

Itinerario niños + adultos

es
o
m
l
G

**MUSEO NACIONAL
CENTRO DE ARTE
REINA SOFIA**



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA

Textos:

Carmen Cabrejas

Olga Ovejero

Natalia del Río

(Departamento de Educación)

Coordinación:

Natalia del Río

Diseño y maquetación:

Luis Palop

(Departamento de Actividades Editoriales)

Moviéndonos conocemos el mundo.

Nuestra vida es **movimiento**. Piensa en cómo te mueves al respirar, al pensar, al caminar...

El mundo, a su vez, está en constante ebullición: observa durante un instante todo lo que se agita a tu alrededor.

Estás en el **museo**. Un lugar donde, aunque no te lo parezca a primera vista, todo está en perpetuo movimiento. Te mueves tú, se mueven los demás visitantes y, como comprobarás enseguida,

también las **obras** se mueven.

Estás a punto de iniciar este itinerario. Te proponemos que, al recorrerlo, no dejes que tu cuerpo ni tu mente se detengan. Desplázate, comenta, explora y piensa.

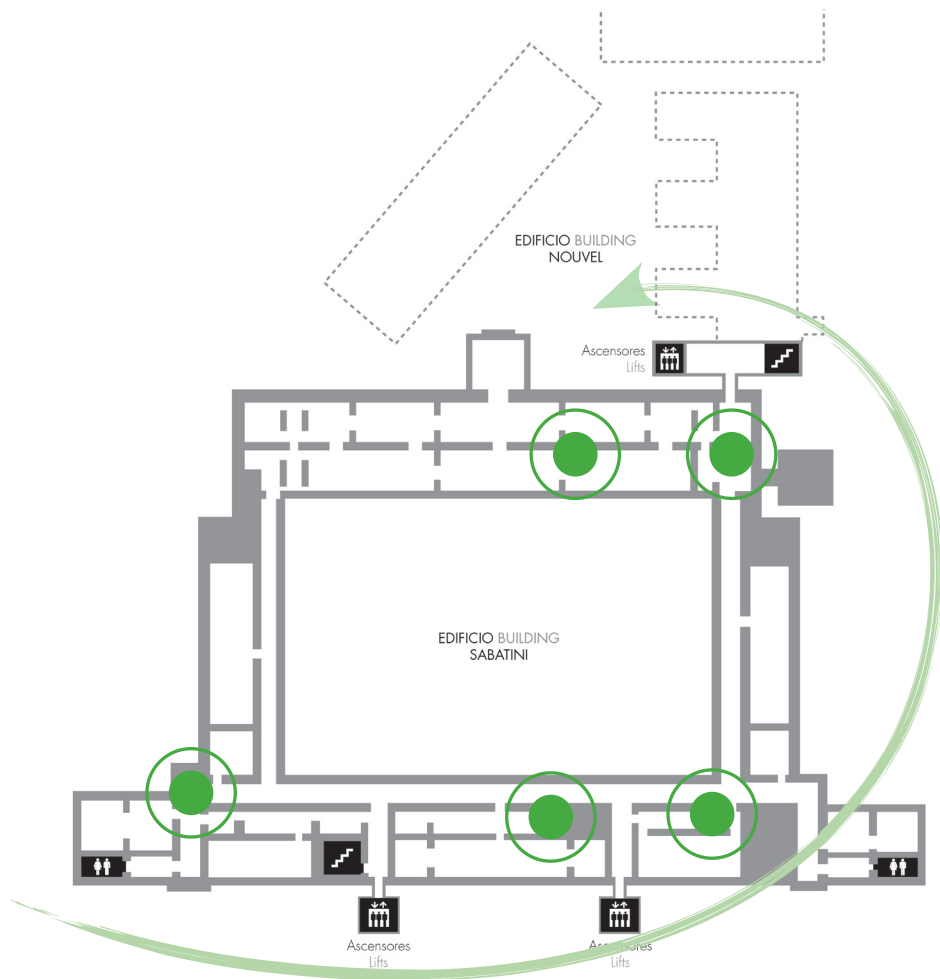
Experimenta con las obras a través de tu cuerpo y descúbrelas desde nuevos puntos de vista.

Este no es un sitio sólo para mirar. **Da un giro** a tu forma de estar en el museo.

muévete

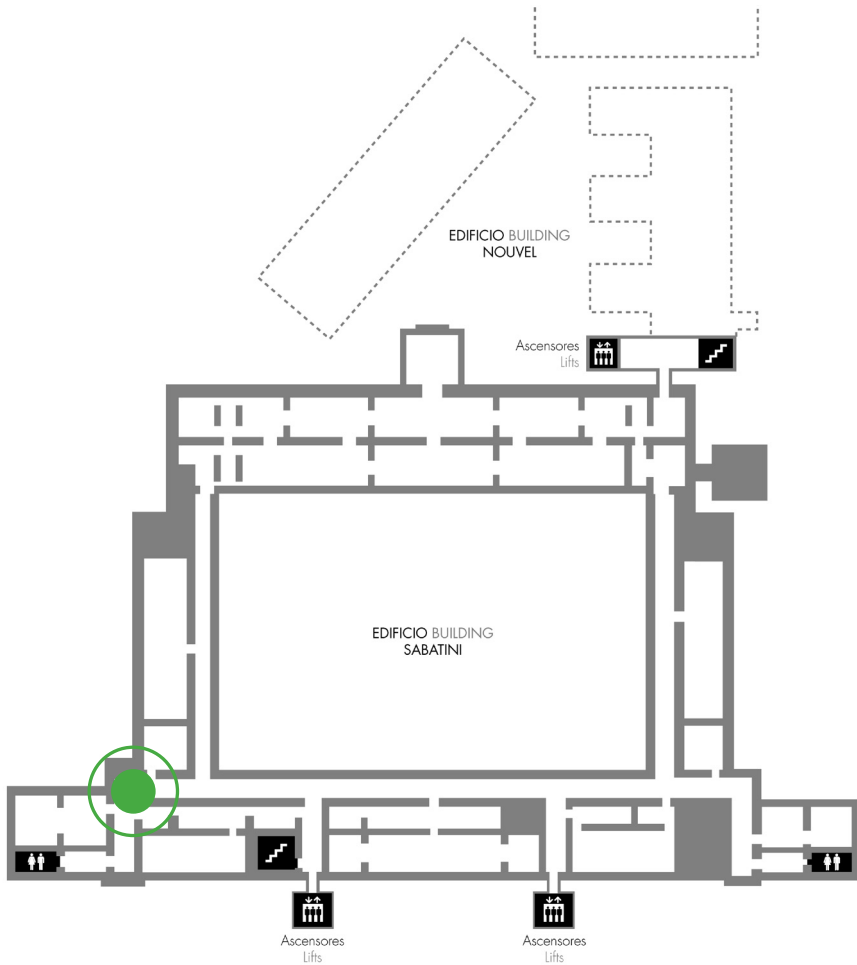
Plano general

2ª planta edificio Sabatini



1. Objeto indestructible, 1923-1933

Versión a partir de original de Man Ray



latido medida tiempo parpadeo máquina



La pieza que tienes ante ti,

¿Es una máquina?

¿Una escultura?

¿Un reloj?

¿Se mueve? ¿Cómo lo hace?

El metrónomo es una máquina programada para moverse sin cesar, siempre al mismo **ritmo**.

Un ritmo constante,

repetitivo,

obsesivo,

mecánico.

Un latido que divide el **tiempo** en partes iguales.

Concéntrate en el ojo...
¿Qué tipo de movimiento realiza?

Para verlo bien tendrás que desplazarte tú también:
prueba a acercarte y alejarte, sitúate en un lateral...

Tanto la varilla como el ojo se mueven de la forma más sencilla posible: de un lado a otro, de arriba a abajo.

Piensa en los **movimientos más simples** que haces cada día, aquellos de los que ni siquiera te das cuenta.

Parpadear es uno de ellos,

¿qué otros se te ocurren?

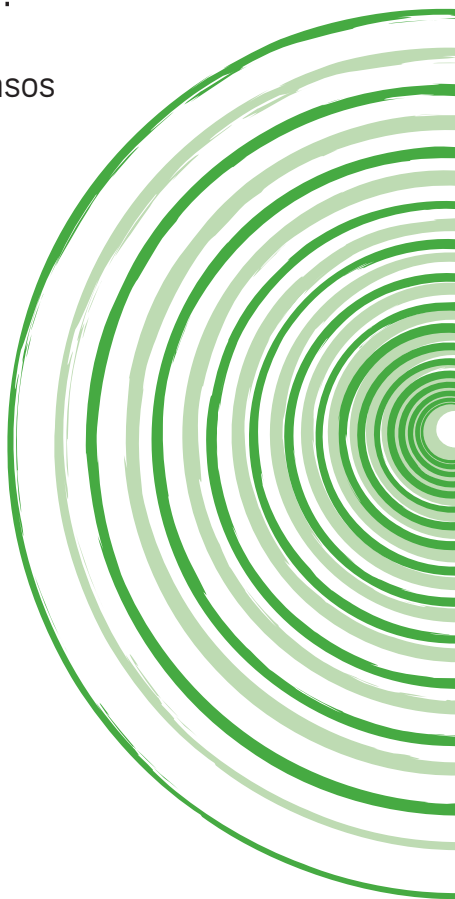
Un metrónomo es un pequeño aparato que ayuda a marcar el ritmo de una composición musical a través de una varilla que se mueve de un lado a otro siguiendo el compás. Sin embargo, el metrónomo que tenemos ante nosotros ha sido modificado: su ritmo es inalterable, ha aumentado su tamaño, y además nos mira.

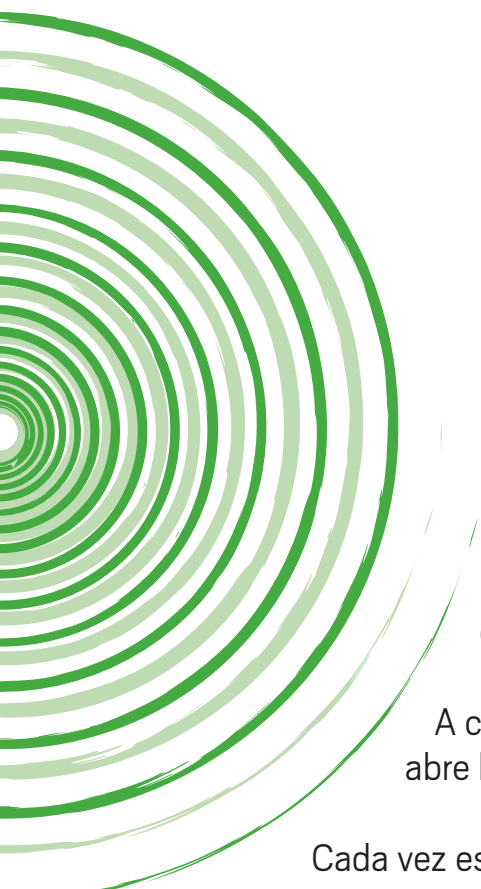
Todo en esta pieza involucra al espectador. Su autor original, Man Ray, lo llamó en su día *Objeto para ser destruido*, e incluso daba instrucciones al espectador para hacerlo: “Déjelo en marcha hasta que ya no pueda soportarlo más. Con un martillo, apunte bien para destruirlo de un solo golpe”. Así, Man Ray proponía rebelarse contra el ritmo mecánico de la vida moderna. Más tarde, en sucesivas versiones, se convertiría en un *Objeto indestructible*, título de esta versión ampliada con la que cuenta la colección del museo. En otros casos, Man Ray se refirió a su metrónomo como *Motivo perpetuo*, aludiendo a su movimiento persistente, incesante, eterno.

¿Sigue siendo entonces un metrónomo? ¿Qué otras interpretaciones admite la obra? Cuando Man Ray expuso por primera vez la primera pequeña versión, creó un “objeto surrealista”: un objeto con valor simbólico que nos invita a ir más allá de la realidad visible, a “ver con los ojos cerrados”. De ahí el parpadeo del ojo de este metrónomo, su movimiento rítmico de apertura y cierre. Para poder apreciarlo, el espectador también ha de moverse.

Para desplazarte hasta la siguiente obra
conviértete en un metrónomo:

Marca un ritmo constante con tus pasos
despacio





abre y cierra los ojos
al mismo ritmo...

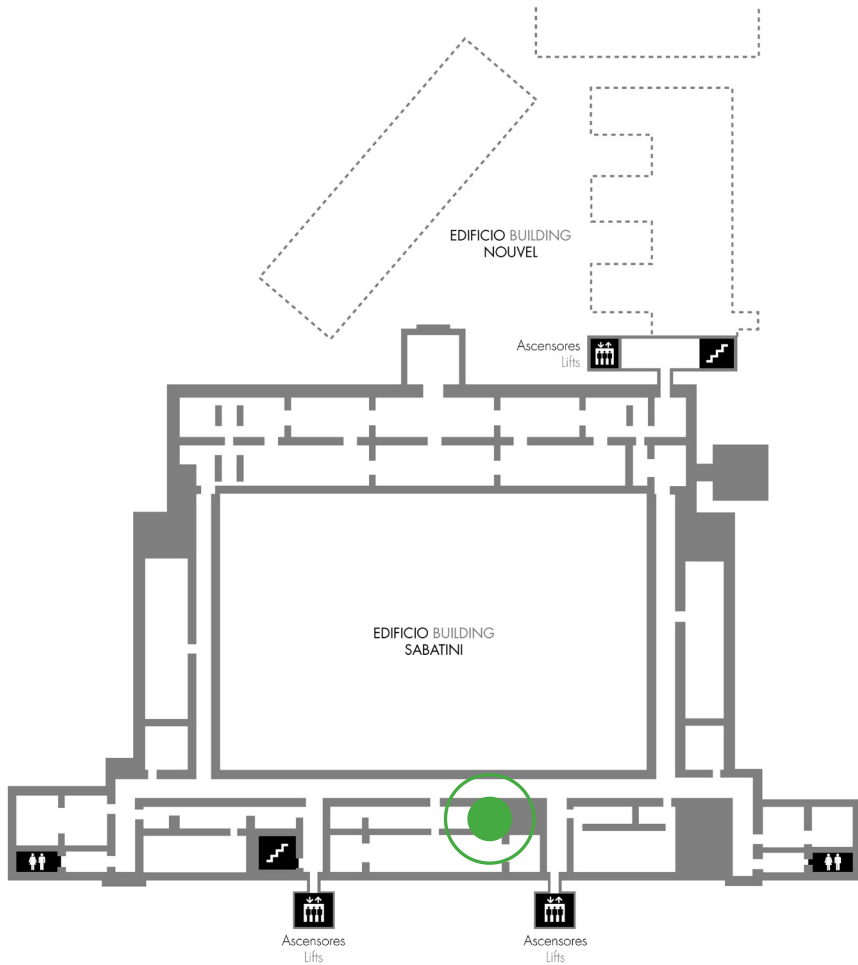
Da primero un paso,
cierra los ojos...

A continuación otro,
abre los ojos...

Cada vez estás más cerca...

2. Salida de la fábrica III, 1896

Auguste y Louis Lumière



Desplazamiento Experimento Invención Recorrido Tecnología
Desplazamiento Experimento Invención Recorrido Tecnología
Desplazamiento Experimento Invención Recorrido Tecnología
Desplazamiento Experimento Invención Recorrido Tecnología

Fíjate en *La Salida de la Fábrica*, una de las primeras películas que se conservan.

¿Qué hacen las personas que aparecen en ella?

Salir...

Entrar y salir...

Salir y entrar...

...Entrar y salir

...Entrar

Recorrer la distancia que hay desde donde estás hasta donde quieres ir, una y otra vez...

¿Cuántas veces al día haces estos movimientos?

Los hermanos Lumière grabaron un movimiento habitual, cotidiano: hombres y mujeres saliendo de trabajar.

Al ser grabado y proyectado, este movimiento cobra importancia: queda registrado para siempre y hace que prestemos atención a los pequeños actos que componen nuestra vida diaria.

Si tuvieras que escoger uno de tus **movimientos o trayectos cotidianos** para ser grabado en cine...

¿Cuál elegirías?

¿Por qué?

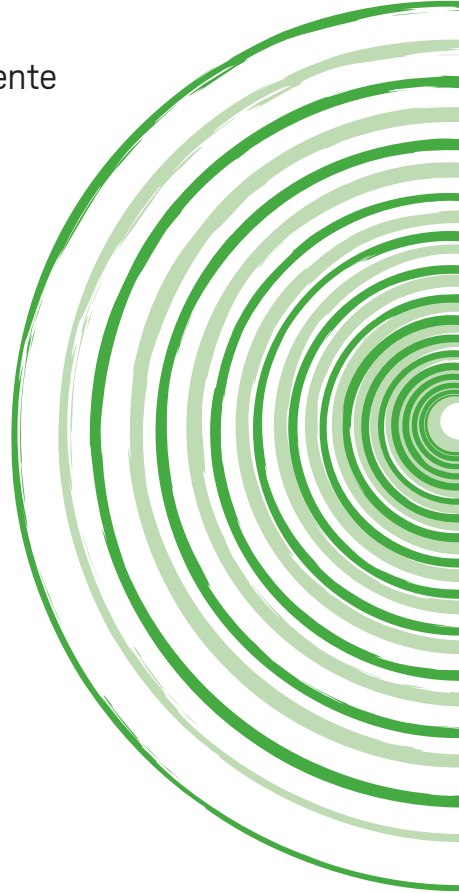
La invención del cine hizo realidad el movimiento de la imagen, que se había perseguido durante mucho tiempo a través de diferentes dispositivos visuales. En las primeras películas, la cámara permanece fija y la escena se filma de forma continua. Por ello, los temas que eligen estos pioneros llevan implícito el movimiento en las propias acciones registradas.

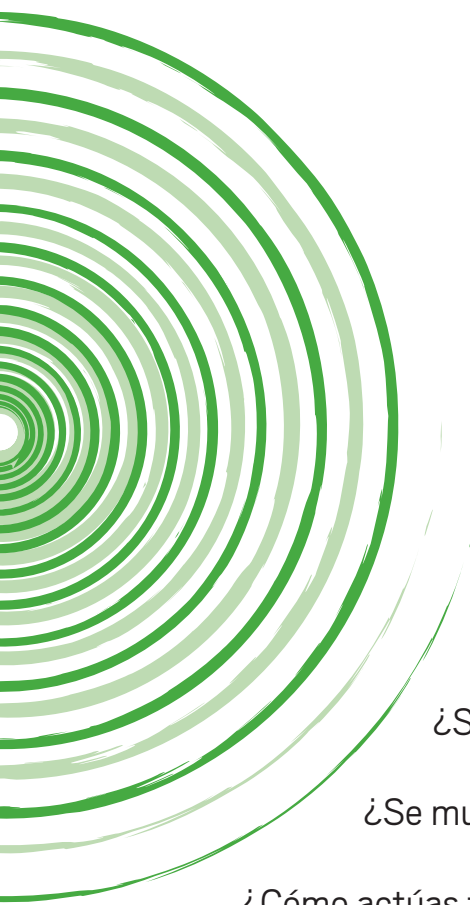
Entre esos temas, una de las vertientes más destacadas fue la grabación de escenas de la vida diaria y, especialmente, de acciones asociadas a la incipiente sociedad industrial (obreros saliendo de las fábricas, trenes llegando a la estación...), donde la velocidad y el movimiento se estaban convirtiendo en parte del día a día de la mano de los progresos técnicos. El cine participa plenamente de ese contexto, y además lo inmortaliza.

Los cineastas no fueron los únicos interesados en incorporar estas cuestiones a sus obras. Para muchas corrientes artísticas de finales del siglo XIX y principios del XX, el movimiento, entendido como energía en sí misma o asociado a los progresos tecnológicos de la época, fue una de las claves fundamentales que definieron la modernidad. Por otro lado, el propio fundamento técnico del cine, la secuencia de fotografías que generan la ilusión de movimiento, sería determinante en la configuración de los nuevos lenguajes plásticos del siglo XX.

Conviértete en investigador de movimientos hasta la siguiente obra.

Observa e imita cómo se mueve la gente del museo a tu alrededor: visitantes, vigilantes, azafatas...





¿Entran o salen?

¿A qué velocidad caminan?

¿Se detienen a menudo?

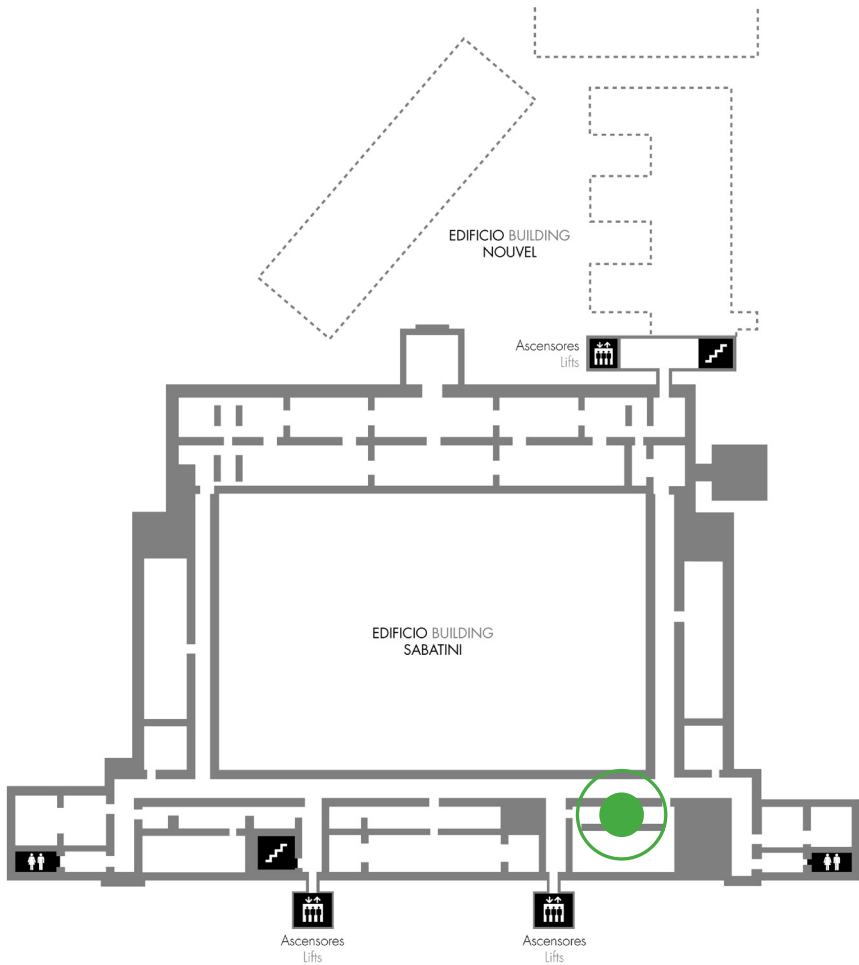
¿Se sientan y se levantan?

¿Se mueven ante las obras?

¿Cómo actúas tú?

3. Danse serpentine (II) (Danza sinuosa), 1897

Auguste y Louis Lumière



visión cuerpo **color** luz ilusión

¿Alguna vez has dado vueltas hasta marearte?
¿Has girado sobre ti mismo sin un propósito concreto?

Prueba a hacerlo ahora.

A veces nos movemos sólo **para sentir y crear placer**, para gozar con el propio movimiento...

Fija tu mirada en la bailarina durante el tiempo que dura la película.

¿Ves su cuerpo y su rostro en todo momento?

A veces...

...da la sensación de desaparecer en medio de la ropa que la envuelve...

Mira de nuevo.

La bailarina crea múltiples formas a partir del movimiento de la tela y de la luz reflejada sobre ella.

¿Tú qué ves?

¿Quizás una mariposa? ¿Una flor? ¿Fuego?

Ella baila.

Los colores vibran.

Todo se ondula

Busca en esta misma sala la obra titulada *Dubonnet*, de la artista Sonia Delaunay.

Fíjate en las curvas y contracurvas de colores que llenan el lienzo. Los colores giran sobre sí mismos, recordándonos movimientos circulares como los de la ropa de la bailarina:

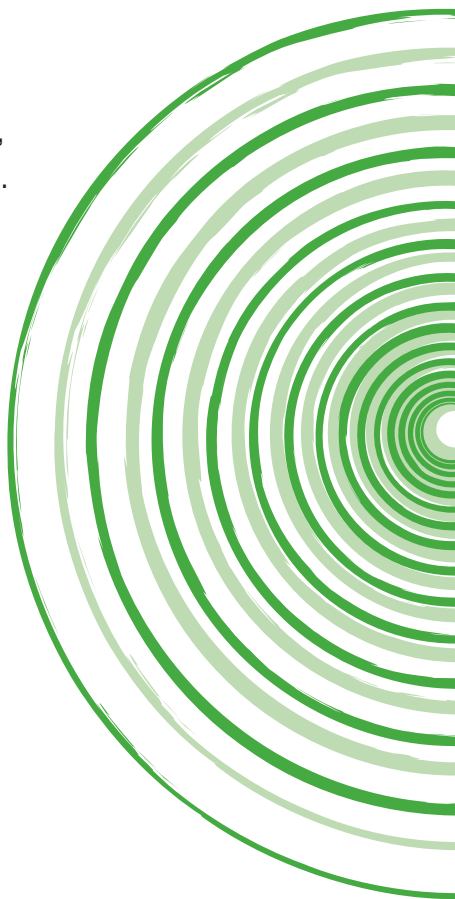
colores que bailan.

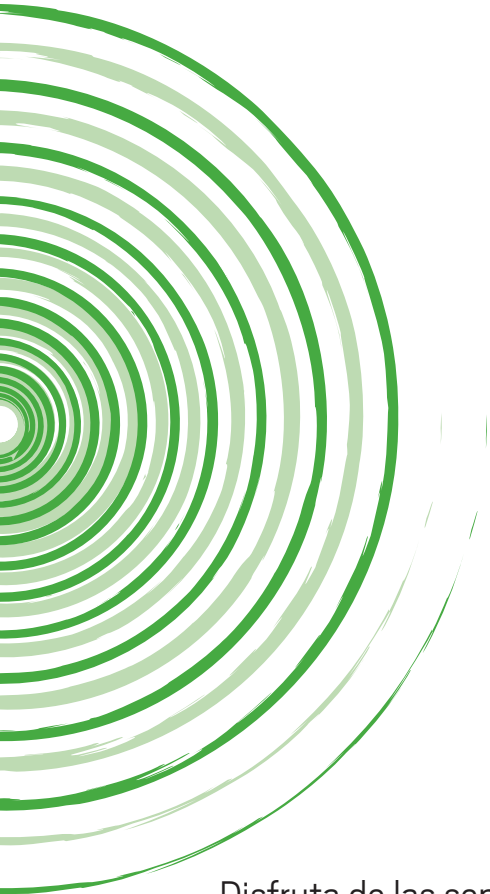
La bailarina que aparece en la película es una imitadora de Loïe Fuller, la mujer que inventó la *Danza Sinuosa*. Los espectáculos de Fuller constituían una experiencia en la que la luz, el color y el movimiento fluían en el escenario de una forma absolutamente novedosa, muy diferente a la habitual en la danza que el público estaba acostumbrado a ver hasta ese momento. En la tradición del ballet, los movimientos ilustraban la narración de una historia. La bailarina norteamericana, por el contrario, no se apoya en ningún libreto ni pretende contar nada. Lo que persigue es jugar con las imágenes que generan sus movimientos ondulantes en el escenario. Las amplias telas que la envuelven se convierten en pantallas donde la luz eléctrica coloreada se refleja, generando efectos que trascienden la propia idea de la danza. El cuerpo de la bailarina se diluye entre la luz y el movimiento: oculto entre las ondulaciones de la tela, se desmaterializa, se convierte en una ilusión óptica. Es presencia y ausencia.

Está constatada la fascinación que el trabajo de Fuller provocó en los círculos artísticos de vanguardia. De ahí el interés de los hermanos Lumière por captar esta danza utilizando el recién inventado cinematógrafo. Esta película es fruto de un experimento artístico con la nueva máquina. La cámara se sitúa en una posición frontal para grabar la danza, y se mantiene fija. El color, que tanta importancia tenía en el espectáculo original de la Fuller, se añade después pintando a mano la película para emular los efectos cromáticos de la *Danse Serpentine*.

Sal de la sala y dirígete hacia el *Ballet Triádico* de Oskar Schlemmer.

Esta vez muévete de modo más libre,
baila, gira, deja que tu cuerpo hable ...

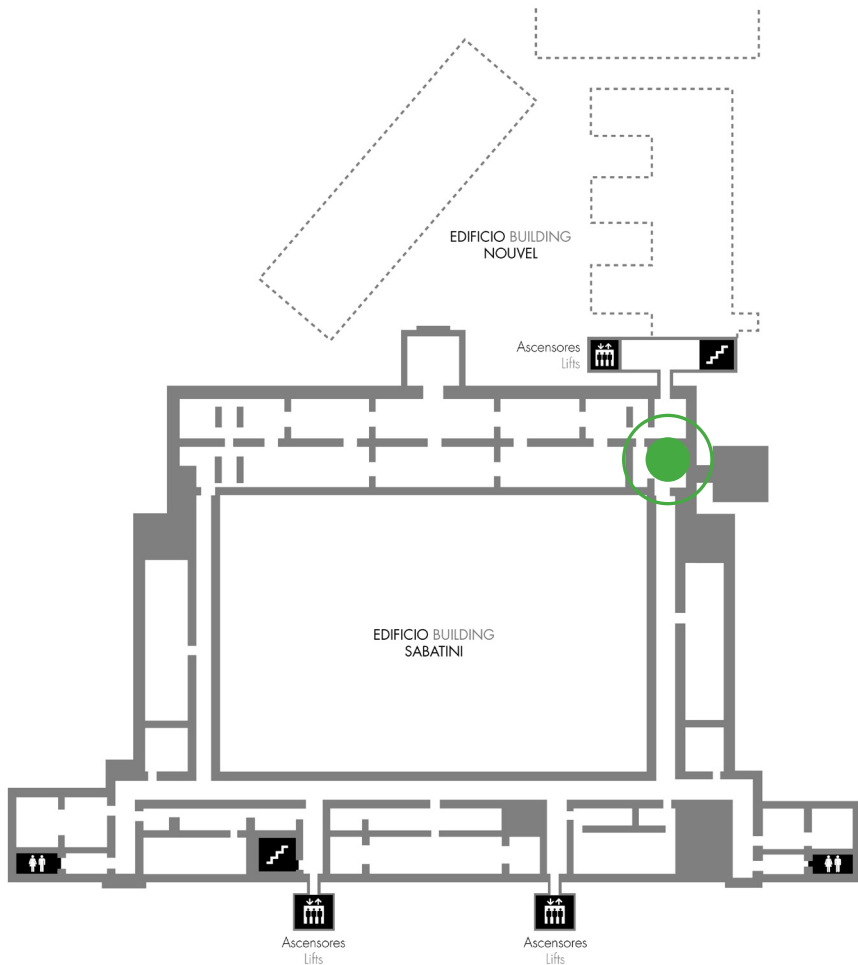




Disfruta de las sensaciones que esto te produce.

4. Ballet Triádico, 1922/1995

Oskar Schlemmer





Maniqués, marionetas,
disfraces, esculturas,
bailarines... ¿Qué son?

¿Estás ante un desfile?
¿En un teatro?

Formas parte del Ballet Triádico. No eres sólo espectador.
No sólo se mueven **los trajes** de los bailarines.
Todos estamos en escena.

Acércate.
¿De qué están hechos?

¿Cómo serían los movimientos de los bailarines dentro de
esos trajes?

Y tú, ¿cómo te moverías si tuvieras la oportunidad de
ponértelos?

Elige uno.

Imagina que estás dentro de él e intenta moverte como si lo llevaras puesto.

Fíjate ahora en tus propios movimientos,
¿son ágiles, o lentos y pesados?

¿te puedes desplazar?

¿puedes girar sobre ti mismo?

Tus movimientos y acciones están condicionados por el traje, limitados, regulados... Parece que imitas a una máquina: **tus movimientos se han mecanizado.**

Busca en las salas contiguas fotos de la representación del ballet, en las que puedes ver a los bailarines con los trajes puestos. Observa su cuerpo, sus gestos, la posición de sus extremidades.

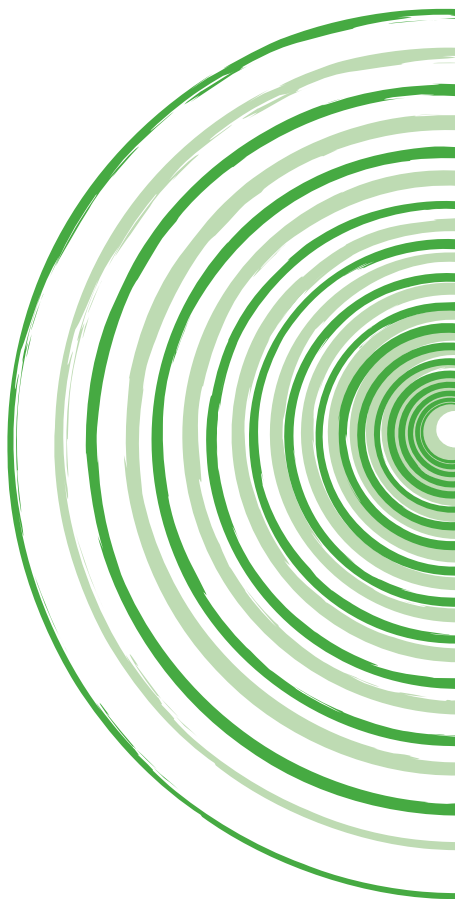
Cuando se estrena *El Ballet Triádico* en 1922, su creador, Oskar Schlemmer, participa en él con el traje llamado *Der Abstrakte*. En sus diarios se queja de la limitación de sus movimientos y de la incomodidad de actuar llevando el traje, que después tuvo que ser reformado. ¿Por qué diseñaría trajes que dificultaban los movimientos de sus bailarines?

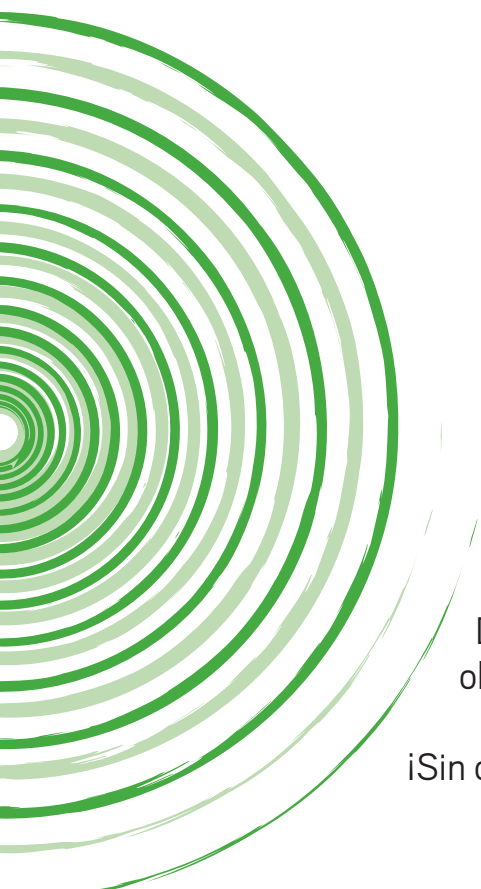
Pintor y director de teatro de la Bauhaus entre 1922 y 1933, el artista genera con *El Ballet Triádico* una de las obras más influyentes en las artes escénicas de vanguardia. Los bailarines eran dos hombres y una mujer, que ejecutaban doce danzas alternas en los tres actos en los que se dividía el ballet. Los trajes y el vestuario, creados a partir de formas geométricas y colores puros, incorporan nuevos materiales y tejidos que limitan y controlan los movimientos del hombre en el espacio. El cuerpo humano se transforma, se mecaniza, y sus desplazamientos adquieren precisión matemática. Los hombres se ocultan tras máscaras y adquieren el aspecto de autómatas que se mueven en el escenario construyendo geometrías espaciales.

La obra de Schlemmer perseguía ser un compendio de las artes y los nuevos avances técnicos. Un estallido de sensaciones perfectamente ordenadas y reguladas, donde el cuerpo humano modificado y sus movimientos son los protagonistas. El tiempo y el espacio. El color y la geometría. El hombre y la máquina.

¿Recuerdas el traje que has elegido para ensayar movimientos?

Aún no te lo has quitado.



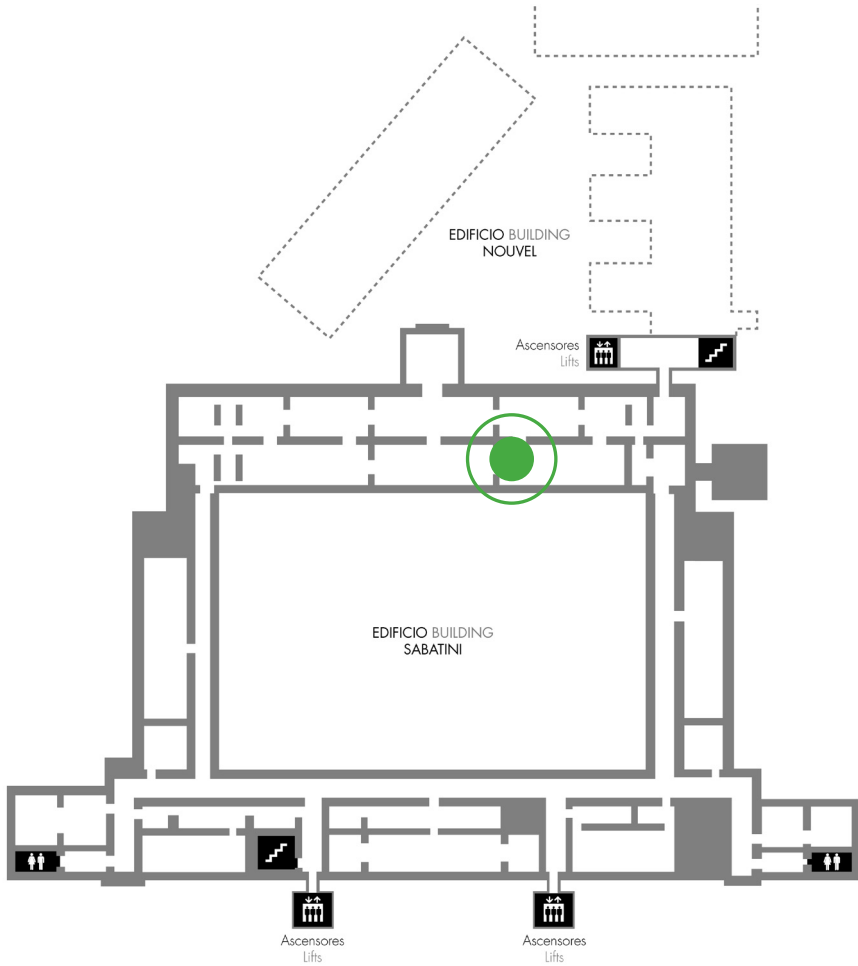


Desplázate hasta la siguiente obra.....

¡Sin olvidar que lo llevas puesto!

5. | **Mujer en el jardín**, ca. 1930-32

Pablo Picasso



P e r s p e c t i v a
Vacío Colaboración
Conocimiento Giro



Rodea la obra. ¿Ves a la mujer?
Agáchate. ¿Ves el jardín?

Di que te aúpen,
da una vuelta rápida,
ponte delante, detrás, a los lados.

¿Es igual la obra si la observas desde diferentes
ángulos?

**Un único punto de vista no es suficiente para
abarcarlo todo.**

Es necesario moverse para conocer.

La obra está realizada con piezas de metal soldadas entre sí.
Busca los puntos de unión entre los diferentes fragmentos.

Además de metal ¿con qué otro elemento se ha construido la escultura?

Obsérvala, explora de nuevo...

Está realizada con **vacío**.

El metal es tan importante como su ausencia. Fíjate en la cantidad de huecos que atraviesan la escultura.

Mira a través de ellos. Vuelve a comprobar que, según el lugar donde te sitúes, la visión que obtienes es distinta.

Para hacer esta obra, Picasso contó con la colaboración de Julio González, autor de la mayoría de las esculturas que se exponen en esta sala.

Gírate y búscalas.

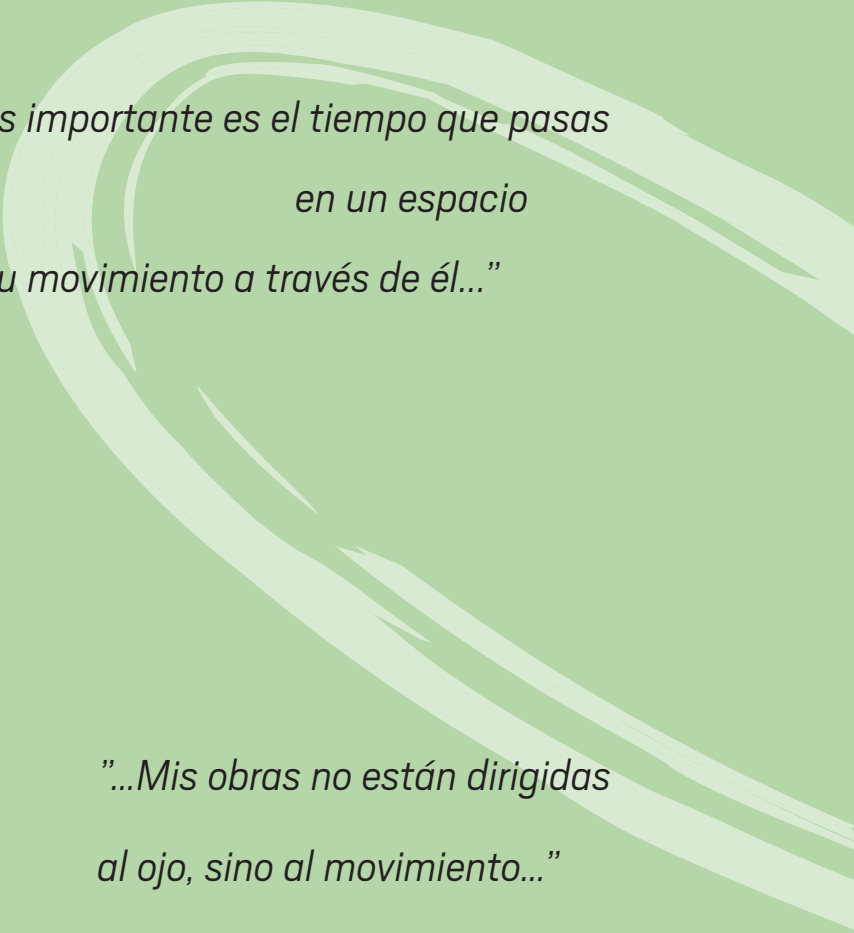
Muévete entre las piezas, observa a la gente que se mueve a su alrededor...

son como esculturas en movimiento.

La *Mujer en el Jardín* formaba parte de un encargo recibido por Picasso para realizar un monumento funerario al poeta Apollinaire. Al llevarlo a cabo, Picasso tuvo presente un pasaje de una obra del propio Apollinaire, titulada “El poeta asesinado”, donde el amigo del protagonista muerto se propone dedicarle un monumento hecho no de mármol ni de bronce sino “...de nada, como la poesía y la fama”.

La nada. El vacío. El espacio. Elementos que se incorporan en la obra y que cobran gran relevancia por sus posibilidades expresivas. Esta forma de construir la escultura combinando materia y vacío debe mucho a la técnica utilizada: el ensamblaje de piezas metálicas a través de la soldadura autógena. Se trata de un procedimiento procedente del ámbito industrial que Picasso aprendió del escultor Julio González, y que permite crear nuevas formas y estructuras escultóricas. Gracias a estas innovaciones formales, esta *Mujer* implica al espectador para que la mire desde múltiples puntos de vista, y le invita también a mirar a través de ella, descubriendo desde cada perspectiva esculturas siempre distintas.

Esta experiencia, junto a las posteriores obras de Julio González, abren una nueva vía de trabajo en la escultura moderna que influirá en otros artistas como David Smith.



*“...Lo más importante es el tiempo que pasas
en un espacio
y tu movimiento a través de él...”*

*”...Mis obras no están dirigidas
al ojo, sino al movimiento...”*

*“...por eso, no sólo los escultores y arquitectos,
sino también los bailarines, otros intérpretes,
y mucha gente, encontrarán algo útil en mi
obra... Así lo espero”*

Richard Serra
Equal-Parallel:
Guernica - Bengasi
Edificio Sabatini.
Planta 1

Este recorrido termina aquí, pero aún te queda mucho terreno por explorar en las salas. El museo es como una ciudad abierta para ti.

Sube y baja. Piérdete en sus pasillos y mira a través de sus ventanas. Descubre rincones e inventa caminos nuevos...

Muévete para conocer

**Museo Nacional
Centro de Arte Reina Sofía**

Edificio Sabatini

c/ Santa Isabel, 52

Edificio Nouvel

Ronda de Atocha
(esquina Plaza del
Emperador Carlos V)
28012 Madrid
Tel. 91 774 10 00
Fax 91 774 10 56

Horarios

De lunes a sábado
de 10.00 a 21.00 h

Domingo
de 10.00 a 14.30 h

Martes, cerrado
La salas de exposiciones
se desalojarán 15 minutos
antes de la hora de cierre

Biblioteca

De lunes a viernes
de 10.00 a 21.00 h
excepto festivos

Librería La Central

De lunes a sábado
de 10.00 a 21.00 h
Domingo
de 10.00 a 14.00 h
Tel. 91 787 87 82

Cafetería/Restaurante

De lunes a sábado
de 10.00 a 21.00 h
Domingo
de 10.00 a 14.00 h
Martes, cerrado
Tel. 91 467 02 02

Otros servicios

Servicio de información
Lazos de inducción magnética
Audioguías
Asistencia médica
Guardarropa
Teléfonos
Cajero automático
Parking para bicicletas



www.museoreinasofia.es

Para más información puede
usted adquirir el catálogo de la
Colección en la librería o en los
puntos de venta que encontrará
en el interior del Museo.

Con el patrocinio de:

FUNDACION

 Banco Santander