

PAC-ART

DE

**NATALIA
CARMINATI**

ÍNDICE

BIOGRAFÍA	6 - 7
APORTACIÓN DE LA OBRA	10 - 11
DOCUMENTACIÓN GRÁFICA	12 - 32
SELECCIÓN DE ARTÍCULOS PUBLICADOS	33 - 38
HISTORIAL DE CATÁLOGOS	39 - 41
CONTACTO	43





BIO

NATALIA CARMINATI

Buenos Aires, Argentina 1982. Vive y trabaja en Barcelona como artista residente en La Escocesa – Fábrica de creación analógica.

Su trabajo se centra en el desarrollo de proyectos multidisciplinares que exploran la naturaleza de la percepción y la forma en que decodificamos nuestro entorno. Así, Carminati investiga cómo los mecanismos de desterritorialización, privatización e invisibilización operan y configuran la realidad generando nociones de lo Normal. Su trabajo se preocupa por identificar esos espacios de normalización tanto físicos como mentales que funcionan amaestrando y anestesiando nuestra percepción. Por tanto, el desarrollo conceptual de sus proyectos atraviesa temas tan diversos y a la vez tan hermanos como descolonización y sostenibilidad, así como la estructura social del tiempo y toda forma de realidad donde anide el poder y el control social y cultural.

Sus proyectos se materializan en la creación de dispositivos multisensoriales que buscan activar nuestros procesos perceptuales. Estos dispositivos se construyen desde un lenguaje híbrido que conjuga instalación, vídeo, videojuego, experimentación sonora, pintura y escultura así como también happening y performance. La obra interpela a la memoria histórica, el apropiacionismo y al lenguaje cotidiano para trabajar con elementos capaces de generar un vínculo. Este vínculo se convierte en un activador de estímulos, una posibilidad de experiencia, un punto de encuentro y tensión desde donde dialogar con el público. Las obras son un acto de transformación, reconstrucción, resignificación y reconfiguración de la realidad que nos invitan a relacionarnos con nuestro entorno con una mirada o mente diferente.

Natalia Carminati realiza sus estudios en bellas artes en The Art Students League of New York (EE. UU). En 2009, trabaja como asistente del escultor cubano Florencio Gelabert en Chashama Art Studios y el pintor americano Knox Martin en su estudio privado en Manhattan, Nueva York. En 2010 se instala en Barcelona para estudiar en Escola Massana con la tutoría del escultor Gabriel.

En 2021, ha sido invitada a presentar la performance *Un Altre dia Diví* dirigida por Ferrán Utzet y comisariada por Enric Puig Punyet en el marco del GREC Festival en el Museo Picasso. Participará asimismo del primer encuentro de arte y ecología programado por La Escocesa como mediadora de la mesa redonda: Ecofeminismo y soberanía alimentaria: vías emancipatorias al modelo agroalimentario global con la investigadora y activista Silvia Papuccio de Vidal. La Escocesa le concede la beca para investigación y experimentación por el proyecto Trabajadoras Anónimas que desarrollará junto a Juan David Galindo. Presenta su performance *Sand Walk* en colaboración con Laura Llanelli comisariada por Marco Tondello en L'Estruch, Sabadell. Participa del festival *Recreant Ruïnes* con su proyecto *Cueva del Inframundo* en La Escocesa. Gestiona desde el 2020 el proyecto *CO-nsultori* de La Escocesa junto a Marina Ribot Pallicer, Rosa Lendinez y Luna Acosta que ha sido invitado a conversaciones abiertas por La PAAC y Can Felipa por su servicio a comunidad artística de Barcelona.

En 2020, la Generalitat de Catalunya le concede la beca para la investigación e innovación en las artes por su proyecto *Super Mario Corn* que trabaja en la intersección entre la biotecnología, la teoría poscolonial, el ecofeminismo y la soberanía alimentaria. Participó de la performance *Un Altre dia Diví* junto a Llapispanc y Lucia Lereñdegui presentada en el *Born CCM* en el marco del GREC Festival, *Creació i Museus*. Fue invitada por el programa *BAIR*, *Belgrade Artist In Residence* para realizar una residencia de investigación y creación, en la que desarrolla la performance *Allpa Munay*,

Tierra Querida (quechua) presentada en Ostavinska Galerija. En su último viaje a Buenos Aires realiza la acción pública Patenting Life que presenta frente a las oficinas centrales de Bayer-Montsanto ubicadas en la Capital Federal. Participó de la exposición colectiva Art Emergent Sabadell que se expuso en la Academia de Bellas Artes de Sabadell. La Escocesa le concede una residencia de estudio a desarrollar desde marzo 2020 a mayo 2022.

En 2019, realizó su exposición individual #smartnature comisariada por Escalera de Incendios en el marco de LOOP City Screen. Participó del festival Kronos Art Barcelona en Arts Sant Mònica con su obra Pac-Art expuesta junto a obras de artistas como Jaume Plensa. Presentó la performance Killing Screen comisariada por Margot Cuevas y Gabriel Virgilio para el programa Affinity de Tangent Projects. Expuso su proyecto individual Happy Seeds comisariadpo por Alexandra García y Àlvar Calvet en La Trastera, Port Segur de Calafell. Realizó una residencia de comisariada por Alba Refulgente y Gara Bm, en la Casa de Cultura de Sant Cugat creación en Konvent Zero con la que presentó la performance Sand Walk en el Open Friday de Konvent, Berga. Participó de la exposición colectiva NegOcio del Vallés. Ha participado en diversas exposiciones colectivas en Piramidón Centre D'Art Contemporani durante sus dos años de residencia en el centro.

En 2018, es invitada por el Festival Internacional de Animación de Stuttgart para exponer su proyecto Pac-Art en el Kunstmuseum Stuttgart donde tiene una gran acogida tanto del público como de la prensa. Participa de la exposición colectiva NegOcio junto a obra de Yoko Ono y Brenda Romero en el Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante. Realiza su exposición individual Se Picarán, Banderillarán y Serán Muertos comisariada por Gisela Chillida y Jordi Garrido para el Espai Angram de la Revista Mirall. Participa también del festival The Exploding Fest comisariada por The Good Good con su obra It's All True en Fabra i Coats realizando también trabajos de comunicación audiovisual para la difusión del festival. Su vídeo Substantial Equivalence es pre-seleccionado en el premio LOOP Discover Award recibiendo un gran apoyo y número de visualizaciones en su canal online. Realiza su tercer proyecto en residencia en Fabra i Coats - Fábrica de creació donde comienza su investigación para el proyecto Sand Walk, una performance sonora creada para internet en vivo tutorizada por la comisaria Alexandra Laudo. Participa del festival de artes escénicas Bacanal Sálmon como parte de una colaboración entre Fabra i Coats y El Graner.

En 2017, realiza su exposición individual Cadena Alimentaria comisariada por Escalera de Incendios para el Young Gallery Weekend. Participa de la exposición colectiva The Little Match Girl comisariada por Marc Trensig y Alessandra Biscaro para Hans&Fritz Contemporary con la obra Pac-Art. Participa del Swab Ephemeral Program comisariado por Carolina Diez-Cascón para Swab Contemporary Art Fair Barcelona junto a Eva Fàbregas, annna Gartcía Pineda, Simon Heusser y Miwako Kurashima. También expone su obra Pac-Art como proyecto invitado por Young Gallery Weekend dentro de las propuestas de la semana de ARCO para Hybrid Fair Madrid. Participa también del ciclo de acciones efímeras en Canòdrom para Sónar+D. Gestiona el proyecto Una Cantidad Considerable de trabajo junto a Helenna Vinent, Joan Pallé, Roc Domingo y Júlia Salvador.

En 2016, participa de la performance Cua de Gall comisariada por Food Cultura para el programa MACBAesviu del Museu d'Art Contemporani de Barcelona. En 2015, realiza la instalación Sincretismo Navideño junto a acciones de Efrén Alvarez y Victor Jaenada para Escalera de Incendios. En 2014, expone su primer proyecto individual Festividad-Masacre comisariado por Daniel Gasol y por el cual es entrevistada por el comisario y articulista Andrés Hispano.



▲ Pac-Art, 2018. Vista de la instalación en el Kunstmuseum Stuttgart, Gamezone ITFS '18.



PAC-ART, 2016

[instalación interactiva multimedia]

Pac-Art es una instalación interactiva multimedia que funciona como reflejo del individualismo que impera en la sociedad contemporánea. A la vez, activa las dinámicas de un sistema que incuba la competencia como una necesidad ontológica del ser humano.

Por un lado, *Pac-Art* se apropia de la obra *Saturno* de Goya como ícono de la avidez de poder que gobierna nuestras relaciones. Las dos versiones al óleo del *Saturno* en los paneles laterales de *Pac-Art* se fundamentan en la teoría de que, originalmente, Goya pintó a *Saturno* con su pene erecto. La serie negra de Goya fue pintada en la Quinta de Sordo, en su casa particular, donde no tenían el propósito de ser vistas por el público. Sin embargo, cuando estas obras se transfieren del muro al lienzo con el fin de ser expuestas ante un público masivo y diverso como el que convoca el Museo del Prado, se cree que el restaurador Salvador Martínez Cubells oculta este detalle. Esta mirada original y negra de Goya nos enfrenta a la más profunda miseria del ser humano esclavo del poder. A la vez, remite a la mitología clásica y a la historia del arte inmortalizando esta lucha por el poder como parte de la esencia humana a través de los tiempos.

Decodificado en lenguaje contemporáneo, *Pac-Art* versiona al histórico videojuego *Pac-Man* transformándolo en un artista que tiene que huir de fantasma-artistas que amenazan su vida. Sin embargo, *Pac-Art* puede ganar puntos devorando a estos fantasma-artistas con el poder de las típicas píldoras de arte barcelonesas. También conseguirá puntos devorando icónicas obras del mercado del arte como *Latas de sopa Campbell* (Warhol), *Perro Globo* (Koons) o *Flor Arco Iris* (Murakami) que aparecen intermitentemente en cada nivel. El objetivo de *Pac-Art* es devorar tantos fantasma-artistas, píldoras de arte y obras de arte como sea posible para acumular puntos y ganar. El participante que llegue al séptimo y último nivel podrá devorar la obra más valiosa del videojuego, *Barbecue Pit* de Homero Simpson. Esta obra resultado de un fracasado intento de Homero de construir unna barbacoa, lo convierte en un elogiado artista que termina exponiendo el Louvre. Cuando *Pac-Art* devora esta obra, se activa una versión de la mítica killing screen de *Pac-Man* que hará colapsar el mundo del arte contemporáneo.

Pac-Art utiliza el videojuego como herramienta de reflexión social, razón por la cual abre un diálogo con todo el público. La participación espontánea activa la obra a la vez que constituye una constante reafirmación del concepto que explora. Los participantes entran en una competencia contra otros jugadores y hasta contra sí mismos ya que el puntaje obtenido se registra en un highscore de los 10 mejores. Así, la instalación crea una analogía de la realidad; un espacio-tiempo definido por sus propias reglas y condiciones en el que, al final de cuentas, todos jugamos. Por otro lado, el formato expositivo de *Pac-Art* convoca a un campeonato formal con una entrega de premio al ganador que obtenga el mejor puntaje. El premio es un detonante que nos invita a reflexionar sobre el verdadero sentido de la voraz competencia, el régimen del premio y la lógica del ganador que definen nuestra realidad.

La obra *Pac-Art* ha sido expuesta junto a obras de artistas internacionales como Yoko Ono, Brenda Romero y Jaume Plensa formando parte proyectos curatoriales en festivales internacionales como ITFS International Trickfilm Festival Stuttgart donde fue invitada como proyecto internacional para ser exhibida en Kunstmuseum Stuttgart. Ha participado del primer programa Ephemeral curado por Carolina Diez-Cascón en Swab Barcelona Art Fair, así como en Hybrid Fair Madrid en el marco de la semana de ARCO como proyecto invitado por Young Gallery Weekend. Ha participado de exposiciones colectivas en centros de arte como Arts Santa Mònica, Casa de la Cultura de Sant Cugat del Vallés, Centro Cultural Las

Cigarreras Alicante y galerías como Hans&Frits Contemporary recibiendo una gran acogida del público en los diversos formatos expositivos que han propuesto las exposiciones. Asimismo, ha sido igualmente valorada por críticos de arte como Teresa Sesé (El País), Roberta Bosco (La Vanguardia) y Denis Scheck presentándola en su programa cultural Kunscht (Alemania). Elogiada por Ulrike Groos en la gala de inauguración de ITFS 2019 y referenciada en Purling London (Inglaterra), Forme Uniche (Italia), Bcn Cultura, TV3 alacarta, Tendencias TV, 2BeGood, Arteinformado y diario de Alicante entre otros.

Pac-Art crea un diálogo entre mitología clásica, historia del arte y arte contemporáneo utilizando el videojuego para acercar este diálogo al público general. Así, la obra traza un puente entre pasado y presente que entiende la universalidad de las obras clásicas, su capacidad de resonar en consonancia con lenguajes visuales actuales y su relevancia para entender problemáticas de nuestra sociedad contemporánea. Por estas razones y las anteriormente descritas, sería un honor que esta obra formara parte de la colección del Museu Nacional d'Art de Catalunya.



^ *Pac-Art*, 2018. Detalle de la instalación junto a la escultura La Nuit-Die Nacht-La noche en el Kunstmuseum Stuttgart, Alemania.

PAC-ART

< La máquina recreativa >

Máquina: máquina arcade hecha a mano diseñada y construída en base a modelos arcade originales.
Materiales: paneles de dm, aluminio, pvc, aerosol, metacrilato, t-moulding, panel led, altavoces 4w, joystick arcade, monitor Dell.

Pinturas laterales: óleo sobre paneles de dm.

Puerta y panel central: vinilos adhesivos laminados.

Videojuego: Pac-Art fue programado en Unity 3d. Conexión desde ordenador HP.

Medidas: 175 x 65 x 75 cm (máquina) / 175 x 190 x 220 cm (instalación)



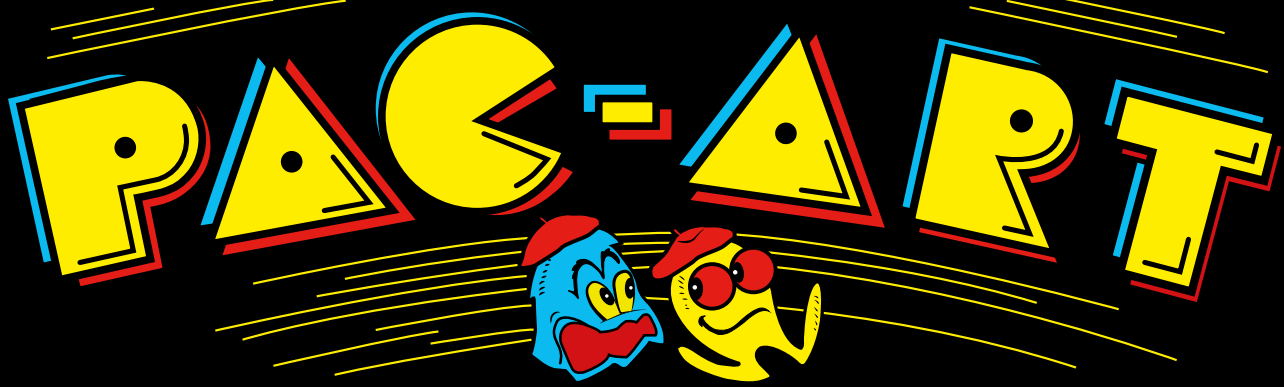
^ Pac-Art, 2016. Vista de los paneles laterales. Óleo sobre panel de dm.



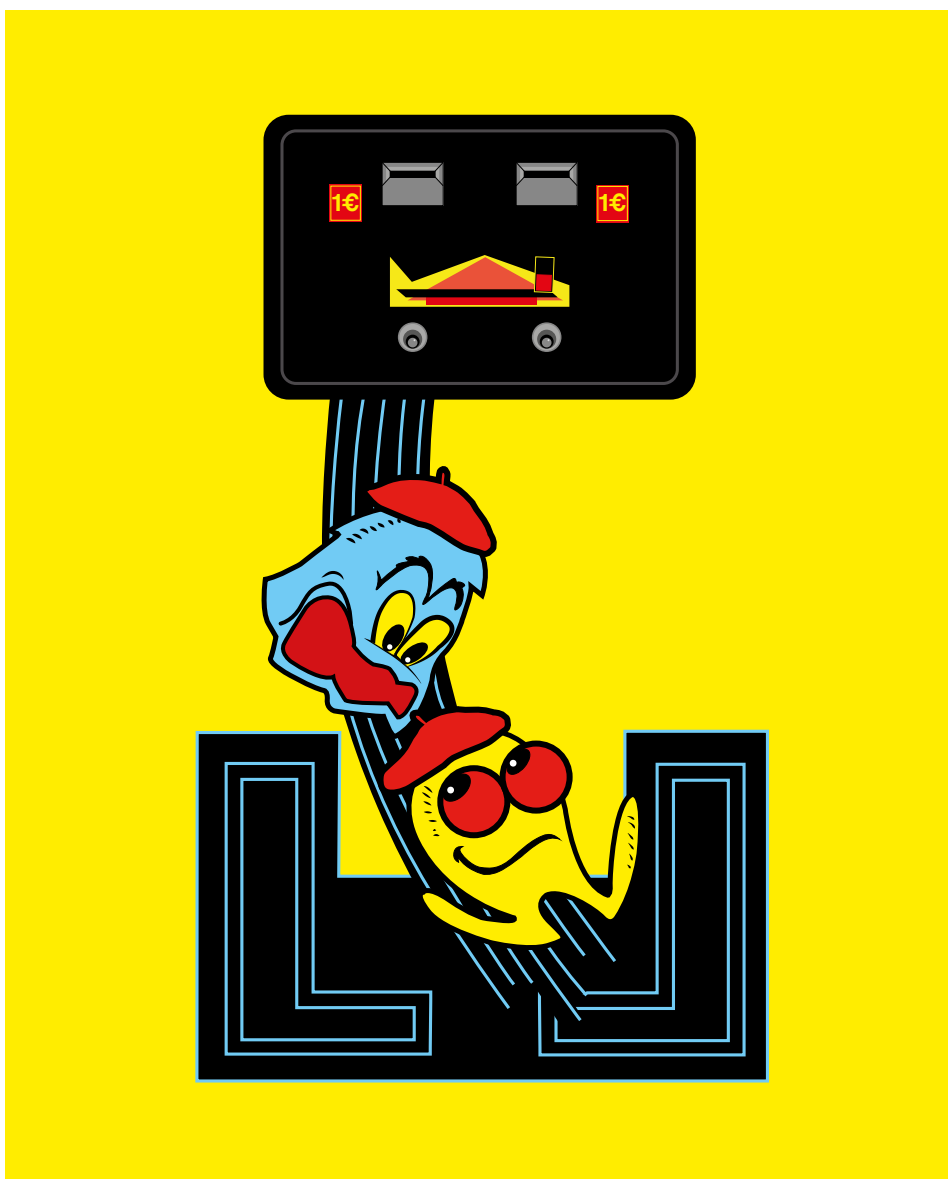
▲ Pac-Art, 2016. Vista de la marquesina

Pac-Art, 2016. Vista del panel central ▼

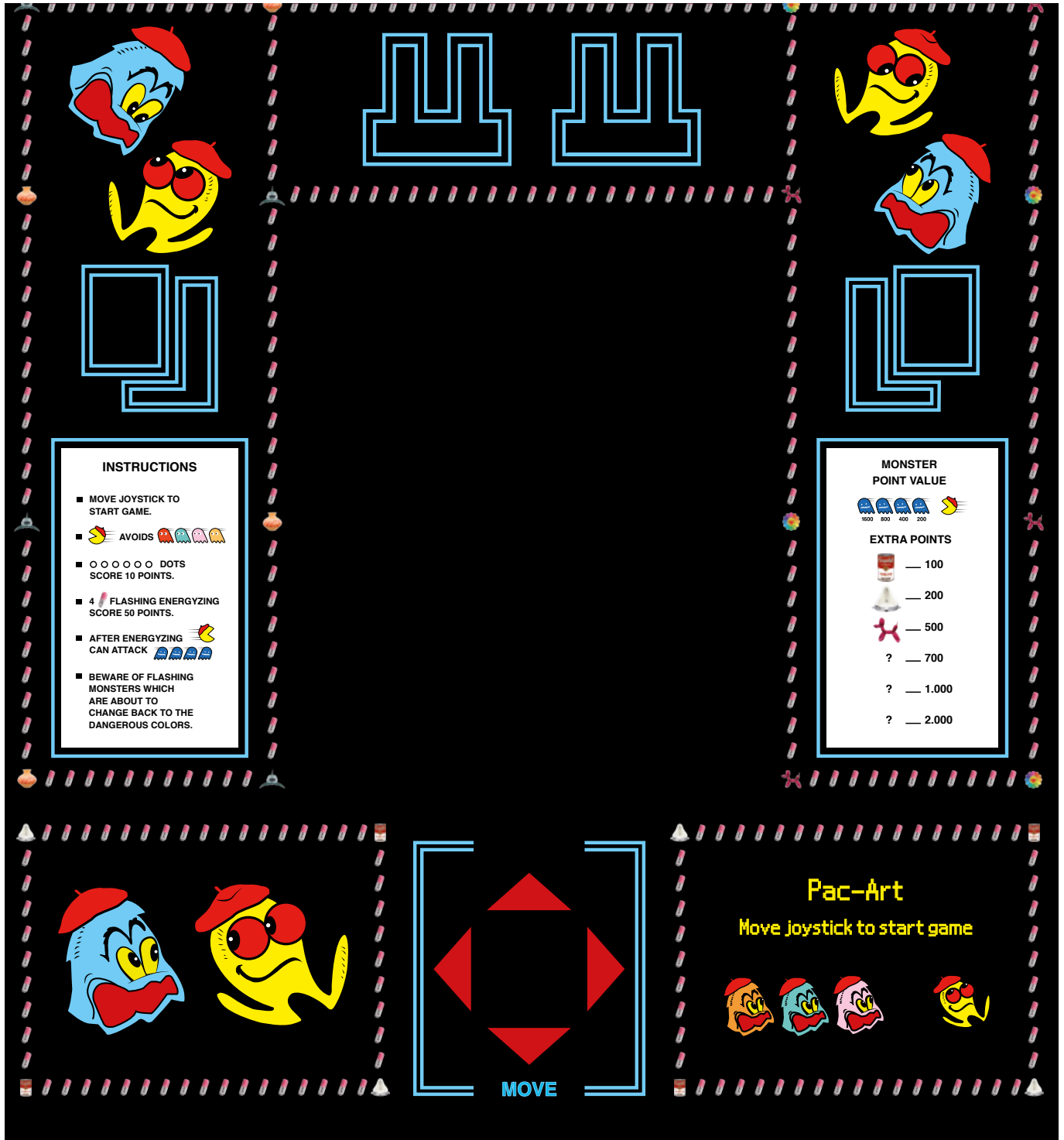




▲ Diseño para la marquesina



▲ Diseño para el vinilo de la puerta



^ Diseño para el vinilo del panel central

PAC-ART < El videojuego >



100



"Latas de sopa Campbell"
Andy Warhol



300



"La Fuente"
Marcel Duchamp



500



"Perro Globo"
Jeff Koons



700



"Flor Arco Iris"
Takashi Murakami



1000



"Urna Coca-Cola"
Ai Wei Wei



2000



"La imposibilidad física de la muerte en la mente de algo vivo"
Damien Hirst



3000



"Mamá y el arte de papá"
Homer Simpson

TUP HIGH-SCORE
00 10000

PAC-ART

1 PLAYER

PAC-ART by Natalia Carminati
was created based on the video game
Pac-Man (TM & © 1980 1993 NAMCO LTD).

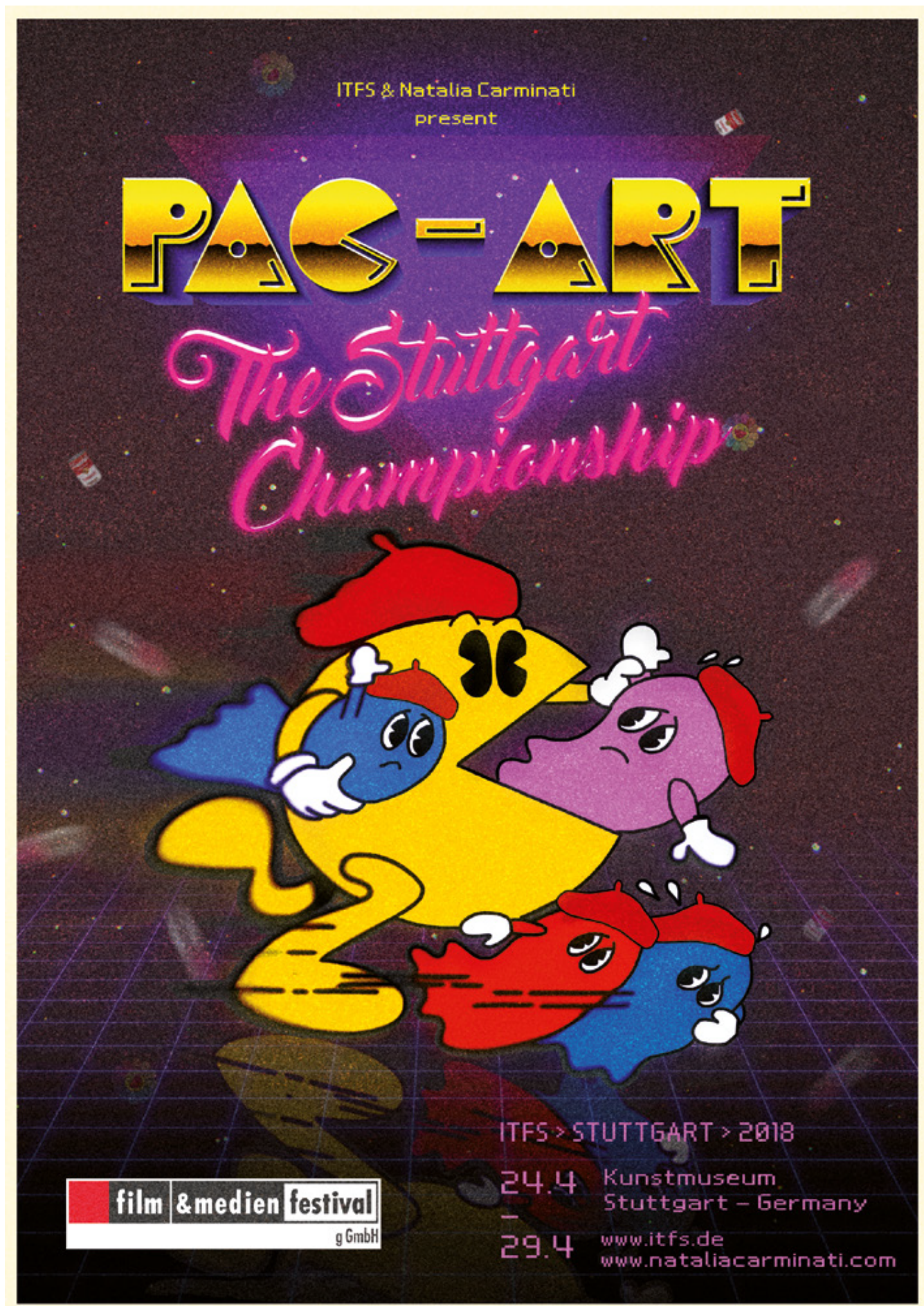
▲ Fotograma del video de inicio

PAC-ART

▲ Detalle de fotograma del video de inicio



⚠️ Fotograma del video de final de juego. Sólo se activa al completar los siete niveles de Pac-Art.



^ Campeonato de Pac-Art en Kunstmuseum Stuttgart, Alemania 2018.

PAC-ART < Exposiciones >

Kronos Art Bcn 2019, Festival multidisciplinario de arte contemporáneo, Arts Santa Mònica, Barcelona.

Comisariada por Damián Pissarra y Lucido Costelo



▲ Vista de Pac-Art en Arts Santa Mònica, Kronos Art Bcn 2019.

Artistas: Albert Merino, Andy Warhol, Andreas Englund, Amparo Garrido, Antoni Tàpies, Antonio Marenco, Antonio Saura, David Carson, Ernest Zacharevic, Francis Bacon, Jaume Plensa, Joaquim Mir, Josecarlos Flores, Juan Carlos Sanchez Duque, Maya Deren, María Cañas, Marina Barsy Janer x Isil Sol Vil, **Natalia Carminati**, Persus Nine, Rita Puig - Serra Costa & Dani Pujalte, Salvador Dalí, Ximena Cuevas, Wilfredo Lam, entre otros.



NegOcio, Casa de la Cultura de Sant Cugat de Vallés, Barcelona.

Comisariada por Alba García, Gara Bm, José Izquierdo y Beatriz Martínez Vilagrasa.

Artistas: Yoko Ono, T. Raymonzrek, Natalia Carminati, X.M.X.N.D.X., Raúl Berrueco & Mónica Rikic, Joan Priego, Newsgaming, Jason K. Huddy Jane McGonigal & Ian Bogost.



▲ Vista de Pac-Art en NegOcio, Casa de la Culrura de Sant Cugat de Vallés 2019.



NegOCIO, Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante 2018

Comisariada por David Machado Guitierrez, Alba García Martínez, Beatriz Martínez-Vilagrasa, Miquel Soria Andurell

Artistas: Yoko Ono, Brenda Romero, Abel Barroso, Natalia Carminati, Ralph Anspach, Gonzalo Frasca, Molleindustria, Joan Priego, Carlos No, Anne-Marie Schleiner, Jason Rohrer, Ian Bogost & Jane McGonigal, Simon Evans & Simon Johnson, Paco Fernández & Alejandro Pérez, Alba Refulgente, José Carlos Izquierdo, Beatriz Martínez-Vilagrasa, Rosa Lendínez, Ricardo Miranda Zuñiga, Richard Hofmeier

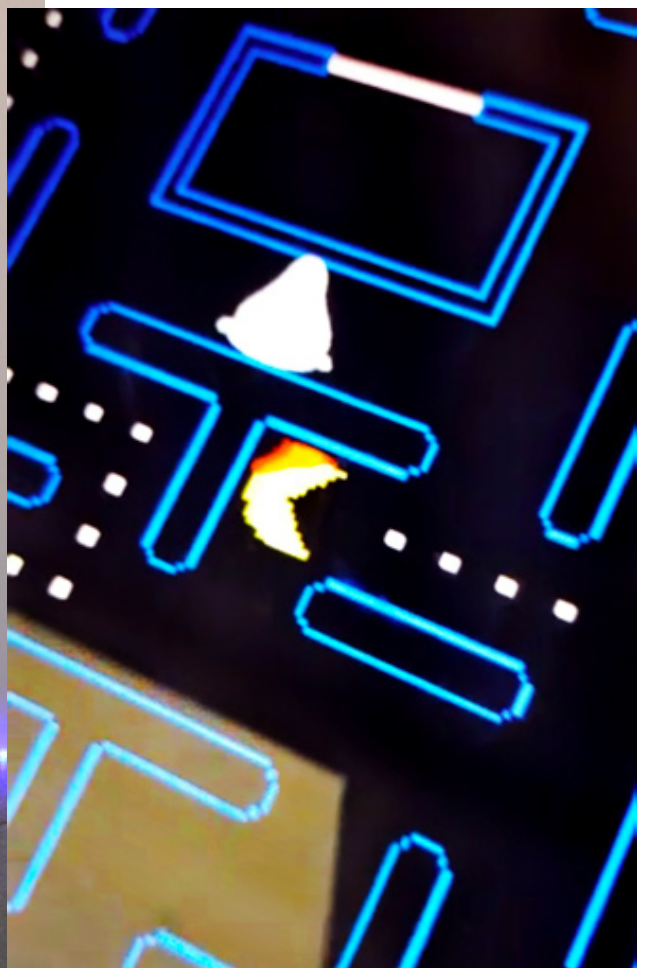
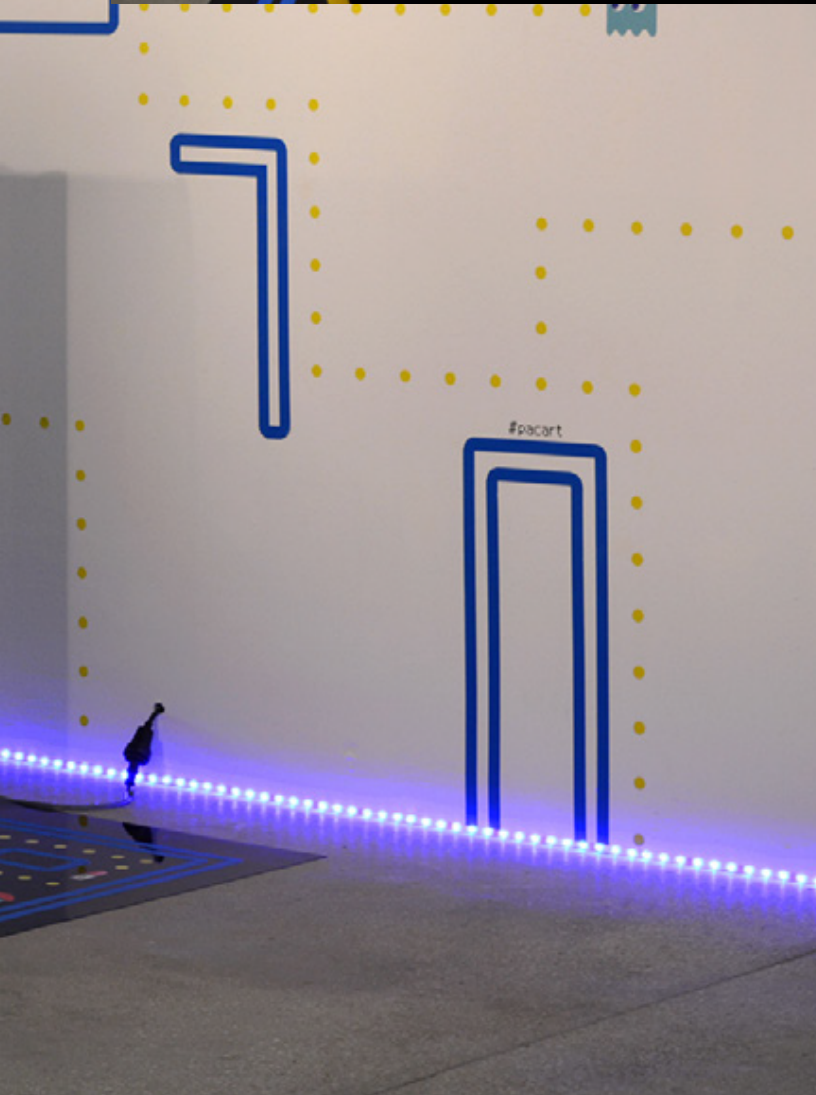


^ Vista de la instalación en en Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante 2018.



Panel central. Pac-Art start game. ▲

Fotograma del videojuego. ▼



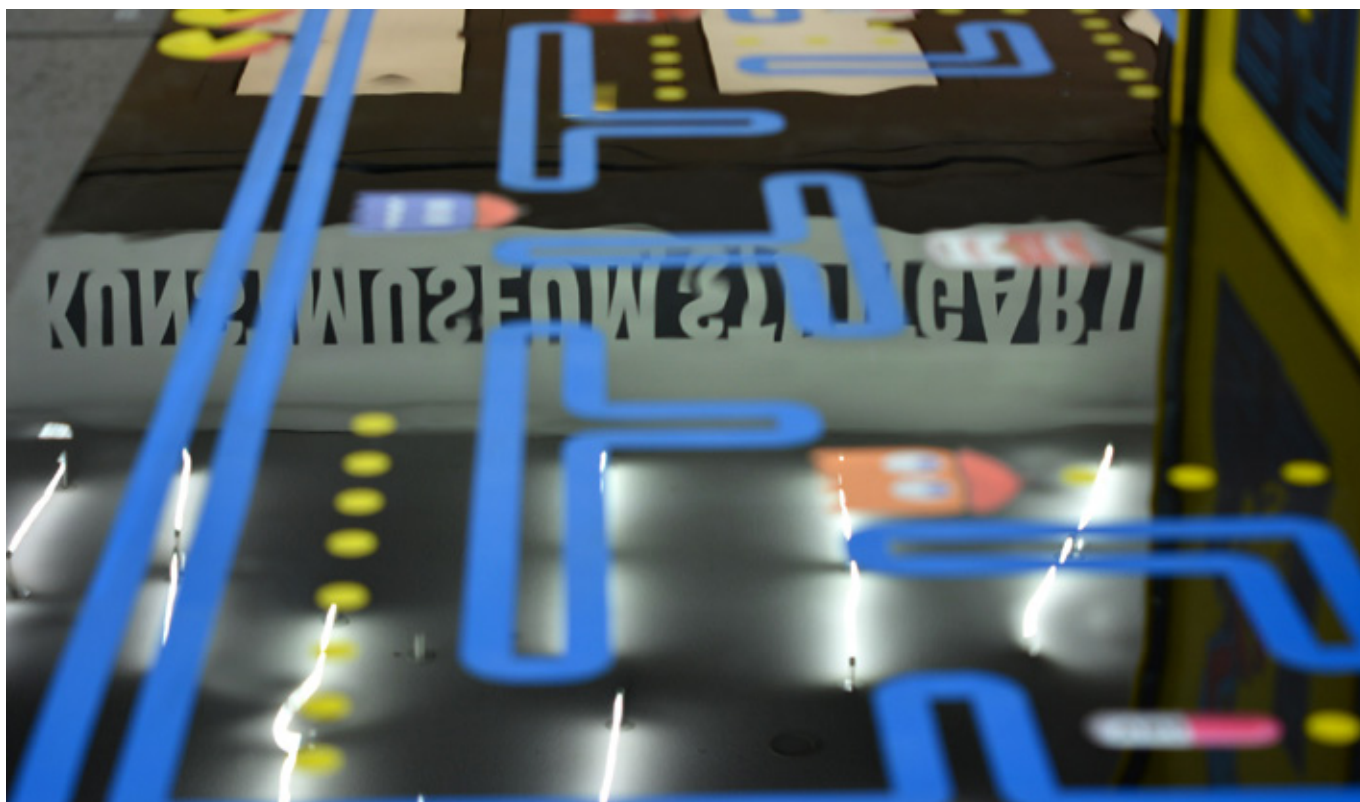
Gamezone, International Trickfilm Festival Stuttgart 2018, Kunstmuseum Stuttgart, Alemania.

Comisariada por Stephan Schwingeler, Sabiha Ghellal y Ulrich Wegenast

Artistas: Uri Kranot y Natalia Carminati.



▲ Campeonato de Pac-Art en el Kunstmuseum Stuttgart esponsorado por el Ministerio de Ciencia, Investigación y A rte de Baden-Württemberg y el Festival Internacional de Animación Stuttgart.



▲ Pac-Art, 2018. Vista de la instalación en el Kunstmuseum Stuttgart, Gamezone ITFS '18.



▲ Pac-Art, 2018. Detalle de la instalación en el Kunstmuseum Stuttgart, Alemania.



▲ Presentación de Pac-Art en *Kunscht*, el programa cultural del crítico Denis Scheck.

SWAB *Ephemeral*, SWAB Contemporary Art Fair, Barcelona 2017

Comisariada por Carolina Diez-Cascón

Artistas: Miwako Kurashima, Simon Heusser, Natalia Carminati, Eva Fàbregas, Anna Garcia-Pineda



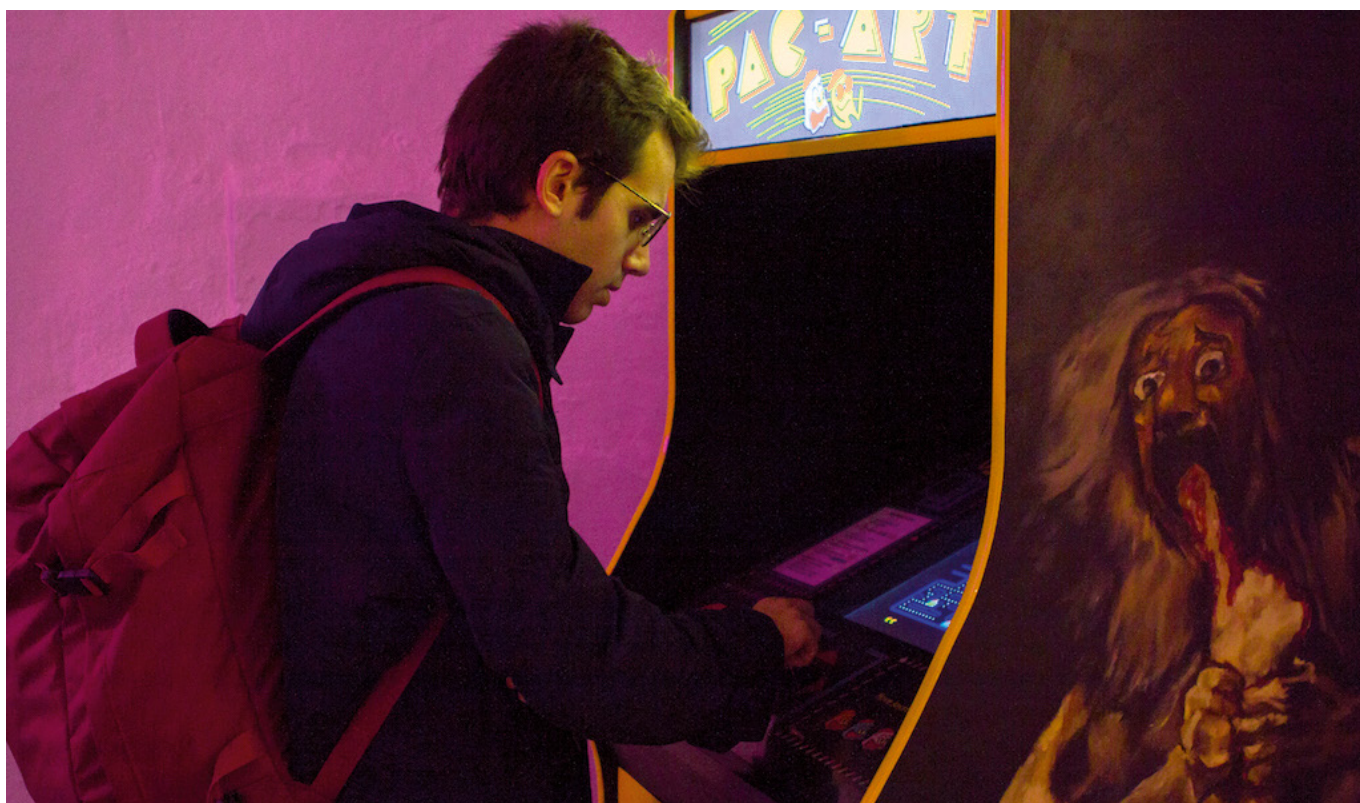
▲ *Pac-Art*, 2017. Vista de la instalación en SWAB Contemporary Art Fair Barcelona.



The Little Match Girl, Hans & Fritz Contemporary, Barcelona 2017-18

Comisariada por Marc Trensig y Alessandra Biscaro

Artistas: Marc Badía, Natalia Carminati, Barbara Davi, Romain Demongeot, Wieteke Heldens, Lidó Rico, Nayra Martín Reyes, Jan Monclús, Dani Montlleó, Nils Nova, Vanessa Pey, Zuzana Pustaiova, Tere Recarens, Elena del Rivero, Frederik Van Simaey, Erich Weiss



▲ *Pac-Art*, 2017. Vista de la instalación en Hans & Fritz Contemporary, Barcelona.

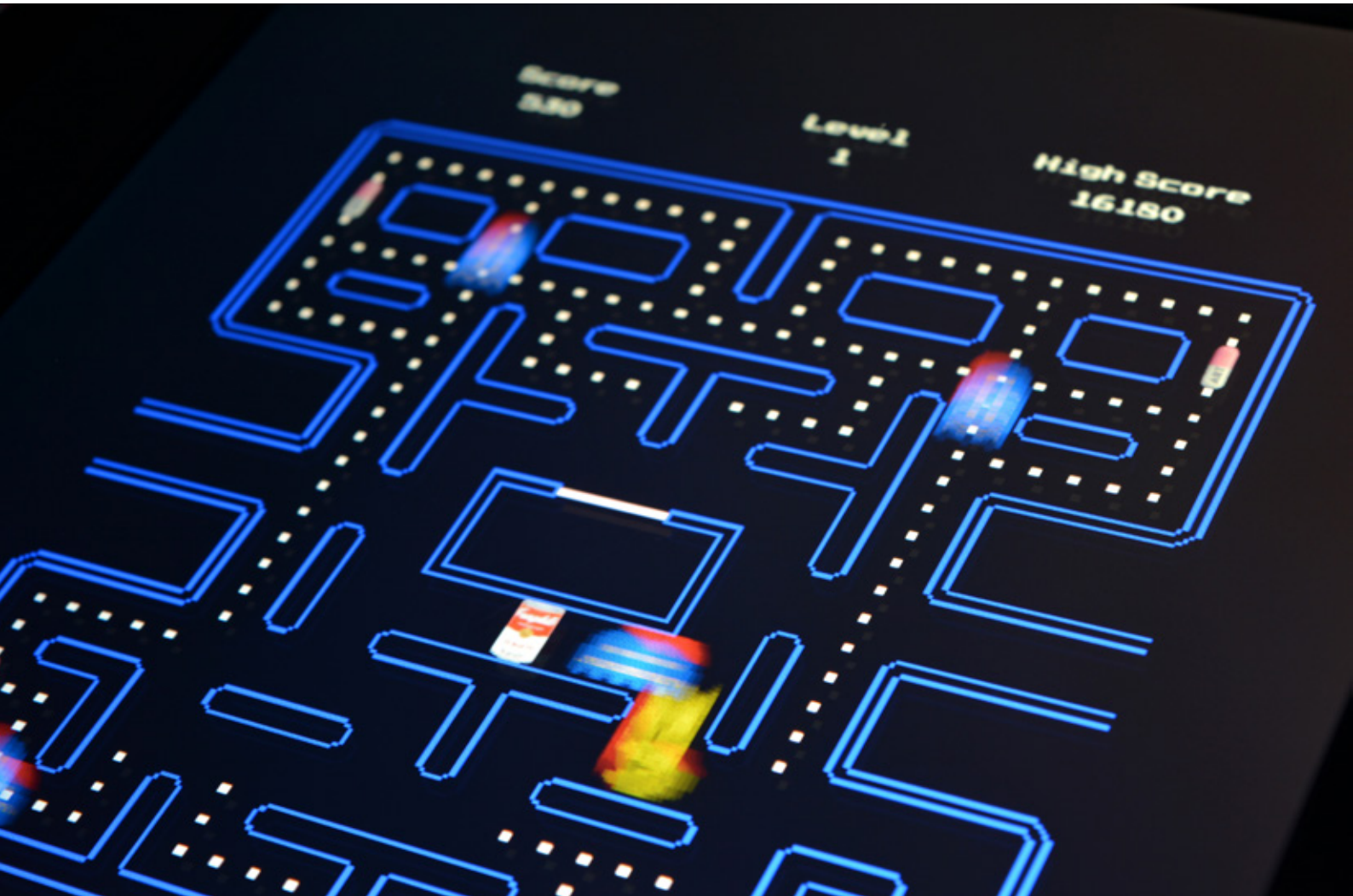
Hybrid Fair, programa off-ARCO, Madrid 2017

Comisariada por Young Gallery Weekend.

Propuesta individual para el programa *Displaced*, intervenciones efímeras en lugares de tránsito.



▲ *Pac-Art*, 2017. Vista de la instalación en Hybrid 2017, Madrid.



▶ 29 Septiembre, 2017



La feria de arte de Barcelona celebra, desde ayer y hasta el domingo, su décimo aniversario

Las mil ferias de Swab

TERESA SESE
Barcelona

La Trastera es un pequeño espacio expositivo que nació en el 2015 en un garaje y un año después se mudó a un container del puerto de Segur de Calafell. Está impulsado por un colectivo de artistas y desde la periferia –que no la marginalidad– apuestan por la experimentación y la reinención constante. Prueba de ello es la propuesta con la que desde ayer y hasta el domingo participan en la feria de arte Swab, en el pabellón Italiano de Fira de Montjuïc, donde cada día renueva completamente su stand y la última jornada los visitantes prácticamente se lo podrán llevar consigo en forma de obras comestibles.

La Trastera forma parte de Swab Seed, sección que da visibilidad a los cada vez más numerosos espacios independientes que están construyendo nuevas redes de trabajo y revitalizando el panorama del arte. Aquí, en Swab, feria que desde su primera edición –y ya van diez– ha apostado por trascender lo puramente mercantil, para mostrar las tendencias de la creación contemporánea, su presencia tiene todo el sentido. Como la tiene esa *Balsa de Crimea* que la artista ucraniana Maria Kulikowska convirtió en su hogar cuando perdió su casa, y que estos días, desde el exterior del pabellón, llama la atención sobre la vulnerabilidad y el abandono que sufren los desplazados. O esa máquina recreativa ideada por la artista argentina Natalia Carminati con la que el visitante puede jugar a ser un artista devorador de obras de arte y, si tiene suerte, podrá alzarse con un premio que no vale nada.

Porque pese a sus más de 70 galerías, Swab vuelve a ser una feria a escala humana, con precios asequibles (desde 3 a 50.000 euros) y en la que uno no debe limitarse a pasear por el pasillo central sino que merece la pena perderse por



KIM MANRESA

Estand del Centre Des Arts Vivants De Radès, con obras de Safia Farhat y Aicha Filali

los márgenes, donde a menudo asalta la sorpresa y se palpa la excitación de lo no obvio. La feria fundada por el arquitecto Joaquín Díez-Cascón, que ha ido consolidando su perfil internacional, pone este año su foco en el Mediterráneo, con galerías de Marruecos

El pabellón Italiano de Montjuïc mira al Mediterráneo, con galerías de Marruecos, el Líbano, Libia o Siria

y el Líbano, pero también de Libia o Siria. De este último país se presenta AllArtNow, el primer espacio colectivo que se creó en la ciudad de Damasco y que hoy, desde Estocolmo, trabaja con artistas desplazados que han hecho de la creación una terapia para superar el trauma del exilio.

CREA, la fiesta del Distrito Cultural

■ L'Hospitalet estrena este viernes una fiesta que, bajo el nombre de CREA, pretende aglutinar en un mismo día y espacio –el Centre Cultural Metropolità Tecla Sala– toda la oferta creativa y artística que caracteriza a este distrito. Una jornada abierta –desde las 16 h hasta la medianoche– con una *masterclass*, dos mesas redondas y música en directo. La oferta también incluye un *market*, un recital poético, una performance audiovisual y cápsulas de teatro. /Mónica Rakosnik

De forma natural, Swab ha ido ampliando la presencia latinoamericana –el efecto boca a oreja, asegura Díez-Cascón– y por primera vez cuenta con galerías brasileñas como Portas Vilaseca, que muestra el trabajo de Iris Helena, artista que imprime imágenes de São Paulo sobre *post-it* o blisters de pastillas y crea esculturas con recibos de compras. La feria cuenta también con una *habitación* de artistas, que son los que, en un viaje a la inversa, dan entrada a sus galerías. Se llama *In/ Out*, comisariado por Frederic Montornés e Imma Prieto, que reúne trabajos de artistas como Regina Giménez, Francesc Ruiz, Fontcuberta, Mar Aza o Fito Conesa. Este último presenta el vídeo *Non Unísono*, un coro masculino formado por jóvenes que están en proceso de cambio de voz y que aquí completa con un bodegón cuyo protagonista es un pájaro lira, ave sin voz propia pero capaz de imitar casi cualquier sonido.●

✓ **El País**, *Las galerías, entre el mercado y la acción social* por Roberta Bosco, 30 Septiembre 2017. Link: <https://bit.ly/2ldMRSd>

Las galerías, entre el mercado y la acción social

El Gallery Weekend celebra una edición renovada coincidiendo, por tercer año, con Swab



ROBERTA BOSCO


Barcelona - 30 SEP 2017 - 19:33 CEST



✉ **APÚNTATE A NUESTRAS NEWSLETTERS**

TE PUEDE INTERESAR

El mercado del arte crece en 2017 tras dos años de pérdidas 

Matar al padre, devorar a los hijos 


May defiende su participación en el ataque sirio ante las críticas de Corbyn 

URNAS EN SWAB

Las primeras urnas con sus correspondientes papeletas ya han aparecido. Las expone Ramon Sicart, más conocido como galerista que como artista, en **Swab, la feria de arte emergente que celebra su 10ª edición con una de las mejores selecciones de obras de su historia. El célebre videojuego PacMan trasladado al mundo del arte por Natalia Carminati**, la polifonía disonante del vídeo de Fito Conesa, los polos de mármol de Juan Miguel Quiñones en la china Pantocrator, los libros recortados de Mar Arza en Rocío Santa Cruz y las esculturas de Matteo Nasini en la italiana Clima, que plasman la actividad cerebral durante el sueño, ofrecen una panorámica fehaciente del arte que viene.

Pese a que la visión de conjunto es muy heterogénea con obras que mezclan medios y disciplinas, el dibujo predomina y desborda sus límites con el recuerdo de la dictadura argentina de Gonzalo Elvira en la polaca Rodríguez Gallery, los blíster de medicinales dibujados por Iris Helena en la brasileña Portas Vilaseca, los dibujos sobre escombros de Lía García en Rincón Projects de Bogotá y los collages de Miren Doiz en la madrileña Pérez de Albéniz, que regresa y por partida doble. "El año pasado vendí todo el stand", recuerda el galerista. Desde luego el *procès* no le ha asustado.

V **Kunsch!**, presentado por el crítico alemán Denis Scheck, 26 Abril 2018. Link: <https://bit.ly/2HOVNOC>



SWR HD

00:00:11
00:29:46

Kunsch! mit Denis Scheck vom 26.4.

26.04.2018 | 30 Min. | Verfügbar bis 26.05.2018 | Quelle: SWR

Themen: "Mein Kampf" am Theater Konstanz, Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart, Porträt der iranischen Trickfilmerin Shadi Adib, Interview mit Festivalleiter Ulrich Wegenast, Mika Rottenberg im Kunsthhaus Bregenz, Probenbesuch beim 10. PODIUM Festival in Esslingen, Uraufführung "ARGO" bei den Schwetzingen SWR Festspielen, Kulturtipps

SWR
FERNSEHE
Am besten
Südwesten

KUNSCHT!

19/4/2021

Purling London at Negocio Exhibition, Barcelona - Purling London

Menu



Overview of the exhibition 'Negocio' at Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallès, Barcelona

Negocio Exhibition

T. Raymonzrek x Purling London 'Chemical Warfare' Art Chess table was selected by the curators of Negocio Exhibition, June – July 2019 in Barcelona, Spain. The motivation of the exhibition is as follows:-

"Why use games as a way of commenting on or challenging politics, social justice and other issues? In the current climate, where our liberties and civil rights are being questioned, familiar games can make for powerful means to subvert the world around us. Games can question social and political paths, and the decisions, actions and values of leaders. They can present interpretations of utopias or dystopias in a way that speaks with greater clarity than other channels of expression."

This exhibition, 'Negocio', displayed at the Casa de Cultura Sant Cugat was curated by Alba García-Martínez, Gara BM José, Carlos Izquierdo & Beatriz Martínez-Villagrasa. It presents work by artists who have used games as a means of reflecting and commenting on world social and political issues. The exhibits in this show demonstrate how games as an artistic medium, can be a powerful and accessible way to convey messages about power, politics, hierarchies and injustices. As well as highlighting crises and global issues, some of the works also explore a new way of seeing the world and offer the viewers a chance to consider seeing issues from perspectives of both sides."

We were delighted that the 'Chemical Warfare' by T. Raymonzrek x Purling London was selected to be included in the exhibition alongside Yoko Ono's famous 'Play it By Trust' and Natalia Carminati innovative 'Pac Art'.

This engaging exhibition includes artworks which use ancient games such as chess, retro arcade and video games, and other indoor games such as pinball and table football. The works cross the boundaries of art and entertainment, in order to deliver serious messages and to comment upon political and social issues facing people around the world today.

Privacidad · Términos

V 2BeGood, A journal about contemporary culture, 28 Septiembre 2017. Link: <https://bit.ly/2wdw5xF>



Tickets online, swab.es/tickets

28 septiembre, 2017 / Exposiciones

Los 10 highlights de la 10ª edición de Swab

By
Good2b team



Swab, la Feria internacional de arte contemporáneo celebra su décima edición con una imagen totalmente renovada y presenta una de las propuestas más transgresoras hasta la fecha. Del 28 de septiembre y hasta el 1 de octubre inclusive, Barcelona se convierte en escaparate mundial del mundo artístico contemporáneo. Desde Good2b os hemos preparado nuestra lista de los 10 highlights de la feria.

Swab busca agitar y provocar a sus asistentes y acercar el arte contemporáneo a todos los barceloneses

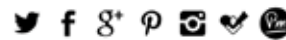
Esta década de Swab se merece una edición de celebración y altura. La ciudad se llenará de artistas consolidados pero también emergentes; de hecho en esta edición prima lo independiente. La feria se adapta a nuestros tiempos y busca agitar y provocar a sus asistentes, porque esa es su intención última; acercar el arte a todos los barceloneses.

Desde nuestra redacción os damos unos cuántos motivos por los que no debéis faltar este año:

– Carminati, artista residente en *Fabra i Coats* ha creado la obra *Pac-Art* donde ha revisado el clásico de los videojuegos arcade *Pac-Man* transformando a Pac-Man en un artista que tiene que devorar obras de arte y huir de artistas fantasma.



Síguenos



Suscríbete al newsletter

Nombre

Email

Acepto la política de privacidad

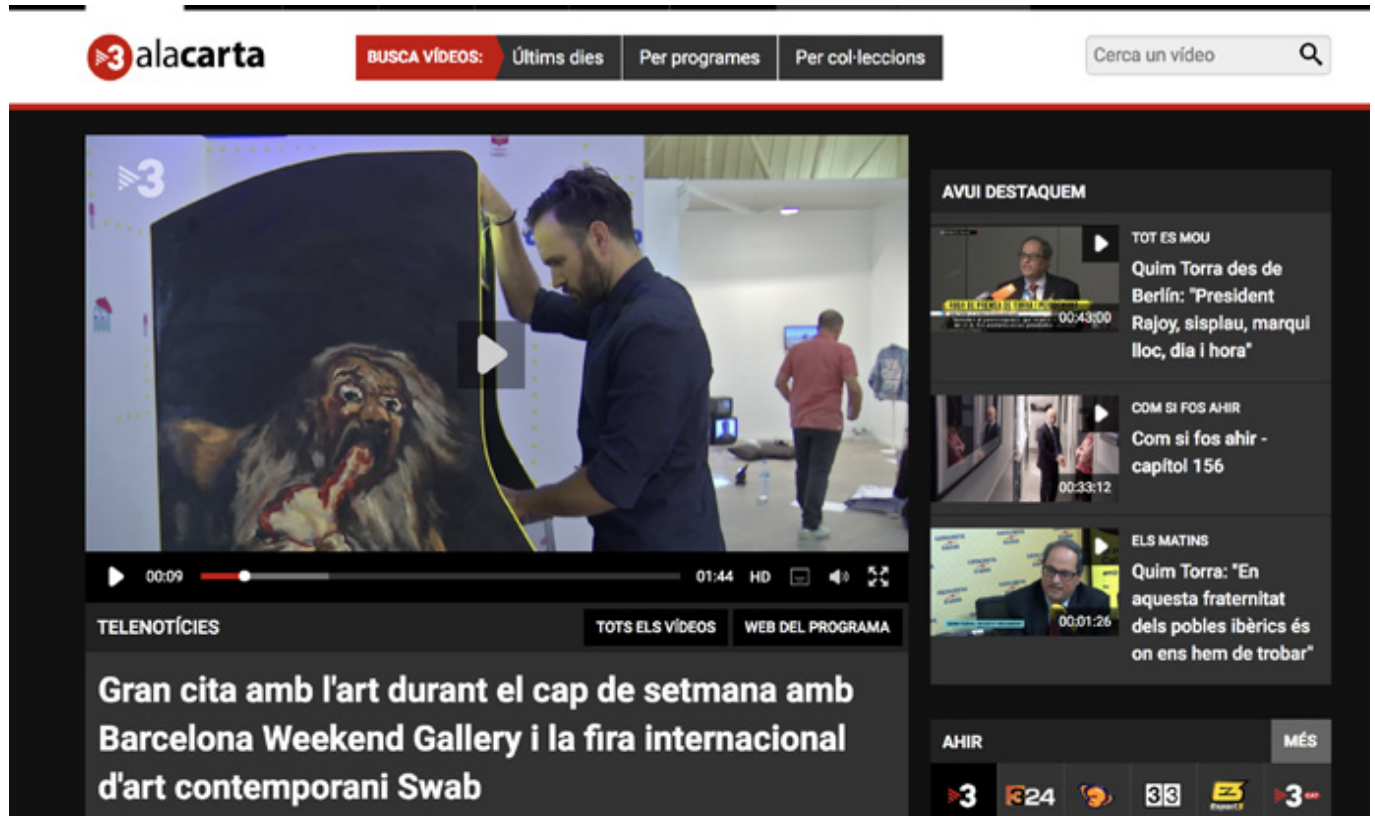
Enviar

Noticias más leídas

De la semana

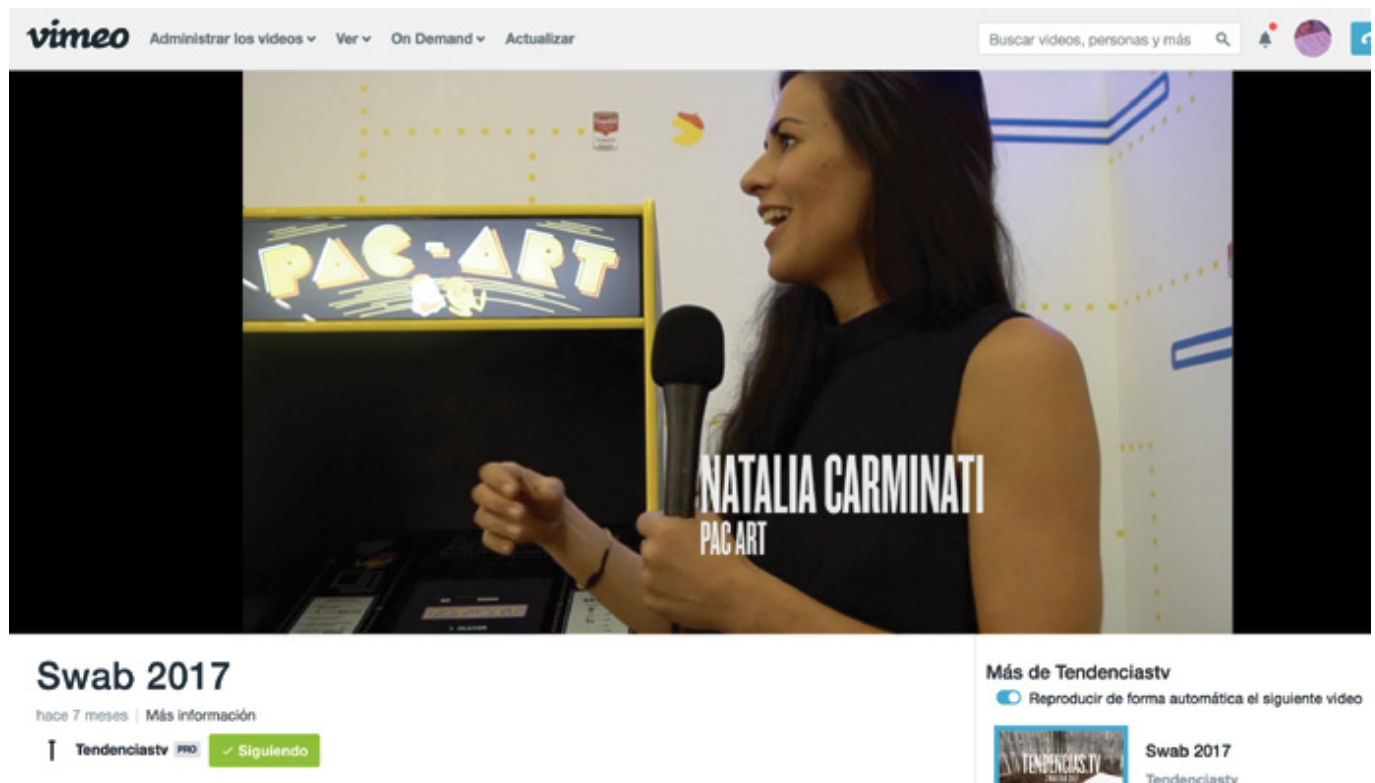
Del mes

TV3 - alacarta, Gran cita con el arte, 29 Septiembre 2017. Link: <https://bit.ly/2H0Oer2>



The screenshot shows a video player interface for TV3 Alacarta. The main video displays a man in a dark shirt working on a large, dark artwork that features a grotesque, bloody face. The video player includes a progress bar at 00:09 of 01:44. Below the video, the text reads: "Gran cita amb l'art durant el cap de setmana amb Barcelona Weekend Gallery i la fira internacional d'art contemporani Swab". To the right, there is a sidebar with a search bar and a section titled "AVUI DESTAQUEM" (Today we highlight) containing three video thumbnails with titles like "TOT ES MOU", "COM SI FOS AHIR", and "ELS MATINS". At the bottom, there are social media icons for YouTube, Facebook, Twitter, and Instagram.

Tendencias TV. Lo mejor de Swab (29.09.17). Link: <https://vimeo.com/236749216>



The screenshot shows a Vimeo video player. The video features a woman, Natalia Carminati, speaking into a microphone. She is wearing a dark sleeveless top. In the background, there is a sign that says "PAC-ART". The video player interface includes the Vimeo logo, navigation options like "Administrar los videos", "Ver", "On Demand", and "Actualizar", and a search bar. Below the video, the title "Swab 2017" is displayed, along with the text "hace 7 meses | Más información" and a "Siguiendo" button. To the right, there is a section titled "Más de Tendenciastv" with a "Reproducir de forma automática el siguiente vídeo" option and a thumbnail for another video titled "Swab 2017".

PAC-ART < Catálogos >

Kronos Art Bcn 2019, Festival multidisciplinario de arte contemporáneo, Arts Santa Mònica, Barcelona.

Publicado por Comunicación visual MDP con el apoyo de la Generalitat de Catalunya.



NegOcio, 2018 Exposición colectiva comisariada por Alba García-Martínez, David Machado, Beatriz Martínez Vilagrasa y Miquel Soria. Las Cigarreras Cultura Contemporánea, Alicante

Publicado con el apoyo de Las Cigarreras Cultura Contemporánea, el Ayuntamiento de Alicante y la Universitat de Barcelona.



Internationales Trickfilm Festival Stuttgart, 2018 Festival internacional de Animación, Stuttgart, Alemania.

Publicado por Film & Medien festival

166

GAMEZONE
PAC-ART

KUNSTMUSEUM STUTTGART

DI, MI, DO, SA, 10 – 20 UHR // FR, 10 – 21 UHR // SO, 10 – 18 UHR
TUE, WED, THU, SAT, 10 AM – 8 PM // FRI, 10 AM – 9 PM // SUN, 10 AM – 6 PM

PAC-ART

Die in Buenos Aires geborenen Künstlerin Natalia Carminati, die seit 2011 in Barcelona lebt und arbeitet, hat dort im Rahmen des „Fabri Coats“ Stipendiums das Arcade-Game „Pac-Art“ entwickelt. Jetzt präsentiert sie es im Rahmen der GameZone.

Pac-Art adaptiert das Spielprinzip des berühmten Videospieles Pac-Man (Japan 1980), transformiert aber dessen Charaktere und grafische Hauptelemente. Pac-Man und die Geister, die ihn jagen, werden zu Künstlern; die Spezialobjekte, die er fressen muss, um Punkte zu sammeln, sind berühmte Werke der zeitgenössischen Kunst. So tauchen etwa immer wieder Andy Warhols „Campbell's Soup Cans“, Damien Hirsts Hai in Formaldehyd („The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living“) oder als Referenz an das Herkunftsland des Originalspiels die „Rainbow Flower“ des japanischen Künstlers Takashi Murakami auf. Die Ghost-Artists, die den Künstler-Pac-Man bedrohen, sind als Referenz auf die zahlreichen Auftragskünstler zu lesen, die die Werke zeitgenössischer Konzeptkünstler wie Damien Hirst oder Ai Wei Wei produzieren. Mit Hilfe einer Art-Pill kann Pac-Art aber auch für kurze Zeit die Ghost-Artists fressen und so Punkte erzielen, sich also im übertragenen Sinn gegen die Überflutung des Kunstmarktes wehren. Der Spieler begibt sich in die Rolle des Künstlers und liefert sich so der Dynamik eines zunehmenden Konkurrenzdenkens innerhalb der Gesellschaft aus.

Die Ausstellung wird durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg gefördert.
The exhibition is supported by the Baden-Wuerttemberg Ministry of Science, Research and Arts


Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST




Artist Natalia Carminati, born in Buenos Aires, has lived and worked in Barcelona since 2011 and developed the arcade game "Pac-Art" there with the support of the "Fabri Coats" scholarship. Now she is presenting the game in the GameZone.

Pac-Art adapts the principle of the famous video game Pac-Man (Japan 1980) but transforms its characters and key graphic elements. Pac-Man and the ghosts chasing him become artists; the special objects that he has to eat to get points are famous works of contemporary art. For example, Andy Warhol's "Campbell's Soup Cans", Damien Hirst's shark in formaldehyde ("The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living"), or, as a reference to the original game's country of origin, the Japanese artist Takashi Murakami's "Rainbow Flower" appear repeatedly. The ghost artists threatening the Pac-Man artist are to be interpreted as a reference to the many commissioned artists who produce the works of contemporary conceptual artists such as Damien Hirst or Ai Wei Wei. With the help of an art pill, Pac-Art can also eat the ghost artists for a short time to gain points – in a metaphorical sense, defending himself against the inundation of the art market. The player becomes the artist and is thus subject to the dynamics of an increasingly competitive mindset within society.



25.

INTERNATIONALES
TRICKFILM FESTIVAL
FESTIVAL OF ANIMATED FILM
STUTT GART '18
APRIL 24 – 29, 2018


#itfs
www.ITFS.de



<

PAC-ART
2016

**NATALIA
CARMINATI
.COM**

natcarminati@gmail.com

+34 676.90.87.09



<

PAC-ART

2018

NATALIA
CARMINATI
.COM