



# COPIA / IMAGINA

## ROMPECABEZAS 1



**MUSEOS**  
BELLAS ARTES Y MAC



Tenemos por lo general una noción algo negativa de la "copia". Una fotocopia no sería lo mismo que un libro original. O copiar y pegar no sería lo mismo que escribir. Algo así pasa con las obras de arte. Parece que el original tiene algo especial y único.

¿Pero y si las copias sí sirven?. ¿Y si incluso el acto de copiar puede ser transformado en una acción original y única? mirá por ejemplo esta acción del Rijks Museum por el aniversario de nacimiento de Rembrandt: Llevaron una copia, tamaño natural, de su obra "La ronda de noche" a un hogar de ancianos.

## ALGUNAS CUESTIONES PRÁCTICAS

No todas las obras que conforman nuestra colección el público puede verlas. Nosotros tenemos más de 900 obras en los últimos años, realizamos más de 10 muestras y apenas logramos exhibir un 40% de la Colección. Tenemos obras que esperan ser clasificadas, investigadas, fotografiadas o están en proceso de restauración y no pueden ser exhibidas.

Ante la falta de un almacén de guarda de las obras que no están en exhibición el visitante que recorre las salas del Bellas Artes se encuentra con la totalidad de las obras.

## ¡OJO QUE NO SOMOS LOS ÚNICOS!

En el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMa), solo 24 de las 1.221 obras de Pablo Picasso que pertenecen a su colección permanente pueden ser vistas por el público. De Joan Miró, nueve de 156. Y es que la gran mayoría de las obras que pertenecen a los más grandes museos del mundo (y en muchos países, a sus contribuyentes) se encuentran almacenadas en depósitos.

La Tate de Londres, por ejemplo, muestra el 20% de su colección permanente; el Louvre, el 8%; el Guggenheim, 3%. La razón principal es la falta de espacio.

## ¿Y ENTONCES?

Hasta que los museos crezcan tanto que todo se pueda ver, o hasta que pase la pandemia y podamos reabrir las puertas, contamos con las copias digitales que no reemplazan la experiencia física de vivenciar la obra pero nos permiten apreciar las obras que componen nuestro patrimonio. Porque una copia no es necesariamente un original degradado, sino más bien, un vehículo, una herramienta de difusión, de aprendizaje, de circulación, de juego.

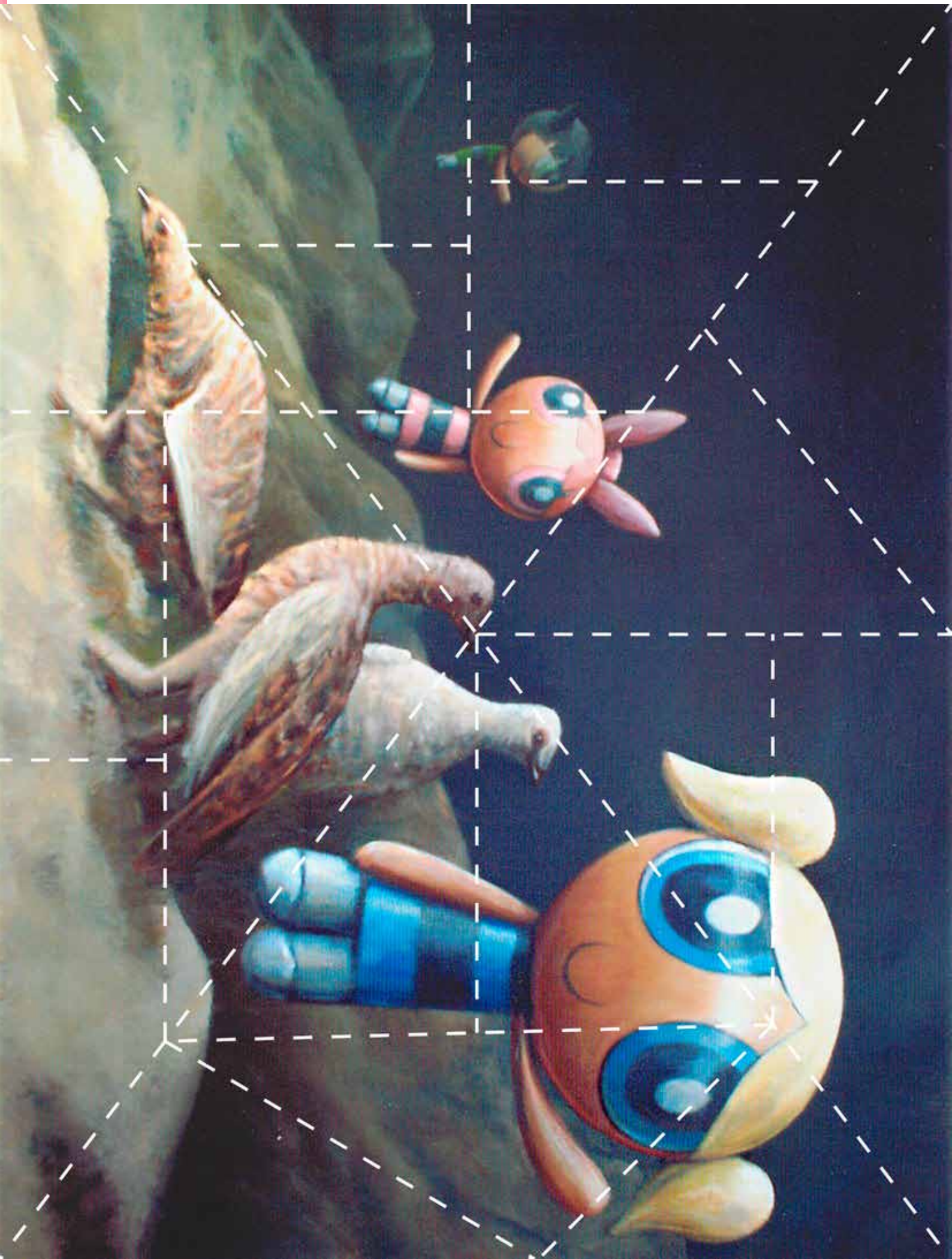
# TE PROPONEMOS

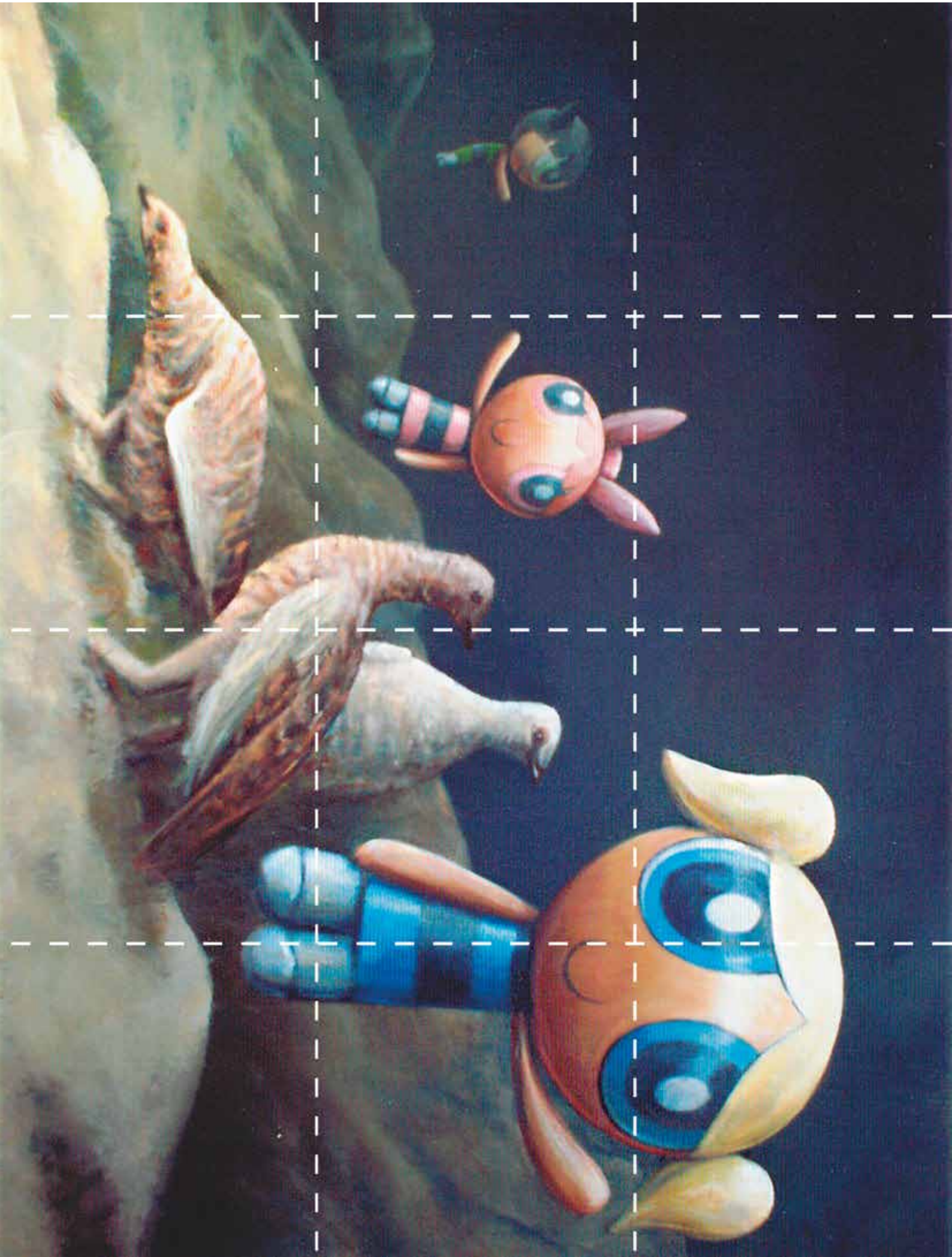
Jugar con estas copias digitales que se exhiben como juegos de memoria. (Una exhibición por supuesto no es nada más paredes blancas y cuadros!). Y si te animás activamos también la imaginación para contar una narrativa posible con estas obras.

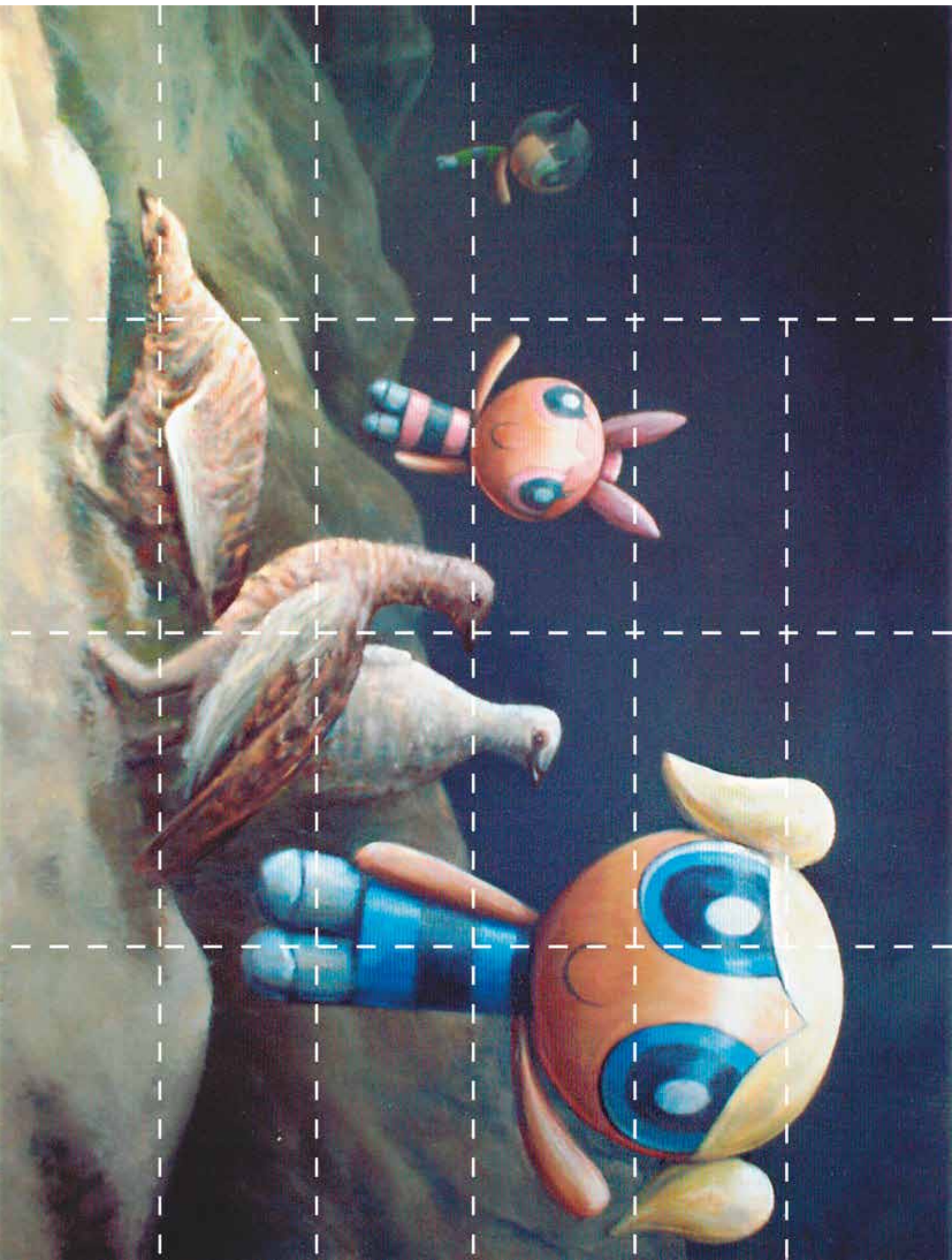
## ¡SUPEPODEROSAS, BELLAS Y FUERTES!

Bombón, Burbuja y Bellota, las chicas superpoderosas, abandonan Townsville, las peleas con Mojo Jojo, y se pierden (o se encuentran) en un paisaje distinto, cercano al nuestro. Entre pájaros y pastizales. La obra se llama "Ventarrón". ¿Qué viento habrá llevado hasta ahí a las chicas superpoderosas? ¿Cómo te las imaginás en tu ciudad, en tu barrio? ¿Cuáles serían sus luchas? Rompete la cabeza, armala de nuevo, y ¡contanos tu historia!

ROMPECABEZAS 18 piezas PARA IMPRIMIR, CORTAR POR LAS LINEAS PUNTEADAS.







obra:  
Ventarrón  
Reato, Emilio

Juga online en

<http://2museos.bahia.gob.ar/copiar-imaginar/>



**MUSEOS**

**BELLAS ARTES Y MAC**

Sarmiento 450

Bahía Blanca / Bs. As. / Arg.



[www.2museos.bahia.gob.ar](http://www.2museos.bahia.gob.ar)



2 Museos



2 Museos



[2museos@bahia.gob.ar](mailto:2museos@bahia.gob.ar)



2 Museos Bellas artes y MAC



+54 291 459-4006

**#VivaLaColección**