

## Nubla

Ana Gómez

Clara Harguindey

Con la colaboración y coordinación  
del Área de Educación del  
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza



HANS BALDUNG GRIEN, *Retrato de una dama* (detalle)

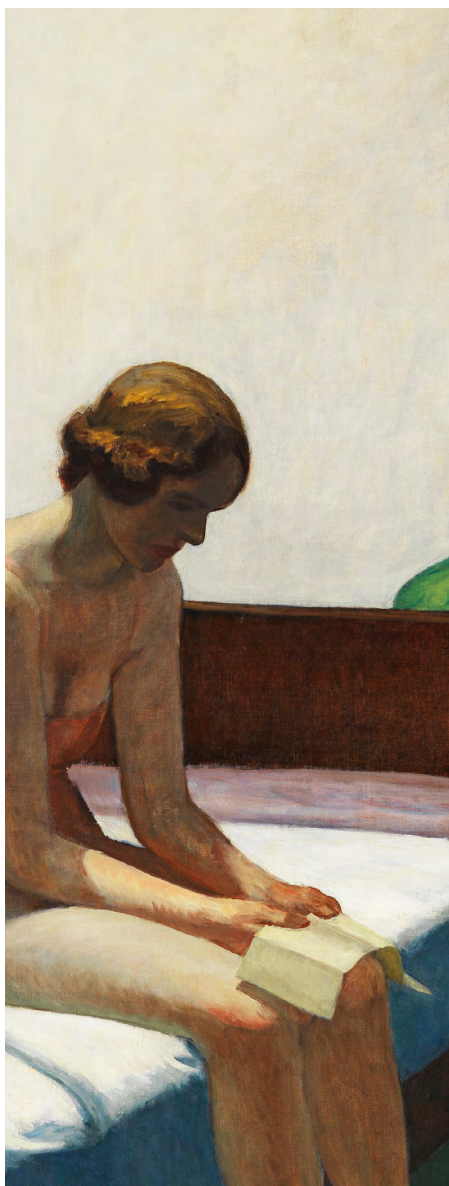
**INTRODUCCIÓN.** Este recorrido propone un posible camino a través de las obras que han servido de inspiración para crear el imaginario del videojuego Nubla.

El videojuego es un «nuevo» medio interactivo a través del cual se pueden contar historias basadas en «nuevas» lógicas virtuales, que se alejan de las narrativas de tipo lineal. Nubla es un proyecto colaborativo desarrollado desde el Área de Educación del museo que busca establecer conexiones entre la tecnología y el arte, creando diálogos y sinergias a través de una mirada creativa y crítica. La intención no es, por lo tanto, hacer un repaso exhaustivo y concluyente de la Historia del Arte, sino buscar en ella visiones comunes y generar relatos, conexiones y nuevas narraciones.

Una de sus principales particularidades es que se trata de un videojuego diseñado desde dentro del museo, cuyos escenarios e historia se basan en las obras de su colección. En él, nos adentramos en un viaje por un universo donde la muerte de la creatividad ha hecho que el tiempo se pare y la memoria se pierda. La identidad, el territorio, la frontera, la ciudad o el sueño son algunos de los temas con los que el juego articula su discurso y a través de los cuales estructuraremos nuestro recorrido por las salas del museo.

En este laboratorio creativo de largo recorrido, los cuadros son la referencia e inspiración de todo el imaginario y son transformados por los retos del juego. Algunos de los detonantes que nos guían a la hora de desarrollar el proyecto son el paseo por el museo y su descubrimiento, las posibles relaciones entre la narrativa del videojuego y la pintura o la invención de historias generando relaciones visuales y semánticas entre las obras. La forma de observar, imaginar y asociar los cuadros con el relato del juego no depende tanto de su autor o contexto, sino que sigue un sistema relacional más libre y transversal, un proceso más cercano al seguido por Aby Warburg en el planteamiento de su «Atlas de memoria» o «Atlas mnemosyne», donde, en su caso, a través de un amplio sistema de paneles buscaba establecer un tipo de asociaciones nuevas entre imágenes de diferentes contextos. De esta forma, se han creado los argumentos que han dado la base de los escenarios y la narrativa, abordando primero y analizando después, de forma más profunda, algunas de estas obras, y proponiendo temas de pensamiento y reflexión contemporánea que nos permiten debatir y compartir ideas.

La historia del juego comienza en las salas del museo, donde cinco históricos personajes nos invitan a elegirlos para iniciar un viaje que va más allá de los cuadros. El objetivo: recorrer lugares de un mundo ya olvidado y recuperar los recuerdos, las vivencias fragmentadas, que han quedado en el camino. Tras esta primera parte, el viaje continúa por otros territorios que



EDWARD HOPPER, *Habitación de hotel* (detalle)

han dejado de ser soñados y donde el tiempo se ha detenido. Nuestros personajes, acompañados por Nubla se enfrentarán a retos, pruebas y enemigos que evitarán que la creatividad y la memoria de ese mundo desaparezcan.

Combinar un lenguaje visual clásico –la pintura– con el audiovisual más contemporáneo –propio de las narrativas interactivas del videojuego– puede ser un camino interesante para expandir el conocimiento que albergan los museos y trasladarlo a nuevos medios y, consecuentemente, a nuevos públicos.

En cuanto que artefacto audiovisual interactivo, el videojuego tiene la potencialidad de narrar historias altamente emocionantes. Partiendo de un universo ficticio concreto organizado a partir de unas normas específicas, será la persona que interactúe con el juego quien tome sus propias decisiones y decida el rumbo de la historia, implicándose activamente en la acción, pues pensamos que la creatividad y la empatía son el mejor camino para el aprendizaje. Ratificar sentidos propios en parcelas de la realidad que *a priori* nos resultan ajenas, hace que sintamos que ello nos afecta, que va con nosotros y, como consecuencia directa, que nos posicionemos y tomemos partido.

En un proceso como el llevado a cabo en Nubla, es interesante destacar el evidente potencial narrativo que poseen las obras de arte, que a veces olvidamos absortos por el aura de la obra maestra o del desafío técnico. Las obras de arte están habitadas por personajes y entornos que despiertan nuestra imaginación: mujeres ensimismadas en una habitación de hotel, o frente a un tocador, a la espera de algo que está por llegar; ciudades donde todos sus habitantes huyen sin tener muy clara la dirección, o pequeños universos creados con copas rotas, maderas abandonadas y estrellas de mar. Todos ellos nos invitan a imaginar historias, a hacernos preguntas y a construir respuestas y futuros posibles. Esta capacidad narrativa y de descubrimiento es algo que nos gustaría despertar en los visitantes a lo largo del recorrido por las obras seleccionadas, convirtiendo de esta manera el museo en un lugar donde crear y compartir historias.

## SELECCIÓN DE OBRAS

Estableceremos un recorrido articulado por los principales conceptos temáticos que hilvanan la narrativa de Nubla con las obras del museo.

### Identidad/retrato

HANS BALDUNG GRIEN, *Retrato de una dama*, 1530?

KARL HUBBUCH, *Doble retrato de Hilde II*, hacia 1929

### Territorio

THOMAS COLE, *Expulsión. Luna y luz de fuego*, hacia 1828

CASPAR DAVID FRIEDRICH, *Mañana de Pascua*, hacia 1828-1835

### Ciudad

EDWARD HOPPER, *Habitación de hotel*, 1931

LUDWIG MEIDNER, *La casa de la esquina (Villa Kochmann en Dresde)*, 1913

GEORGE GROSZ, *Metrópolis*, 1916-1917

### Memoria

JOSEPH CORNELL, *Burbuja de jabón azul*, 1949-1950

### Márgenes/el mundo del sueño

MAX ERNST, *Árbol solitario y árboles conyugales*, 1940

ROBERTO MATTA, *El proscrito deslumbrante*, 1966

HANS BALDUNG GRIEN

*Retrato de una dama*, 1530?

Óleo sobre tabla, 69,2 x 52,5 cm

MUSEO THYSEN-BORNEMISZA, MADRID,  
 INV. 28 (1935.18)



[SALA 9] *RETRATO DE UNA DAMA* DE GRIEN NOS muestra a una joven no identificada de mirada y belleza enigmática, cara redonda y pálida, ojos rasgados y boca pequeña y perfilada. Es, asimismo, uno de los pocos retratos femeninos realizados por el artista. El hecho de que no haya sido posible relacionarlo con una persona concreta, hace pensar que podría tratarse de una imagen o representación ideal realizada por el artista, algo que resulta curioso si observamos la actitud y energía que Grien ha conseguido transmitir con la mirada y el gesto de la mano del personaje, con un dedo arqueado y elevado, en actitud desafiante. Grien fue un artista del Renacimiento alemán de gran calidad y formado en el entorno de Dürero, muy conocido por sus representaciones de alegorías femeninas que suponen una reflexión sobre la vida y la muerte.

La fuerza de la mirada del personaje nos recuerda a la de las grandes heroínas bíblicas trágicas como Salomé o Judith, que quizás pudieron servir de inspiración para este retrato, ya que al comparar la obra con algunos de estos personajes femeninos retratados por Lucas Cranach el Viejo, se han descubierto muchas conexiones estilísticas tanto en la representación de los rasgos físicos y la postura del personaje como en la minuciosidad con la que se han trabajado el vestido y las joyas. La mujer sin nombre de Grien no lleva una bandeja con una cabeza masculina decapitada,

pero sí nos mira con una seguridad y fuerza parecidas, como escondiendo algo al espectador.

Es precisamente esa mirada, serena a primera vista y combativa a medida que profundizamos en ella, algo que resulta interesante explorar cuando en un proyecto como Nubla se plantea trabajar con el tema de la identidad y la representación a través del retrato, y teniendo como inspiración parte de la colección de pintura antigua. En uno de los primeros escenarios del juego y tras pasar el umbral del museo, llegamos a un entorno poblado únicamente por retratos colgados en las paredes. Esta «casa de los cuadros», es un lugar donde la memoria pervive gracias a los recuerdos fragmentados que vamos descubriendo a medida que nos acercamos a cada uno de esos retratos. Los personajes que encontramos representados en ellos son parte de la memoria del mundo desaparecido de Nubla, y como los habitantes del retrato clásico esperan el atributo u objeto que complementa su imagen, nuestro reto como jugadores será localizarlo. El retrato como género buscó desde su origen mantener la memoria y el recuerdo de la persona en el tiempo, bien a través de la reproducción de rasgos físicos y morales del personaje de forma fiel y detallada, bien de una visión idealizada, como ocurría en el Renacimiento, o bien a través de la mirada subjetiva, libre e incluso crítica del artista.

KARL HUBBUCH

*Doble retrato de Hilde II*, hacia 1929

Óleo sobre lienzo adherido a masonita, 150 x 77 cm

MUSEO THYSEN-BORNEMISZA, MADRID,  
 INV. 596 (1978.88)

[SALA 39] KARL HUBBUCH ENTENDIÓ EL ARTE COMO un medio para proyectar una visión crítica y comprometida con la sociedad de su tiempo. No podía ser de otra manera; fue parte de esa generación de artistas que vivieron (o sobrevivieron) a las dos guerras mundiales y a sus posguerras. Vivió en la Europa devastada y fascista. Originario de Karlsruhe (Alemania), comenzó allí sus estudios de arte, donde entabló amistad con Rudolf Schlichter y George Scholz. Estudió arte gráfico en el Kunstgewerbemuseum de Berlín, y fue compañero de George Grosz y Oskar Nerlinger. Junto a ellos formó parte

de los grupos de ideología radical Novembergruppe y Rote Gruppe, y más tarde perteneció al grupo de artistas adscrito a la Neue Sachlichkeit (Nueva Objetividad).

La Nueva Objetividad pretendía alejarse del expresionismo. La expresión del individuo y la mirada subjetiva sobre el mundo les resultaba escapista, inconsciente e irresponsable frente a la situación dramática que vivía Alemania tras la derrota en la Gran Guerra. Lo individual debía convertirse en colectivo, como una forma de renuncia a la sociedad burguesa de la explotación.



A pesar de su posicionamiento radical en contra del sistema y del contexto político, su estilo pictórico fue moderado. En consonancia con los artistas de esta nueva objetividad alemana, Hubbuch mostró predilección por el retrato y por la captación minuciosa de los objetos y las texturas que construyen y forman parte de la cotidianidad de las personas.

El *Doble retrato de Hilde II* fue concebido inicialmente como un retrato cuádruple. Tras el daño producido por una gotera en la parte central de la obra, el artista tuvo que partir el lienzo en dos mitades. Se trata de una doble representación de su mujer, Hilda Isai, quien fue una de sus alumnas de dibujo en la academia de Karlsruhe y que tiempo después le abandonó para dedicarse a la fotografía en la Bauhaus de Dessau. En lugar de retratar la personalidad de Hilde en un único retrato, Hubbuch decidió plasmar la identidad poliédrica de su esposa a través de diferentes figuras, que abarcan desde su actitud más seria e intelectual, sentada en la silla de tubo del moderno diseñador Marcel Breuer, hasta

su faceta más sensual, en ropa interior, en el extremo opuesto de la composición, perteneciente al doble retrato de Múnich.

En el proceso de construir Nubla y de poblar de habitantes nuestra ciudad, ambicionábamos desvelar los juegos identitarios como juegos políticos y con cierta mirada crítica. Las dualidades nos moldean como personas. Buscábamos entender las distancias entre el «yo» y el «otro». Discernir entre el «yo» que construye ciudad y el «yo» construido por la ciudad en la que vivimos. Habitar nuestras contradicciones. Como Hubbuch, queríamos buscar en la cotidianeidad esas fuerzas contenidas que nos dejar ser o nos impiden ser, que nos convierten en migrantes o emigrantes, que nos caracterizan como mujer u hombre, que nos indican si somos jóvenes o viejos. Queríamos desenmarañar todas nuestras posibles facetas. Hilde pasea por las calles de la ciudad de M. y nos habla de las posibles identidades edificadas con materia simbólica y a partir de la memoria, generando nuevas relaciones y percepciones sobre lo ya conocido.

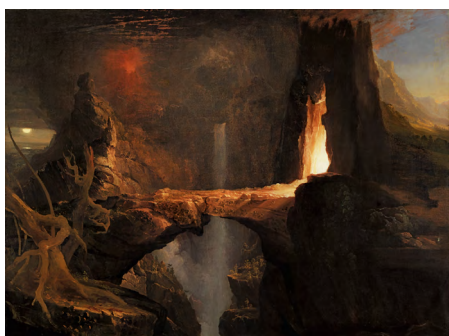
[SALA 29]

THOMAS COLE

*Expulsión. Luna y luz de fuego,*  
hacia 1828

Óleo sobre lienzo, 91,4 x 122 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,  
INV. 95 (1980.14)



CON APENAS 27 AÑOS THOMAS COLE, pintor de origen europeo que emigra con su familia a Estados Unidos, crea esta escena alegórica basada en la historia bíblica y que muestra su fascinación por la naturaleza salvaje americana. Desde muy joven, el artista viaja por América descubriendo los contrastes de sus grandiosos paisajes, de los parajes del río Hudson, de las extensas llanuras o las White Mountains, tomando multitud de apuntes del natural que luego le servirían de base para crear su sorprendente imaginario artístico. Pintor, poeta y escritor de ensayos, Cole nos traslada a un universo único donde la violencia y lo trágico de la naturaleza conviven con el sosiego y la calma de imágenes que parecen recrear el paraíso. Esta ambivalencia estética, este choque de contrarios, dota a sus paisajes de un sentido alegórico y de una profundidad moral que convierten al autor en uno de

los más importantes paisajistas del romanticismo norteamericano. En *Expulsión. Luna y luz de fuego*, un puente de piedra sobre el vacío, con una gran cascada y un volcán en erupción como fondo, es la única salida y camino para la expulsión en una escena sin protagonistas. En esta obra, Cole recrea la expulsión del paraíso prescindiendo de las figuras de Adán y Eva y dotando a la naturaleza de todo el protagonismo de la escena.

En el escenario de juego, el lienzo de Thomas Cole sirve de inspiración a la última parte del nivel del juego que se inicia con el puerto y las referencias a las marinas holandesas del museo, pasando por la recreación de entornos inspirados en el paisaje romántico europeo y llegando hasta el americano. Se trata de una reflexión acerca de la representación del paisaje y el territorio en la Historia del Arte durante el momento a partir del cual este, como

tema representado, comienza a liberarse de las visiones idílicas, alegóricas y muchas veces alejadas de la realidad de los siglos anteriores para pasar a adoptar una mirada directa y subjetiva del artista frente a la naturaleza que cada vez nos acercará más a la contemporaneidad y sus nuevas interpretaciones.

El paisaje épico y con toques visionarios de Thomas Cole se traduce en el juego a través de la recreación de una gran caverna rocosa. Orográficamente, la caverna materializa las grietas de la tierra y son

muestra de los primeros tiempos de la creación y de la idea de origen. Por otro lado, este tipo de cuevas fueron refugio y lienzo del universo simbólico de los primeros hombres. En la caverna nos encontraremos a un autómatas mecánico, guardián del umbral que lleva al mundo de los sueños, siguiente nivel del juego, hecho de fragmentos metálicos y objetos encontrados al que deberemos poner en marcha, jugando, para ello, con la luz y los diferentes elementos naturales que encontramos en nuestro camino.

[SALA 31]

CASPAR DAVID FRIEDRICH

*Mañana de Pascua*, hacia 1828-1835

Óleo sobre lienzo, 43,7 x 34,4 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 792 (1973.24)



UN GRUPO DE TRES MUJERES DE ESPALDAS caminan por un sendero serpenteante entre lápidas que anuncian un cementerio y nos invitan a seguir su camino. Descubrimos además otros pequeños grupos de personas que crean, junto a ellas, una procesión silenciosa cobijada por árboles desnudos y la luna del alba iluminando la escena. Como en otras ocasiones, Caspar David Friedrich nos introduce en la obra a través de personajes ensimismados y pausados, observadores y caminantes cuyo tamaño deja constancia de su debilidad y pequeñez frente a la naturaleza. El pintor representa un fragmento de territorio, un paisaje mental, imaginado e inspirado por sus frecuentes caminatas por los bosques y campos de su Alemania natal durante las que tomaba apuntes y dibujos del natural que luego le servirían para construir sus paisajes, en los que combinará algunas de estas impresiones con reflexiones e interrogantes más trascendentes y que finalmente concluirá en su estudio. Friedrich explora la representación de la naturaleza y el territorio a través de la emoción y los sentimientos, tal y como él mismo explica a través de algunas de sus anotaciones: «Debo de rendirme a lo que me rodea, unirme con las nubes y con las piedras, para ser lo que soy. Necesito la soledad para entrar en comunión con la naturaleza».

En sus obras, cada elemento de la composición –la luna, los grupos de mujeres, el camino o los árboles desnudos con sus

yemas germinadas que anuncian la primavera–, forman parte de una construcción simbólica que une cada uno de estos elementos a través de un hilo interno, invisible, que hilvana otros significados que van más allá de lo aparentemente representado. Su intención no era, pues, pintar un paisaje realista, sino uno emocional y conectado con su subjetividad, como nos recuerdan sus palabras, con su yo interno: «El pintor debería pintar no solo lo que encuentra frente a él, sino también lo que ve en su interior. Si no logra ver nada, debería dejar de pintar lo que se encuentra frente a él».

Esta visión del artista enlaza con la sensibilidad artística propia del Romanticismo, caracterizada por la angustia y el vértigo ante la inmensidad de lo que rodea al hombre, y por un sentimiento y asombro muy cercano a lo que pensadores como Immanuel Kant o Edmund Burke expresan a la hora de explicar el acercamiento al concepto de «belleza sublime». En palabras de Burke: «El asombro es el efecto de lo sublime en su grado más alto; los efectos inferiores son admiración, reverencia y respeto. [...] Las montañas o los precipicios, la magnificencia del cielo estrellado... las cosas que parecen infinitas saturando la mente de ese horror delicioso que constituye la señal más efectiva de lo sublime... El vacío, la oscuridad, la soledad y el silencio son emociones sublimes».

En la narrativa de Nubla, esta obra sirve como base para explorar la relación entre

la naturaleza y emociones como la soledad, el vacío y la espera. En este caso, tras un tupido bosque llegamos a una zona intermedia que, como en el cuadro de Friedrich, cobija algunas lápidas en las que aparecen nombres de pintores románticos. A continuación nos encontramos con el grupo de tres mujeres que se han transformado en una estructura pétreo y nos impiden avanzar. Los árboles esqueléticos

nos trasladan a la atmósfera desolada del paisaje del cuadro romántico, y la luna, que como en la obra de Friedrich anuncia el final de la noche y la llegada del día, será la clave para poder seguir avanzando en el juego. En este punto de la historia deberemos utilizar el pincel para borrar la luna y conseguir que las figuras de piedra se desvanezcan, dejando el paisaje vacío de cualquier huella humana.

EDWARD HOPPER

### *Habitación de hotel*, 1931

Óleo sobre lienzo, 152,4 x 165,7 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 594 (1977.110)



[SALA 40] EN UNA ENTREVISTA DE 1961, HOPPER aludió a unas palabras de Goethe que describían la literatura, y que él consideraba aplicables a la pintura: «El propósito y la finalidad de toda actividad literaria, consiste en reproducir el mundo que me rodea como si fuera el reflejo de mi mundo interior».

Acostumbrado a vivir en un pequeño pueblo victoriano, el traslado a la infinita, impersonal y alienante ciudad de Nueva York fue para el artista una experiencia definitiva que marcaría uno de los ejes temáticos de su obra: la soledad. El universo de Nubla, vacío de tiempo y memoria, no podía dejar de inspirarse en la obra *Habitación de hotel*. En ella, la luz cenital, fría y nada poética de la habitación, ilumina a una mujer que ojea el horario del tren sentada al borde de la cama. Sabemos que es un horario de tren por los escritos de su mujer, Josephine Nivinson, quien, además de posar para este y otros muchos de sus cuadros, elaboró un exhaustivo registro de la obra del pintor. Resulta curioso el potencial narrativo de la obra en este sentido. En su ensayo acerca de la obra de Hopper, el poeta Mark Strand otorgó un sentido más poético a la nota que la mujer sostiene en su mano: «El modo en el que la mujer de *Habitación de hotel* se sienta en el borde de la cama, un tanto jorobada, el modo en el que sostiene la carta, con las manos descansando sobre las rodillas, sugieren que ha leído muchas veces esa carta, y que las noticias que contiene no son buenas».

Las diagonales de la composición (cuyo punto de fuga es la ventana, que nos hace

saber que es de noche), los colores planos, los contrastes entre lo iluminado y las zonas en sombra, dotan de un mayor dramatismo a la escena. Un dramatismo que invita a quien se enfrenta a la obra a construir un antes y un después; una historia que envuelve al instante representado, como si formase parte de un flujo vital.

Esta sugerencia permanece implacable en todas sus obras, pues remiten de una forma sutil a nuestros enigmas y ausencias cotidianas, a nuestras soledades y silencios de la intimidad. Estos silencios que pinta Hopper parecen inquebrantables. El artista nos coloca como sujetos *voyeur* que, sin embargo, no irrumpen en la escena, pues el ensimismamiento de la joven la hace inalterable.

¿Qué podemos saber de ella? Si nos ceñimos a su figura, no mucho; apenas está vestida y su rostro anodino poco nos dice de sus emociones. Tampoco descubriremos su identidad en la habitación de un hotel así, tan similar a otras muchas, un «no lugar» característico de la sociedad contemporánea. Es en sus objetos personales desde donde podemos articular su historia.

Al construir los territorios y la identidad del universo de Nubla, parecía indispensable aludir a esta obra de la colección. Traducir el mensaje que nos llega de la obra de Hopper en *gameplay* supone deconstruir la obra buscando los elementos significantes para nuestra mecánica. Si nuestro universo está deshabitado ¿cómo podemos hacer notar que no siempre lo estuvo? ¿cómo podemos hablar de esta nueva soledad?

La respuesta está en los objetos de la joven de la habitación.

Encontramos una llave bajo uno de los maletines de la habitación, abrimos la ventana y la lluvia que deja una nube que entra por ella, inunda la estancia. Las pertenencias de la joven se convierten

entonces en plataformas que nos permiten alcanzar el elemento que necesitamos para continuar el juego. Con esta mecánica el juego pretende transmitir una emoción y una poética cercana a la del artista, usando la interacción con el espacio como detonante.

[SALA 39]

LUDWIG MEIDNER

*La casa de la esquina (Villa Kochmann en Dresde), 1913*

Óleo sobre lienzo adherido a tabla, 97,2 x 78 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 671 (1980.28)



MEIDNER PINTA LA CASA DE LA ESQUINA dentro de su serie de ciudades apocalípticas en la que el artista retrata diferentes ciudades, reales e inventadas, donde reina una atmósfera inquietante y convulsa. En sus ciudades, las personas y los animales corren y las arquitecturas parecen devastadas, a punto de derrumbarse y como movidas por una fuerza y energía interna que no se sabe muy bien de dónde proviene. En la obra se detecta la influencia de movimientos de vanguardia como el futurismo, con su idea del dinamismo y la destrucción de la ciudad moderna, o el cubismo, con sus rupturas espaciales. Con

esta obra, Meidner intentó reflejar simbólicamente al propietario de la vivienda, Franz Kochmann, dueño de una tienda de licores y de un taller de litografías. Una casa en los márgenes de la Gran Guerra. La casa y su retrato, pintado seguramente a partir de apuntes del natural mientras anochece se traduce pictóricamente en grandes pinceladas y tonos azulados y oscuros.

La obra de Meidner inspira la Ciudad Azul de Nubla, un escenario devastado y en continua transformación, como los retratos de ciudades del artista. Una ciudad que se rompe, que está en permanente proceso de transformación, con fragmentos de casas suspendidos y arquitecturas que se retuercen sobre sí mismas. Un lugar devastado donde después de superar diversos retos nos espera Nubla, un elefante onírico cuyo sueño debemos interrumpir para continuar nuestro viaje.

En esta ciudad, como en el retrato de la Villa Kochmann, no hay habitantes, la arquitectura y los objetos hablan. Su presencia se puede intuir a través de las ventanas que parecen a punto de romperse, de las sombras tras las cortinas; incluso a través de los objetos, que en los diferentes escenarios del juego aparecen abandonados por sus propietarios. Maletas, cartas, guantes son algunos de estos fragmentos de memoria que encontramos en la Ciudad Azul.

GEORGE GROSZ

*Metrópolis*, 1916-1917

Óleo sobre lienzo, 100 x 102 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 569 (1978.23)



[SALA 39] A TRAVÉS DE *METRÓPOLIS*, GROSZ recrea una visión crítica y deformada de la ciudad de Berlín durante los años de la Gran Guerra. Una mirada subjetiva que retrata la ciudad y sus transeúntes en una huida desesperada donde solo los edificios, como el imaginado Hotel Atlantic en el centro de la composición y los elementos urbanos: farolas, luminarias y carteles, parecen dar coherencia y estabilidad al caos de la escena.

Este lienzo se enmarca dentro de las obras expresionistas de Grosz. Una visión de la metrópolis moderna cercana a un mundo de pesadilla y destrucción. George Grosz abandonó la obra durante unos meses para unirse a filas. Las traumáticas experiencias de esos meses se dejarán sentir en cada uno de los fragmentos de esta obra. La recreación de los personajes, con rasgos deformados y toques caricaturescos, así como el uso libre del color, con un claro predominio de los tonos rojizos, dota a la escena de una atmósfera infernal. Aunque estilísticamente este cuadro pertenece a las obras expresionistas del artista, se aprecian en ella otras influencias que forman parte del lenguaje artístico de Grosz de estos años. La influencia de la estética cubista y futurista se hace patente tanto en las rupturas espaciales y las perspectivas forzadas de las arquitecturas como en el sentido dinámico y acelerado de las masas, los coches fúnebres y los tranvías representados como un cortejo a ninguna parte.

Durante estos años, y a juzgar por las memorias del pintor, Grosz se introdujo en la vanguardia y los ambientes más artísticos y subversivos de Berlín, convencido de que el arte era el arma más combativa de todas. Paseante inquieto y dibujante compulsivo, tomaba apuntes en la calle y retrataba en sus cuadernos la sociedad berlinesa y la vida decadente.

Prostitutas, burgueses, mendigos, mutilados de guerra; personajes sin rostro definido, desdibujados, nos hacen reflexionar sobre la autodestrucción de lo humano y las consecuencias de la guerra.

En Nubla, *Metrópolis* de Grosz ha sido la base de inspiración para plantear la ciudad de M. Esta ciudad se ha imaginado a partir de ciudades de diferentes épocas y artistas, pero es a través de la atmósfera rojiza y apocalíptica de *Metrópolis* como se han configurado no solo algunos ámbitos de la ciudad del videojuego, sino muchos de los personajes, que, al igual que en el cuadro de Grosz, están perdidos y huyen, sin saber muy bien de qué. En la ciudad del juego, guiados por algunas de las cuestiones cuyo trasfondo ya está implícito en las obras del artista alemán, se reinventa una ciudad en la que se plantean preguntas acerca de la forma de habitar las ciudades, las relaciones humanas y su fragilidad o la proyección del poder y la política en nuestras sociedades.

M. es una ciudad cautiva donde aquellos que han conseguido entrar han perdido parte de su memoria. El tiempo en la ciudad está parado. Como jugadores, conoceremos a sus habitantes y les ayudaremos a reconstruir sus recuerdos y a volver a poner en marcha el tiempo. Nos encontraremos personajes inspirados en obras del museo, artistas, pensadores fundamentales del siglo xx como Walter Benjamin que nos ayudarán a recuperar esas microhistorias perdidas de sus habitantes y también a George Grosz, quien a través de caricaturas y dibujos que encontraremos por las paredes de la ciudad, nos dará las pistas para destruir el sistema que tiene a M. bloqueada. Para ello, será fundamental encontrar a los artistas que viven en la ciudad, y que, como Grosz, crearán en el arte y la acción como única forma posible para liberar la ciudad.



JOSEPH CORNELL

*Burbuja de jabón azul*, 1949-1950

Construcción, 24,5 x 30,5 x 9,6 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 492 (1978.11)



[SALA 44] CORNELL FUE UN HOMBRE TÍMIDO Y solitario cuyo interés por el arte comenzó durante la década de los veinte. Visitó múltiples exposiciones de arte contemporáneo y en 1931 descubrió la galería de Julien Levy, donde recién inaugurada se exponía una colección de *collages* de Max Ernst. Poco después, el propio Cornell le mostró su obra a Levy, y gracias a él entró en contacto con distintos artistas surrealistas del momento, como Marcel Duchamp. Sus obras se incluyeron en la primera exposición surrealista, aunque nunca se sintió plenamente integrado en el grupo, pues como artista no le interesaba explorar la sexualidad ni el subconsciente. Poco después, en la misma galería, se celebró su primera muestra individual.

Su vida transcurrió en una modesta casa de Queens en la que acumuló compulsivamente innumerables objetos. Con ellos construía poemas visuales en pequeñas cajas de cristal. Al principio reutilizó cajas pero más tarde, entre 1932 y 1935, aprendió a trabajar la madera y a construir sus propias cajas gracias a la ayuda de un vecino.

Con estas urnas, Cornell crea artefactos cuyo significado es difícil desentrañar, pues son excepcionalmente subjetivos. Las composiciones convierten a los objetos encontrados en símbolos de sus deseos y su memoria. Lejos de querer convertir los desechos cotidianos en arte (algo propio de los dadaístas) deseaba transformarlos en símbolos y lenguaje.

En Nubla la memoria se construye desde los objetos perdidos y los recuerdos de quienes alguna vez, en el pasado, habitaron los territorios. Objetos perdidos que a través del jugador se convierten en objeto encontrado y en símbolo, en memoria y en deseo.

*Burbuja de jabón azul* forma parte de un conjunto de cajas tempranas, producto de las memorias infantiles del artista. Se relaciona con *Escenario de burbujas de jabón* de 1936, su primera caja, incluida por Alfred H. Barr en la conocida exposición *Fantastic Art, Dada, Surrealism* celebrada en el Museum of Modern Art ese año. Los posibles significados de la obra han sido desvelados por Diane Waldman. El cajón azul, la estrella, la arena, aluden indudablemente al mar. La luna, que afecta a sus mareas, podría ser el aro metálico, que también puede aludir al objeto que usan los niños para crear burbujas. Los cuatro cilindros recuerdan a los cuatro miembros de su familia. Al igual que en la mayoría de sus obras, la trasera de *Burbuja de jabón azul* incluye un *collage* de páginas impresas de un texto italiano.

Cornell también filmó películas usando técnicas experimentales de *collage*, que recordaban al sueño. Se dice que en su primera proyección Dalí estuvo entre los espectadores. Este le recriminó que él también había tenido la idea de combinar técnicas de *collage* en sus filmaciones y que debería limitarse a sus cajas. Ello resultó un traumático suceso para el artista, que era profundamente sensible y tímido, por lo que apenas continuó exhibiendo sus filmes.

La combinación entre sueño y memoria es una constante que, sin quererlo, moldea el mundo de Nubla. Esta obra fue integrada de un modo sencillo, como parte de un puzle, como una reordenación de símbolos oníricos que nos permiten continuar nuestro viaje creando arquitecturas inéditas, nuevas relaciones y percepciones sobre lo ya conocido. El videojuego es, como cualquier relato audiovisual, un orden entre símbolos que configuran sintagmas de la memoria, a través del cual se proyectan deseos.

MAX ERNST

*Árbol solitario y árboles conyugales,*  
 1940

Óleo sobre lienzo, 81,5 x 100,5 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,

INV. 535 (1963.2)



[SALA 45]

EL ARTISTA ALEMÁN MAX ERNST ESTUDIÓ arte, filosofía y psiquiatría en la Universidad de Bonn. Su carrera como pintor se inició de forma autodidacta en el expresionismo pero, como muchos de sus contemporáneos, repudió los valores burgueses culpables de la Primera Guerra Mundial, vinculándose en 1918 al grupo dadaísta de Berlín. Al año siguiente fue uno de los principales impulsores del grupo dadaísta de Colonia. Se trasladó a París en 1922 y se relacionó con el grupo surrealista de André Breton, desarrollando pinturas que empleaban técnicas semiautomáticas tales como el *frottage*.

En 1938 se fue a vivir con Leonora Carrington. Reconstruyeron juntos una casa, la llenaron de relieves y pinturas y convivieron en un idilio de retiro creativo. Al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, esa creatividad se ve truncada: Ernst es encarcelado y, tras su liberación, se encuentra solo; Leonora es internada en un hospital psiquiátrico en España, tras una fuerte depresión.

Es bello recordar la relación establecida por Christopher Green entre esta obra y la novela de Leonora Carrington *Little Francis* escrita en 1937; en ella se podía leer: «Conocía a un hombre que se pasó toda la vida transformando el paisaje en un zoo. [...] Trabajó durante años convirtiendo las rocas en leones y tigres, ministros, centauros, personajes históricos, etc. Era un hombre encantador, pero trabajaba demasiado duro. Creo que los cipreses son deliciosos, me recuerdan una peluca y, como suelen crecer en los cementerios, uno se imagina la cabeza muerta de una bella mujer debajo de ellos».

Como tantos otros artistas e intelectuales nacidos en la Europa que en ese momento estaba en guerra y devastada, decidió emigrar a Nueva York, donde contrajo matrimonio con la coleccionista Peggy Guggenheim.

Decía el artista que su obra era como su forma de vivir: «ni armoniosa, como la de los creadores clásicos, ni uniforme, como la de los revolucionarios tradicionales. Es subversiva, irregular y contradictoria, e inaceptable para los especialistas del arte, de los comportamientos y de la moral».

Realizó *Árbol solitario y árboles conyugales* antes de viajar a América, en un momento en el que su estilo empieza a evolucionar, pasando de los paisajes urbanos devastados a los territorios fantasmales, poblados por cuerpos extraños. Los paisajes son configurados a través de la técnica semiautomática conocida como decalcomanía, en la cual se aplica de forma azarosa la pintura sobre una superficie lisa, y se presiona posteriormente sobre la tela.

Los cipreses, inundados de cavidades, rostros y cuerpos, construyen un paradójico paisaje dual. La visión se desdobra; se fusiona en ellos lo onírico con lo horrible. El ciprés, que siempre aludió al cementerio y a la muerte, ahora posee vida.

De esta obra nació el invernadero de Nubla. La calma del bosque vacío es una calma siniestra. La belleza del bosque cuando está únicamente habitado por objetos de la memoria y la luz de la luna, presenta una dualidad latente. En el proceso de construir paisajes en el juego se ponen de relieve las sutiles dualidades de lo cotidiano, se revela la belleza oculta, se enciende la alarma.

ROBERTO MATTA

*El proscrito deslumbrante*, 1966

Óleo sobre lienzo, 200 x 195 cm

MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA, MADRID,  
 INV. 665-669 (1974.12-16)



[SALA 46] AUNQUE ERA ARQUITECTO DE FORMACIÓN, Matta se inició en la pintura de forma autodidacta. En 1931 salió de Chile para trabajar en el estudio parisino de Le Corbusier. Allí estuvo en contacto con Neruda y tres años después viajaría a España, donde entró en contacto con Lorca y Dalí. Fue en 1937 cuando conocería a André Breton quien, interesado en su obra por sus paisajes subjetivos y fantásticos, le invitó a participar en la *Exposition Internationale du Surréalisme*, pasando a formar parte desde entonces y durante diez años del grupo surrealista.

Como otros tantos artistas, Matta se trasladó a Nueva York al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, y allí se relacionó con artistas como Jackson Pollock, Arshile Gorky y Mark Rothko. Sus obras fueron aumentando de escala tras sus viajes a México, donde conoció la obra de los muralistas mexicanos. Este aumento de tamaño en sus obras influyó en sus amigos artistas norteamericanos.

A su regreso a Europa tras su exilio neoyorquino, se fue alejando poco a poco de los códigos surrealistas hasta que finalmente quedaron extintos. A pesar de ello, es reconocible en su obra la permanencia de cierto automatismo propio de los nuevos lenguajes abstractos. Matta ambicionaba crear consciencia social a través de sus pinturas: «Mis cuadros –escribe Matta– son un ejemplo de ese conflicto entre la necesidad de cambiar el mundo y la vida de los demás y la necesidad de cambiar mi vida».

Existe un único modo de llegar a M. La ciudad en el centro del mundo. Aunque

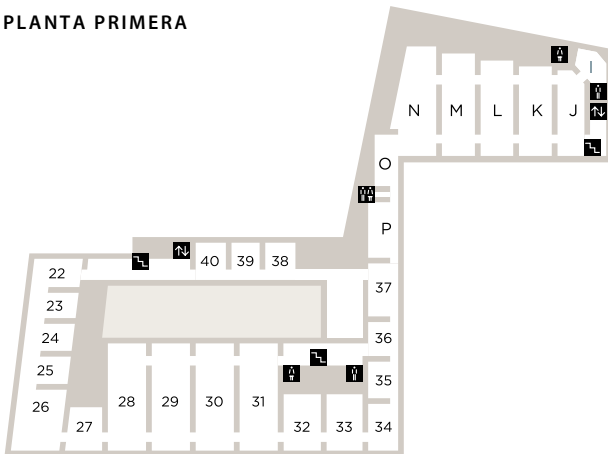
puede haber múltiples caminos, todos se hallan en el mundo del sueño. Lo onírico, lo surrealista, lo alucinatorio, todo ello es la cuna de la creatividad y consecuentemente, del arte. En un texto de 1965 Matta habla del artista como de un ser repudiado cuya responsabilidad es remover la conciencia del espectador. Este, víctima de la inquietud y la extrañeza, deseará comprender el cuadro, y en el intento, el cuadro le poseerá a él. De este modo, atrapado en una confusa situación, el espectador se ve obligado «a realizar un acto poético de creación para hacer la obra suya: asediado por lo real, se siente vencido y, por tanto, reflexiona». Ese acto de liberación –escribe Matta– «podrá afirmarse en él poco a poco, hasta convertirse en una actitud revolucionaria». Con este propósito, la obra del artista tiene como fin último hacer al espectador un ser pensante del mundo que le rodea, para construir y entender la vida de una forma «más clara, más lúcida. Más bella». Los artistas que habitan M. son la minoría consciente, apartada y oculta, que sin embargo configuran ejercicios de resistencia.

Los escenarios del mundo del sueño se basan en este conjunto de cinco lienzos y en su estética cósmica, espacial y orgánica. La composición de la presentación de los lienzos, en forma de caja, invita al espectador a sumergirse entre sus estimulantes formas que, en palabras de Marcel Duchamp, «nos descubren regiones del espacio hasta entonces desconocidas para el arte». También el jugador se vuelve espectador y ser pensante, al verse absorbido por el universo de Nubla y sus conflictos.

PLANTA SEGUNDA



PLANTA PRIMERA



PLANTA BAJA



- INFORMACIÓN
- TAQUILLA
- GUARDARROPA
- TIENDA-LIBRERÍA
- ASCENSOR MINUSVÁLIDOS BAJADA A PRIMER SÓTANO
- CAFETERÍA-RESTAURANT

- 1 Primitivos italianos
- 2 Pintura gótica
- 3 Primitivos neerlandeses
- 4 El Quattrocento [arte italiano]
- 5 El retrato [primer Renacimiento]
- 6 Galería Villahermosa
- 7 Pintura italiana [siglo XVI]
- 8 9 Pintura alemana [siglo XVII]
- 10 Pintura neerlandesa [siglo XVI]
- 11 Tiziano, Tintoretto, Bassano, El Greco
- 12 Caravaggio y el primer Barroco
- 13 14 15 Pintura italiana, francesa y española [siglo XVII]
- 16 17 18 Pintura italiana [siglo XVIII]
- 19 Pintura flamenca [siglo XVII]
- 20 Pintura neerlandesa [siglo XVII: corrientes italianizantes]
- 21 Pintura holandesa [siglo XVII: retratos]
- A Pintura italiana [siglo XVII]
- B Pintura flamenca y holandesa [siglo XVII]
- C Galería de vistas y paisajes
- D Pintura del siglo XVIII
- E-F Pintura norteamericana siglo XIX
- G Naturalismo y mundo rural
- H Primer impresionismo
- 22 23 24 25 26 Pintura holandesa [siglo XVII: escenas de la vida cotidiana, interiores y paisajes]
- 27 Naturalezas muertas [siglo XVII]
- 28 Del Rococó al Neoclasicismo [pintura del siglo XVIII]
- 29 30 Pintura norteamericana [siglo XIX]
- 31 Pintura europea [siglo XIX del Romanticismo al Realismo]
- 32 Pintura Impresionista
- 33 Pintura Postimpresionista
- 34 Pintura Fauvé
- 35 36 37 Pintura Expresionista [siglo XVIII]
- 38 Pintura Expresionista [El jinete azul]
- 39 Pintura Expresionista
- 40 Pintura Expresionista [La nueva objetividad]
- J Impresionismo norteamericano
- K Impresionismo tardío
- L Gauguin y el Postimpresionismo [I]
- M Postimpresionismo [II]
- N Expresionismo alemán
- O Fauvismo
- P Cubismo y Orfismo
- 41 42 43 44 Las vanguardias experimentales
- 45 La síntesis de la modernidad [Europa]
- 46 La síntesis de la modernidad [EE UU]
- 47 48 Surrealismo tardío. Tradición figurativa y Pop art

Algunas obras podrían no estar en su ubicación habitual por préstamo, restauración o exposición temporal