

PRESS KIT

PROA

DEPARTAMENTO DE PRENSA (+54 11) 4104 1009/43

MAITE PARAMIO - MAITE@PROA.ORG

ANANDA RIGONI ALLER - ANANDA@PROA.ORG | PRENSA@PROA.ORG

UNA APROXIMACIÓN
LÚDICA AL ARTE
ARGENTINO

ARTE EN JUEGO

* 18 DIC. 2021 - MAR. 2022 *

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

 **Tenaris**

ARTE EN JUEGO

18 de diciembre 2021 - marzo 2022

Organiza: Fundación Proa, Buenos Aires

Curaduría: Rodrigo Alonso

Auspicia: Tenaris - Ternium

Inauguración: sábado 18 de diciembre

De jueves a domingos de 12 a 19h

DEPARTAMENTO DE PRENSA

Prensa: prensa@proa.org / 4104 1009/43

Maite Paramio maite@proa.org

Ananda Rigoni Aller ananda@proa.org



ÍNDICE

Agradecimientos y prestadores	pág 4
Presentación	pág 5
Listado de artistas	pág 6
Listado de obras	pág 7
Textos de sala	
Sala 1.....	pág 12
Sala 2.....	pág 13
Sala 3.....	pág 15
Sala 4.....	pág 17
Sobre las obras: palabras de artistas y textos.....	pág 18
Imágenes de obras.....	pág 25
Créditos.....	pág 26
Acute Art.....	pág 27

PRESTADORES

Archivo Bemberg
Colección y Archivo Bruzzone
Fundación Pan Klub, Buenos Aires
MCMC galería, Buenos Aires

Y LAS COLECCIONES

Marcelo Bosco. Galería Popa de arte, Buenos Aires
Jorge Correa
Electrolaren
Soledad Erdocia
Espinosa
Hugo F Romero
Familia Ferrari
Tomás Martín Grondona
Guillermo Kuitca
Maman Fine Art, Buenos Aires
Museo Castagnino + Macro, Rosario
Navone
Juan Olcese / El Juguete Ilustrado
PAMPA
Patricia Rizzo
Lorena Savino
Sullair Cultura, Buenos Aires
Esteban Tedesco
Katja Alemann
Sergio Cairola Paksa

AGRADECIMIENTOS

Alejandra Aguado
Galería Azur, Buenos Aires
Galería Sendrós, Buenos Aires
Galería Herlitzka + Faría, Buenos Aires
Galería Rolf Art, Buenos Aires
Galería Sur, Montevideo
Galería Vasari, Buenos Aires
Herlitzka+ Faría, Buenos Aires
Margarita Gómez Carrasco
waldengallery, Buenos Aires
Roldan Moderno, Buenos Aires

IMÁGENES DE OBRAS

<https://bit.ly/324WDSH>

PRESENTACIÓN

El sábado 18 de diciembre de 2021, se inaugura 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.



Xul Solar, *Tablero I Ching*, 1954. Cortesía Fundación Pan Klub

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.



Valeria Calvo. Serie de *Trepadores 5*, 2009. Ph: Daniel Kiblsky

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

LISTADO DE OBRAS

Manuel Aja Espil

¡Pandemia!, 2020-21

Óleo sobre lino, 197 x 290 cm

Cortesía del artista

Diana Aisenberg

Libros, 2014-21

Instalación, dimensiones variables

Cortesía de la artista

Amalia Amoedo

Sin título, c. 2000

Escultura negra de fibra de vidrio con tela y caramelos, 95 x 76 x 25 cm

Colección y Archivo Bruzzone

Ernesto Arellano

Amargasaurus, 2012

Cerámica esmaltada, 60 x 50 x 35 cm

Colección Patricia Rizzo

Fabiana Barreda

Argentina Skateland - Skater Che y El tatuaje

de Eros - Arquitectura del Deseo, 2011

Fotoperformance con longboard. Foto digital sobre acrílico, 100 x 80 cm

Argentina Skateland y el Tatuaje de Eros

Longboard Che Guevara-Guerrero Espiritual

Justicia y Libertad, 2011

Ecológico y sustentable. Ruedas y madera, 80 x 25 cm

Cortesía de la artista

Bby Wacha

Online, 2017-2021

Compilación de dibujos digitales, pinturas, pegatinas y modelados 3D subidas a

Instagram y twitter, 2017 - 2021

Cortesía de la artista

María Luisa Bemberg

Juguetes, 1978

Film 16 mm digitalizado, 11' 30"

Archivo Bemberg

Luis Fernando Benedit

Serie de la guerra 4/5/6, 1978

Dibujo y boceto. Tinta y lápiz sobre papel, 80 x 75 cm

Objeto. Madera, resina epoxi, metal y esmalte, 80 x 75 cm

Colección privada

Fabián Bercic

Juguetes perdidos (zen), 2001

Radiografía de juguete, 47 x 37 x 8 cm

Colección Soledad Erdocia

Juguetes perdidos (Judas), 2001

Radiografía de juguete, 47 x 37 x 8 cm

Cortesía del artista

Antonio Berni

La masacre de los inocentes, 1971

Escultura polimérica, 64 x 37 x 26 cm

Colección privada. Gentileza Roldan Moderno

Juanito jugando a la bolita, 1973

Óleo y collage sobre madera, 115 x 136 cm

Colección privada. Gentileza galería Sur

Diego Bianchi

Imperialismo minimalismo, 2016

Objeto, 40 x 40 cm

Colección Esteban Tedesco

Dino Bruzzone

Italpark, 2001

Maqueta, 25 x 70 x 50 cm

Colección y Archivo Bruzzone

Valeria Calvo

Todo está escondido en algún lugar, 2020
Látex sobre muro, dimensiones variables
Colección de la artista

Juan Pablo Cambariere

N°311-2021, 2021
Madera, hierro, hilo, 97 x 20 x 25cm

N°307-2020, 2020
Madera, hierro, hilo, 73 x 25 x 25cm

N°115-2010, 2010
Madera, hierro, hilo, motores eléctricos, cable,
98x22x31cm

Cortesía del artista

Andrés Compagnucci

Gigio, 2014
Óleo sobre lino belga, 147 x 147 cm
Cortesía del artista

Guillermo Conte

Maradona, 1989
Remera de fútbol firmada sobre tela y
enmarcada, 130 x 100 cm
Colección Guillermo Kuitca

María Silvia Corcuera

Juguete, 1992-93
Madera policromada, 55 x 50 x 12 cm
Cortesía de la artista

Nicola Costantino

Pelota de fútbol de anos de la serie *Peletería humana*, 2000
Cuero y silicona, 22 cm diámetro
Cortesía de la artista

Valentín Demarco

El antiguo régimen, 2015
Mancuernas de bronce cinceladas, soportes

de acero esmaltado, 190 x 19 x 12 cm
Colección PAMPA

Nubar Doulgerian

Modelo diecast 1:18 modelo a escala V. Beetle de la serie *Accidentes*, 2014
Objeto, 17 x 65 x 45 cm
Cortesía del artista

Manuel Espinosa

El juego de La Matusa, 1984
Juego encastre de piezas de acrílico,
dimensiones variables
Colección Espinosa

Dana Ferrari

El divismo y lo divino, 2014
Fotografía digital, 50 x 70 cm
Colección privada

León Ferrari

Sin título de la serie *Ideas para infiernos*, 2008
Objeto intervenido. Tablero de ajedrez,
estatuillas de diablo y santos, miniaturas de
sopletes, 23 x 50 x 50 cm
Colección Familia Ferrari

Silvio Fischbein

Sin título de la serie *fragmentos URBANOS*,
2009
Ensamblaje de autos de juguete de plástico,
120 x 120 x 7 cm
Cortesía del artista

Estanislao Florido

Cartonero, 2006
Animación digital, 3' 07"

Cartonero II, 2019
Animación digital, 1' 59"

Cortesía del artista

Rosana Fuertes

Sin título, 1997-1998
4 acrílicos sobre cartón, 36 x 36
Colección privada. Gentileza Herlitzka + Faria

Marcela Gásperi

Juega el juego N° 32, 1998
Acrílico sobre madera, estructura de hierro,
200 x 270 cm
Origen: Exposición Juega el juego, 1998.
Centro Cultural Borges, con la colaboración
del Subsidio Fundación Antorchas
Cortesía de la artista

Edgardo Giménez

Mona estrella azul, 2019
Madera laqueada, 230 x 70 x 50 cm
MCMC galería

Jazmín Giordano

Imperio, 2018
Video stop motion, 1' 45''
Cortesía de la artista

Sebastián Gordín

El viaje exótico de Maïke, 2020
Elefante de madera y marfil, terciado, maderas
en chapas, cadena de bronce, óleo 45 x 34 x
20 cm
Cortesía del artista

**Grupo Doma (Orilo Blandini y Julián
Manzelli)**

Versus (díptico), 2018
2 pinturas en encastres, madera laqueada, 90
x 120 cm c/u
Cortesía de los artistas

Nicolás Guagnini

N@G, 2002
Mesa de billar modificada, 87 x 240 x 172 cm
Colección privada

Miguel Harte

Retrato de familia, 2001
Caja de madera forrada, vidrio, autos de
colección, 28 x 38 x 8 cm
Cortesía del artista

Nora Iniesta

Arte, che arte, 2001
Objetos ensamblados, collage, 50 x 50 cm

Gol, golazo, 2001
Objetos ensamblados, collage, 50 x 50 cm

Cortesía de la artista

Ideas, todo ideas, 2001

Objetos ensamblados, collage, 50 x 50 cm
Colección privada

Daniel Joglar

Sin título, 2021
Instalación *site-specific*, dimensiones
variables
Cortesía del artista
Asistente: Lucía Santos

Irina Kirchuk

La decisión, 2021
Balanzas de metal y plástico, hierro y pelotas
de goma, 345 x 80 x 29 cm
Cortesía de la artista

Nani Lamarque

Proyecto, 2014
Tablero de ajedrez de madera hecho a mano,
169 peones de plástico,
115 x 50 x 50 cm

Benito Laren

Homenaje a Ariadna. Larenito, 1998
MDF forrado con tela sintética,
30 x 49 x 57 cm
Colección y Archivo Bruzzone

Lolo y Lauti

Mirtha eres tú, 2019

Instalación, dimensiones variables

Cortesía de los artistas

Marcos López

Boxeador, 1992

Ink jet print, 44 x 44 cm

Boxeadores del Club Unión de Santa Fe, 1992

Ink jet print, 70 x 100 cm

Boxeadora, 2019

Ink jet print, 35 x 50 cm

Cortesía del artista

Jorge Macchi

Platz, 1993

Madera, esmalte sintético y metal, 300 x 30 x 20 cm

Cortesía del artista

Julián Manzelli (Chu)

Antena, peón, torre e instante dinámico #1, 2019

Madera, metal, acrílico e imanes, dimensiones variables

Colección Sullair Cultura

Liliana Maresca

Pinocho, 1994

Muñeco articulado de madera sobre base de cerámica esmaltada, 63 x 17 x 17 cm

Archivo Liliana Maresca

Matilde Marín

Movimiento I, Movimiento II, Movimiento III y Movimiento V de la serie *Juego de Manos*, 1999-2000

4 serigrafías, 70 x 100 cm c/u

Cortesía Estudio Matilde Marín

Hernán Marina

Salto número uno en blanco, 2016

Neón 8 mm, 110 x 70 cm

Colección privada. Gentileza Herlitzka + Faria

Anna Lisa Marjarck

La brutalidad de los hombres, 1992

Video, 3'55"

Cortesía de la artista

Rodolfo Marqués

Barco para el Riachuelo, 2013

Témpera, escayola policromada al óleo, madera, 20 cm x 30 cm x 2,5 cm

Colección Tomás Martín Grondona

Historia del huevo del capitalismo, 2013

Témpera, escayola policromada al óleo, madera, 38 cm x 28 cm x 2,5 cm

Mecánica del Conurbano revenger, 2013

Témpera, escayola policromada al óleo, madera, 40,5 cm x 26,5 cm x 3,5 cm

Cortesía del artista

Marta Minujín

Rayuelarte, 2009

Vinilo Multicolor, 800 x 200 cm

Estudio Marta Minujín

Tadeo Muleiro

De la serie *Seres del viento*, 2010

3 piezas. Pintura sobre barrilete realizado en tela de avión y varillas de fibra de vidrio, 145 x 135 cm, 145 x 135 cm y 200 x 200 cm

Cortesía del artista

Nushi Muntaabski

Queen of the Sea, 1997 (Reina del océano)

Acrílico sobre tela, 100 x 200 cm

Colección Marcelo Bosco.

Gentileza Galería Popa de arte

Leo Nuñez

Lo recuerdo, 2016

Electrónica y soft dedicado, dimensiones variables

Cortesía del artista

Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud).

Tren fantasma, 2021

Laura Palavecino

Bambi-Bot, 2015

Instalación robótica interactiva,

50 x 300 x 300 cm

Cortesía de la artista

Ariadna Pastorini

Dormida, 2007

Tela cosida a máquina y muñeco inflable,

135 x 70 x 71 cm

Cortesía de la artista

Margarita Paksa

El partido de tenis, 1997

Videomonocanal, carteles luminosos,

dimensiones variables

Colección de la artista

Pablo Peisino

Cortinas 8 bit, 2019/2021

Cortinas plásticas intervenidas

Cortesía del artista

Sandro Pereira

En su marca, listo, ya, 2008

Collage fotográfico sobre escultura,

36 x 34 x 40 cm

Colección Navone

Sandro Pereira

Autorretrato, 1998

Goma espuma y pintura, 21 x 17 x 10 cm

Boxeador, 1998

Plastilina, 15 x 11,5 x 10 cm

Homenaje al Mundial '86, 1998

Plastilina, 13 x 15 x 8 cm

Superman, 1998

Plastilina, 14,5 x 11,5 x 7 cm

Colección y Archivo Bruzzone

Gabriela Pino

Scooby Doo de la serie *El coleccionista*, 2014

Peluche, bronce y enmarcado, 55 x 30 cm

Cortesía de la artista

Leonel Fernández Pinola

Homenaje a Pablo Suárez, ca. 1990

Guantes de cuero y pintura, 30 x 30 x 14 cm

Colección y Archivo Bruzzone

Liliana Porter

Gaucha, 1995

Fotografía, 68 x 58 cm

Colección Museo Castagnino + Macro,

Rosario

Drum solo (Solo de tambor), 2000

16mm film digitalizado, música de Sylvia

Meyer, 19'

Colección de la artista

Dalila Puzzovio

Teddy Bear

Peluche

Belén Romero Gunset

Zoom de Monstruos de la serie Monstruos

3/7, 2020

Videoinstalación

Dimensiones variables, 100' 38''

Cortesía de la artista

Cristina Schiavi

La torta, 1993

Muñecos de peluche, 70 x 42 x 42 cm

Colección y Archivo Bruzzone

Alejandra Seeber

Trofeo, 2020

Objeto, dimensiones variables

Cortesía de la artista

Antonio Seguí

Hombre urbano, 2000

Escultura en chapa con base de mármol,

55 x 77 x 16 cm

Colección Elena y Gerardo Kohan Elena

Kohan

Pablo Siquier

Dados, 1989

Pintura acrílica sobre telgopor, 5 dados de

6 x 6 x 6 cm c/uno

Colección y Archivo Bruzzone

Elsa Soibelman

Primera Junta de Gobierno de 1810 de la serie

Del ayer para hoy con afecto, 1968

Óleo sobre madera, 200 x 140 cm

Cortesía de la artista

Xul Solar

Tablero I-Ching, 1954

Madera cortada y pintada, hardboard, corcho,

clavos, hilo de algodón, 19 tablillas y 2 fichas,

21 x 27,5 cm

Cuaderno marca "1910", ca. 1950

Dibujo en papel negro sobre papel

cuadrado, 118 páginas de 22 x 17 cm

Fundación Pan Klub

Pablo Suárez

Pablo boxeador, 1977

Óleo sobre tela, 130 x 100 cm

Colección privada

Diego Lascano - Graciela Taquini

Juguetes (con historia), 1997

Video documental, 7' 36"

Cortesía de la artista

Proyecto didáctico audiovisual para la

Dirección General de Museos de la Ciudad

Alejandra Tavolini

Oveja (o acerca del estudio de los

protagonistas...), 2006

Pecera de cristal y madera laqueada, peluche,

solución de formaldehído y base de madera,

120 x 40 x 30 cm

Colección Museo Castagnino + Macro,

Rosario

Edgardo Antonio Vigo

Ajedrez proletario, 1983-87

Madera torneada, baldosa, 40 x 40 x 31 cm

Colección Jorge Correa

Román Vitali

Solo-10, 2003

Muñecos tejidos con cuentas acrílicas

facetadas y encastrables, 64 x 20 x 3 cm

(Pieza 1) 30 x 9 x 3 cm (Piezas 2- 9)

Colección Museo Castagnino + Macro,

Rosario

Luis Alberto Wells

Toy, 1965

Cartón, pintura y laca, dimensiones variables

Colección Maman Fine Art

Horacio Zabala

A sangre fría, 2002-10

Acrílico sobre tela, piezas de ajedrez,

53 x 50 x 18 cm

Colección Hugo F. Romero

TEXTOS DE SALA

SALA 1



Daniel Joglar. Sin título, 2021

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 geométrico-abstractas típicas de los tableros. La instalación se completa con objetos de tres dimensiones, juguetes y fotografías de niños jugando.

Un gran número de situaciones se ponen en escena aquí. Están presentes tanto los juegos

de mesa o de destreza mental como los que apelan a la emoción (como muñecos o títeres). Esta instalación da cuerpo a un concepto clave que hilvana arte y juego en su condición de invento, creación y disfrute, y que permite a las personas sintonizar lo creativo y lo infantil. Al atravesar este espacio que da la bienvenida a la exhibición, el espectador comenzará a reconocer los temas y motivos que se van desarrollando a lo largo de las salas: desde el juego analógico, tradicional y manipulable, hasta sus variantes digitales.

Artista: Daniel Joglar

SALA 2

El espacio se inicia con una evocación de algunos juegos históricos. Participan de este apartado artistas como Antonio Berni, Luis Fernando Bénédict, León Ferrari, Xul Solar, Liliana Porter, Matilde Marín, Edgardo Giménez, Dalila Puzzovio, Jorge Macchi, entre otros.

El video documental *Juguetes (con historia)*, de Diego Lascano y Graciela Taquini (1997), se propone como una transición entre la instalación de Joglar y la historia del juguete en nuestro país. Este video dialoga con el extraordinario cortometraje de María Luisa Bemberg, de 1978, donde la artista reproduce entrevistas realizadas a chicas y chicos de 9 y 10 años, e indaga sobre las pautas de conducta y los roles impuestos por la educación convencional. Los resultados plantean que los juguetes son el reflejo de las diferencias normativas que determinan comportamientos de género, identidad, etc. Estos videos están presentes en la sala con el fin de conformar un contexto teórico que acompañe a las voces de los artistas.

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) una escena del personaje emblema que representa a los niños de villas miseria o barrios periféricos humildes de Buenos Aires.

La maqueta de Dino Bruzzone rememora el mítico Itaipark, antiguo parque de diversiones porteño y se ubica junto a los móviles de Juan Pablo Cambariere, y *Mona estrella azul* (2019)

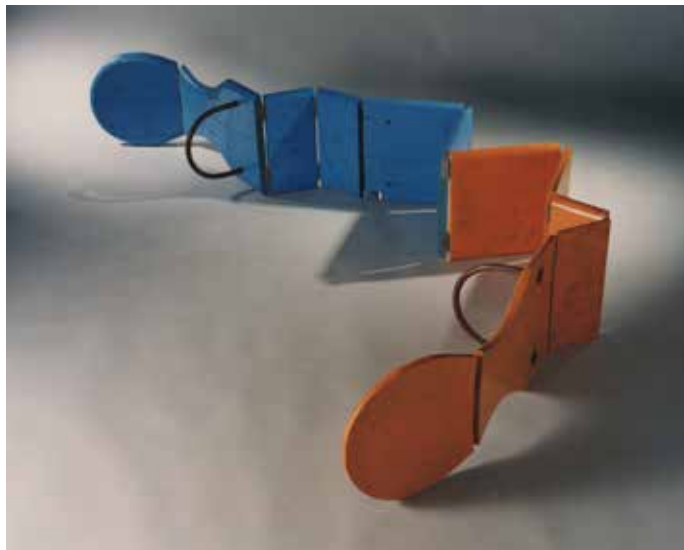
de Edgardo Giménez.

A finales de la década de 1970, Luis Fernando Bénédict desarrolló un importante proyecto conceptual y procesual: tomando como base los dibujos de su hijo Tomás, el artista construyó prototipos que luego pasó a la tridimensión convirtiéndolos en juguetes.

Tableros de juego

El juego ancestral del ajedrez ha sido tomado como fuente de inspiración por muchos artistas a lo largo del tiempo.

Aquí se reúnen tres que podrían ubicarse en esta genealogía: uno de León Ferrari de la serie *Ideas para Infiernos* (2008), compuesto por un tablero y figuritas de Cristos y santos enfrentadas a una estatuilla de un diablo; el *Ajedrez proletario* (1983-87), de Edgardo



Jorge Macchi. *Platz*, 1993. Ph: Gustavo Lowry

Antonio Vigo, en el cual quienes participan del juego son sólo peones; y *A sangre fría* (2002-10), de Horacio Zabala, una pieza también conceptual que ubica a los ejércitos en la posición tradicional para iniciar el juego pero sobre un tablero que carece de los sesenta y cuatro escaques que lo dividen en casillas.

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, antiguo libro de sabiduría chino, acompañado por dos cuadernos que documentan las reglas e instrucciones, escritas en una lengua de su invención: el neocriollo. Lo secundan los tableros de Nora Iniesta y la obra *Imperialismo minimalismo* (2016) de Diego Bianchi.



Fabián Bercic. *Juguetes perdidos (zen)*, 2001

Continúa el recorrido con *Gaúcho* (1995) y un video de Lilita 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 Doulgierian, 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 se suma con una compleja escena que forma parte de una serie que el artista porteño produjo en el

contexto del confinamiento por el Covid-19, y gira en torno a los territorios, los mitos y la pintura como testimonio y documento histórico. Andrés Compagnucci participa con el emblemático Topo Gigio, un óleo que representa al protagonista de espectáculos infantiles de la televisión italiana de la década del 50.

La transición hacia la siguiente sala, está dada por el gran mural de Valeria Calvo.

Artistas: Manuel Aja Espil, Amalia Amoedo, Ernesto Arellano, María Luisa Bemberg, Luis Fernando Benedit, Fabián Bercic, Antonio Berni, Diego Bianchi, Dino Bruzzone, Valeria Calvo, Juan Pablo Cambariere, Andrés Compagnucci, María Silvia Corcuera, Nubar Doulgierian, León Ferrari, Silvio Fischbein, Rosana Fuertes, Edgardo Giménez, Sebastián Gordín, Miguel Harte, Nora Iniesta, Nani Lamarque, Benito Laren, Jorge Macchi, Liliana Maresca, Matilde Marín, Nushi Muntaabski, Oligatega Numeric (Mateo Amaral, Maximiliano Bellmann, Alfio Demestre y Mariano Giraud), Ariadna Pastorini, Gabriela Pino, Lilita Porter, Dalila Puzzovio, Belén Romero Gunset, Cristina Schiavi, Antonio Seguí, Pablo Siquier, Xul Solar, Graciela Taquini - Diego Lascano, Alejandra Tavolini, Edgardo Antonio Vigo, Román Vitali, Horacio Zabala



Antonio Berni. *Juanito jugando a la bolita*, 1973.

SALA 3



Elsa Soibelman. *Primera Junta de Gobierno de 1810* de la serie *Del ayer para hoy con afecto*, 1968

Deportes en el marco de una historia del juego: desde los sentimentales, anímicos, competitivos a los solitarios o en equipo, corporales o mentales. También se abordan sus resultados: las victorias, las condecoraciones, las luchas colectivas, los fracasos y las frustraciones.

La selección de deportes que se presenta en la sala es arbitraria.

Uno de los elegidos es el boxeo, un deporte de alto impacto que lleva al límite de resistencia de los umbrales corporales, pero que también representa, en un momento determinado de la historia argentina, una posibilidad de ascenso económico y social, revolucionario para los deportistas.

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.

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

un claro símbolo de lucha para los feminismos en la década de 1990.

Un apartado dedicado al fútbol, deporte nacional por excelencia, se inicia con un cuadro de Elsa Soibelman 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, y trabaja sobre las significaciones de ese número en la historia del fútbol. También se encuentran la Pelota de fútbol de anos, de la serie Peletería humana de Nicola Constantino, y la instalación *La decisión*, de Irina Kirchuk, que representa la trayectoria de un balón mediante objetos cotidianos.

La video instalación *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. La acompaña el *Salto No. 1 en blanco*, un dibujo en luces de neón de Hernán Marina, y el objeto ESPN de Sebastián Gordín.

También se encuentran piezas-objeto de Jazmín Giordano, Dana Ferrari, Julián Manzelli



Nicolás Guagnini. N©G, 2002. Gentileza waldengallery

(Chu), Marcela Gásperi, Luis Alberto Wells, Manuel Espinosa, Sandro Pereira y Valentín Demarco, quien con su obra *El antiguo régimen*, formada por mancuernas de bronce cincelado, refiere tanto al deporte aeróbico y al levantamiento de peso en el gimnasio, como a las connotaciones de “régimen”, dietas, exigencias, para estar saludable. Alejandra Seeber participa con trofeos que aluden a la dimensión de las victorias y condecoraciones propias del universo deportivo.

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 Minujin, Margarita Paksa, Sandro Pereira, Leonel Fernández Pinola, Alejandra Seeber, Elsa Soibelman, Pablo Suarez, Luis Alberto Wells



Irina Kirchuk. *La decisión*, 2021. Ph: Gustavo Lowry

SALA 4



Leo Núñez. *Lo recuerdo*, 2016-202.

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. El espectador que se sienta a la tradicional mesa de los domingos es captado por una cámara que lo ubica en el lugar de Mirtha Legrand. La obra recuerda los cuestionamientos situacionistas sobre la sociedad del espectáculo y el precepto de Andy Warhol sobre los cinco minutos de fama. Están presentes también en este apartado los videojuegos o videogames digitales que incluyen tanto al público adulto como infantil.

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. La máquina tiene la

particularidad de “recordar” las acciones de los espectadores del día anterior. Los textos que salen de ella mezclan los recordados y los presentes, los del día anterior y los actuales.

Bby Wacha, ilustradora independiente de nuestro país, trabaja en las redes sociales cuestionando estereotipos de género y etnicidad. 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, otro eje destacado de la exposición.

Artistas: Bby Wacha, Estanislao Florido, Lolo y Lauti, Rodolfo Marqués, Leo Núñez, Laura Palavecino, Pablo Peisino

Foyer: Diana Aisenberg

Escalera: Tadeo Muleiro

SOBRE LAS OBRAS: PALABRAS DE ARTISTAS

Manuel Aja Espil

¡Pandemia! es una pintura de gran formato sobre la pandemia del Covid 19 inspirada en la obra de Brueghel El Viejo. Comencé esta pintura a comienzos de la cuarentena en 2020. Cuando todavía no podía ir al taller me llevé a mi casa materiales para preparar la imprimación de la obra y de ahí en adelante, hasta el invierno del año siguiente, la trabajé intermitentemente. En un principio iba a ser una pintura que representara un sueño, sin embargo la obra fue acumulando contenido y terminó convirtiéndose en un relato laberíntico sobre la pandemia. Es una pintura de género en la que diferentes personajes de mi imaginario ponen en escena temas que nos conmueven en un tono satírico: el virus sars-cov-2, la historia, el arte, los territorios y el trasfondo frágil de nuestra sociedad.

Luis Fernando Benedit

Luis Benedit comienza a partir de 1977 la elaboración de una nueva serie de obras de talante conceptual basadas en los dibujos de uno de sus hijos, Tomás, de sólo cinco años. Las obras constan de tres elementos: el dibujo infantil, motivo de inspiración esencial y punto de partida de todo el proceso, su reelaboración proyectual como diseño y la concreción en un objeto volumétrico, que adquiere las características de un juguete infantil. Esta serie fue exhibida a comienzos de los años '80 en Los Ángeles, Nueva York y Tokio.

Fabián Bercic

Cuando realicé estas obras, pensé en la esencia vital y espiritual que tiene cada persona al nacer, cuánto de esto conservamos a lo largo de nuestras vidas y cuánto queda oculto, tapado o modificado por la educación y nuestro entorno social y cultural.

Valeria Calvo

Hamacas, toboganes, trepadores, pasamanos, calesitas, son algunos de los juegos que comencé utilizando para recrear mi visión sobre la mirada del niño, donde todo lo ve grande, colosal e inalcanzable, ahora reexperimentada desde la adultez. Cada uno de nosotros conserva en el recuerdo aquellas imágenes que lograron inmortalizar los gratos momentos de la niñez. Juegos, olores, colores, ciertos lugares que solíamos frecuentar. Desde la mirada adulta todo cuenta no sólo con la grandeza volumétrica con que la memoria atesoró, sino también con todo el significante que uno agrega a esos momentos vividos. El vacío y la austeridad del contexto de la obra indican una relación directa con el presente. Desde el hoy asomarnos al ayer. La analogía con el juego mismo. Usados por nosotros en un tiempo lejano. El objeto despojado de toda reminiscencia concreta, es una aproximación al recuerdo desde lo onírico. El recuerdo sobre la niñez con su eventual experiencia lúdica, y desde el proceso artístico. Un doble juego. Juego del juego.

María Silvia Corcuera

Este juguete representa mi ciudad, Buenos Aires. Al costado de ella hay una hamaca y abajo mi corazón, es la ciudad de mis afectos. En ella, a veces punzante, dolorosa, tenemos que hamacarnos con alegría para sobrevivir. Está contenida por un arco, que es el respaldo de una vieja silla que recuperé, del cual yo me cuelgo y me hamaco cotidianamente como todos los habitantes de nuestra querida ciudad.

Nicola Costantino

La serie 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. Las piezas, seductoras e inquietantes, resignifican la relación con el cuerpo especialmente con las partes más simbólicas del desarrollo sexual tanto del hombre como de la mujer explorando no solo su condición erótica y su explotación sino también conductas humanas de dominio y manipulación. A su vez, desde el discurso de la moda y la industria, la artista también hace tangible cómo el instinto de muerte, sus rituales y decodificación, se mantienen vigente en la cultura.

Valentín Demarco

¿Qué vínculos existen entre el estatus de la artesanía y las formas de producción y legitimación del arte contemporáneo?

A partir de una colección de elementos para el entrenamiento físico –realizada por el propio artista, inspirado en los motivos de la orfebrería gauchesca pampeana– dispuestos en fríos ordenamientos minimalistas, las piezas de la serie GHP proponen una reflexión en torno al trabajo y el tiempo; acerca de los modos en que se opera sobre la materia y el cuerpo, y el valor simbólico que le asignamos a estos procesos.

Manuel Espinosa

En 1984 Espinosa fue convocado para participar de la exposición “El juguete”, una muestra colectiva que convocó a reconocidos artistas a realizar juguetes que fueron expuestos en una de las sedes del Museo Municipal de Arte Juan Carlos Castagnino de Mar del Plata. Espinosa realizó El juego de la Matusa, una obra compuesta por piezas de acrílico amarillas, azules, rojas y verdes. Propone un juego de encastre, donde la superposición y la transparencia del material transforman los colores y generan nuevas formas, sin que sea posible determinar dónde empieza y termina cada pieza. El juego consiste en articular las piezas y combinar los colores y formas. En cada participación se crea una nueva obra, el participante puede organizar las unidades

siguiendo el lineamiento del artista o crear un ordenamiento propio. El concepto de espectador tradicional, de contemplador pasivo, se quiebra y éste pasa a ser coautor de la obra.

Silvio Fischbein

La urbanidad es la única representación de lo sublime que hemos podido rescatar desde el fin de la modernidad. Sabemos que la naturaleza nunca ha sido ajena a la mano del hombre, sabemos que todo remite a lo colectivo. Sabemos - y estamos convencidos - de que la máxima ficción de ese encuentro es la ciudad con sus vicios y virtudes.

Estanislao Florido

Cartonero es un proyecto que se inicia en el año 2006 y nos presentaba en clave de videojuego, las vicisitudes de un joven cartonero post crisis del 2001. Más de 10 años después, Cartonero II, retoma al mismo personaje en un nuevo contexto de crisis socio-económica. La obra sigue utilizando a la ciudad de Buenos Aires como escenario principal y deja en evidencia las variadas y asimétricas transformaciones que sufrió en los últimos años, también introduce nuevos personajes como vendedores ambulantes, manifestantes, emprendedores, etc, que van acompañando a la familia cartonera en los desafíos en su jornada diaria. La interrelación entre dos obras de distintas temporalidades, da cuenta de distintos tópicos recurrentes en la obra del artista como el tiempo, la crisis, el humor, la ciudad, etc.

Rosana Fuertes

La obra de Fuertes presenta un amplio imaginario de referencias en donde confluyen tanto una aproximación kitsch como una reflexión crítica que subvierte las primeras lecturas formales. En sus piezas se puede entrever el uso del lenguaje pop, pero a través de técnicas manuales, de una miniaturización y reconfiguración del soporte y de una paleta particular de colores que incitan un estilo

doméstico, incluso escolar, que apela también a una estética complaciente y decorativa. Sin embargo, la artista hace uso de elementos y figuras que, si bien permiten una lectura literal, se reconfiguran gracias a los detalles iconográficos que se yuxtaponen generando así una sutil pero inquietante revisión de los contextos cotidianos.

Marcela Gásperi

El juego como el arte son movimientos, un vaivén sin un comienzo ni un fin, dado este concepto la permanencia estaría en lo fugitivo, en aquello que no podemos alcanzar con nuestra razón. En ese movimiento hay un devenir de transformaciones figuras en fondos y fondos en figuras. El acontecer queda abierto a la sorpresa del encuentro con lo inesperado. No hay una meta solo incertidumbre, asombro en la unidad de la diversidad que devela solo posibilidades de imágenes y sensaciones. El sentido está en la elección que el espectador quiera tomar y así comienza el juego de jugar a ocurrir, jugar a crear, jugar a jugar.

Jazmín Giordano

Mi práctica se sitúa en la intersección entre pintura, video e instalación y el interés está en los espacios de difusión de arquetipos tradicionales y lugares comunes que atraviesan la cultura "occidental y cristiana". Trabajo la caracterización y apropiación de la imagen publicitaria y de esta forma abordo en cada serie de obras, distintas problemáticas alrededor de la estandarización estereotipada pop de la imagen vinculada al modelo aspiracional de las clases medias.

Nora Iniesta

Las obras corresponden a una serie realizada sobre tableros del juego de ajedrez o del juego de damas. Surgen a partir de una invitación que le hiciese el Centro Cultural Recoleta a participar de una muestra colectiva dedicada a los chicos cuyo título era JUGUETES, año 2001. Lo lúdico, siempre presente en su obra, le permite a la artista servirse de elementos

creados para otro uso a la realización de sus obras. De este modo logra cobrir protagonismo un lenguaje descontracturado donde el texto y el lenguaje escrito se incorporan a ellas siendo parte de ese disfrute por el juego.

Lolo y Lauti

Instalación interactiva que permite a la audiencia ocupar el lugar de Mirtha Legrand en la cabecera de su mesa.

Jorge Macchi

Platz es la tabla de un típico subibaja, con sus asientos, agarraderas y colores, pero que está fragmentada y sus fragmentos están unidos por bisagras. De esta manera la tabla se transforma en un zig zag. La tabla que originalmente se balanceaba sobre un punto de apoyo ahora está sobre piso, fragmentada y quieta, aunque con la posibilidad de cambiar de forma permanentemente.

Julián Manzelli (Chu)

(extracto del texto de la muestra UMBRAL por Lucas Marín)

El gesto, el trazo, el cuerpo y el territorio son instancias de una vida que fluye, no solo en nosotros, sino en un entrecruzamiento permanente con otros y con lo otro. Al transformar los límites pre-establecidos, las fronteras creadas por la razón occidental, se expande un nuevo mundo lleno de incertidumbre y de posibilidades. Con esa incerteza trabajan los artistas, en un cruce constante entre dimensiones a la manera de los chamanes o del juego de los niños. La obra es el laboratorio de esa exploración permanente de un entre-medio, de un intersticio siempre nuevo entre zonas o aspectos que parecían fijos y cerrados. La obra de Julián Manzelli (Chu) refleja este serio juego, donde sus objetos no tienen un referente determinado y se mantienen en una instancia intermedia entre el diseño, la escultura y el objeto abriendo lecturas que van desde lo científico (por momentos la ciencia ficción) hasta el mundo de los juguetes. El refinamiento de su acabado tiene como punto de partida

el círculo y su multiplicidad morfológica. La insistencia obsesiva en torno a esta forma ha creado un despliegue que va de las dos dimensiones a lo tridimensional en una progresión geométrica que tiene pequeños desvíos que reformulan el esquema de origen. La repetición de este gesto se ha vuelto un motor en sí mismo, un juego y una fórmula que construye en torno suyo un laboratorio inacabado e infinito.

Matilde Marín

Torres, Alfredo. "Del juego de mano, de otros juegos", Montevideo, 1999.

La celebración, otra vez un juego, otra vez un ritual, se produce a través de un artificio sorprendentemente cercano al ilusionismo. Una delgada cuerda se enlaza entre las dos manos. Luego, con movimientos elusivos, teje y desteje urdimbres de maravilla. A quien observa, le resulta imposible capturar las instancias del encantamiento. Ni siquiera los momentos sustraídos por el registro fotográfico logran desenmascarar; apenas ofrecen secuencias igualmente sorprendentes. Esencialmente, no importa la disección del hechizo, lo que importa es la seducción del juego manual, los prodigios que despliega. La celebración no intenta verificar una hipótesis matemática, juega con el misterio, amaga la imposible posibilidad de revelarlo y, resignada, sabiamente, lo preserva. Prefiere, otra vez, otro juego, el ejercicio lúdico de la emergencia poética.

Hernán Marina

Las figuras de Marina, solitarias siluetas de gimnastas o clavadistas, no solo retratan un momento de tensión ante el gesto corporal sino que también acusan una reflexión sobre la masculinidad en el contexto contemporáneo. Se trata de cuerpos perfectos que aluden al canon occidental, al culto griego del cuerpo masculino, que en este caso se suspenden impolutos sobre el vacío. Aunado a esta condición, la sencillez de la línea, del contorno y el neón blanco que le otorga mayor pulcritud,

configuran ese estado de concentración y ensimismamiento de los personajes y a su vez, es una manifestación de una masculinidad actual puesta en vilo.

Rodolfo Marqués

Estos videojuegos son una fusión de juegos reales (todos de la primera generación de videojuegos portátiles de las décadas de 1980/90) adaptados en su forma y gráficas a las ideas y problemas con los cuales me encontraba debatiendo en el momento de su producción. Las técnicas utilizadas remiten a la imaginería religiosa. Las piezas fueron talladas en madera con gubias y formones en mi taller con una terminación de escayola policromada al óleo. Las pinturas que cumplen la función de pantallas, así como los bajorrelieves, están pintados a la ténpera. Rescato este formato de videojuegos porque en ellos se encuentra la mediación entre la idea y la forma ergonómica que debe tener el arte como herramienta.

Una cronología en tiempo y forma de la experiencia del videojuego - Arcades, videojuegos portátiles y sistemas de entretenimiento

Las máquinas de arcade solían ser negras y encontrarse en locales de la costa atlántica. Durante el día podía divisarse cuáles eran los locales que a la noche se colmarían de jugadores. La media pedía 25 centavos por cada ficha que otorgaba el derecho de un juego o continúe como se podía ver en el conteo provocador. Existían otros locales, más oscuros, donde la ficha valía 10 centavos. Esto era indicio de juegos viejos como el moon patrol, kung fu, 1943 o arkanoid, así como también indicaba una zona espesa de transitar, un ambiente viciado y peligroso. Las cabinas de estos arcades, normalmente de madera aglomerada con melamina, repetían su cobertura negra en la cual sobresalían las gráficas estandarizadas de la marca que las distribuía. Seguramente esta idea de oscurecer

las carcasas era para dar énfasis a las pantallas de rayos catódicos que entregaban (a 220 V) los colores saturados que se depositaban en la retina sin interferencias. Los controles eran generalmente una palanca de acero con terminación de bolilla negra de plástico y una botonera de colores primarios a la izquierda. La situación lumínica de estos locales era perturbadora, la poca o nula iluminación del ambiente donde se alojaban estos acorazados contrastaba eléctricamente con las pantallas que ofrecían un destello en diagonal hacia las caras de los jugadores. Hundidas detrás de vidrios espesos y densos, disparaban una señal, un busca huellas hacia la última parte del ojo.

Diferente era el caso de los videojuegos portátiles de primera generación, pequeños objetos de plástico duro moldeado que entronaba una pantalla de cristal líquido. Ahora se podía jugar en cualquier momento y lugar. Sus fondos eran fijos, escenarios desiertos, cuerpos desmembrados, construcciones fantasmas. Al presionar el botón power (el cual estaba al resguardo con el fin de prever un posible encendido no deseado) las escenas inconclusas cobraban sentido a través del negro cristal líquido. Las posiciones de estas formas electrónicas eran siempre las mismas, variaba el orden en que se sucedían conformando esto el relato de cada vida, eran máquinas precisas de repetición de comandos, una sucesión inagotable de combinaciones cronometradas. Es por esto que no resulta extraño que estos videojuegos, junto a su versión multifacética (el reloj pulsera con juego), se comercializaran en relojerías.

Con la llegada de los sistemas de entretenimiento, la manera de relacionarse con los juegos estará mediada siempre por la misma interfaz. El tiempo invertido en el antiguo local de arcades (con sus mesas de pool y la hipnótica pérdida de la catarata de fichas) ahora se traslada a la propia casa con las

consolas hogareñas conectadas al televisor del living. Los comandos, la forma en que presionamos los botones y los colores y sonidos producidos por los juegos de ahora en más dependerán del objeto al cual le cargamos el cartucho (luego serán cds, dvds, etc.). La jugabilidad de las consolas reside en una universalización de la experiencia sensorial, utilizando un mismo control o teclas para diferentes funciones dependiendo el juego. La razón de este cambio se debió a una industria cada vez más preocupada en el rédito económico que en la relación jugador-juego; una misma consola podrá ejecutar diferentes programas amoldando su finalidad a las prestaciones que dicho sistema soporte y se buscará la compatibilidad con otras plataformas.

Contextos e hipertextos en cada objeto seleccionado para esta exposición:

La historia del huevo del capitalismo se remonta al primer hombre, que robando el huevo de un dinosaurio para su usufructo, toma posesión de este objeto hasta la actualidad, donde los obreros muertos en una construcción no supervisada de su empresa constructora despiertan en formas de zombies que recuerdan este hecho iniciático del estado mercantil y deciden volver a intentar repartir el huevo (la acronología de humanos en el tiempo de los dinosaurios es de un imaginario popular de los videojuegos, juéguese prehistorik).

Barco para el Riachuelo es un modelo posible para navegar el río a partir de una conjunción de sistemas de flotación comúnmente utilizados por los inmigrantes balseros, adaptado a la realidad aún no definitiva de las aguas divisorias.

La mecánica del conurbano revenger es necesaria. Esta maquinaria de urbanización desde las afueras hacia el centro necesita de un mantenimiento, teniendo en cuenta que su

carcasa original proviene de una estanciera. Para ello se utiliza un repertorio de instalaciones y cuadrillas de hombres especializados en el correcto funcionamiento. En su fabricación cada pieza es creada por torneros y herreros barriales que, variando sus diseños, otorgan a cada unidad una singularidad estética y funcional.

Tadeo Muleiro

La obra de Tadeo Muleiro se sumerge en el delicado desafío de cruzar la exuberancia formal de ciertas culturas nativas ancestrales y las exigencias conceptuales del arte contemporáneo. Su obra pone en escena seres que han creado una nueva mitología, dan curso a su mundo y lo transforman. A través de esculturas blandas, objetos, pinturas, video y performance, Tadeo construye formas que entrelazan imágenes arquetípicas de diversas culturas para construir un universo lúdico propio. La obra Seres del viento está compuesta por una serie de cometas intervenidos con pintura en los cuales el artista integra imágenes y símbolos de diversas culturas originarias de Latinoamérica entre las que se encuentran la cultura Moche y Chavín del Perú y la cultura de La Aguada del Norte de Argentina.

Leo Núñez

Lo recuerdo son las primeras palabras del cuento ficcional “Funes el memorioso” de Borges. Irineo Funes: un joven con una memoria prodigiosa, recordaba con detalle cada preciso instante, cada imagen, cada sensación y podía evocarla sin pasar por alto ningún detalle: le llevaba un día recordar con exactitud un día.

La obra posee una máquina de escribir que tiene memoria, que puede recordar. Los espectadores interactúan con la máquina que recuerda las acciones de todos los espectadores del día anterior. Los textos escritos se mezclan, vinculando los espectadores de ayer y de hoy, y estos últimos, con los de mañana.

Ariadna Pastorini

Esta pieza formó parte de una instalación Planeta Pastorini, realizada para la galería Braga Menéndez Arte, en el año 2008. Trataba de un planeta en ebullición, una instalación textil donde visualmente era como un rompecabezas. Piezas de diferentes tamaños, telas que se comían a juguetes todo en un paisajismo de formas que hablaban a los visitantes cuando pasaban a su lado, se movían y dejaban visualizar animales inflados.

Belén Romero Gunset

En el 2019, Belén Romero Gunset fue invitada a realizar una obra en la Escuela Secundaria Liliana Maresca (Villa Fiorito, Buenos Aires) en el marco del programa Arte y Territorio de Espacio Tucumán. Allí y durante 3 meses trabajó en “Dinámica Monstruosa” junto a alumnos de 3er año, el resultado fueron 14 monstruos cada uno con su propia historia personal llena de aspectos problemáticos. En la escuela quedó a disposición de los alumnos y docentes la primera serie de estos personajes junto sus fichas, las cuales incluyen claves de sus biografías y personalidades, así también como posibles estrategias ante sus problemas. Durante la cuarentena, Belén realizó 3 encuentros por Zoom, que luego fueron retransmitidos por YouTube, donde la audiencia participó activamente en los chats.

Esta es una obra en constante proceso, donde cada encuentro con el público se nutren y modifican las vidas de estos 14 personajes. La intención de la artista con esta obra fue la de comprobar en el campo de su sistema filosófico, compuesto por conjuntos de ideas fluidas representadas por colores y formas que: “La Potencia de lo verde deforme se encuentra en lo colectivo”.

Elsa Soibelman

Luego de un viaje a New York en pleno auge del Pop, regresé a Buenos Aires, imbuida por

esa manifestación estética y quise darle un carácter pop argentino a mi obra. Fue entonces que tomé a los próceres de la argentinidad. Los representados de la Primera Junta de Gobierno de 1810 en la pintura son en orden, los siguientes:

Arriba, de izquierda a derecha: Manuel Alberti, Juan Larrea, Juan José Paso, Juan José Castelli

Abajo, de izquierda a derecha: Manuel Belgrano, Domingo Matheu, Miguel de Azcuénaga, Mariano Moreno, Cornelio de Saavedra



Rodolfo Marqués. *Barco para el Riachuelo*, 2013

ARTE EN JUEGO



ARTE EN JUEGO | FUNDACIÓN PROA

SÁBADO 18 DE DICIEMBRE 2021 | MARZO 2022

Idea y proyecto: Fundación Proa

Curaduría: Rodrigo Alonso

Auspicia: Tenaris - Ternium

Coordinación general: Mayra Nicole Zolezzi - Jenniffer Zapata García

Diseño de imagen: Julián Rigaud - Guillermo Goldschimidt

Diseño expositivo: Pablo Zaefferer

Iluminación: Jorge Pastorino



Prensa y difusión: Maite Paramio - Ananda Rigoni Aller

Educación: Noemí Aira - Rosario García Martínez - Camila Villarruel

Educadoras: Sonia Gugolj - Melina Herrero - Pilar Victorio

Equipo de montaje: Florencia Cassini - Santiago Contin - Francisco Donnerstag - Renzo Longobucco - Santiago Migliavacca - Federico Monlao Girerd - Leonardo Toresin Nichio - David Domingo Pontoriero Nahuel Troncoso





Producción general: Acute Art - Fundación Proa

Curaduría: Daniel Birnbaum - Solana Chehtman

Coordinación técnica: Guillermo Goldschmidt - Mayra Nicole Zolezzi

Auspiciantes: Tenaris - Techint

15 de enero - Marzo, 2022

Acute Art es una plataforma que ofrece experiencias de realidad aumentada y se llevará a cabo en el espacio público del barrio de La Boca durante los meses de enero, febrero y marzo de 2022. Pensado exclusivamente como una propuesta al aire libre para la vereda, el río y alrededores de la Fundación junto con obras escondidas en espacios interiores de Proa.

Acute Art propone experimentar piezas de artistas internacionales a través de dispositivos digitales. Colabora con los principales artistas contemporáneos del mundo, proporcionándoles acceso a tecnologías de vanguardia que les permiten trasladar su visión creativa a nuevos medios digitales, a través de realidad aumentada.

El conjunto de 10 obras en realidad aumentada, emplazado en su gran mayoría en el espacio público de la Fundación durante el periodo estival (enero-marzo, 2022), 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 Caminito, el Riachuelo, el traspordador, la vereda y el frente de la Fundación, modificando el paisaje del barrio de La Boca.

Es nuestro objetivo impulsar e incrementar el flujo de personas que visitan al barrio de La Boca y fomentar el vínculo del público especializado y el espontáneo con las nuevas tecnologías y el arte contemporáneo a partir de un evento masivo que se desarrolla en el espacio exterior de la Fundación, convocado por grandes medios de difusión (televisivos, prensa gráfica y digital)

Artistas: KAWS, Olafur Eliasson, Julie Curtiss, Tomas Saraceno, Lu Yang, Koo Jeong A y Nina Chanel.



Tomás Saraceno, *Maratus speciosus*, Webs of Life series, 2020, augmented reality. Courtesy: Tomás Saraceno and Acute Art.