histórico del Norte, en Salta, con curaduría de Abel Alexander, será acompañada por un congreso y una muestra que circulará por pequeñas localidades de la provincia poniendo en valor archivos privados e historias familiares. En los jardines del Museo Casa de Yrurtia, en Buenos Aires, se verán esculturas de artistas de esa provincia.

El Museo Casa Histórica de la Independencia, en la provincia de Tucumán, proyecta un museo itinerante que saldrá a las escuelas de alta montaña llevando algunas de las piezas emblemáticas de la Casa Histórica. El Museo Regional de Pintura José Antonio Terry, en Jujuy, apunta al fortalecimiento de programas y proyectos orientados a las infancias con Terrycolas, y propone el programa Al Otro Lado del Río, enfocado en un trabajo conjunto con las escuelas rurales. Por otra parte, planea una muestra protagonizada por Pedro Molina.

El Museo y Biblioteca Casa del Acuerdo, en San Nicolás, provincia de Buenos Aires, festejará los 170 años de la firma del Acuerdo con actividades especiales, un mapping y exposiciones relativas al aniversario.

Ferías

La agenda de ferías de arte comienza con MAPA, que irá por su cuarta edición del 10 al 13 de marzo en La Rural de Palermo, Pabellón 8, con cerca de 50 galerías. Tiene un comité de selección integrado por Raúl Flores, Roberto Echen y Sofía Torres Kosiba y presencia de asociaciones de galerías Meridiano, Faro y Giro. Tendrá un programa federal que invitará a un proyecto por región del país a participar de la feria. La gran novedad es Artlab, centro de arte digital dirigido por Gonzalo Solimano, que hará la curaduría audiovisual en una sección con pantallas de alta definición y eventos interdisciplinarios, incorporando tecnología NFT y realidad aumentada. La feria tendrá su versión virtual en la plataforma Mapaferia.art.

También con formato híbrido (virtual y presencial) la edición 2022 de la feria ArteCo se realizará del 16 al 19 de junio en Corrientes, con la participación de artistas, galerías y proyectos artísticos de la provincia, el NEA y Paraguay. En febrero abre la convocatoria para exponer.

Pinta Baphoto, la feria especializada en fotografía, está programada para el 21 al 25 de septiembre en la misma sede de su última edición, la Casa Basabilvaso. La modalidad será también híbrida. "Es importante destacar que todas las ferías más van a estar con el paraguas de Pinta", aclara Diego Costa Peuser, director de la editorial Arte al Día y del conglomerado de ferías Pinta PArC (Perú, del 20 al 24 de abril), Pinta Basel (Suiza, 15 al 19 de junio), Pinta SUD (Paraguay, en agosto) y Pinta Miami (del 29 de noviembre al 4 de diciembre).

En ArteBA también están organizando su agenda. Se está planeando la feria para el segundo semestre del 2022. "Cerramos el año muy felices por la gran recepción de la feria de 2021, la gran cantidad de obras que se vendieron, recorrieron la feria más de 40 mil personas, visitaron la plataforma online más de 60 mil usuarios para conocer las obras que exhibieron 59 galerías y más de 300 artistas", dicen desde sus oficinas.

En Rosario, su Quincena del arte será en octubre. Y tendrá su feria comercial MicroFeria a fines de mayo. También Córdoba tendrá su ya tradicional Mercado de Arte. La fecha está por verse.

María Paula Zacharías

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Infobae
Fecha	3/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.infobae.com

CULTURA

La muestra en Proa que invita a descubrir el arte argentino a través del juego

Desde el Tablero I Ching de Xul Solar a los videojuegos actuales, la exhibición aprovecha el ocio veraniego para acercar al público la faceta más lúdica de los artistas locales



"Jugar es el ingrediente principal de cualquier artista", dice Rodrigo Alonso, curador de la muestra (Télam)

Los juegos de mesa más populares de Argentina, como el ajedrez, el Ludo Matic, cartas de truco, de poker, del Uno, dardos para tiro al blanco, el backgammon, Scrabble, el dominó, Tatetí, El Estanciero y diversos rompecabezas empapan las paredes de la primera sala de la Fundación Proa, a modo de recibimiento a la muestra Arte en juego, una mirada a la recurrente presencia de lo lúdico en el arte argentino, desde las rayuelas coloridas de Marta Minujín hasta Juanito jugando a la bolita de Antonio Berni.

"Todos los juegos, el juego" bien podría ser el título de esta muestra que alberga casi 80 obras de artistas argentinos de los últimos 80 años, un itinerario diverso y ecléctico que se propone una mirada inesperada: rescatar la presencia del juego en la historia del arte local, y que comienza de modo muy atinado y risueño con juegos de todos los tiempos, antiguos, artesanales, de madera -detrás de una vitrina-, y un poco más actuales, de mesa -ploteados en las paredes-.

El inicio de la exhibición es obra del artista marplatense Daniel Joglar, quien creó especialmente este collage como un wallpaper y que complementa con objetos de tres dimensiones colocados sobre la pared opuesta: encastres, cubo mágico, paletas, rastris, tambores, peluches, regaderas, un xilofón, batallas navales y otros juguetes que anticipan el clima que sobrevuela toda la exhibición.

Ya en la segunda sala, un clásico de Antonio Berni, el personaje de Juanito Laguna, juega a la canicas en su barrio de Flores, una narrativa creada por el pintor rosarino, ubicada muy cerca de la maqueta del Itaipark y el famoso Super 8 Volante, obra de Dino Bruzzone. Los fragmentos urbanos de Silvio Fischbein, que conforman hileras de autitos y camioncitos de juguete -como esos que traen las bolsitas de cumpleaños- muy coloridos, sobre espejos enmarcados, o la escultura pop de Edgardo Giménez, Mona estrella azul.



Los juegos de mesa más populares de Argentina empapan las paredes de la primera sala de la Fundación Proa (Télam)

Una sala dedicada exclusivamente al ajedrez demuestra la importancia que han dado los artistas argentinos a este ancestral juego de mesa: desde el Tablero I Ching, de Xul Solar; el ajedrez de León Ferrari de la serie Ideas para Infiernos, donde figuras de Cristos, vírgenes y santos enfrentan a una estatuilla de un diablo; o el Ajedrez proletario de Edgardo Antonio Vigo: solo peones se disponen a jugar la partida.

Hay una escultura de un caballo de fibra de vidrio -con reminiscencias a los de la calesita- de Amalia Amoedo; un "Tren fantasma" y a control remoto, que registra su recorrido con una cámara, del colectivo Oligatega Numeric; un sube y baja destruido, de Jorge Macchi y hasta un Topo Gigio pintado al óleo, de Andrés Compagnucci.

"La muestra se relaciona con la idea del verano, del ocio, y de ponerle un poco de juego a la realidad. Pasar el verano con creatividad y un arte extraordinario. Desde los grandes nombres a los contemporáneos, el recorrido se va desarrollando desde el juguete motriz al tecnológico", detalla Adriana Rosenberg, directora de Fundación Proa, durante una recorrida por la muestra.

Si bien no es parte de esta misma exhibición, está fuertemente entrelazada la próxima inauguración que tendrá lugar el 15 de enero en Proa: diez obras en realidad aumentada en el espacio público del barrio de La Boca, y algunas escondidas dentro de las salas, de artistas como Olafur Eliasson, Tomás Saraceno y KAWS. Organizado por Acute Art -la plataforma que ofrece experiencias de realidad aumentada- la "muestra" estará durante el verano, al aire libre, en la vereda de Proa, el río y sus alrededores. Serán obras interactivas, algunas de carácter inmersivo, otras con movimiento e incluso con sonido. Con las que se podrá interactuar, claro, con el celular.

Continuando con el recorrido, la sala 3 del espacio cultural apuesta a los deportes en el marco de esta supuesta historia del juego: el boxeo desde la mirada de Pablo Suárez, artista pero también boxeador, las fotografías de Marcos López que dan cuenta del momento particular en el que el boxeo se constituye, a partir de la década del 50, en posibilidad de ascenso social. Incluso, la obra de Elsa Soilberman, dedicada al fútbol, muestra la formación de equipo dispuesta a tomarse la

foto antes del partido, pero sus caras son las de los miembros de la Primera Junta de Gobierno de 1810.



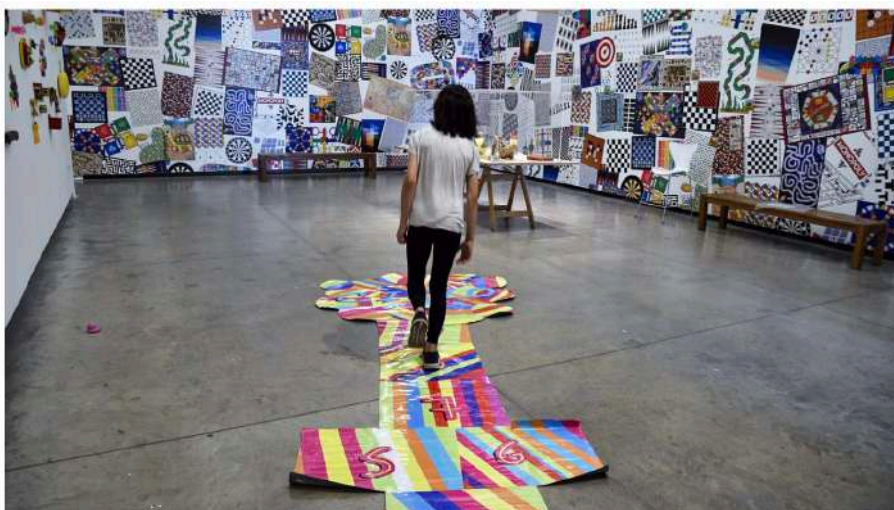
"La muestra se relaciona con la idea del verano, del ocio, y de ponerle un poco de juego a la realidad", dice Adriana Rosenberg, directora de Proa (Télam)

Un emblema en este conjunto es la Rayuela de Marta Minujín, Rayuelarte según la bautizó la artista pop, una pieza lúdica y participativa que ha recorrido el mundo involucrando espectadores, saltando de la tierra al cielo y viceversa, en homenaje al escritor argentino Julio Cortázar.

La muestra traza un recorrido "desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros 'retro' y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de máscaras en las redes sociales. Las obras que se presentan en la exposición nos invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional", resume el curador Rodrigo Alonso.

Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales. Aquí se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos.

En lo particular, dos de estas obras invitan a interactuar al espectador. La maravillosa instalación Lo recuerdo de Leo Núñez consta de una máquina de escribir disponible para usar y una línea de



Casi un centenar de artistas componen la muestra que se puede visitar en Fundación Proa (Télam)

luces led sobre la pared, de casi doce metros de largo, que reproducen lo que el público escriba. El título rinde homenaje a las dos primeras palabras del cuento "Funes el memorioso" de Jorge Luis Borges. Por eso, la máquina tiene la particularidad de 'recordar' las acciones de los espectadores del día anterior. Los textos que salen de ella mezclan lo tecleado el día anterior y el actual. Desde un "hola" hasta el mismo título de la muestra Arte en juego.

Finalmente, la instalación Mirtha eres tú del dúo artístico Lolo y Lauti introduce al público a un estudio televisivo gracias a la incorporación de una pantalla verde o croma tan utilizada en los estudios de cine y TV. Solo una silla se puede ver allí. El espectador -lo verá luego en una tele- se sentará a la tradicional mesa de los domingos gracias a una cámara que lo ubica en el lugar de Mirtha Legrand y podrá interactuar con los invitados de ese día.

Para Alonso, hay una relación evidente entre arte y juego: "Jugar es el ingrediente principal de cualquier artista. Desarrollar la creatividad y la imaginación está también en el arte. Crear, inventar, resolver problemas, es algo que antes que nada te dan los juegos en la infancia", reflexiona el curador.

Son casi una centena los nombres de artistas que integran la muestra y que en algún momento de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto.

Los más variados soportes -pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo- conforman la muestra Arte en juego que inauguró en Fundación Proa, donde permanecerá hasta marzo del 2022, de jueves a domingos de 12 a 19, avenida Pedro de Mendoza 1929, esquina Caminito.

Fuente: Télam

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Infobae
Fecha	4/1/2021
Public.	Diaria
Sección	Gaming
Página	www.infobae.com

GAMING

La muestra "Arte en Juego" reivindica la importancia del gaming en la cultura pop

Rodrigo Alonso, curador de la muestra, nos cuenta porqué el gaming es la evolución natural de la cultura lúdica

Por **Stephanie Zucarelli**

4 de Enero de 2022



Crédito: <https://proa.org/esp/>

El espacio lúdico evolucionó junto a los apéndices digitales que la sociedad aceptó como propios del individuo. Ese es el planteo de "Arte en juego", la muestra participativa de Fundación Proa donde artistas argentinos expusieron su perspectiva de cómo lo lúdico nos atraviesa como un instinto más allá de lo cultural.

Para **Rodrigo Alonso**, curador de la muestra especializado en nuevos medios y arte contemporáneo, ya es clave la inclusión de los videojuegos en estas perspectivas: “Los videojuegos son un tipo de producción que marca particularmente determinados recortes históricos. Hay generaciones marcadas a fuego por los videojuegos y hoy ser “gamer” es algo que define a una buena proporción de la población mundial”, dijo en exclusiva para Infobae Latin Power.

“Arte en juego” expone desde un Tablero I Ching de Xul Solar creado en 1954, propone un análisis de las representaciones de Juanito Laguna de Antonio Berni y rescata juegos de mesa populares como el UNO, el Scrabble y muchas otras instancias que acompañaron a la historia de la sociedad contemporánea. En medio de ello, comienza el paradigma de las artes electrónicas con muestras como Bambi-Bot, una pequeña representación de un ciervo que se mueve a partir de las notas de un xilofón. Allí la trastienda comienza a conceptualizar lo electrónico como parte inherente del juego hasta transformarse en gaming, una pieza que Alonso considera clave en la cadena evolutiva del ocio.



Crédito: <https://proa.org/esp/>

— **¿Qué características fundamentales tiene que tener una experiencia para ser considerada “lúdica”?**

— Una experiencia es lúdica cuando invita al juego y la participación. Lo lúdico tiene que ver también con la capacidad de creación e imaginación, con poner en funcionamiento un mecanismo de disfrute que no está orientado por fines específicos.

— **¿En qué sentido crees que existe una conexión natural entre lo artístico y lo lúdico?**

— Hay una conexión especial entre el arte y lo lúdico a través de la creación y la imaginación, en ambas actividades son centrales estos comportamientos.

— ¿Qué espacio comenzaron a ocupar los videojuegos para poder ser considerados en esta muestra?

— Los videojuegos marcan un momento específico de la evolución de los juegos humanos. Es ese momento en el cual lo lúdico se interrelaciona con la tecnología. Esta última comienza a desarrollarse con el objetivo de satisfacer necesidades básicas, pero a medida que avanza se infiltra también en el ocio y el disfrute de los seres humanos. Los videojuegos son un producto de este acontecimiento que fue por completo exitoso. Hoy vemos cómo los videojuegos germinales se continúan en una infinidad de propuestas de altísima sofisticación tecnológica, acorde al mundo en el cual vivimos.

La muestra "Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino", está disponible desde el 18 de diciembre hasta marzo de 2022 en Fundación Proa. La entrada es libre y gratuita.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Radio
Nombre	Radio Cultura
Fecha	7/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Podcasts
Página	www.rfi.fr

PARÍS AMÉRICA

Premio RFI-Radio Cultura al Teatro Colón y a Fundación Proa



El Teatro Colón de Buenos Aires. © Teatro Colón (Buenos Aires)

Por: Asbel López ⌚ 1 min

En la categoría Institución pública de la edición 2021 del Premio RFI-Radio Cultura, el Teatro Colón de Buenos Aires recibió el primer premio. Entrevistamos a su directora general, María Victoria Alcaraz. También entrevistamos a Adriana Rosenberg, directora ejecutiva de la Fundación Proa, galardonada en la categoría Institución privada, y a uno de los jurados, Juan Buchet.

ANUNCIOS

La innovación y la difusión cultural en estos tiempos de “nueva normalidad” fueron los criterios determinantes de la elección de los galardonados, según el jurado del premio Radio Francia Internacional – Radio Cultura.

El Teatro Colón fue distinguido por distintas iniciativas que le permitieron llevar sus creaciones a la calle.

También entrevistamos a Adriana Rosenberg, directora ejecutiva de la Fundación Proa, galardonada en la categoría Institución privada. La Fundación Proa fue distinguida por una muestra en las que obras de arte contemporáneo fueron recreadas localmente bajo la supervisión a distancia de los artistas en vez de ser traídas del extranjero.

Juan Buchet, jurado del premio RFI - Radio Cultura y corresponsal de RFI en Buenos Aires, también nos acompañó en este programa.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	La Nación
Fecha	7/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.lanacion.com.ar

Verano en la ciudad: 10 propuestas culturales imperdibles para esta temporada

7 de enero de 2022 • 10:03



Natalia Blanc

LA NACION



El juego, motor del arte: una rayuela con diseños y colores de Marta Minujín en la nueva muestra de Fundación Proa
Fabian Marelli - LA NACION

De la trastienda del Teatro Colón a los patios y jardines de los museos, una selección de actividades artísticas y recreativas, gratuitas y pagas, anima a salir en familia y desafiar el calor

Para aquellos que pasan el verano en Buenos Aires y quieren salir a despejar un poco la cabeza de las demandas hogareñas y laborales o, simplemente, tienen ganas de aprovechar los días de vacaciones en la ciudad para sumarse a alguna propuesta cultural seleccionamos un menú

ampliado y variado de actividades artísticas y creativas. Al aire libre o en salas con aforo e inscripción previa, según el caso, hay mucho para hacer esta temporada.

El programa Verano en la Ciudad, del Ministerio de Cultura porteño, arranca este viernes y se extenderá hasta el 20 de febrero con actividades gratuitas de miércoles a domingos de 18 a 22. La programación diaria de cada museo o espacio se puede consultar en la plataforma Vivamos Cultura, donde también se realizan las inscripciones previas para cada actividad.



En "Arte en juego" se exhiben tableros de ajedrez creados por León Ferrari, Edgardo Antonio Vigo y Horacio Zabala, entre muchas otras obras.

Fabian Marelli - LA NACION

Arte en juego en Proa

Con la muestra participativa Arte en juego, que reúne trabajos de casi un centenar de artistas argentinos como Antonio Berni, Xul Solar y Marta Minujín, Fundación Proa celebra sus 25 años. Curada por Rodrigo Alonso, la exhibición refleja la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas: se pueden ver, por ejemplo, un tablero I Ching diseñado por Xul Solar en 1954, rayuelas creadas por Minujín y la representación de Juanito Laguna jugando a las bolitas en una pintura de Berni de 1973. También, los tableros de ajedrez imaginados por León Ferrari, Edgardo Antonio Vigo y Horacio Zabala, entre muchas otras obras. En Av. Don Pedro de Mendoza 1929, con entrada libre y gratuita. Hay visitas guiadas de jueves a domingos a las 15 y 17; por el momento no requieren inscripción previa.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

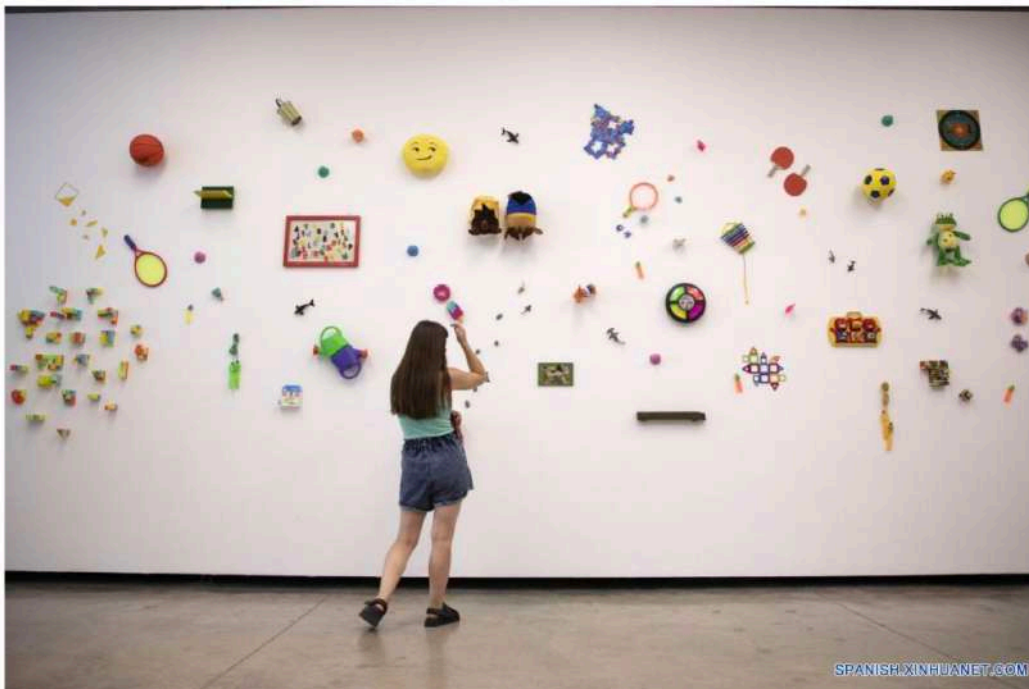
- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Xinhua español
Fecha	8/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.spanish.news.cn/

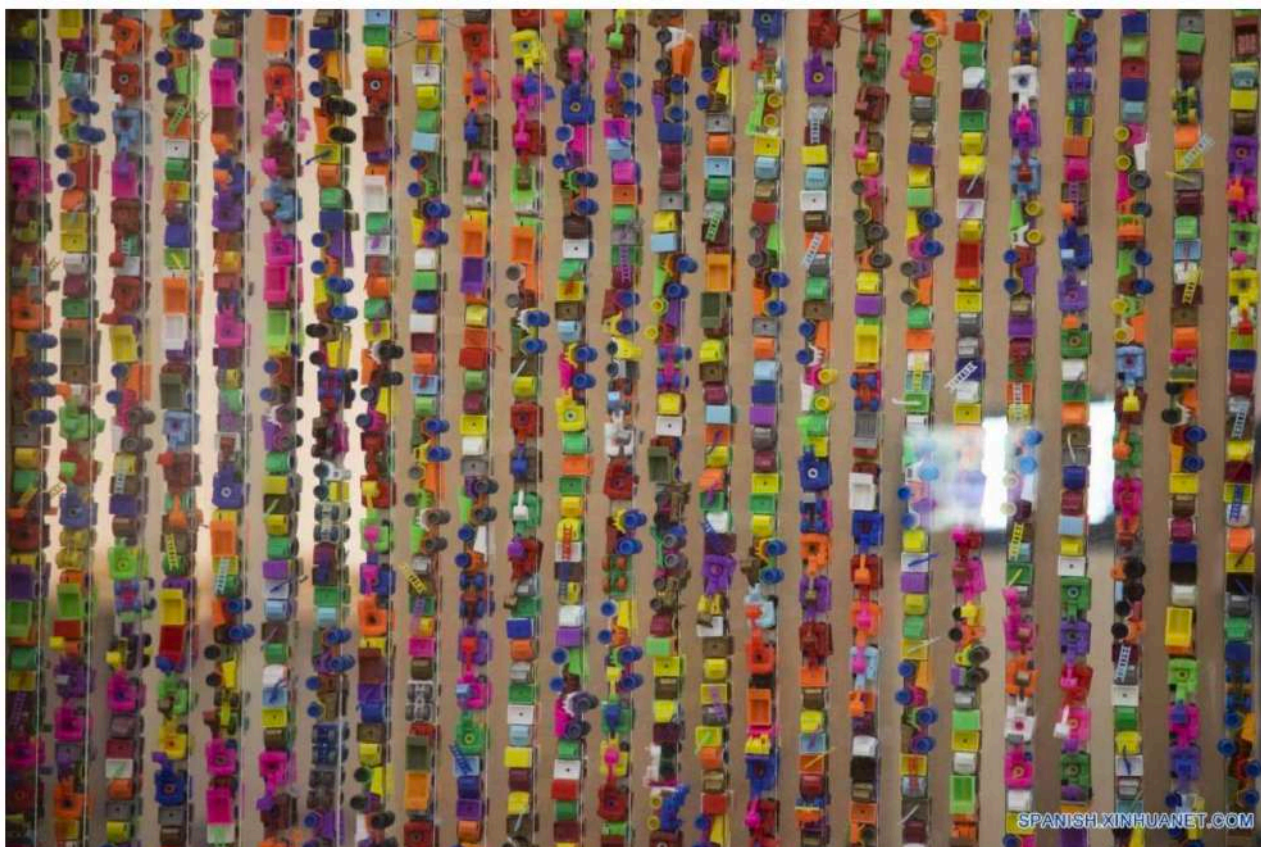
Muestra "Arte en juego" en Buenos Aires, Argentina



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Una mujer recorre la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Una mujer observa objetos exhibidos en la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Una mujer observa objetos exhibidos en la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Una mujer y su hijo observan un mural creado a partir de diferentes tableros de juegos de mesa en la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Objetos son exhibidos en la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)



BUENOS AIRES, 6 enero, 2022 (Xinhua) -- Un hombre observa el recorrido de un tren eléctrico de juguete durante la muestra "Arte en juego", en la Fundación Proa, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, el 6 de enero de 2022. Una atractiva y divertida muestra que vincula el arte y el juego se presenta en la Fundación Proa de Buenos Aires, capital de Argentina, poniendo de manifiesto la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas que forman parte de la inspiración y el imaginario de los artistas del país sudamericano. (Xinhua/Martín Zabala)

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Radio
Nombre	Radio Morón
Fecha	7/2/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.radiomorón.com.ar

GENERALES

Verano en la ciudad: 10 propuestas culturales imperdibles para esta temporada

7 enero, 2022 - por - Dejar un comentario



Para aquellos que pasan el verano en Buenos Aires y quieren salir a despejar un poco la cabeza de las demandas hogareñas y laborales o, simplemente, tienen ganas de aprovechar los días de vacaciones en la ciudad para sumarse a alguna propuesta cultural seleccionamos un menú ampliado y variado de actividades artísticas y creativas. Al aire libre o en salas con aforo e inscripción previa, según el caso, hay mucho para hacer esta temporada.

El programa Verano en la Ciudad, del Ministerio de Cultura porteño, arranca este viernes y se extenderá hasta el 20 de febrero con actividades gratuitas de miércoles a domingos de 18 a 22. La programación diaria de cada museo o espacio se puede consultar en la plataforma Vivamos Cultura, donde también se realizan las inscripciones previas para cada actividad.

Arte en juego en Proa

Con la muestra participativa Arte en juego, que reúne trabajos de casi un centenar de artistas argentinos como Antonio Berni, Xul Solar y Marta Minujín, Fundación Proa celebra sus 25 años. Curada por Rodrigo Alonso, la exhibición refleja la importancia de los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas: se pueden ver, por ejemplo, un tablero I Ching diseñado por Xul Solar en 1954, rayuelas creadas por Minujín y la representación de Juanito Laguna jugando a las bolitas en una pintura de Berni de 1973. También, los tableros de ajedrez imaginados por León Ferrari, Edgardo Antonio Vigo y Horacio Zabala, entre muchas otras obras. En Av. Don Pedro de Mendoza 1929, con entrada libre y gratuita. Hay visitas guiadas de jueves a domingos a las 15 y 17; por el momento no requieren inscripción previa.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Magazine
Nombre	Malalamagna
Fecha	10/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Arte
Página	www.malalamagna.blogspot.com

ARTE EN JUEGO en Fundación PROA -hasta marzo 2022

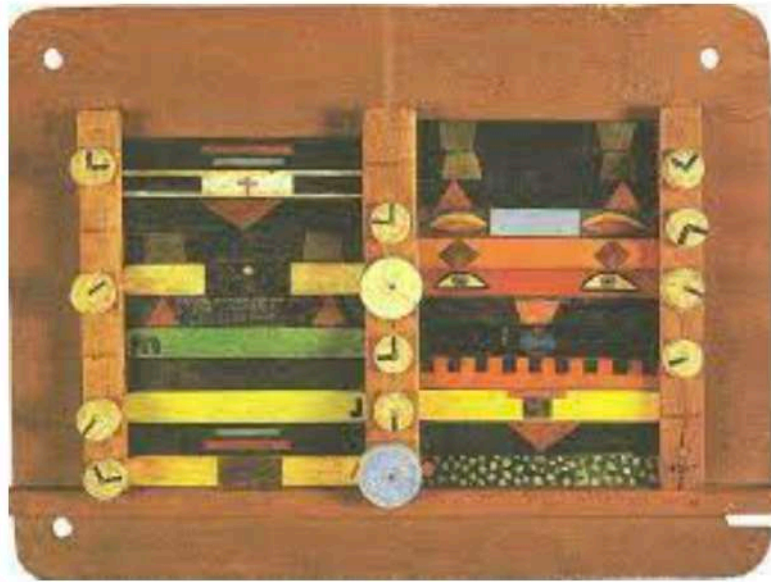
El sábado 18 de diciembre de 2021, se inauguró en las salas de Fundación Proa la exhibición Arte en juego.



Antonio Berni "Juanito jugando a las bolitas" 1973

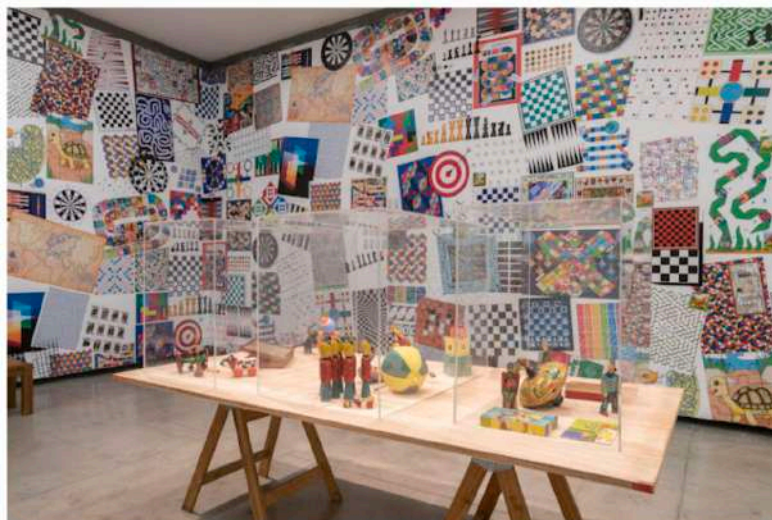
Una aproximación lúdica al arte argentino, con curaduría de Rodrigo Alonso. La muestra pone de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos. Integrando el trabajo de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, ofrece una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.

Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros "retro" y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición nos invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional.



Tablero Ching -Xul Solar 1954

La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto mundo de los juguetes de la infancia



Daniel Joglar sin título 2021

Prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto. Hay autores que recurren a ellos para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros para abrir nuevos senderos estéticos, otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico, otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas. Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo. Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales. Aquí se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos. La selección de obras incluye los más variados soportes: pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo. La exposición se complementará con un programa de actividades para los públicos más diversos que se desarrollarán durante todo el verano.



La mesa de billar de Nicolás Guagnini. N©G, 2002.

LISTADO DE ARTISTAS:

Manuel Aja Espil- Diana Aisenberg -Amalia Amoedo -Ernesto Arellano- Fabiana Barreda -Bby Wacha María Luisa Bemberg- Luis Fernando Benedit -Fabián Bercic- Antonio Berni- Diego Bianchi- Dino Bruzzone -Valeria Calvo -Juan Pablo Cambariere- Andrés Compagnucci Guillermo Conte María Silvia Corcuera Nicola Costantino Valentín Demarco Nubar Doulgerian Manuel Espinosa Dana Ferrari León Ferrari Silvio Fischbein Estanislao Florido Rosana Fuertes Marcela Gásperi Edgardo Giménez Jazmín Giordano Sebastián Gordín Grupo Doma (Orilo Blandini y Julián Manzelli) Nicolás Guagnini Miguel Harte Nora Iniesta Daniel Joglar Irina Kirchuk Benito Laren Lolo y Lauti Marcos López Jorge Macchi Julián Manzelli (Chu) Liliana Maresca Matilde Marín Hernán Marina Anna Lisa Marjak Rodolfo Marqués Marta Minujin Tadeo Muleiro Nushi Muntaabski Leo Núñez Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud) Laura Palavecino Ariadna Pastorini Margarita Paksa Pablo Peisino Sandro Pereira Gabriela Pino Leonel Pinola Liliana Porter Dalila Puzzovio Belén Romero Gunset Cristina Schiavi Alejandra Seeber Antonio Seguí Pablo Siquier Elsa Soibelman Xul Solar Pablo Suárez Graciela Taquini - Diego Lascano Alejandra Tavolini Edgardo Antonio Vigo Roman Vitali Luis Alberto Wells Horacio Zabala

SALA 1

La exhibición Arte en juego comienza con una instalación mural realizada por el artista marplatense Daniel Joglar, quien crea una obra abstracta sobre las paredes de la Fundación combinando un gran número de tableros y artefactos pertenecientes a juegos de mesa. Con estas estructuras, modulares y aleatorias, compone un collage a modo de wallpaper, que remite a las construcciones geométricoabstractas típicas de los tableros. La instalación se completa con objetos de tres dimensiones, juguetes y fotografías de niños jugando.

SALA 2

El espacio se inicia con una evocación de algunos juegos históricos. Participan de este apartado artistas como Antonio Berni, Luis Fernando Benedit, León Ferrari, Xul Solar, Liliana Porter, Matilde Marín, Edgardo Giménez, Dalila Puzzovio, Jorge Macchi, entre otros. Los múltiples relatos que Antonio Berni construye sobre la vida de Juanito Laguna tratan sobre episodios cotidianos que

protagoniza el niño, su familia y amigos; en este caso, la sala cuenta con el óleo Juanito jugando a la bolita (1973) . La pieza Tablero I Ching, de Xul Solar hace hincapié en el azar como parte fundamental del juego mediante un tablero basado en el I Ching

Continúa el recorrido con Gaucho (1995) y un video de Liliana Porter, junto a otro espacio que se aboca a los juguetes más tradicionales y a aquellos centrados en animales; por ejemplo, la escultura de un caballo de fibra de vidrio de Amalia Amoedo, una oveja de Alejandra Tavolini, un dinosaurio de Ernesto Arellano o Torta de Cristina Schiavi. Platz, el sube y baja deconstruido con el que Jorge Macchi ganó el Premio Braque, los dados de Pablo Siquier, los videos de Estanislao Florido, las serigrafías de Juegos de Manos de Matilde Marín, y objetos de Dalila Puzzovio, Liliana Maresca, Nubar Doulgerian, Miguel Harte, Oligatega Numeric, Rosana Fuertes, Rodolfo Marqués, María Silvia Corcuera, Fabián Bercic, Belén Romero Gunset y Benito Laren también forman parte de este apartado. En el formato pintura de gran tamaño, la obra ¡Pandemia! de Manuel Aja Espil Andrés Compagnucci participa con el emblemático Topo Gigio, un óleo que representa al protagonista de espectáculos infantiles de la televisión

Deportes en el marco de una historia del juego: Este sector está compuesto por piezas emblemáticas de Pablo Suárez, artista y también boxeador, que tematiza el box en diferentes soportes, y extraordinarias fotografías de Marcos López que dan cuenta del momento particular en el que el boxeo se constituye, a partir de la década del 50, en posibilidad de ascenso social.



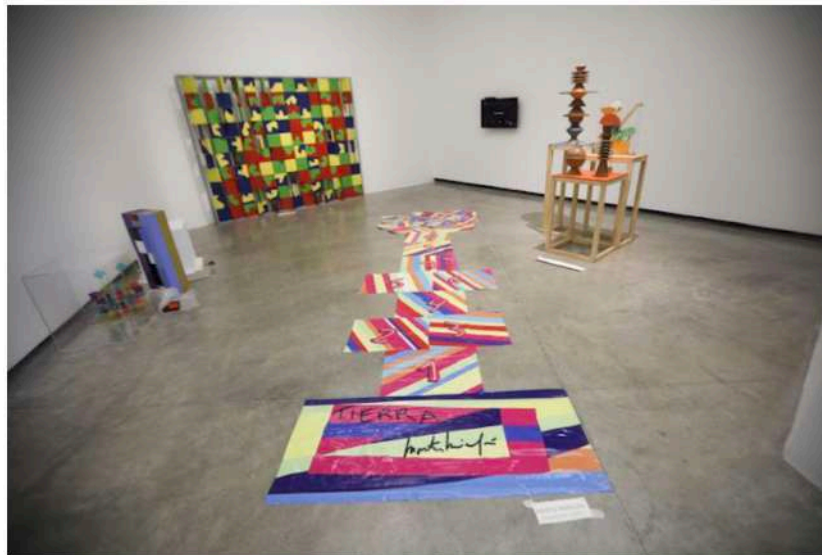
Amalia Amoedo : Sin Título (2000)

Marie Louise Alemann aporta un video que tiende un puente con las fotografías de López, al presentar una mujer con los guantes puestos

SALA3

Un apartado dedicado al fútbol, deporte nacional por excelencia, se inicia con un cuadro de Elsa Soilberman de 1968 en el cual vemos una tradicional formación de equipo de fútbol nacional

dispuesta a tomarse la foto antes del partido, pero integrada por los miembros de la Primera Junta de Gobierno de 1810. Acompañando esta pintura se ubica una antigua camiseta de la selección enmarcada en un gran marco de oro, de Guillermo Conte. La camiseta tiene la firma de Maradona, el número 10. El partido de tenis (1997), de Margarita Paksa, es un ejemplo destacado de una artista experimental, académica y pionera en el cruce del arte con la tecnología en nuestro país.



"Rayuelarte" Marta Minujín

Otro sector de la sala 3 toma como eje la participación y las combinaciones: Rayuelarte (2009) de Marta Minujín, una pieza lúdica y participativa que ha recorrido el mundo involucrando espectadores de aquí y allá en homenaje a Julio Cortázar, es uno de los ejes de esta sección. Marcela Gásperi aporta una gran obra participativa en la cual el público decide formas y combinaciones. La obra de Nicolas Guagnini N@G presenta una mesa de billar modificada emulando una pieza de la vanguardia constructivista de la década del 40 de Raúl Lozza. Esta obra convive con un protagonista de esa vanguardia que aporta una pieza lúdica, colorida, de múltiples posibilidades. Artistas: Fabiana Barreda, Guillermo Conte, Nicola Costantino, Valentín Demarco, Manuel Espinosa, Dana Ferrari, Marcela Gásperi, Jazmín Giordano, Grupo Doma (Orilo Blandini y Julián Manzelli), Nicolás Guagnini, Irina Kirchuk, Marcos López, Julián Manzelli (Chu), Hernán Marina, Marta Minujín, Margarita Paksa, Sandro Pereira, Leonel Fernández Pinola, Alejandra Seeber, Elsa Soibelman, Pablo Suarez, Luis Alberto Wells



Elsa Soibelman:(1968)Ira Junta de Gobierno de 1810



"Mirta eres tu" (2019) Lolo y Lauti

SALA 4

En este espacio se ubican las obras e instalaciones tecnológicas y participativas trayendo el universo de los juegos a nuestro mundo contemporáneo. La instalación Mirtha eres tú de Lolo y Lauti introduce al público a un estudio televisivo gracias a la incorporación de la pantalla verde o croma tan utilizada en los estudios de cine y TV.

Leo Núñez presenta Lo recuerdo, una instalación que consta de una máquina de escribir disponible para ser manipulada y una línea de luces que reproducen lo que el público escriba. Su nombre alude a las primeras palabras del cuento "Funes el memorioso" de Jorge Luis Borges.

El colectivo Women in games Argentina, una agrupación de mujeres y disidencias del rubro de los videojuegos, está asimismo presente en la exposición. Cerca de la librería, Poemas de almohada, una instalación site-specific de Diana Aisenberg compuesta por pizarras, invita a contestar algunas preguntas o consignas estableciendo un cruce directo entre el universo escolar y el lúdico

Desde el 18 de diciembre 2021 hasta marzo 2022
Fundación Proa, Buenos Aires Pedro de Mendoza 1929
De jueves a domingos de 12 a 19h

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Blog
Nombre	ARSOmnibus
Fecha	10/1/2022
Public.	Mensual
Sección	-
Página	www.arsomnibus.com

FUNDACIÓN PROA

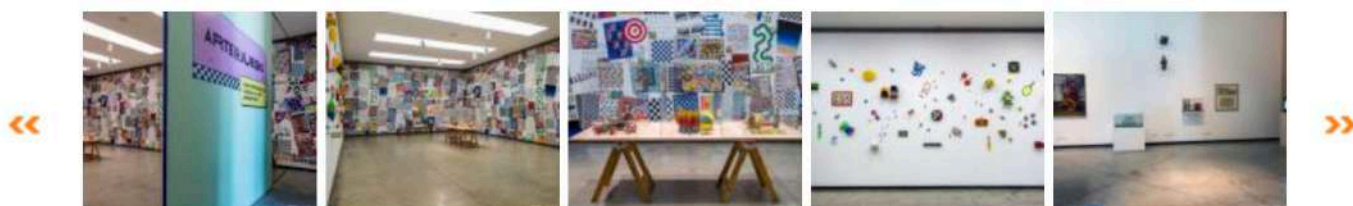
Av. Pedro de Mendoza 1929 [\[mapa\]](#)
Jue a Dom de 12 a 18 hs.

www.proa.org
info@proa.org



Arte en Juego
Muestra colectiva
Del 18 de Diciembre de 2021 al 01 de Marzo de 2022 - Inaugura: 15 a 19hs - Entrada: libre y gratuita

Like 0 Tweet Share



Una aproximación lúdica al arte argentino, con curaduría de Rodrigo Alonso. La muestra pone de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos. Integrando el trabajo de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, ofrece una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.

Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros "retro" y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición nos invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional.

La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto mundo de los juguetes de la infancia. Prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas

que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto.

Hay autores que recurren a ellos para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros para abrir nuevos senderos estéticos, otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico, otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas. Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo.

Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales. Aquí se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos.

La selección de obras incluye los más variados soportes: pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo. La exposición se complementará con un programa de actividades para los públicos más diversos que se desarrollarán durante todo el verano.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	<u>Dirario digital</u>
Nombre	<u>Telam</u>
Fecha	<u>11/1/2022</u>
Public.	<u>Diaria</u>
Sección	<u>Cultura</u>
Página	<u>www.telam.com.ar</u>

Frida, Van Gogh inmersivo, realidad aumentada, arte argentino y aniversarios: lo que trae el 2022

El calendario de exposiciones artísticas para este año contará con varios puntos álgidos como la primera muestra de arte inmersiva en el país y la presentación al público de la pintura "Diego y yo" de Frida Kahlo.

Símbolo de La Boca, la Fundación Proa, que presentó días atrás la maravillosa "Arte en juego", dedicada a una mirada lúdica sobre el arte argentino, presenta en febrero "Acute Art", una exposición de realidad aumentada que permitirá descubrir en el Riachuelo y en la fachada de Proa obras de Kaws, Olafur Eliasson, Julie Curtiss, Tomás Saraceno, Lu Yang, Koo Jeong A y Nina Chanel, con la curaduría de Daniel Birbaum y Solana Chetman.

Obras interactivas, algunas de carácter inmersivo, otras con movimiento e incluso con sonido, intervendrán espacios emblemáticos como Caminito, el Riachuelo, el trasbordador, la vereda y el frente de la Fundación, modificando el paisaje del barrio de La Boca. Mientras, se espera la confirmación para la segunda mitad del año de una muestra proveniente de la Colección del Museo de Lille, adelantaron a Télam.



El calendario de exposiciones para este año contará con varios puntos álgidos.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Blog
Nombre	Pandorama
Fecha	11/1/2022
Public.	mensual
Sección	-
Página	www.pandorama-art.blogspot.com

11 DE ENERO DE 2022

Fundación Proa presenta "Arte en juego", una exhibición que reúne casi 80 artistas argentinos alrededor de los juegos y los juguetes en el arte argentino



Graciela Taquini, co-autora junto a Diego Lascano de "Juguetes con historia", y Rodrigo Alonso, curador de la muestra

El sábado 18 de diciembre de 2021, se inauguró en las salas de Fundación Proa la exhibición "Arte en juego". Una aproximación lúdica al arte argentino, con curaduría de Rodrigo Alonso. La muestra pone de manifiesto la importancia que poseen los juguetes, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en la inspiración y el imaginario de los artistas argentinos. Integrando el trabajo de realizadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, ofrece una mirada inusual sobre la cantidad y variedad de producciones históricas y contemporáneas que destacan el valor de lo lúdico como herramienta de creación y reflexión.



Daniel Joglar, s/t, 2021

Desde los juegos inventados por Xul Solar a los videojuegos actuales, pasando por los juguetes de autor, los registros "retro" y nostálgicos, las confrontaciones deportivas, el arte para experimentar, las apropiaciones de juegos comerciales, la robótica lúdica y la construcción de mascaradas en las redes sociales, las obras que se presentan en la exposición nos invitan a prestar atención a una línea consistente aunque poco advertida de la producción artística nacional. La exposición comienza con una obra creada especialmente por Daniel Joglar a partir del vasto mundo de los juguetes de la infancia.



Manuel Aja Espil, ¡Pandemia!, 2020-2021

Prosigue con los trabajos de casi una centena de artistas que en algunos momentos de sus carreras, o de manera prolongada, hicieron de los juegos y sus efectos los ejes de una aproximación a su tiempo o su contexto.

Hay autores que recurren a ellos para cuestionar la supuesta seriedad del arte, otros para abrir nuevos senderos estéticos, otros para reflexionar sobre el lugar social de lo lúdico, otros para apelar a la memoria emotiva del espectador. Hay algunas miradas complacientes hacia ellos, pero también otras irónicas o sumamente críticas. Lo mismo sucede en la sección dedicada a los deportes, donde se ponen bajo la lupa cuestiones como la competencia, la exigencia o el exitismo.



Edgardo Giménez, Mona estrella celeste, 2019

Finalmente, el último sector de la exposición se sumerge en las nuevas tecnologías, la electrónica y las redes sociales. Aquí se pone el foco en el arte interactivo, que promueve la participación y se vincula de manera especial con los dispositivos que conforman el ecosistema técnico en el cual vivimos.

La selección de obras incluye los más variados soportes: pintura, escultura, instalación, fotografía, video, objetos, arte interactivo.

La exposición se complementará con un programa de actividades para los públicos más diversos que se desarrollarán durante todo el verano.



Marta Minujín, Rayuela

Artistas participantes: Manuel Aja Espil, Diana Aisenberg, Marie-Louise Alemann, Amalia Amoedo, Ernesto Arellano, Bby Wacha, Fabiana Barreda, María Luisa Bemberg, Luis Fernando Bedit, Fabián Bercic, Antonio Berni, Diego Bianchi, Dino Bruzzone, Valeria Calvo, Juan Pablo Cambariere, Andrés Compagnucci, Guillermo Conte, María Silvia Corcuera, Nicola Costantino, Valentín Demarco, Nubar Doulgerian, Manuel Espinosa, Dana Ferrari, León Ferrari, Silvio Fischbein, Estanislao Florido, Rosana Fuertes, Marcela Gásperi, Edgardo Giménez, Jazmín Giordano, Alberto Goldenstein, Sebastián Gordín, Grupo Doma, Nicolás Guagnini, Miguel Harte, Nora Iniesta, Daniel Joglar, Irina Kirchuk, Benito Laren, Lolo y Lauti, Marcos López, Jorge Macchi, Julián Manzelli (Chu), Liliana Maresca, Matilde Marín, Hernán Marina, Rodolfo Marqués, Marta Minujin, Tadeo Muleiro, Nushi Muntaabski, Leo Núñez, Oligatega Numeric, Laura Palavecino, Max Parlagreco, Ariadna Pastorini, Margarita Paksa, Pablo Peisino, Sandro Pereira, Gabriela Pino, Leonel Pinola, Liliana Porter, Dalila Puzzovio, Belén Romero Gunset, Cristina Schiavi, Alejandra Seeber, Antonio Seguí, Pablo Siquier, Elsa Soibelman, Xul Solar, Pablo Suárez, Graciela Taquini, Alejandra Tavolini, Edgardo Antonio Vigo, Roman Vitali, Luis Alberto Wells, Horacio Zabala.



Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud), Tren fantasma, 2021

Los sábados 15, 22 y 29 de enero a las 17 hs. Rodrigo Alonso brindará un recorrido para conocer junto al público cuáles fueron las principales líneas curatoriales que le permitieron reunir a todos los artistas argentinos y obras de tan diferentes momentos en las salas de exhibición. AVISO IMPORTANTE: Estos encuentros están sujetos a la situación sanitaria nacional. Están programados para los sábados de enero y cuentan con los protocolos necesarios para llevarse a cabo de manera presencial.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Página 12
Fecha	16/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.pagina12.com.ar

Hasta mediados de marzo, se podrán ver obras de artistas como Marta Minujín, Benito Laren o León Ferrari.

“Arte en juego: Una aproximación lúdica al arte argentino” en Proa

Esculturas, obras interactivas, videos, objetos, pinturas de gente jugando, piezas que son juegos, piezas con las que se puede jugar, obras que representan juegos: con curaduría de Rodrigo Alonso la muestra Arte en juego: Una aproximación lúdica al arte argentino en Proa presenta obras de una cantidad apabullante de artistas, desde Leo Núñez y Benito Laren hasta Marta Minujín, Xul Solar, Antonio Berni, Laura Palavecino, Daniel Joglar y León Ferrari entre muchos otros. La idea es recordar lo cerca que está la creación del juego y desacralizar el arte, que no es algo estático y para elegidos sino que invita a la imaginación, el derroche y, por qué no, la diversión.



León Ferrari, "Sin título" 2008, de la serie "Ideas para infiernos". Imagen: Gustavo Lowry

Profundamente unidos, arte y juego no sólo están presentes en creaciones luminosas, sino que son capaces de sumergir al espectador en experiencias imborrables. Con pinturas, esculturas, instalaciones, fotografía, video, objetos y obras interactivas de casi un centenar de artistas argentinos de distintas generaciones, Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino, imperdible muestra en Proa pensada para que vaya toda la familia, pone el foco en ese vínculo.

La muestra incluye desde juegos inventados por Xul Solar (un tablero basado en el I Ching con reglas e instrucciones escritas en neocirollo, lenguaje creado por el artista) hasta obras actuales con compleja tecnología. Hay también desde una rayuela de Marta Minujín hasta una pintura de Juanito Laguna jugando a las bolitas de Antonio Berni. Personaje icónico, Juanito, que vive en un barrio de emergencia, es el niño dorado del arte local. Se puede ver desde una escultura de un caballo de calesita con gomitas comestibles de frambuesa de Amalia Amoedo, un dinosaurio

en cerámica esmaltada de Ernesto Arellano hasta “Pelota de fútbol de anos” de la serie Peletería humana de Nicola Costantino. “La serie —dice Costantino— está compuesta por trajes, accesorios y objetos moldeados en silicona que imitan la piel humana haciendo uso del cuerpo como fetiche y estableciendo vínculos con el mundo de la moda y el consumo”.



► Antonio Berni,

No faltan obras de Benito Laren —singular artista que experimenta la vida como un juego eterno—, Edgardo Giménez, Liliana Porter, Cristina Schiavi, Nushi Muntaabski, María Silvia Corcuera, Matilde Marín, Pablo Suárez, Marcos López y Dino Bruzzone (con una maqueta del parque de diversiones Itaipark que muchos visitamos de chicos), entre otros artistas.

En febrero la muestra incluirá obras de realidad aumentada de KAWS, Olafur Eliasson, Julie Curtiss, Tomas Saraceno, Lu Yang, Koo Jeong A y Nina Chanel. Se trata de obras interactivas — algunas inmersivas o con movimiento y sonido—, que intervendrán Caminito, el Riachuelo, el trabador, los alrededores de Proa (y algunos sitios escondidos en su interior).

“El juego tiene que ver con la creatividad y con crear mundos imaginarios, que es lo que hace el arte”, señala Rodrigo Alonso, curador de la exhibición. “Entre esos juegos —dice— algunos son más reglados y racionales y otros más ligados a la imaginación; muchos se usan para que los chicos se sumerjan en el mundo real”.

La exhibición, que pone el eje en la importancia que poseen distintos tipos de juguetes, juegos, deportes y propuestas participativas en la inspiración y en el imaginario de los artistas argentinos, interpela sobre ese vínculo profundo e intrínseco entre arte y juego.

Para Alonso, el rol del juego es tan fundamental que incluso impacta en el desarrollo del arte. “En Volver al arenero, Jaroslav Anděl, curador de la exhibición, demostró que la mayoría de los artistas del arte moderno, las vanguardias como Mondrian y Paul Klee, son los primeros que pasaron por el jardín de infantes, que se implementó hacia finales del siglo XIX, donde experimentaron con colores, formas, combinaciones y armaron cosas”, señala el especialista.



► Marta Minujín,

“Bambi-Bot” es una deslumbrante instalación robótica interactiva de Laura Palavecino, diseñadora y artista visual que crea juegos que vinculan estudios medioambientales, arte y tecnología para impulsar nuevos vínculos con la naturaleza. Palavecino integra Women in Games Argentina, una agrupación que nuclea mujeres y disidencias que promueve una industria de desarrollo de videojuegos más inclusiva.

Con un sofisticado sistema de sensores de sonido y de proximidad, el robot ciervo de “Bambi-Bot” se activa en un jardín secreto y artificial cuando el espectador toca un metalofón intervenido. “Jugamos con un robot que representa un ciervo y estamos tocando notas musicales: parece muy divertido, pero también podríamos pensar cómo funciona nuestra capacidad de agenciamiento para dirigir y modelar el comportamiento de los seres vivos. Estamos jugando, pero ¿qué valores transmitimos en el juego?”, señala la artista.

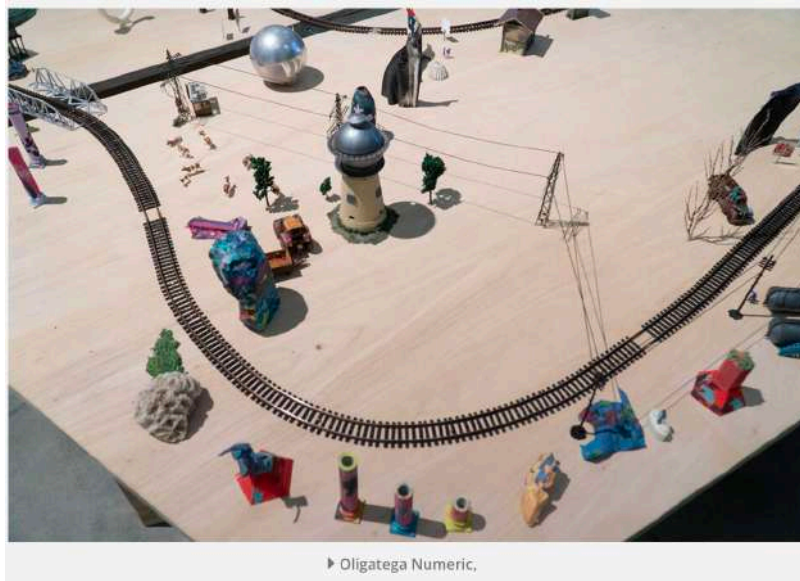


► Laura Palavecino,

“El Tren fantasma” de Oligatega Numeric —es una reversión de la obra original de 2005 que fue comprada por el Musac— cuando avanza crea un video en tiempo real. Los sitios por donde pasa el tren, que en su locomotora lleva una cámara rinden homenaje a Lux Lindner, Fabio Kacero,

Jorge Gumier Maier y Fabiana Barreda, entre otros artistas. En el video que se genera, los objetos cambian de escala imprevistamente: lo mundano se vuelve fantástico y hasta es posible que la imagen incluya al espectador, si se coloca en un sitio que pueda ser captado por la cámara. “El video que se proyecta en la pantalla nunca se repite porque hay fluctuaciones e interferencias de los teléfonos celulares: los videos siempre son diferentes”, afirma Alfio Demestre, integrante de Oligatega Numeric junto con Mariano Giraud, Mateo Amaral y Maxi Bellmann desde hace más de dos décadas. “Siempre jugamos con la ilusión de la fantasía – añade Demestre—, como lo hace un niño que juega con un muñeco de barro e imagina que es un robot”.

En “Imperialismo minimalismo” Diego Bianchi hace competir sobre un tablero a las dos grandes marcas globales de bebidas cola. Bianchi no sólo posee un sentido lúdico ácido y agudo, sino que es capaz de incluir al espectador en exhibiciones y performances donde uno inevitablemente se vuelve un chico que disfruta como con un regalo nuevo, impensado. Bianchi exploró con esculturas con alambre, yeso, nylon, cemento, maniquíes, bolas de pelos, uñas. Trabajó con mantequilla de maní; kilos de dulce de leche sobre autos hechos trizas y gorgojos sobre rebanadas de pan. Le impuso sus propias reglas de juego al espectador: para ingresar en “Under de sí” fue necesario caminar sobre tablas de madera apoyadas sobre cuerpos de hombres recostados; para ver “Imperialismo minimalismo”, en galería Sendrós, había que trepar por una soga. Y para entrar en “Shutdown”, en la galería Barro, había que arrastrarse por abajo de unas chapas (para el que no quería hacerlo, había una puerta de ingreso anexa).



En la sala, los chicos juegan en la rayuela de Marta Minujín. Apasionada, avasallante y avant garde eterna, la joven Minujín desacralizó el arte con obras como “Suceso plástico”, una acción a gran escala que hizo en un estadio de fútbol en Montevideo, en 1965. Cuando el público estaba en el estadio, a ritmo vertiginoso, mujeres obesas de inspiración “felinesca” rodaban por el césped y un grupo de hombres musculosos alzaban a cualquier mujer que se les cruzaba. Unas coristas besaban a los hombres del público y unas performers llenaban de betún a los musculosos —así los denominó la artista—.

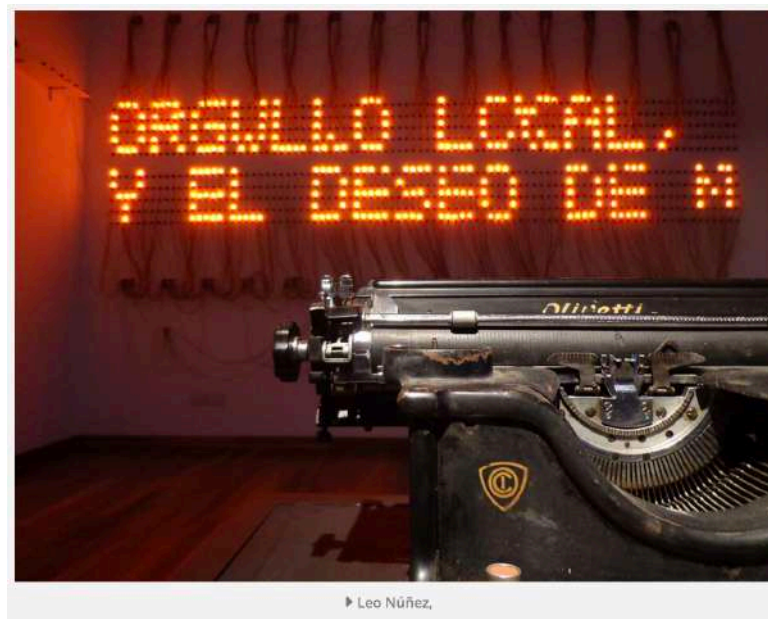
“Sentía y afirmaba que el arte era algo mucho más importante para el ser humano que esa eternidad a la que solo los cultos accedían, enmarcada en museos y galerías. Para mí era una forma de intensificar la vida, de impactar al contemplador, sacudiéndolo, sacándolo de su inercia. ¿Para qué entonces iba a guardar mi obra? ¿Para que fuera a morir en los cementerios culturales? La eternidad no me interesaba, quería vivir y hacer vivir”, escribió la artista en Tres inviernos en París. Diarios íntimos.

En “La Menesunda” también invitó al espectador a jugar y en “El Batacazo”, una estructura en 53

forma de hexaedro, el espectador podía toparse con conejos vivos y además deslizarse por un tobogán hasta caer en la cabeza de una muñeca inflable de hule.

Con medio centenar de voluntarios pintados con diseños Picassianos, en el MoMA, desató "Kidnapping", un homenaje —con simulacro de secuestro incluido— a Pablo Picasso, que había fallecido hacía cuatro meses. Con los ojos vendados, los voluntarios fueron trasladados a distintos sitios: un loft en el Soho, la casa de un reconocido crítico y un banquete.

En una de las salas de Proa se exhibe una serie de tableros de ajedrez, uno de los juegos más ancestrales, creados por distintos artistas. En "Ideas para Infiernos", León Ferrari, que tendrá muestra homenaje en el Museo Nacional de Bellas Artes en 2023, enfrenta en una disputa inevitablemente desigual imágenes de Cristo y santos a una estatuilla del diablo. El "Ajedrez proletario" de Edgardo Antonio Vigo sólo incluye peones, y "A sangre fría" el tablero de Horacio Zabala carece de casilleros para que las piezas avancen bajo reglas compartidas.



En "Lo recuerdo", una obra interactiva de Leo Núñez, cuyo título alude a las primeras palabras del cuento "Funes el memorioso" de Jorge Luis Borges, al tipear en una antigua máquina de escribir Olivetti, el texto se reproduce en una gran pantalla con letras luminosas. La instalación recuerda absolutamente todos los textos que se tipearon en la máquina de escribir y los muestra intercalados con otros recientes. Jamás hay blancos ni olvidos significativos.

Con incontables piezas de juegos, Daniel Joglar creó una gran instalación que contiene todos los juegos que uno pueda imaginar, con un wallpaper con estructuras modulares como las construcciones geométrico-abstractas de los tableros. Allí, por unos instantes, es posible sentirnos muy cerca de ese chico que fuimos y que el arte logra recordarnos eternamente.

Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino, hasta el 15 hasta marzo de 2022 en Fundación Proa, Av. Don Pedro de Mendoza 1929. Entrada: general, 300\$; estudiantes, docentes y jubilados, 100 \$. De jueves a domingo de 12 a 19.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

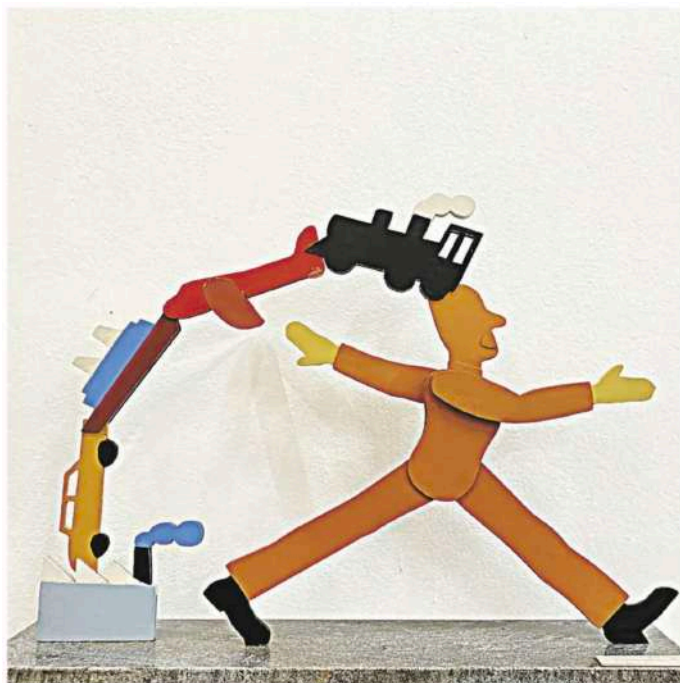
- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Ámbito financiero
Fecha	19/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Espectáculos
Página	www.ambito.com

El buen arte también es un juego, y no de chicos

ESPECTÁCULOS
19 Enero 2022

Una exposición temática en Fundación Proa, curada por Rodrigo Alonso, reúne un centenar de piezas de artistas argentinos de distintas geografías.



Antonio Seguí. "El hombre urbano", en la muestra de Proa.



Por Ana Martínez Quijano

Desde el día que abrió en el barrio de La Boca y, durante décadas, la Fundación Proa supo brindarle a su público la posibilidad de conocer a muchos grandes maestros del arte moderno y contemporáneo internacional. Desde luego, los vaivenes de la situación socioeconómica argentina, favorecen o imponen límites al arribo del arte que viene del extranjero. Pero en Proa encontraron el modo de sortear dificultades. En 2001 y 2002, dirigieron la mirada hacia el interior del país y rescataron el atractivo de las fotografías de nuestro pasado, los ponchos y la platería. Hoy, convocaron al curador Rodrigo Alonso quien, con ingenio, presenta una muestra temática. "Arte en juego", explora, a través de las obras de alrededor de un centenar de artistas argentinos, distintas aproximaciones al tema. Alonso saca provecho de sus conocimientos de la producción local, desde el Norte al Sur del país y, desde el arte moderno hasta el emergente, incluyendo diversos géneros, como el dibujo, la pintura y la escultura, pero también la instalación, el cine o los videojuegos.

El marplatense Daniel Joglar abre la muestra de Proa con un mural, un collage donde se reconocen elementos pertenecientes al universo del juego, como ruletas o tableros, pantallas, fichas o piezas de ajedrez. Luego, en la primera sala figura un clásico, Antonio Berni con la pintura "Juanito jugando a la bolita". Berni muestra a Juanito Laguna, el niño cuya familia llega a la ciudad en busca de nuevos horizontes y, lejos de progresar, termina viviendo en una Villa Miseria. Durante la Guerra de las Malvinas, Luis Fernando Benedit realizó su obra a partir de los dibujos de su pequeño hijo Tomás. En el proceso, Benedit pintó acuarelas y finalmente armó objetos de resina con las características de un juguete infantil. Juan Pablo Cambariere presenta dos marionetas; Dino Bruzzone su celebrada maqueta del "Italpark"; Nushi Muntaabski, "Queen of the Sea", y María Silvia Corcuera un trabajo en madera policromada que recuerda los conocidos juguetes del maestro Joaquín Torres García.

Entre los juegos de mesa figura el "I- Ching" de Xul Solar, "Imperialismo minimalismo", de Diego Bianchi, tres tableros de Nora Iniesta, uno con los santos de León Ferrari y "A sangre fría", el ajedrez de Horacio Zabala. Entretanto, las vertientes conceptuales no eluden el juego. Marta Minujín participa con su "Rayuelarte"; Nicolás Guagnini trabajó para la muestra "Homo Ludens" a partir de las propuestas del arte concreto argentino de los años 40. Su mesa de billar se apropia del diseño de un cuadro de marco recortado y del color de una pintura de Raúl Lozza. La palabra paisaje suele referirse a la imagen de una pintura romántica o las que le sucedieron, aunque, en este caso, "¡Pandemia!", de Manuel Aja Espil, muestra el horror que avanza por el mundo.

Entre las construcciones figuran los tubos de Valeria Calvo y el "Tren fantasma" de Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud) y, "Platz", el subibaja de Jorge Macchi.

El video de Liliana Porter, "Sólo de tambor", juega con el humor y la gracia de los personajes; al igual que la mona blanca de Edgardo Giménez y "Teddy Bear", el osito bien vestido de Dalila Puzzovio. Pero, sobre todo, reina el humor cordobés en una versión en pequeño formato de la escultura que Antonio Seguí diseñó para su ciudad natal. El "Hombre urbano" conquistó rápidamente la población de Córdoba, con su aceleración y la corbata al viento, con sus formas audaces y sus colores vibrantes, perturbó la calma provinciana. "Cuando anunciaron que iban a instalar la escultura, esperábamos un personaje con actitud de prócer, un bronce como los de antes", cuenta una admiradora del artista. En otra sala y con idéntica gracia, se exhiben las pequeñas esculturas de un boxeador, Superman y un homenaje a los jugadores del mundial de fútbol, modeladas por el tucumano Sandro Pereira en plastilina. Y una de ellas, su propio autorretrato, está realizado en esponja. Elsa Soibelman pintó en la década del 60 a la "Primera Junta de Gobierno de 1810" emulando con franca ironía la pose de la selección argentina. El boxeo es el tema que abordan Pablo Suárez y Marcos López. La acrobacia figura con el bello atleta en neón de Hernán Marina.

La exposición incluye piezas significativas del arte de los 90, como la imponente "Torta" de cuatro pisos, sostenidos por perritos rosas y celestes de peluche y, realizada por Cristina Schiavi. En esta misma vertiente están el caballo de calesita cubierto de caramelos de Amalia Amoedo, los muñecos de cuentas de colores de Román Vitali, la pelota con peletería humana y anos de Nicola Costantino, el "Homenaje a Ariadna" de Benito Laren y el corderito en formol de Alejandra Tavolini, una ironía acerca de la cotizada obra del británico Damien Hirst.

Sin prejuicios estéticos, Rodrigo Alonso seleccionó obras con una expresividad reveladora. A los artistas mencionados se suman María Luisa Bemberg, Matilde Marín, Liliana Maresca, Sebastián Gordín, Lolo y Lauti, Fabiana Barreda, Diana Aisenberg, Ernesto Arellano, el Grupo Doma (Orilo Blandini y Julián Manzelli), Miguel Harte, Irina Kirchuk, Alejandra Seeber, Pablo Siquier, Guillermo Conte, Manuel Espinosa, Rosana Fuertes, Margarita Paksa y muchos más.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Comunidad Pan
Fecha	19/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Art
Página	www.comunidadpan.co



Pía Dalesson

comunidadpanarte@gmail.com

With the drive to celebrate after a year and a half of the pandemic, on December 18, Fundación Proa opened "Art at play. A playful approach to Argentine art", curated by Rodrigo Alonso.

This exhibition appeals to the most basic behavior of childhood, playing. A large installation by artist Daniel Joglar welcomes the viewer. The artist presents three 'moments' in his work: a collage as wallpaper, an installation of three-dimensional toys against the wall, and a showcase of collectible games. Hidden within the large mural, three-dimensional objects, toys, and photographs of children playing are discovered as small surprises.



© Daniel Joglar. Sin título, 2021. Instalación site-specific, dimensiones variables. Detalle de obra. / Gentileza Fundación Proa



© Daniel Joglar. Sin título, 2021. Instalación site-specific, dimensiones variables. / Gentileza Fundación Proa



© Daniel Joglar. Sin título, 2021. Instalación site-specific, dimensiones variables. / Gentileza Fundación Proa

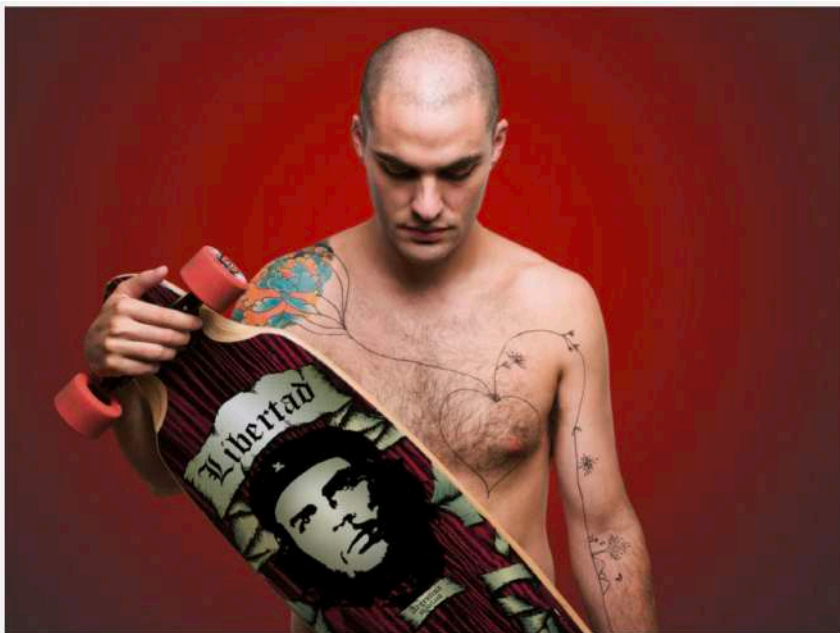
The second room invites us to go through approaches of a hundred artists. Without chronological criteria, sectors with the most historical and other more modern works stand out. We can find works by artists such as Antonio Berni, Luis Fernando Bénédict, León Ferrari, Xul Solar, Liliana Porter, Matilde Marín, Edgardo Giménez, Dalila Puzzovio, Jorge Macchi, among others.

In this room, all eyes are on a piece by the contemporary art collective Oligatea, the “Ghost Train”, an installation re-created especially for the exhibition where we see a train go through different situations such as scale models of buildings. The train has the peculiarity of containing a camera, with which it takes the scenes in real-time of its journey. We see these images reflected on a screen. We see in an enlarged way the miniatures that we see on the track as well as the spectators themselves, who are gathered on the table of the train, are captured by the camera. The path that the train travels also has imperceptible references and tributes to contemporary artists in the mini posters that appear along the way.

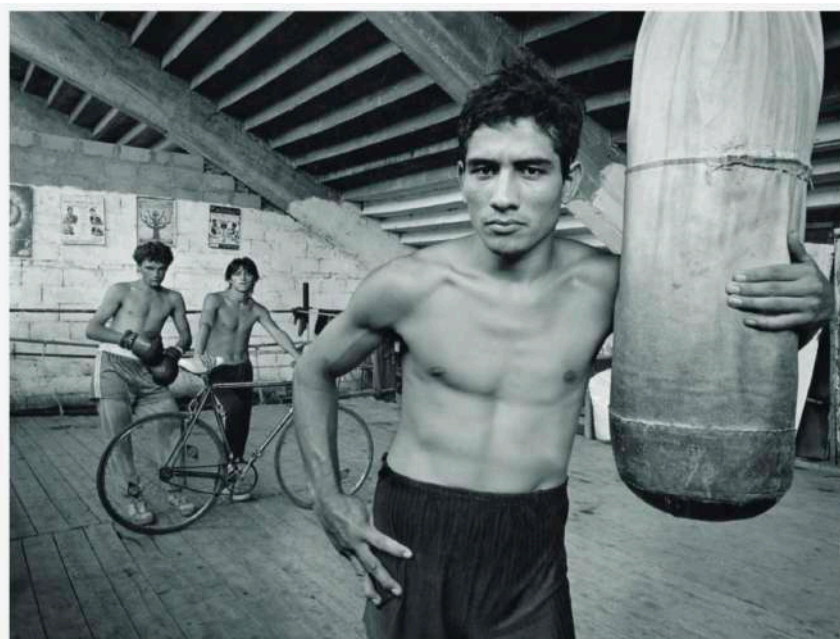
A room dedicated to sport as a game features great artists such as Fabiana Barreda, Marcos López, Nicola Costantino, Margarita Paska, among others.



© Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud), Trenfantasma, detalle de obra, 2021. / Gentileza Fundación PROA



© Argentina Skateland - Skater Che y El tatuaje de Eros - Arquitectura del Deseo, 2011 Fotoperformance con longboard. Foto digital sobre acrílico, 100 x 80 cm. / Gentileza Fundación PROA



© Marcos López, Boxeadores del Club Unión de Santa Fe, 1992. Ink jet print, 70 x 100 cm. / Gentileza Fundación PROA



The video installation *The Tennis Match* (1997), by Margarita Paksa, is an outstanding example of an experimental artist, academic and pioneer in the intersection of art and technology in our country

Rayuelarte (2009) by Marta Minujín, a playful and participatory piece that has traveled the world involving spectators from here and there in homage to Julio Cortázar, is one of the axes of this section.



The work of Nicolas Guagnini N©G presents a modified pool table emulating a piece from the constructivist avant-garde of the 40s by Raúl Lozza. This work coexists with a protagonist of that avant-garde that provides a playful, colorful piece with multiple possibilities.



© Nicolas Guagnini, N©G. 2002. Mesa de billar modificada, 87 x 240 x 172-cm./ Gentileza Fundación PROA

The third room, located on the upper floor, is dedicated to interactive gaming. A Bambi Bot is powered by a xylophone. As the viewer makes music with this xylophone and hits the keys, this wooden Bambi walks across a synthetic grass.



© Laura Palavecino. Bambi Bot 2015. Instalacion robótica interactiva, 50 x 300 x 300 cm. / Gentileza Fundación PROA

Leo Núñez presents "I remember", an installation that consists of a typewriter available to be manipulated and a line of lights that reproduce what the public writes. The name alludes to the first words of the story "Funes el memorioso" by Jorge Luis Borges. The machine has the peculiarity of "remembering" the actions of the spectators from the previous day. The texts that come out of it mix those remembered and those present, those of the previous day, and those of today.



© Leo Nuñez. Lo recuerdo, 2016. Electrónica y soft dedicado, dimensiones variables. / Gentileza Fundación PROA

The installation “Mirtha is you” by Lolo and Lauti introduces the public to a television studio thanks to the incorporation of the green screen or chroma key so widely used in film and TV studios. The viewer who sits at the traditional Sunday table is captured by a camera that places him in the place of Mirtha Legrand. Inevitable to be attracted, to participate, and to play.



Lolo y Lauti. Mirtha eres tú. 2019. Instalación, dimensiones variables. / Gentileza Fundación PROA

Painting, sculpture, installation, photography, video, objects, interactive art.

A great sample to share with the little ones, explore and have fun through art.

The exhibition is complemented by a program of activities for the most diverse audiences that will take place throughout the summer.

* Art in game. A playful approach to Argentine art, curated by Rodrigo Alonso. December 18, 2021 – March 2022. Fundación PROA

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Televisión
Nombre	Hoy Nos Toca
Fecha	20/1/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	https://www.buenosaires.gov.ar/canaldelaciudad

15:14 | 27.6 VIVO

VIVO - LA BOCA

Canal de la Ciudad

VISITAMOS LA EXHIBICIÓN "ARTE EN JUEGO" EN FUNDACIÓN PROA

Visitamos la exhibición "Arte en juego" en Fundación PROA

110 visualizaciones • 20 ene 2022

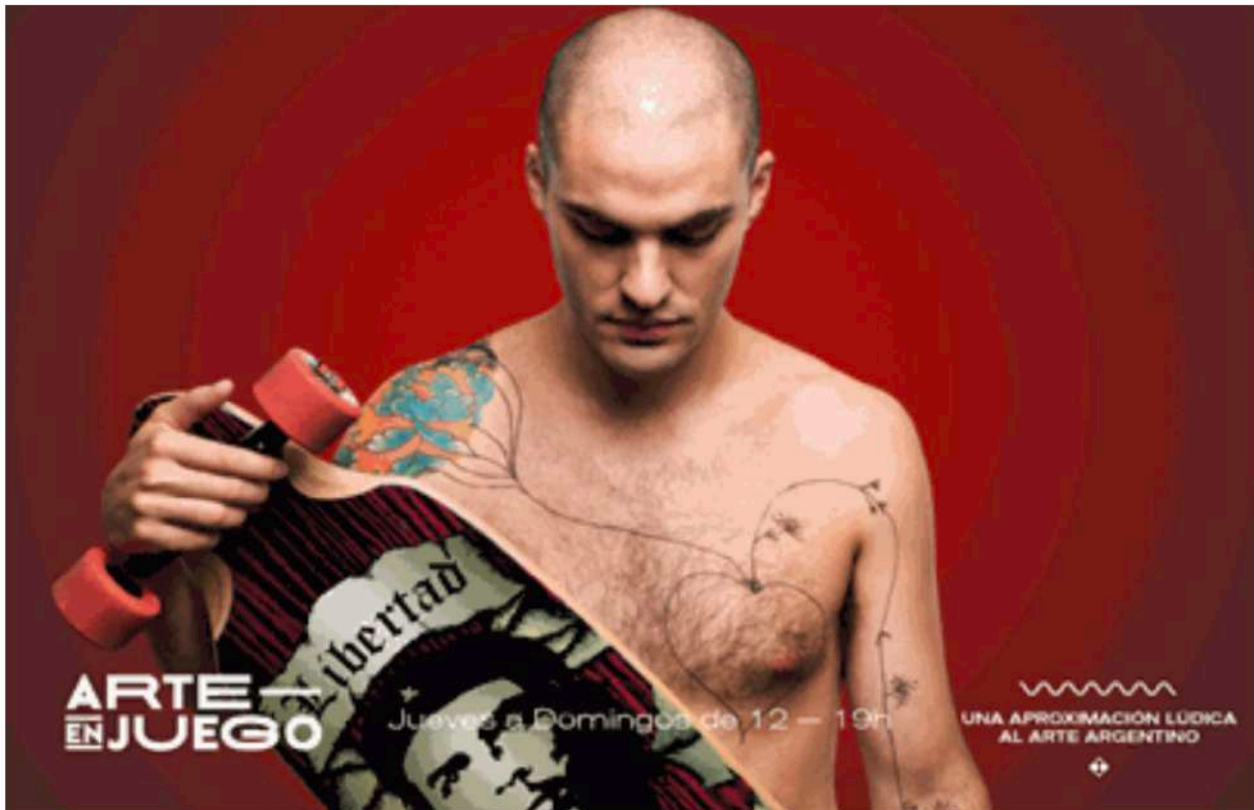
👍 2 🗨️ NO ME GUSTA ➦ COMPARTIR ✂️ CLIP ≡ GUARDAR ...

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

Medio	Diario
Nombre	Medios del Sur
Fecha	1/3/2022
Public.	Diaria
Sección	-
Página	www.mediosdelsur.com.ar

Exhibiciones en la Fundación Proa de La Boca



Durante el mes que hoy comienza y hasta fin del mismo estarán disponibles dos exhibiciones:

“Arte en Juego” Una aproximación lúdica al arte argentino, que organiza la Fundación Proa, Buenos Aires, bajo la Curaduría de Rodrigo Alonso. Se trata de la exposición Arte en juego. Una aproximación lúdica al arte argentino gira en torno a los juguetes de artistas, los juegos, los deportes y las propuestas participativas en el arte argentino. Incluye a creadores de diferentes generaciones y extracciones estéticas, en diálogos abiertos, y tiene por objetivo destacar el lugar que ocupa lo lúdico en la imaginación y las prácticas artísticas locales.

Y “Un panorama de este mundo”, disponible hasta el 30 de abril organizada por Acute Art, Londres – Fundación Proa, Buenos Aires, bajo la curaduría: Daniel Birnbaum – Solana Chehtman La exhibición Un panorama de este mundo desafía los límites del arte, cuestiona la experiencia con lo tangible y nos sumerge en un mundo ficticio al que solo se puede acceder a través de los dispositivos electrónicos. Obras interactivas, algunas de carácter inmersivo, otras con movimiento e incluso con sonido, intervienen espacios emblemáticos como el Riachuelo, el trasbordador, la vereda y el frente de la Fundación, modificando el paisaje del barrio de La Boca.

Ambas bajo el auspicio de Tenaris y Techint, se desarrollan en Avda. Pedro de Mendoza 1929 y Caminito, Republica de la Boca.

Evento: Arte en Juego
Rubro: Exhibición

- Artículo
- Columna
- Agenda
- Entrevista
- Aviso

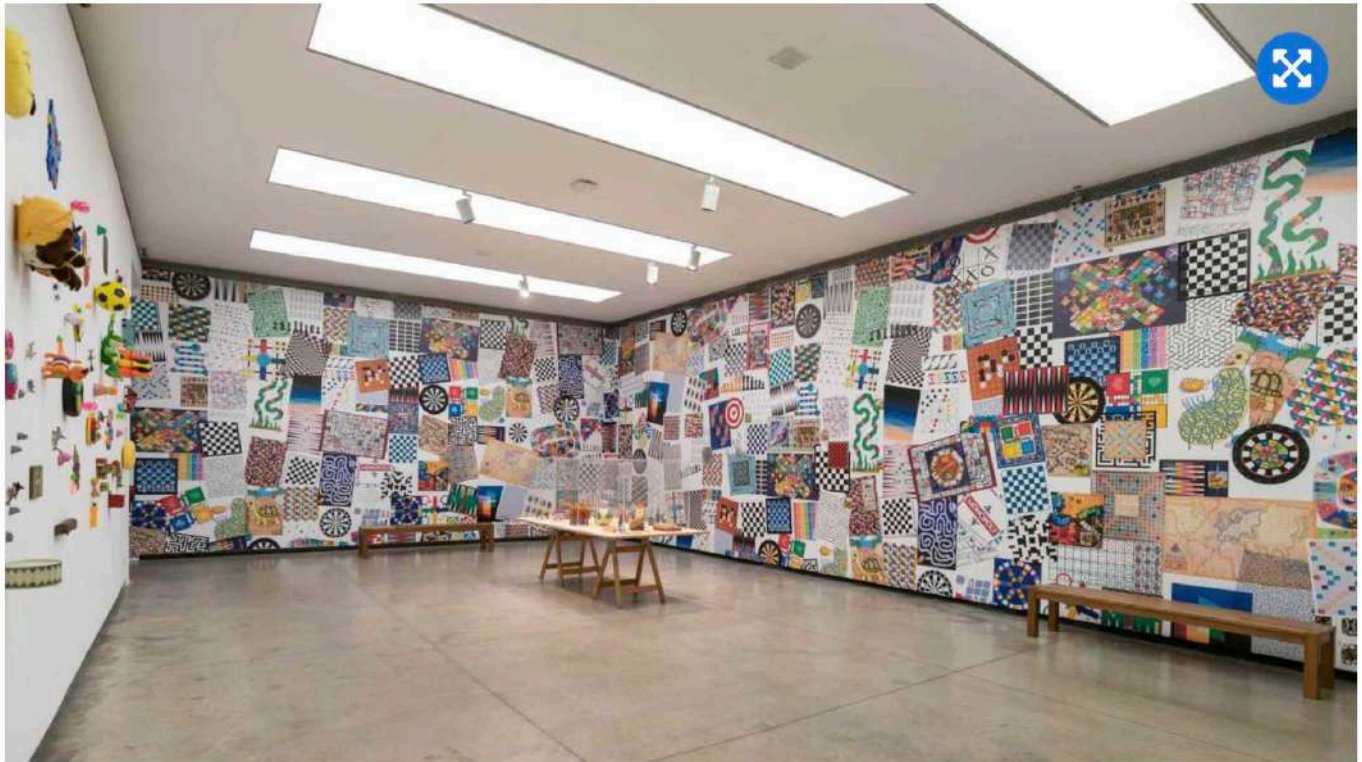
Medio	Diario
Nombre	Noticias
Fecha	2/3/2022
Public.	Diaria
Sección	Cultura
Página	www.noticias.perfil.com

Arte para ir a jugar

En el interior y exterior de Fundación Proa, dos exhibiciones presentan objetos e imágenes con reflexiones tan lúdicas como críticas.



VICTORIA VERLICHAK
Crítica de arte.



VISTA DE LA SALA DANIEL JOGLAR | FOTO:GENTILEZA FUNDACIÓN PROA

En estos momentos oscuros, la muestra multidisciplinaria "Arte en juego" y la experiencia de realidad aumentada "Un panorama de este mundo" constituyen aproximaciones lúdicas al arte. Estas nuevas exhibiciones subrayan la importancia del juego como vía de comunicación y fuente de inspiración para muchos artistas. Levantan el espíritu e invitan a jugar, a pensar, a la nostalgia. Están destinadas tanto para la observación y participación de conocedores como del público en general.

LA REINVENCIÓN

Curada por Rodrigo Alonso, "Arte en juego" despliega obras de más de 80 creadores argentinos contemporáneos de diferentes generaciones y sensibilidades. Trabajan en gran variedad de soportes: pintura, escultura, instalación, fotografía, video, arte interactivo, juguetes y juegos apropiados y reinventados.

En la Sala 1, por ejemplo, Daniel Joglar realizó una instalación que suscita ganas de tomarse un recreo. Es un gran mural que cubre varias paredes con tableros de juegos de mente, juguetes adosados a la pared y una vitrina con autos y figuras antiguas, como un conejito de madera.

Las piezas de la Sala 2 repasan algunos juegos tradicionales, desde un sube y baja quebrado ("Platz"), de Jorge Macchi, hasta renovados tableros con tinte místico ("Tablero I Ching", de Xul Solar) o tono crítico, como "Ajedrez proletario", de Edgardo Antonio Vigo. Mientras que en las serigrafías de la serie "Juego de manos", Matilde Marín remeda un antiguo entretenimiento que consiste en manipular hilos que se tocan, se enredan y se alejan, el grupo Oligatega Numeric pone en marcha un "Tren fantasma" que corre solo por las vías, con una locomotora que lleva una cámara que graba a su paso y proyecta las imágenes en un monitor a la vista de todos. Las figuras tejidas con cuentas acrílicas facetadas y encastrables de "Solo-10", de Román Vitali, son un ejemplo de las muchas obras inspiradas en muñecos.

En la Sala 3, la pintura mural de Valeria Calvo guía al visitante a un espacio dedicado a obras inspiradas en deportes competitivos solitarios o en equipo, como el fútbol en la pintura de Elsa Soibelman, el boxeo en la foto de Marcos López ("Boxeador") o el billar en la mesa tamaño real modificada por Nicolás Guagnini, a la manera de una pintura de marco irregular de Raúl Lozza. Los más chicos saltan en la rayuela ("Rayuelarte") de Marta Minujín o participan decidiendo formas y combinaciones en "Juega el juego", de Marcela Gásperi.

En último lugar, en la Sala 4 se despliegan sobretodo piezas tecnológicas y participativas como la instalación robótica interactiva "Bambi-Bot", de Laura Palavecino, con un "bambi" moviéndose al son de un xilofón accionado por niños, o los videojuegos en las animaciones "Cartonero" I y II de Estanislao Florido. La instalación "Mirtha eres tú", de Lolo y Lauti, evoca el mundo de la televisión y las celebridades: al sentarse a la cabecera de la mesa más famosa, los visitantes son captados por una cámara que los ubica en el lugar de Mirtha Legrand junto a sus invitados. En "Lo recuerdo" (sugiere el cuento "Funes el memorioso" de Borges), de Leo Nuñez, se puede teclear en una antigua máquina de escribir frases que, por medio de un software, se irradian en una pantalla LED y son "recordadas" al día siguiente.

SE VEN Y NO SE VEN

En la segunda muestra que presenta Proa, arte y tecnología se unen en obras especialmente diseñadas como contenido digital. Son piezas de siete artistas internacionales en realidad aumentada (tecnología que superpone elementos virtuales sobre la visión del entorno real), seleccionadas por Daniel Birnbaum y Solana Chehtman. Se experimentan a través del celular y una app, y durante el horario de exhibición hay guías facilitando la orientación y dispositivos digitales para verlas.

Unos códigos QR son la única pista para percibir, entre otras piezas y hasta el 12 de marzo, la propuesta de Julie Curtiss, "Lune". Es una figura de mujer que no se deja ver de frente y que se mueve cuando se la intenta rodear. También camina amenazante la magnífica gran araña de Tomás Saraceno ("Maratus Speciosus") sobre la vereda de Proa. A partir del 12 se suman tres artistas más: Lu Yang, que impresiona con "Giant DOKU", su avatar digital, un gigantesco superhéroe danzante; "Density", de Koo Jeong A, un enorme cubo de hielo junto al Riachuelo; e "Imaginary friend", un buda sobre el edificio de la Fundación, de Nina Chanel Abney.

Finalmente, las obras de Olafur Eliasson y "Holiday Space", de KAWS, estarán hasta el 30. La muestra fue organizada por Acute Art, Londres y Fundación Proa.

AUDIOGUÍA

II

Arte en Juego

PROA Audioguías

2 months ago

UNA APROXIMACIÓN LÚDICA AL ARTE ARGENTINO

ARTE EN JUEGO

* DIC. 2021 - MAR. 2022 *

🔄 Replace image

👍 Like
🔗 Share
🔗 Copy Link
✎ Edit
⋮ More

❤️ 1

PROA
AUDIOGUIAS

PROA Audioguías

👤 217 🗣️ 633

1	01 - Arte En Juego - Introducción general a la exhibición	❤️	🔗	🔗	🔗	⋮	
2	02 - Pista general de sala 1 - Daniel Joglar						▶ 191
3	03 - Pista general de sala 2						▶ 149
4	04 - Pista tableros de sala 2						▶ 116
5	05 - Pista general de la sala 3						▶ 108
6	06 - Pista general de sala 4						▶ 86

📁 Playlists from this user View all

PROA Audioguías

La Suite por la UNO / Programa Uni...

❤️ 1

PROA Audioguías

La Suite

❤️ 6

PROA Audioguías

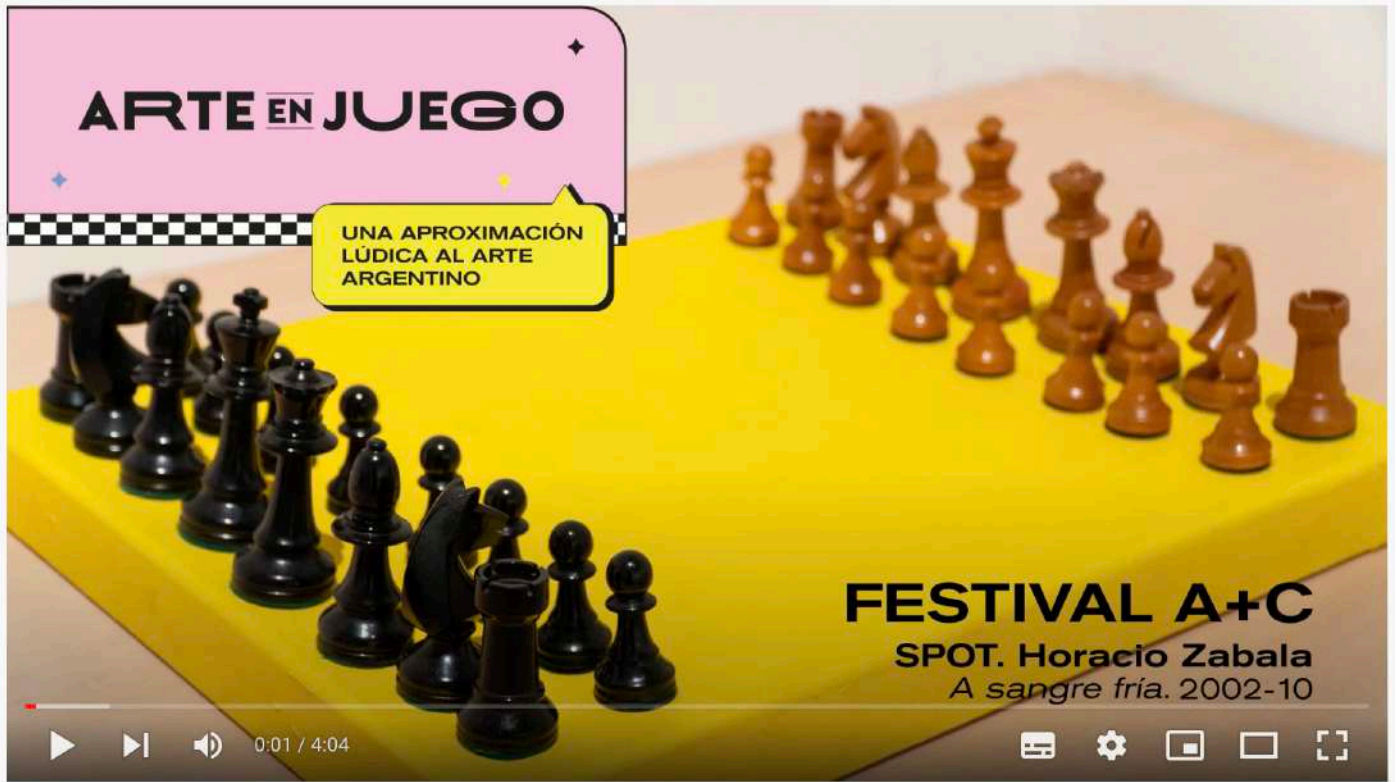
Crear Mundos

❤️ 1

❤️ 1 like View all

Go mobile

FESTIVAL A+C. ARTE EN JUEGO



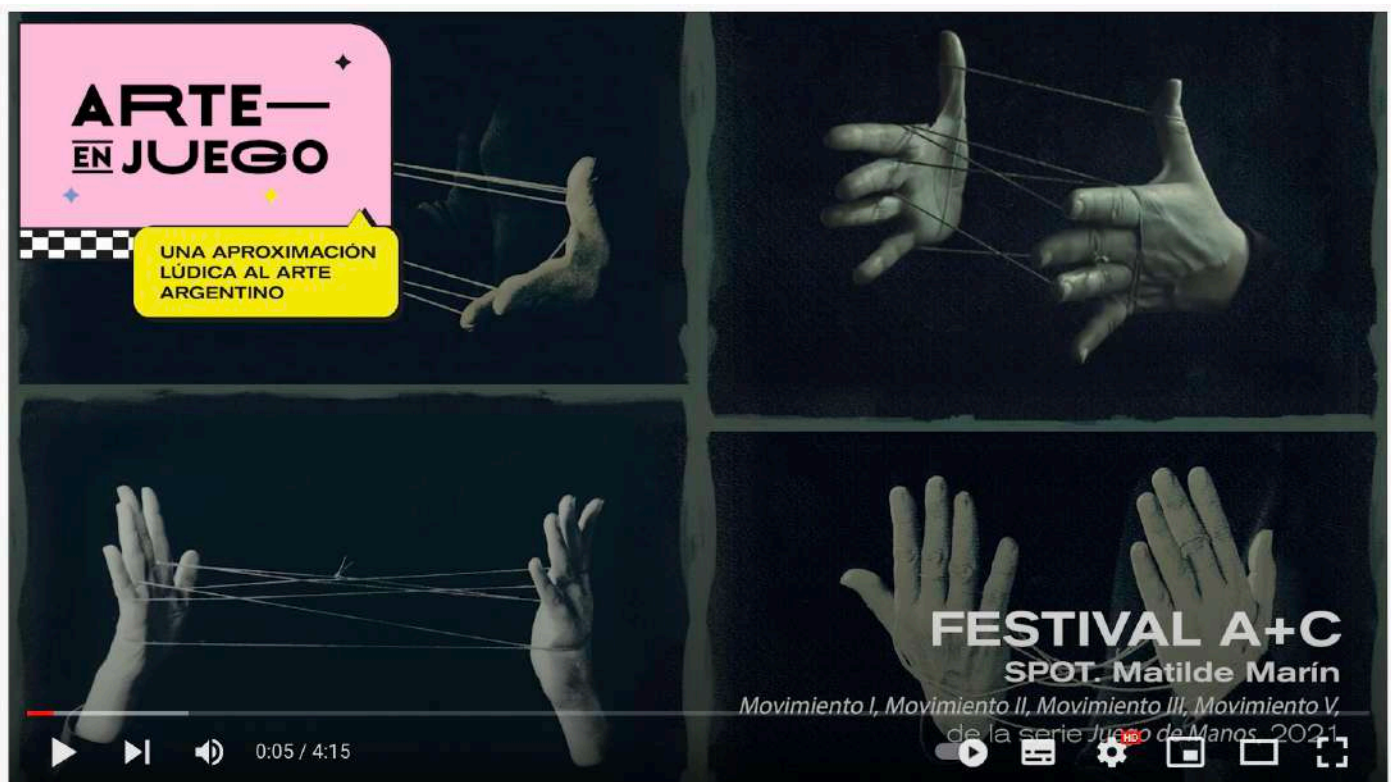
Arte en Juego. Spot Horacio Zabala



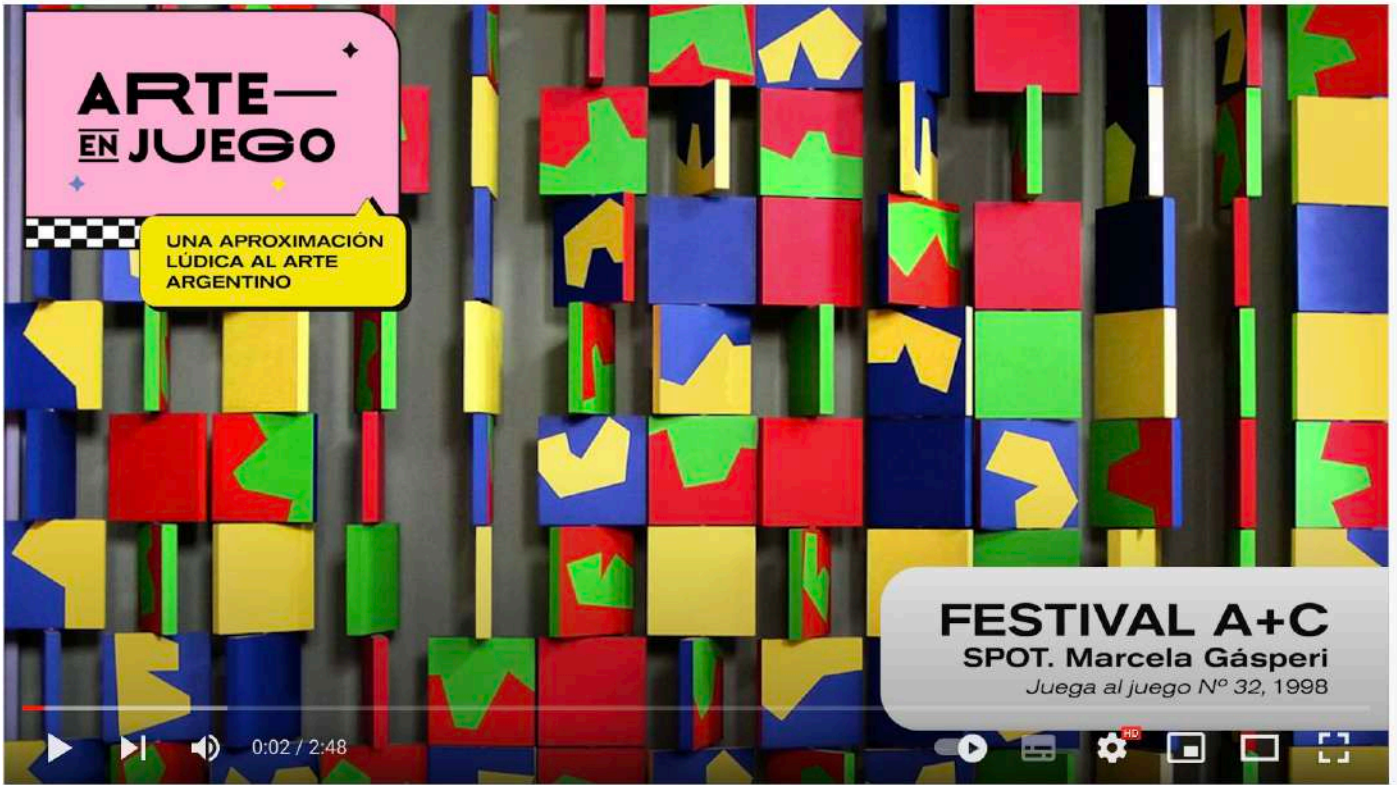
Arte en Juego. Spot María Silvia Corcuera



Arte en Juego. Spot Guillermo Conte



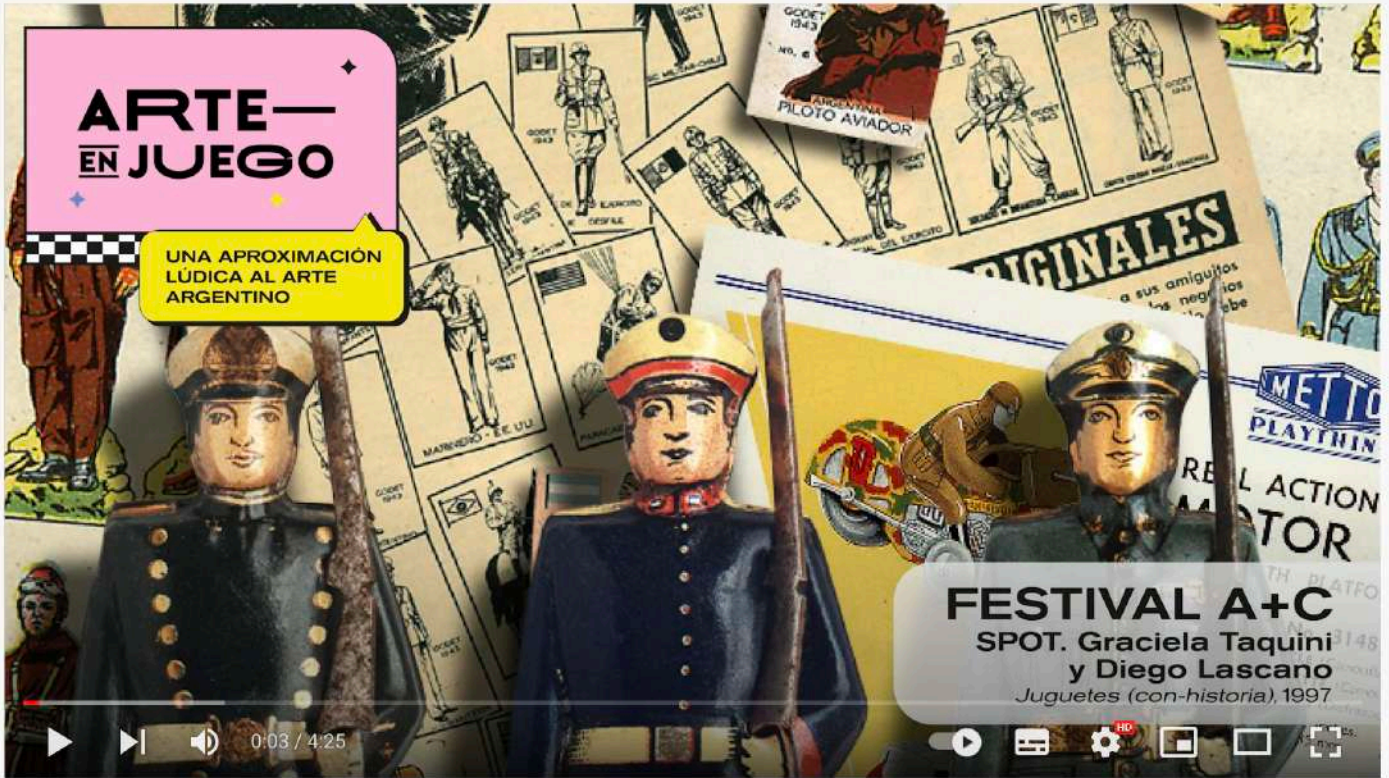
Arte en Juego. Spot Matilde Marín



Arte en Juego. Spot Marcela Gásperi



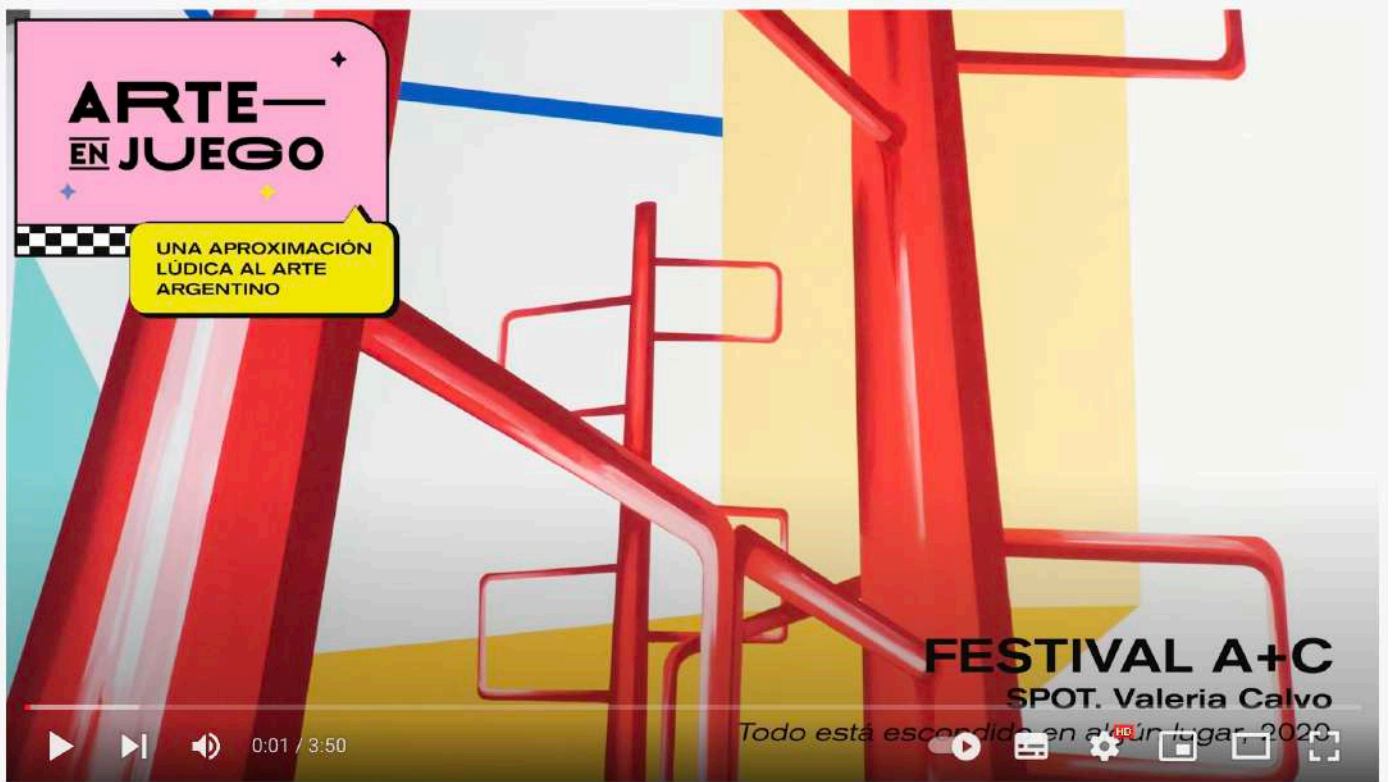
Arte en Juego. Spot Lolo y Lauti



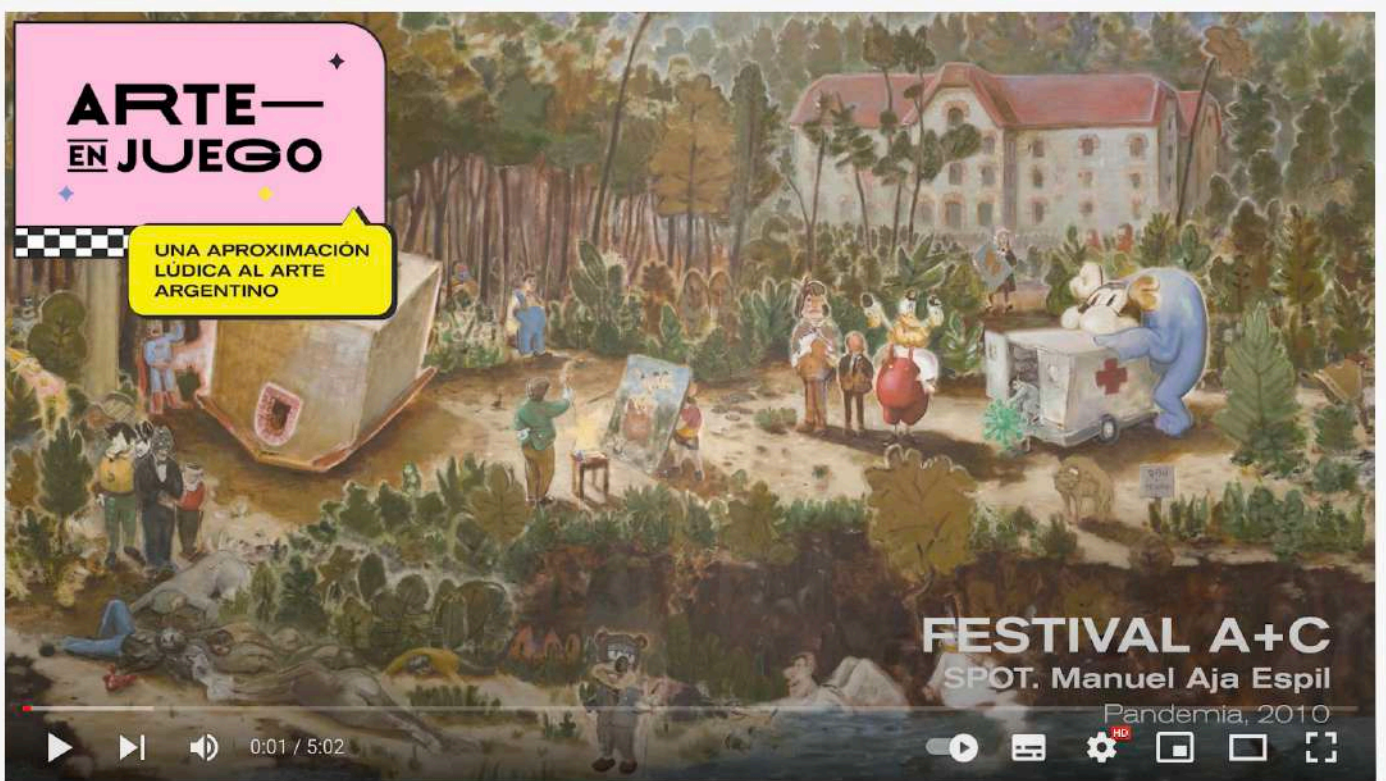
Arte en Juego. Spot Graciela Taquini y Diego Lascano



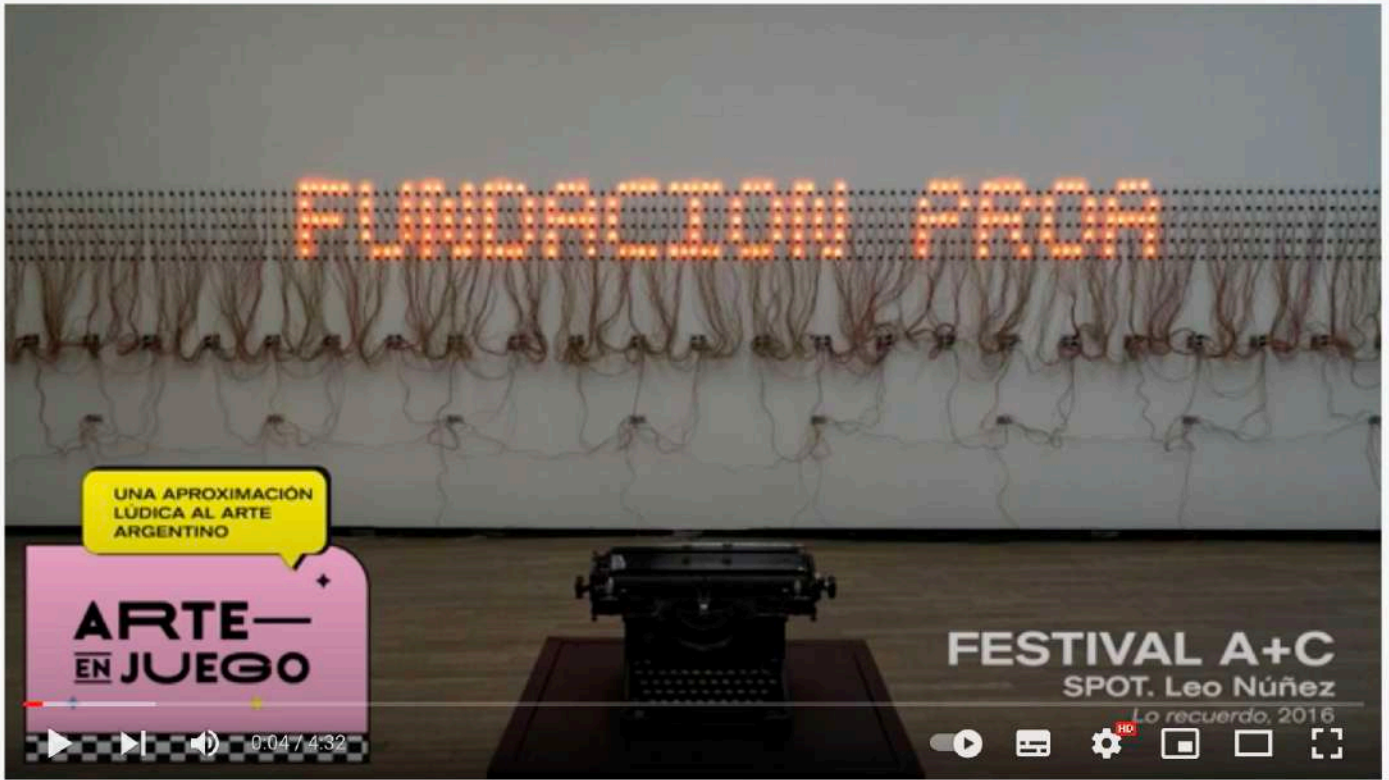
Arte en Juego. Spot Nora Iniesta



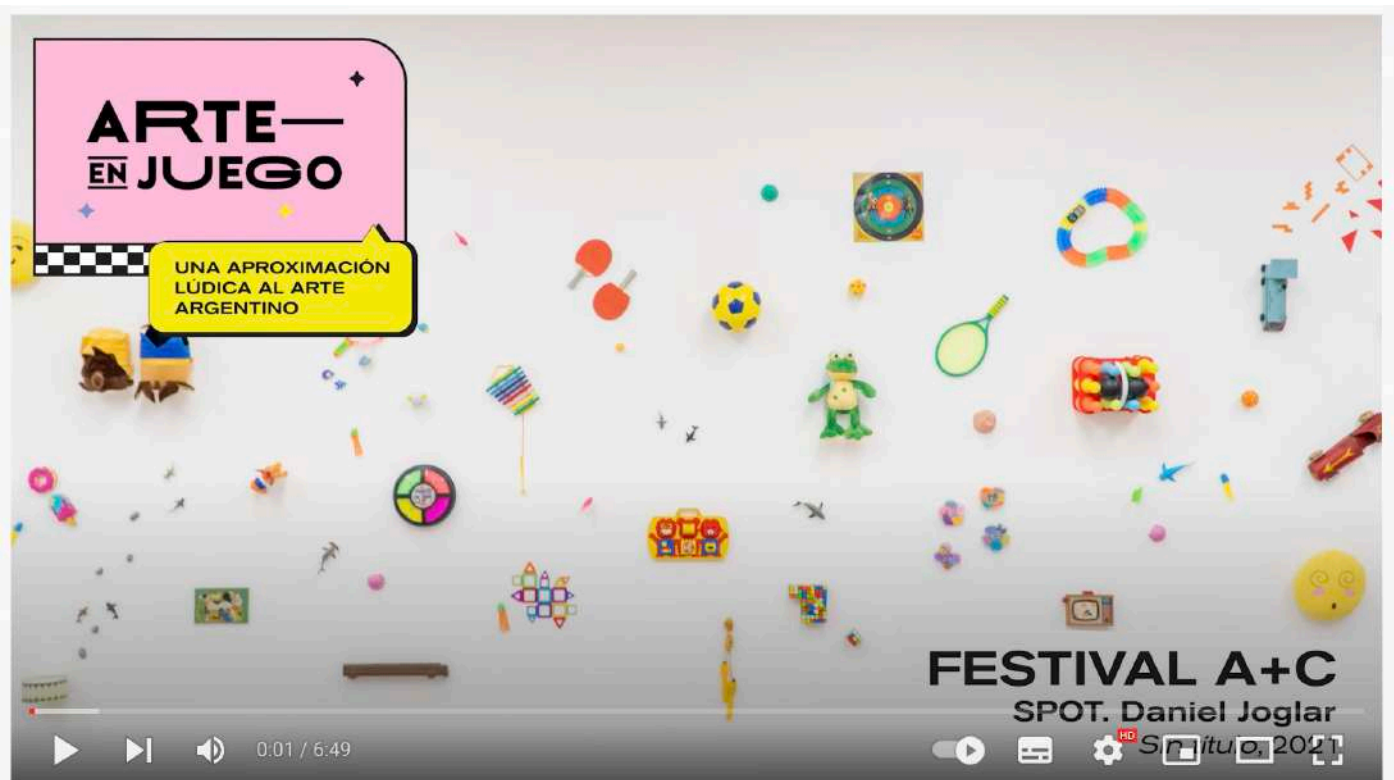
Arte en Juego. Spot Valeria Calvo



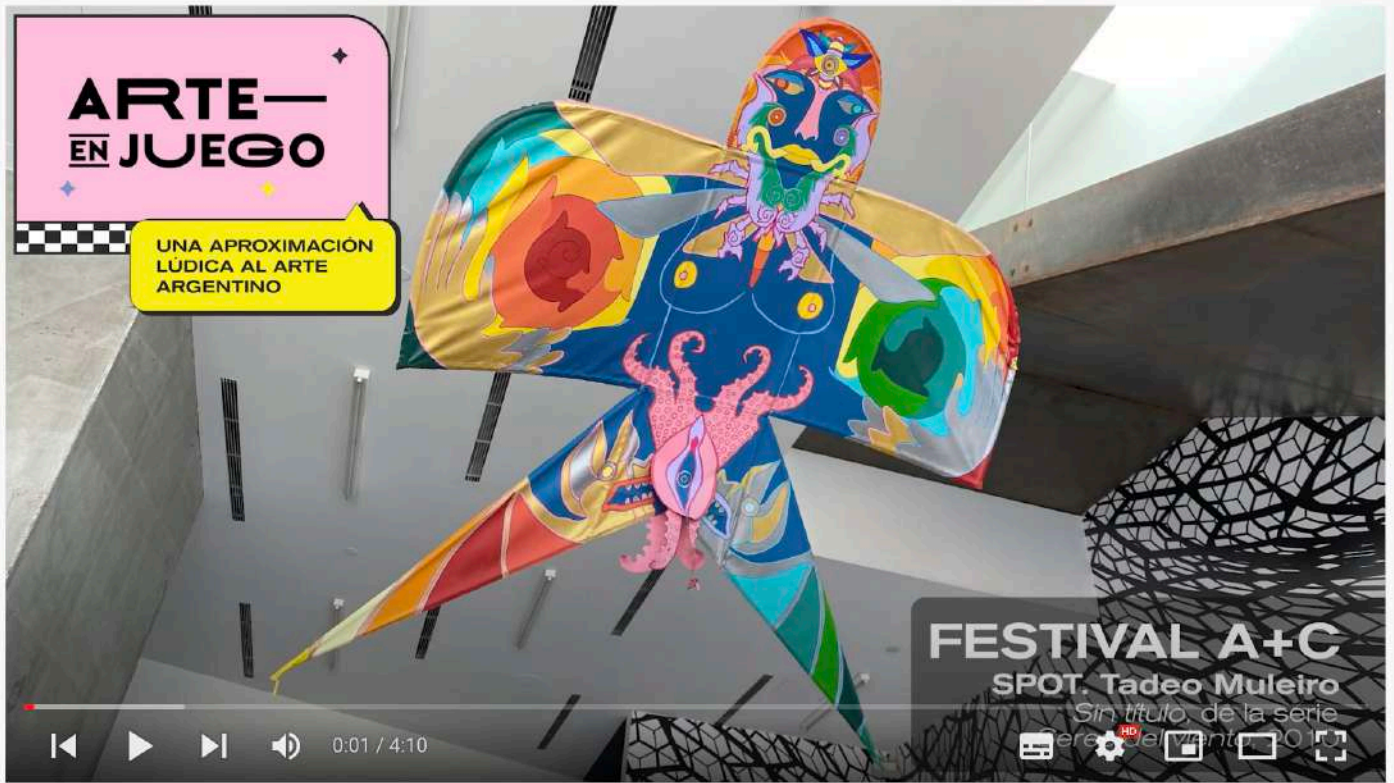
Arte en Juego. Spot Manuel Aja Espil



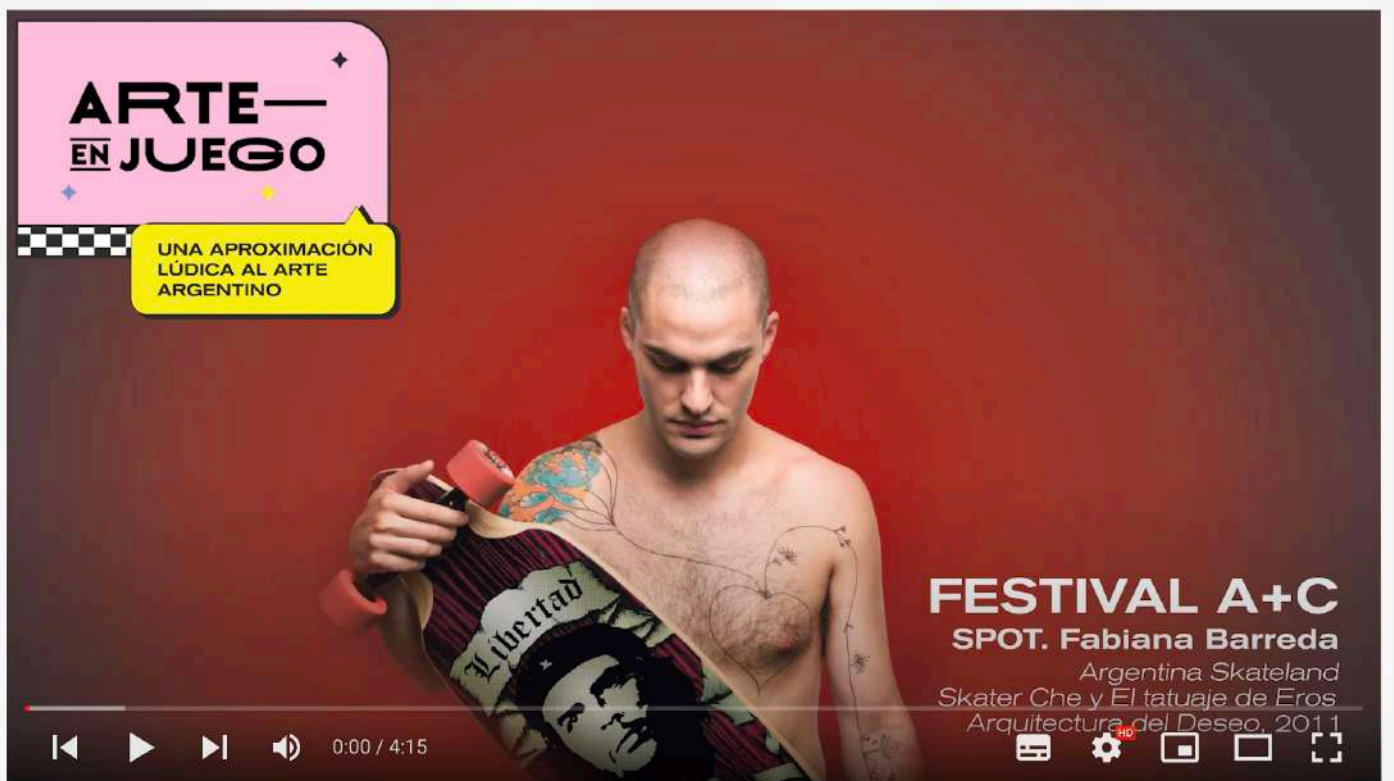
Arte en Juego. Spot Leo Núñez



Arte en Juego. Spot Daniel Joglar



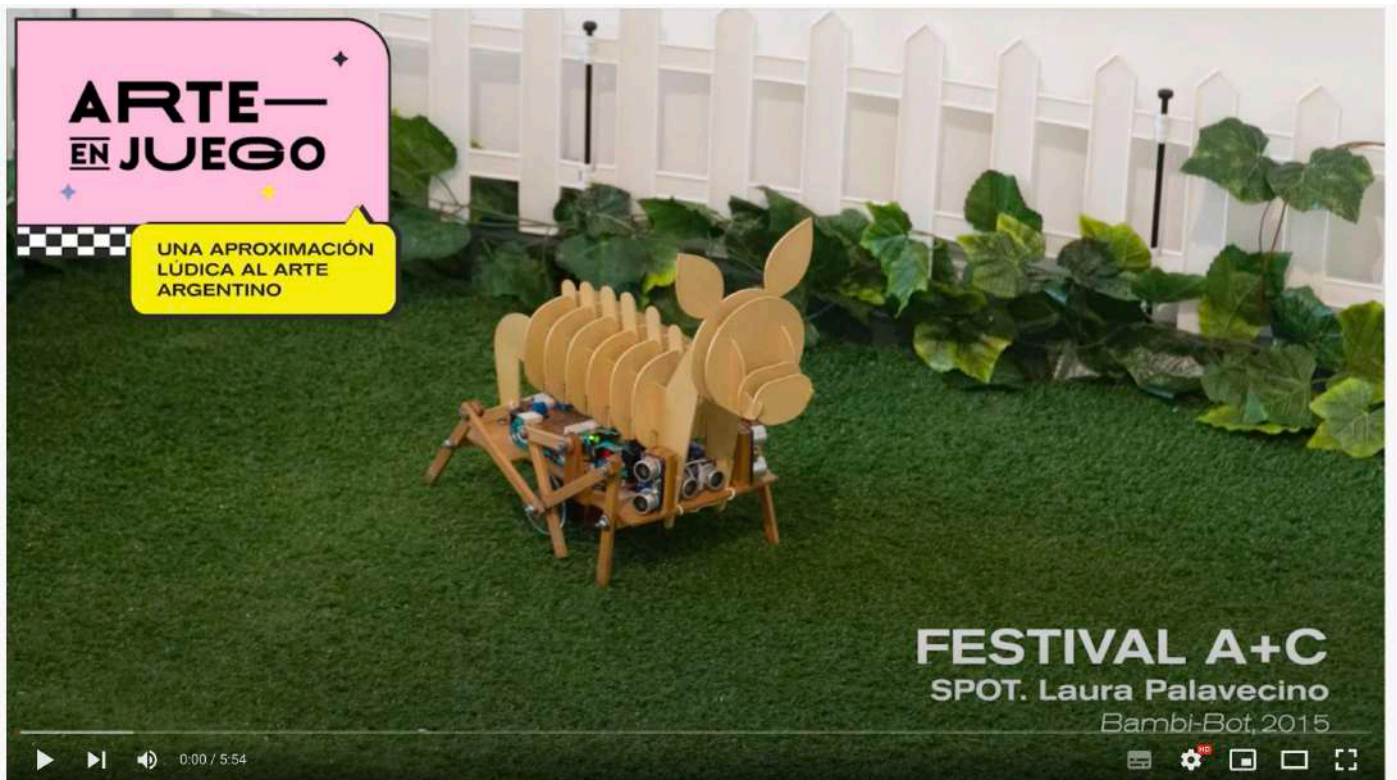
Arte en Juego. Spot Tadeo Muleiro



Arte en Juego. Spot Fabiana Barreda



Arte en Juego. Spot Irina Kirchuk



Arte en juego. Spot Laura Palavecino