

Minerva Cuevas



Game Over

Minerva Cuevas

Game Over



GAME OVER

Marielsa Castro Vizcarra

En 2016, Minerva Cuevas (Ciudad de México, 1975) fundó en Colonia, Alemania, la *IUF*, *International Understanding Foundation* [Fundación para el Entendimiento Internacional], una estructura conceptual basada en el internacionalismo para fomentar la libertad cultural, económica y política, y explorar el impacto social de las prácticas estéticas. Para la primera presentación, la artista realizó una estructura física y una museografía en una de las salas del Museo Ludwig, donde dispuso una serie de elementos que en conjunto crean una red de narrativas sociales y políticas relacionadas con formas de representación cultural y que es un ejercicio abierto para la socialización de prácticas culturales.

La exposición *Game Over* se basa en la estructura conceptual de la *IUF* y, a través de encuentros o de situaciones particulares, propicia la participación y exposición pública de ciertos elementos en torno al concepto de juego y los parques infantiles.

Con una instalación de sitio específico para la galería 1 del Museo Jumex, la artista presenta elementos de un posible escenario reflejo del Antropoceno y del significativo impacto global que las actividades humanas han tenido sobre los ecosistemas terrestres, en específico las del extractivismo. Los elementos que componen la instalación refieren a ciertos intereses de la artista, como el juego, la urbanización y el medio ambiente desde una visión apocalíptica. Visualmente la sala parecería estar en un tiempo indefinido, donde el pasado, presente y futuro convergen en ruinas contemporáneas. El título *Game Over* hace referencia a la imposibilidad de continuar; refleja lo insostenible de nuestras formas de vida a partir del mensaje tradicional del fin de una partida.

La instalación en la sala gira alrededor de 200 mamuts, casi 25 camellos, cinco caballos, escultura participativa de grandes dimensiones con forma de mamut, que ocupa gran parte del espacio. El mamut, modelado



Trabajador del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), Zumpango, Estado de México. Imagen tomada el 8 de septiembre de 2020. REUTERS/Henry Romero

mediante la práctica artesanal mexicana de la cartonería, hace referencia a los hallazgos en las excavaciones del nuevo Aeropuerto Internacional Felipe Ángeles de la Ciudad de México, donde en 2020 se encontraron miles de restos fósiles de mamuts, uno de los descubrimientos paleontológicos más importantes del continente americano.

Las instalaciones de Minerva Cuevas presentan capas de información, que el visitante va interpretando de acuerdo con su propia ideología y experiencias personales, posibilitando conexiones entre las connotaciones políticas, económicas y sociales de cada una de las piezas.

La escultura del mamut es un punto de encuentro y de acción dentro de la sala, ya que, durante el tiempo de la exposición, artistas invitados facilitarán talleres de cartonería y asistirán a los visitantes para continuar su construcción utilizando periódicos especializados en finanzas para así concluir la escultura. Emplear periódicos con noticias económicas refuerza el interés de Cuevas por aludir a las problemáticas económicas y sociales, resultado de los sistemas neoliberales. La acción participativa detona la posibilidad del juego y subraya la importancia de la horizontalidad en la *Fundación para el Entendimiento Internacional*.

Mediante la apropiación y el humor Cuevas crea proyectos relacionados con contextos específicos. Es el caso de *Petro 1-8*, botes antiguos de petróleo que pertenecieron a grandes petroleras como Shell, Valvoline, Sinclair, BP, entre otras, y que la artista ha coleccionado y que considera hallazgos arqueológicos, son transformados en elementos que nos recuerdan a botes de basura de parques infantiles, donde los botes tienen tapas en forma de cabezas de animales o personajes de caricaturas. Cuevas utiliza cabezas que refieren a piezas de cerámica prehispánica presentándolas junto con otras de personajes híbridos de Pixar y Disney, situándonos de ese modo tanto en el sitio arqueológico del presente como en el del futuro.

Continuando con la idea del juego, Cuevas presenta *Plataforma I*, basado en una estructura con posibilidades lúdicas y *Main > Change World* una imagen magnificada tomada de un videojuego retro, creado por Nick Smith, mejor conocido como Ulillillia, un autor, programador, diseñador y excéntrico de internet. Con esta imagen, Cuevas crea un portal con el exterior a través de un nuevo paisaje, que está entre el mundo digital, el mundo del videojuego y la vista de la galería hacia la colonia Granada. El vitral refleja el interés de la artista por la representación del paisaje digital y por la generación gráfica en píxeles, recurso que utilizó anteriormente en el mural *Recipe for a Little Landscape* [Receta para un pequeño paisaje] (2021), realizado para Mediacity Biennale en Seúl, Corea del Sur.

Plataforma I posibilita la acción de habitar un espacio escultórico y simultáneamente procura el juego, en el que los comportamientos preestablecidos y las reglas pueden romperse. La artista busca detonar con estos elementos que el visitante se apropie de las estructuras que propician el encuentro y el hacer colectivo durante los talleres y las visitas diarias a la sala.

Sobre los muros de la galería se ubica la serie *Hélices I-VII*, aspas de mediano formato que hospedan plantas cactáceas y siemprevivas. Esta serie tiene su origen en las grabaciones del video *Disidencia* que la artista ha realizado desde el año 2007 y que documenta y mapea formas de protesta y autonomía en la Ciudad de México. Fue durante la filmación en la zona de Tláhuac que Cuevas notó este elemento híbrido en una casa construida con desechos. A pesar de lo insostenible de nuestras formas de vida y condiciones de pobreza en la periferia de la ciudad el ejercicio creativo y la planta se presentan como una forma de resistencia.

Game Over es un espacio que a través del encuentro, el juego y el hacer permite acercarse a temas urgentes como la mercantilización de la naturaleza, el cambio climático y los mecanismos de poder. Con su investigación, Cuevas traduce problemáticas contemporáneas relacionadas a la geopolítica a las prácticas artísticas.

Bocetos de Hélices I-VII, 2022



SIN UN LUGAR PARA JUGAR

Adriana Kuri Alamilllo

La práctica de Minerva Cuevas se relaciona con la acción política y la autodeterminación mediante la apropiación del lenguaje de los sistemas del poder. Temas como el cambio climático, el exceso de urbanización y la industrialización se materializan en obras que evalúan los procesos sociales de los dos últimos siglos y cuestionan la viabilidad de un futuro para la sociedad contemporánea.

Las obras presentadas en *No Room To Play* [Sin un lugar para jugar] fueron creadas en 2019 a partir de una invitación para realizar un proyecto como parte del DAAD Artists-in-Berlin Program.

El proyecto incluyó una investigación sobre desarrollo urbano y la creación de parques infantiles a partir del período de reconstrucción que emprendió Europa después de la Segunda Guerra Mundial. Algunas preguntas guiaron esta investigación: ¿A quién pertenece el espacio público? ¿Qué mecanismos determinan la creación del espacio público? ¿Cómo pueden transformarse los espacios creados por las crisis en espacios de interacción comunitaria y autodeterminación? Y, ¿cómo se ven afectados estos procesos por una evaluación de la vida, la experiencia y el juego orientada al logro?¹ De este modo, la artista propone con esta serie de obras una visión de los parques infantiles como un espejo de los procesos sociales; y como un contexto en el que coexisten la autodeterminación y la dominación por parte de las estructuras de poder más amplias de la sociedad. A partir de estos ejercicios estéticos Cuevas ubica a los parques infantiles como lugares de transformación en los que el juego libre puede sentar las bases para que las generaciones más jóvenes tengan la experiencia de la autonomía y participen así en la generación de un cambio sustancial del *status quo*.

En el video *No Room To Play*, la artista presenta una secuencia de imágenes de parques infantiles sin niños, algunos de ellos construidos sobre sitios bombardeados, y que, vacíos, evocan escenas posapocalípticas de un mundo futuro destruido o inerme. Difuminando las líneas entre la ciencia ficción, la fantasía y la realidad, Cuevas presenta una narrativa

1 Melanie Roumigüière, *Minerva Cuevas: No Room To Play* (Berlín: DAAD Artists-in-Berlin Program, 2019).



Fotografía de Zukunft, 2019



Playgrounds in black and white, 2019

de advertencia que habla en contra de los valores propugnados por la civilización occidental de la posguerra. Valores como la industrialización, la competencia constante y una fijación con los logros han conducido a un pronunciado declive del espacio público, la autonomía y la posibilidad de jugar. Mientras las escenas de parques infantiles abandonados llenan la pantalla, la voz de una niña lee en voz alta un poema en alemán que se enfoca en la nostalgia por el momento del juego y el sentido de pertenencia de libertad despreocupada de los niños. Las imágenes de la pantalla, tratadas con un filtro de color, pasando del verde al azul, al amarillo y al rojo, remiten a los colores tanto de los parques de juegos como a la identidad comercial de los Juegos Olímpicos, que Cuevas señala como un ejemplo de las formas en que el juego institucionalizado, orientado al logro, coopta el deporte para servir a una agenda nacionalista. Este deprimente escenario, en el que los parques infantiles aparecen deshabitados,

SIN LUGAR PARA JUGAR

Hubo un tiempo en el que
llevábamos flores sobre la cabeza,
Deseando que nunca oscureciera
para poder seguir jugando.

Perseguíamos la libertad
y la alegría cada día.

Aprendimos sobre
el miedo, el placer y la risa,
pero terminamos
corriendo la carrera.

Hubo un tiempo en el que
llevábamos flores sobre la cabeza,
dábamos todo por hecho,
los árboles, el pasto, el viento
y la arena, las resbaladillas
y los columpios.

Más rápido, más alto,
más fuerte, decían.
Compitamos todos
en el importante consumo
de la mezquindad.

Hubo un tiempo en el que
llevábamos flores sobre la cabeza,
nuestras historias tenían formas
muy simples, unas que las
computadores podrían entender.

Jugábamos con arena y nada dolía.
Pero llegó un día en el que no nos
dijeron la verdad.

No sabíamos lo suficiente como para
poder entender cuáles eran las
malas noticias.
Otros tomaron nuestras decisiones,
otros tomaron nuestra fuerza.

Bienvenido a la tierra.

Hubo un tiempo en el que
llevábamos flores sobre la cabeza,
pero luego se volvió frío el verano
y caliente el invierno.

Hubo un tiempo de crear
comunidad y de días interminables
no queríamos pasar la vida
cuidándonos a nosotros mismos.

Nos prometieron la Tierra de Nunca
Jamás, ese lugar imaginario
y lejano, pero la felicidad verdadera
nunca llegó.

Ahora vagamos en la oscuridad
y desesperación.
Hubo un tiempo en el que
llevábamos flores sobre la cabeza.



Voice off recording for the video *No Room To Play*

actúa como metáfora de la pérdida de recursos ambientales, sociales y emocionales para la vida infantil y pone de manifiesto la preocupación de la sociedad contemporánea por la comodificación del espacio urbano por encima del bienestar humano.

En la sala se presenta también la serie fotográfica *Zukunft* [Futuro], en la que aparecen niños y jóvenes participando en las protestas convocadas por *Viernes por el Futuro* contra el cambio climático y la inacción de los gobiernos actuales para abordarlo. Iniciadas en 2018 por Greta Thunberg, estas protestas se extendieron a varios países del mundo y expusieron el importante papel que pueden desempeñar las generaciones más jóvenes en el desarrollo de su propio porvenir. Aunque las fotografías son documentales, Cuevas cubre de negro los carteles y pancartas que llevan los manifestantes, permitiendo así, por una parte, que estas imágenes rememoren la protesta como un componente social ligado a un estar juntos más amplio, esencial de la participación política en la sociedad, pero también nos ubica en un futuro en el que la única situación posible podría ser el duelo. La serie fotográfica nos remite también a momentos históricos como los de las protestas de los años setenta cuando niños salieron a las calles de Múnich, Londres y otras ciudades de Europa para exigir mejores parques infantiles y espacios públicos.²

Dentro de la galería, imágenes de la infancia, la libertad, el espacio público y la participación política coinciden para presentar y explorar el parque infantil como un espacio de resistencia a los procesos de gentrificación y privatización. A través de estas obras, Cuevas argumenta que la creación de este espacio tiene que producirse a partir de las relaciones de comunidad, más que a partir de decisiones ajenas al cotidiano social, para que sirva a su principio de espíritu público y libertad; ya que si no sirve a este objetivo no puede llegar a ser verdadero lugar para jugar.



Huesos de mamut, Zumpango, Estado de México.
Imagen tomada el 8 de septiembre de 2020. REUTERS/Henry Romero



200 mamuts, casi 25 camellos, cinco caballos, 2022
Foto: Ramiro Chaves



Plataforma I, 2022
Foto: Ramiro Chaves



GAME OVER

Marielsa Castro Vizcarra

In 2016, in Cologne, Germany, Minerva Cuevas (Mexico City, 1975) founded the *International Understanding Foundation* (IUF), a structural concept based on internationalism for promoting cultural, economic, and political freedom, as well as exploring the social impact of aesthetic practices. For the Foundation's first presentation, Cuevas created a physical structure and exhibition design in a gallery of Museum Ludwig, where she arranged a series of elements that, as a whole, created a network of social and political narratives related to cultural representation. This network was also an open exercise for the socialization of cultural practices.

Game Over is based on the structural concept of the IUF. Through encounters and particular situations, it promotes the participation and public exhibition of elements related to the concept of play and of playgrounds. In a site-specific installation for the Museo Jumex's first-floor gallery, the artist presents elements of a possible scenario, a mirror of the Anthropocene and of the significant global impact that human activities—specifically extractivism—have had on planetary ecosystems. The elements that comprise the installation are related to the artist's interests, such as play, urbanization, and the environment; from an apocalyptic perspective. Visually, the gallery seems to hang in an indeterminate time in which the past, present, and future converge in contemporary ruins. The title *Game Over* references the impossibility of continuing, reflecting the unsustainability of our lives using the message traditionally displayed when play has ended.

The installation revolves around 200 *mamuts*, casi 25 *camellos*, cinco *caballos* [200 mammoths, almost 25 camels, five horses], a large-scale, participatory sculpture that takes up much of the space in the gallery. The mammoth is made using the Mexican artisanal practice of *cartonería* (papier-mâché sculpture), and makes reference to findings made during the construction of Mexico City's new Felipe Ángeles

International Airport. In 2020, in one of the most significant paleontological discoveries ever made in the Americas, the fossilized remains of thousands of mammoths were discovered beneath the construction site. Minerva Cuevas's installation presents layers of information that each visitor will interpret according to their own ideology and personal experiences, enabling connections between the political, economic, and social connotations of each piece.

The sculpture of the mammoth is a meeting point for action within the gallery. Over the course of the exhibition, guest artists will facilitate *cartonería* workshops and help visitors to continue building and eventually finish the sculpture using newspapers. The use of papers specializing in financial news emphasizes Cuevas's interest in alluding to economic and social problems which stem from neoliberal systems. Participatory action ignites the possibility of play and emphasizes the importance of horizontal structures within the *International Understanding Foundation*.

Cuevas uses appropriation and humor to create projects related to specific contexts. This is exemplified by *Petro 1-8*: vintage oil barrels which once belonged to major oil companies (including Shell, Valvoline, Sinclair, and BP, among others) and which the artist has collected and considers to be archaeological findings. These are transformed into elements that recall playground trash cans, including lids shaped like animal heads and cartoon characters. Cuevas makes use of heads that recall pre-Columbian ceramics, juxtaposing these with other hybrid Pixar and Disney characters and in this way situating us in the archaeological sites of both the present and the future.

Continuing with the idea of play, Cuevas presents *Plataforma I* [Platform I], based on a structure with possibilities for play, as well as *Main > Change World*, a magnified image of a retro videogame designed by the author, programmer, designer, and internet eccentric Nick Smith, better known as Ulillillia. Cuevas uses this image to create a portal to the outside through a new landscape which lies between the digital world, the world of the videogame, and the gallery's view of the neighborhood of Granada. The faux stained glass window reflects the artist's interest in representing digital landscapes and in graphic generation in pixels, a resource which she previously used in the mural *Recipe for a Little Landscape* (2021), created for the Seoul Mediacity Biennale (South Korea).

Plataforma I enables the action of inhabiting a sculptural space and simultaneously achieves play in which established codes of conduct and rules can be broken. With these elements, Cuevas seeks to allow visitors to appropriate the structures which promote collective encounters and creation during workshops and daily visits to the gallery.

Hélices I-VII, industrial fans containing cacti and everlasting plants, are displayed on the gallery's walls. This series comes out of the recording of *Disidencia* [Dissidence], a video which the artist has been shooting since 2007 and which documents and maps forms of protest and autonomy in Mexico City. While filming in the borough of Tlahuac, Cuevas noted this hybrid element in a house built from waste materials. Despite the unsustainability of our forms of life and the conditions of poverty found at the city's periphery, plants and the exercise of creativity present themselves as a form of resistance.

Game Over is a space that uses encounters, play, and creation to allow visitors to approach urgent issues such as the commodification of nature, climate change, and mechanisms of power. Through her inquiry, Cuevas translates contemporary geopolitical problems into artistic practices.



Minerva Cuevas, *Rubber stamp drawing*, 2019

NO ROOM TO PLAY

Adriana Kuri Alamillo

Minerva Cuevas's practice interfaces with political action and self-determination by appropriating the language of the establishment. Issues like climate change, urban over-development and industrialization play out in works that assess the social processes of the last two centuries and question the viability of a future for contemporary society.

The works presented in *No Room To Play* were created in 2019 as part of an invitation to develop a project for the DAAD Artists-in-Berlin Program.

The project included research into urban development and the creation of playgrounds during the reconstruction period that Europe embarked upon after the end of the Second World War. Some questions that acted as guides for the investigation were: Who does public space belong to? What mechanisms inform the creation of public space? How can negative spaces created by crises be transformed into spaces for community interaction and self-determination? And how are these processes affected by an achievement-oriented evaluation of life, experience, and play?¹ The artist proposes, through this series of works, an understanding of the playground as a mirror of social processes and as a context within which self-determination and domination by the larger power-structures of society coexist. It is through these aesthetic exercises that Cuevas designates playgrounds as sites of transformation within which free play can set up the basis for younger generations to feel autonomy and thus participate in the generation of substantial change to the status quo.

In the video *No Room To Play* the artist presents image after image of deserted city playgrounds, some of which were built on bomb sites and that in their emptiness call to mind post-apocalyptic scenes of a destroyed or abandoned future world. Blurring the lines between science fiction, fantasy and reality, Cuevas presents a cautionary narrative that speaks out against the values espoused by Post-war Western civilization. Values like industrialization, constant competition, and



Photograph from *Zukunft*, 2019

1 Melanie Roumiguière, *Minerva Cuevas: No Room To Play* (Berlin, DE: Künstlerprogramm de DAAD, 2019).



Welcome to Earth.

Still from *No Room To Play*, 2019

achievement, have led to a steep decline in public space, autonomy, and the possibility of play. As scenes of abandoned playgrounds fill the screen, the voice of a young girl reads aloud a poem in German that focuses on the nostalgia for the moment of play and sense of unencumbered freedom that children experience. The images are treated with a colored filter, switching from green to blue to yellow to red and back, and evoking the visuals of both playgrounds and the commercial identity of the Olympic Games, which Cuevas points to as an example of the ways in which institutionalized play that is achievement-oriented co-opts sport into serving a nationalist agenda. This depressing scenario, in which playgrounds have fallen into disrepair, acts as a metaphor for the loss of environmental, social, and emotional resources for the life of children and highlights contemporary society's preoccupation with the commodification of urban space over human development.

NO ROOM TO PLAY

There was a time when
we wore flowers on our heads,
wishing it would never get dark
so we could continue to play.

We chased freedom
and joy every day.

We learnt about fear, delight
and laughter but ended up
running the race.

There was a time when
we wore flowers on our heads
and took all for granted, the trees,
the grass, the wind and the sand,
the slides and the swings.

Faster, Higher, Stronger they said.
Let's all compete in
the important consumption
of pettiness.

There was a time when
we wore flowers on our heads,
stories had very simple shapes,
ones that computers
could understand.

We played with sand and nothing
hurt. But there was a day
when we weren't told the truth.

We didn't know enough to tell what
the bad news were.
Others took our decisions, others
took our strength.

Welcome to Earth. There was
a time when we wore flowers
on our heads but then it became
cold in the summer and hot in
the winter.

There was a time of togetherness
and endless days but
we didn't want to spend life
caring for ourselves.

We were promised Neverland,
that imaginary faraway place
but true happiness never came.

We wander now in darkness
and despair.
There was a time when we wore
flowers on our heads.

Poem written by Minerva Cuevas
for the video *No Room To Play*, 2019



Still from *No Room To Play*, 2019

Photographs from Minerva Cuevas's *Zukunft* [Future] series (2019) are also presented. In them, children and young adults are featured participating in the *Fridays for Future* protests against climate change and the inaction of current governments in addressing it. Started in 2018 by Greta Thunberg, these protests spread to multiple countries around the world and highlighted the important role younger generations can play in the development of their future.

Though the photographs are documentary, Cuevas blacked out the posters and placards carried by the protestors and in doing so allowed these images to on the one hand evoke protest as a social component tied to a more widespread understanding of togetherness and essential component of political participation in society. While on the other hand it locates us in a future where the only possible experience could be one of grief. These photographs also harken back to the historic moments such as the 1970s protests in which children took to the streets in Munich, London, and other cities throughout Europe to demand better playgrounds and public spaces.²

Within the gallery imagery of childhood, freedom, public space, and political participation coincides to present and explore the playground as a space of resistance to processes of gentrification and privatization. Through the work Cuevas argues that the creation of this space needs to occur through community action, rather than through decisions pushed forward by those unaffiliated with the everyday social workings, in order to serve its principle of public spirit and freedom; for if it does not serve this goal then it cannot act as a true space meant for play.



Zukunft, 2019
Foto: Ramiro Chaves



Detalle de la serie *Hélices I-VIII*, 2022
Foto: Ramiro Chaves

Lista de obra

[List of works]

Minerva Cuevas: Game Over

Minerva Cuevas

(Ciudad de México, 1975)

*200 mamuts, casi 25 camellos,
cinco caballos*, 2022
[200 mammoths, almost 25 camels,
five horses]
Cartonería
[Papier-mâché]
7 x 3 x 4 m
Cortesía de la artista

AISL I, 2022
Cartonería
[Papier-mâché]
2.5 x 2 x 1.8 m
Cortesía de la artista

Main > Change World, 2022
[Principal > Cambiar el Mundo]
Impresión digital
[Digital print]
1.8 x 5.8 m
Cortesía de la artista

Petro 1-8, 2022
8 botes de petróleo
y cabezas de cartonería
[8 petroleum drum cans
and papier-mâché heads]
Dimensiones variables
[Variable dimensions]
Cortesía de la artista

Plataforma I, 2022
[Platform I]
Estructura de madera
[Wooden structure]
Dimensiones variables
[Variable dimensions]
Cortesía de la artista

IUFlag, 2022
Bandera
Tela y pintura
[Fabric and paint]

Serie Hélices I-VIII, 2022
[Propeller Series I-VIII]
8 hélices y plantas
[8 propellers and plants]
Dimensiones variables
[Variable dimensions]
Cortesía de la artista

No Room To Play, 2019
[Sin un lugar para jugar]
Video
6:30 min
Cortesía de la artista y kurimanzutto,
Ciudad de Mexico y Nueva York

Zukunft, 2019
[Futuro / Future]
Fotografía digital y tinta
[Digital photographs and ink]
9 fotografías,
dimensiones variables
[9 photographs,
variable dimensions]
Cortesía de la artista y kurimanzutto,
Ciudad de Mexico y Nueva York

Fundación Jumex

Fundadores
[Founders]
Sr. Eugenio López Rodea †
Sra. Isabel Alonso de López †

Presidente
[President]
Eugenio López Alonso

Asistente de Presidencia
[Assistant to the President]
Ana Luisa Pérez

Curador en jefe
[Chief Curator]
Kit Hammonds

Gerente de Exposiciones
[Exhibitions Manager]
Begoña Hano

Curadora asociada
[Associate Curator]
Marielsa Castro Vizcarra

Asistentes curatoriales
[Curatorial Assistants]
Adriana Kuri Alamillo, Cindy Peña

Coordinadora editorial
[Editorial Coordinator]
Arely Ramírez

Diseño gráfico
[Graphic Design]
Carolina Oliva

Coordinadora de Educación
[Education Coordinator]
Sofía José

Equipo de Educación y Fomento
[Education and Grants
- Scholarships Team]
Francisco Javier Navarrete,
Sofía Santana, Mónica Quintini

Gerente de Registro
[Chief Registrar]
Luz Elena Mendoza

Registro y Montaje
[Conservation and Installation Team]
Mariana López, Astrid Esquivel,
Alejandra Braun, Linette Cervantes,
Óscar Díaz, José Juan Zúniga,
Iván Gómez, José Antonio Terrones

Gerente de Producción y Operaciones
[Planning and Operations Manager]
Francisco Rentería

Equipo de Producción
[Production Team]
Enrique Ibarra, Daniel Ricaño,
Gerardo Rivero, Lissette Ruíz,
Arturo Vázquez, Sarai T. Navarro,
Víctor Hernández, Nestor Calixto,
Marco Salazar, Fernando Ramírez,
Ricardo Cervantes, Edgar Orozco

Gerente de Comunicación
[Communications Manager]
Ruth Ovseyevitz

Coordinadora de Comunicación
[Communications Coordinator]
María Fernanda Almela

Gerente de Administración
[Administrative Manager]
Aurora Martínez

Equipo de Administración
[Administrative Team]
Arturo Quiroz, Javier Cartagena, Alan E.
Castro, Héctor Polo, Moisés Aparicio,
Marisol Vázquez, Berenice Domínguez,
Edith Martínez, Erika Ávila

Biblioteca
[Library]
Cristina Ortega

Jefe de Seguridad
[Chief of Security]
Pedro A. Chávez

Equipo de Seguridad
[Security Team]
David Bruno, Verónica Martínez,
Alberto Servín, Felipe Trejo

Servicios auxiliares
[Auxiliary Services Team]
Fabiola Chapela, José Escárcega

Folleto
[Booklet]

Textos
[Texts]
Marielsa Castro Vizcarra
Adriana Kuri Alamillo

Traducción
[Translation]
Noah Mazer

Coordinación editorial
[Editorial coordination]
Arely Ramírez

Diseño [Design]
Carolina Oliva

Portada [Cover]
Minerva Cuevas,
fotografía de *Zukunft*, 2019

© 2022 Fundación Jumex Arte
Contemporáneo
© textos [texts],
© los autores [the authors]
© imágenes [images],
© los autores [the authors]

Exposición
[Exhibition]

Minerva Cuevas: Game Over
26.NOV.2022 - 26.FEB.2023

Exposición organizada por el Museo
Jumex.
Curaduría: Marielsa Castro Vizcarra,
curadora asociada, y Adriana Kuri
Alamillo, asistente curatorial.

