

3



Memoria final



Sandra Pardo, Clara Retuerta, Alodia Guallar, Moyra Casela, Laura Ruiz, Berta Conde, Eva Ramos, Noelia Jiménez, María Aranda y Raquel Ruiz.

Proyecto final

21.02.2019

Proyecto final de la obra asignada

Brainstorming:

- Representación en clase
- Reinterpretación de la obra enfocándose desde un punto de vista actual
- Realización de una obra a tamaño real
- Creación de un juego de mesa, en el que se trate preguntas acerca de la vida del autor, sus obras, su estilo...

27.02.2019

Proyecto final de la obra asignada

Al terminar la presentación oral, en la que se exponían las diferentes ideas fruto del *brainstorming* del módulo que precede a éste, recibimos un *feedback* por parte del equipo docente. Se destacó la estética de la presentación, así como se facilitó a la llegada de la idea definitiva del trabajo final: realización de un juego de mesa, el cual será publicitado con un anuncio en forma de *spot*. En éste apareceremos los integrantes del grupo interpretando a los personajes del cuadro, adoptando sus posturas y vestimentas.



- PIERRE-AUGUSTE RENOIR.
- AÑO: 1876.
- LUGAR: MUSEO D'ORSAY, PARÍS.
- TÉCNICA: ÓLEO SOBRE LIENZO
- TAMAÑO 92CM x 77CM
- ESTILO: IMPRESIONISMO



BRAINSTORMING

1. Representación en clase
2. Reinterpretación de la obra enfocándose desde un punto de vista actual
3. Realización de una obra a tamaño real



IDEA DEFINITIVA

Creación de un juego de mesa, en el que se trate preguntas acerca de la vida del autor, sus obras, su estilo...

PÚBLICO OBJETIVO:

Jóvenes y adultos, que deseen demostrar sus conocimientos de historia del arte.

Proyecto final de la obra asignada

En primer lugar, discutimos acerca del formato del juego de mesa, el cual finalmente estará compuesto de un tablero con diferentes casillas de colores. En el centro de éste se encontrarán dos cuadrantes, cada uno con su respectivo bloque de tarjetas.

El dado ofrece dos opciones: prueba o verdad, cada uno representados en un color. Por lo tanto, según la indicación del dado, deberás dirigirte a un montón o el otro.

La opción de “Verdad” incluye preguntas acerca de la vida del autor, la obra o el movimiento artístico en el que se encuentra “El Columpio”. Por otro lado, la otra alternativa, “Prueba”, se basa en la realización de actividades como dibujar, hacer mímica o incluso cantar. Si la acción se realiza correctamente se avanzará el número de casillas que indique la tarjeta, dependiendo éste del nivel de dificultad.

Además entre las cartas anteriormente descritas, se encuentran las llamadas “Tarjetas Comodín”, las cuales indicarán el número de retrocesos o avances en el tablero sin la necesidad de acudir a las tarjetas.

Siguiendo las recomendaciones de la profesora del módulo anterior, concretamos el público objetivo, pensando en una persona en especial a la que dirigimos.

El *spot* quedó ampliamente definido, mediante la elaboración de un guión, en el que se incluye el número de actores, la vestimenta y maquillaje de los diferentes personajes, sus respectivos papeles y personalidades... Contaremos con la ayuda de un estudiante de Cine, David Rodríguez, con el objetivo de obtener un resultado más profesional en la grabación y montaje del mismo.

Por último, llegamos a la conclusión de la necesidad de un nombre, así como de un eslogan para que el juego resulte más atractivo a la hora de promocionarlo. La idea definitiva consistió en lo siguiente: “¡No te columpies!”, “El juego en el que todos ganan aunque no pinten nada...”, haciendo referencia al nombre del cuadro, además de a la tipología de la obra (pintura).

Proyecto final de la obra asignada

El proyecto consta de un juego de mesas, en el que se podrá encontrar un tablero, con casillas de "Prueba" o "Verdad", acompañado de tarjetas que indican la acción o pregunta a realizar. Complementando a dichos objetos, se puede encontrar un dado y unas fichas para delimitar y conocer la posición de los distintos jugadores. Finalmente, un antifaz, un reloj de arena y unas pizarras han sido añadidas para facilitar la llevada a cabo de las diferentes pruebas.



JUEGO

REQUISITOS:
2-6 jugadores

PÚBLICO OBJETIVO:

- Personas con estudios avanzados en arte.
- Exposiciones en su tiempo libre
- Apasionada de los juegos de mesa, puzzles...
- Sociale

ELEMENTOS:

- Tablero
- Dado
- Fichas
- Reloj de arena
- Pizarra

¡NO TE COLUMPIES!
EL JUEGO EN EL QUE TODOS GANAN AUNQUE NO PINTEN NADA...

JUEGO

PROCEDIMIENTO:



DISEÑO DE VESTUARIO / MAQUILLAJE

- Comienzo del spot: Vestuario acorde con el siglo XXI.
- Mediados del spot: Cambio de vestuario, acorde con el propio del cuadro.
- Maquillaje sutil.



SPOT

Colaboración con David Rodríguez, estudiante de Cine.

Dicha idea del juego quedó aprobada, siendo además un punto a destacar la armonía visual y seguimiento de una imagen corporativa mediante la presentación de Power Point.

Comentario de la obra

Ficha Técnica:

Se trata de “El columpio” de Renoir, un lienzo de 92 cm x 77 cm, pintado al óleo por Pierre Auguste Renoir en el año 1876, y que en la actualidad se expone en Museo d’Orsay de París.

Análisis:

La obra carece de un tema, pues la preocupación del autor no reside en ésta.

Se puede observar un hombre de espaldas que se dirige a una joven mujer de pie sobre un columpio, bajo los ojos de una niña y de un segundo hombre apoyado contra el tronco de un árbol. Renoir nos da la impresión de descubrir una conversación: fija, como en una instantánea fotográfica, el juego de las miradas que convergen hacia el hombre de espaldas. La joven mujer desvía la mirada, simulando una sensación de estorbo. A este cuarteto del primer plano, le sigue un grupo de cinco personajes en el plano posterior, que Renoir ha esbozado rápidamente en pocas pinceladas. Hay que destacar la naturalidad con la que nos presenta la escena, de forma que de manera automática el espectador se sienta integrado en la misma. Esa es una cualidad muy propia del autor, tenía la capacidad de hacer desaparecer la frontera entre lo que es la representación y la realidad.

Respecto al mensaje, la obra no hace referencia a una crítica social, una reflexión teórica o plasmación de creencias religiosas. El autor llanamente representa el ocio de la burguesía francesa de la época, en lugares como en el parque o la naturaleza. Así pues, se produce un desinterés en el tratamiento de temas político-sociales.

El autor busca en la obra las calidades de la luz y su reflejo de ésta en los cuerpos de unos personajes cada vez con mayor protagonismo. Se puede apreciar los puntos de luz en la espalda del hombre, dando lugar a un efecto de traspaso de luz a través de las hojas del árbol, dando lugar a contrastes que afectan también a la representación de la mujer.

En cuanto a la perspectiva, se empieza a modificar el punto de vista, la línea del horizonte se sube, y en la medida en la que se incorporan estos cambios, la bidimensionalidad, pasa a convertirse en profundidad.

Se trata de una obra con una gama cromática clara, rechazando por tanto el aspecto romántico de los tonos ocre, pardos, negros... El autor va a hacer uso especialmente de los colores intensos, luminosos de una paleta de color cada vez más clara. Unos colores que se aplican en toques fragmentados y yuxtapuestos. La pincelada es corta en forma de coma, de la que siempre se habla cuando se trata del Impresionismo, dando lugar a una completa ausencia del dibujo o línea, totalmente antiacadémico. Ni siquiera hay un esbozo, unas primeras líneas que definan las figuras, sino que la forma y cuerpo de las figuras del cuadro se dan a través de la aplicación de colores.

Cabe destacar el tratamiento del color, ya que plantea un sinfín de juegos de contrastes, contraponiendo y armonizando los tonos fríos y cálidos. Se aprecia la utilización de una serie de colores que se convierten en dominantes y que se manifiestan tanto en zonas amplias como en los detalles. Por ejemplo, el color amarillo ocre de los sombreros, contrastando con el azul intenso de los lazos que recorren el vestido de la muchacha. Ésto se da con el objetivo de realizar una serie de experimentaciones con los colores, en las transiciones entre los distintos tonos de verdes, rosas o azules, conseguido mediante la aplicación de una mayor luz o sombra a dichos tonos.

En cuanto a la composición, cerrada, el autor deja atrás la composición de caja y se deja influenciar, al igual que muchos otros impresionistas, por la estampa japonesa, que afecta en las diagonales y en las angulaciones.

Comentario:

En definitiva, podemos afirmar que "El columpio" de Renoir es una obra del movimiento Impresionista del siglo XIX expuesta en Museo d'Orsay de París, el cual atesora una importante colección del arte de esta época.

El Impresionismo es un estilo pictórico originado en Francia que sigue al Realismo en la década de los 70 y 80, siendo precedido por el Postimpresionismo. Se trata de un grupo de artistas ceñido a la ciudad de París y su entorno. No excede de los veinticinco artistas, agrupados en torno a una asociación de innovación, saliéndose de los postulados de la academia, como venían haciendo el Realismo y Manet.

A lo largo de esos años van a celebrar 8 exposiciones, en las que no exponen todos, apreciándose una falta de grupo: hay altas y bajas en el grupo, poco regular, incluido el propio Manet, ligado algunos años al movimiento.

Se trata de una propuesta colectiva de renovación plástica, puesta en común a través de su trabajo en talleres y tertulias, en los cuales se desarrollan una serie de ideas que les vinculan entre sí. No obstante, no se aprecia ese sentimiento de unidad, como puede ocurrir en el Arte Contemporáneo. Son artistas con una trayectoria más independiente, con una formación final en talleres, empezando su trayectoria en el mundo del arte en la Academia. Se caracterizan por los debates de sus planteamientos en tertulias, así como por el traslado de dichos artistas al aire libre, teniendo por grandes referentes a Corot, y el trabajo cromático de Manet.

La aparición del impresionismo ocurre como consecuencia de un gran cambio social; ya que durante finales del siglo XVIII y la primera mitad del siglo XIX, tienen lugar un cúmulo de transformaciones: la revolución industrial, la revolución francesa, el imperio de Napoleón, la restauración de los movimientos sociales y las reformas burguesas. La filosofía Racionalista del siglo de las luces, se desvanece junto al Romanticismo, y deja atrás la estilística donde el sentimiento, la imaginación y las pasiones gobiernan las artes. Ahora las ideas nacionalistas y socialistas predominan en el pensamiento colectivo.

Ya iniciada la segunda mitad del siglo XIX se produce un crecimiento económico en Europa. La intensificación del comercio y el progreso técnico lleva a la consolidación de la burguesía. Las clases sociales se reorganizan y los dirigentes socialistas de toda Europa se reúnen para hablar de aquellos cambios. La filosofía de entonces es positivista y realista, donde se prueban las cosas y se exige la transformación del mundo. Ésto quedó representado en el arte, actuando siempre como un reflejo de la sociedad.

Cuentan con una serie de factores fruto de la revolución industrial, véanse las pinturas industriales, la posibilidad de trasladarse a otros puntos del país mediante el ferrocarril, permitiendo el estudio de otras obras localizadas a cierta distancia de la ubicación habitual de los artistas. Dicha revolución produjo una transformación de las ciudades, dando lugar a unos espacios por los que cada vez se sienten más atraídos, produciendo la representación de la nueva imagen de la ciudad.

Todo lo mencionado previamente, va a llevar a esa búsqueda de innovación de la técnica, marcando el objetivo de la captación del instante: ser conscientes que todo entorno está en proceso de cambios (el amanecer, la lluvia...), dando lugar a una serie de cambios en la percepción de la realidad. Las

condiciones físicas y lumínicas condicionan la condición de la realidad, cambiante, por lo que resulta de vital importancia para los impresionistas captar el instante. Ésto supone trabajar de una manera más rápida, por lo que fueron acusados de presentar obras inacabados e incluso fueron criticados por ello.

Buscan la captación del instante a través de las sensaciones cromáticas que se producen por la incisión de la luz en los objetos, que les llevan a no estar condicionados por una forma determinada. En cuanto a ésto, guiados por la experimentación con la iluminación, se produce una salida de los autores a los jardines, con el objetivo de captar los efectos de la luz, buscando la representación fiel de la realidad. En este estilo, el manejo de la luz se considera como un factor crucial para alcanzar belleza y balance en la pintura.

Defienden la descomposición formal del espacio, del paisaje... No se parte de unas formas, sino que son los propios espectadores los que perciben las mismas. Este es el motivo por el que algunos artistas añaden una composición monofocal. Buscaba una nueva forma de realismo, vinculado a lo plástico, más científico, sin ese compromiso social.

El tema es algo superado, tratado previamente por los realistas. Es una excusa para aplicar la técnica, basada en la pincelada suelta, corta y yuxtapuesta. Son colores puros, sin mezclar la gama cromática, valorando el blanco como la suma de todos los colores y criticando el negro como la ausencia de ellos.

Las sombras son claras. Hacen estudios de color, sin buscar la forma definida, sino que ésta sea consecuencia de dichos análisis.

Dentro del Impresionismo, uno de los maestros más emblemáticos es Renoir, influenciado por grandes artistas como Manet. Destaca por su increíble maestría para crear intensos juegos de luces y de sombras, y en este sentido su obra "El columpio" es uno de sus cuadros más destacados.

En cuanto al tema de la obra, como es propio del movimiento Impresionista, es intrascendente. El autor plasma el ocio en la naturaleza de la burguesía parisina, que disfruta de la ciudad y de la periferia. No le preocupa la pintura como vía de expresión a los sentimientos fruto de temas sociales. Por ello, la temática es irrelevante, pues la innovación del Impresionismo se basa en la técnica.

En "El columpio" destacan los puntos presentados del impresionismo previamente: una pincelada corta y gruesa, ausencia del dibujo, tratamiento del color... Una obra en la que contrastan los tonos fríos y cálidos, característicos del autor, así como su maestría para crear intensos juegos de luces y de sombras. Además, resulta relevante comentar la ya mencionada modificación del punto de vista, subiendo la línea del horizonte, perdiendo la posibilidad de acercarse a la bidimensionalidad tan característica de Manet.

Finalmente, llama la atención el protagonismo de los personajes de la obra, coincidiendo con la preocupación de éste frente a otros impresionistas más enfocados en la naturaleza. Este es el caso de

"El campo de amapolas" de Monet, contrastando incluso en el título con "Mujer con sombrilla en un jardín" de Renoir, el cual fue una inspiración de la primera.

Resulta relevante destacar su gran interés por la captación de mujeres en ambientes despreocupados, véase en "Baile en el Moulin de la Galette" o en "El almuerzo de los remeros", intimistas, e incluso mostrándose desnudas, en el exterior o espacios interiores de moda. Sus

protagonistas femeninas poseen formas y curvas voluminosas, con labios carnosos y mejillas enrojecidas.

En conclusión, se puede apreciar que se trata de una obra que sigue una gran parte de las características que representan a la figura del autor de la misma, siguiendo a su vez las tendencias de la corriente Impresionista, aún mostrando ciertas diferencias con el mismo.

Instrucciones:

Jugadores:

De 1 a 6 jugadores.

Objetivo:

Llegar antes que tus compañeros a la casilla de fin superando las diferentes preguntas y pruebas.

Reglas del juego:

Para comenzar el juego, todos los participantes tiran los dados y se establece un orden de mayor a menor.

Comienza el jugador con el número más alto que deberá avanzar las casillas correspondientes a su tirada. Todos los jugadores comienzan en la casilla de SALIDA.

Dependiendo de la casilla en la que el jugador caiga:

INTERROGACIÓN: el jugador situado a la derecha de aquel que haya caído en esta casilla deberá coger la tarjeta de "verdad" y realizar la pregunta correspondiente. Si el jugador preguntado acierta avanza una casilla, si falla se queda dónde está.

BOCADILLO VERDE: el jugador que haya caído en esta casilla deberá coger una tarjeta de "prueba" y tendrá diferentes posibilidades: mímica, dibujo, juego entre todos, duelo, ¡canta!, comodín, retos, intercambios, cárcel.

DADOS: el jugador que caiga en esta casilla deberá repetir la tirada. X: cárcel, el jugador deberá permanecer una ronda en ella.

Estrategia:

Riqueza en conocimientos artísticos y precisión en las respuestas.

Storyboard:

Se encuentran 4 estudiantes en una habitación preparando un examen de arte, se trata de un ambiente de estudio que se representa a través de un plano fijo, monótono y sin música. Las chicas están angustiadas por la prueba.

Laura: Tías ¿Sabéis ya cuando se originó el movimiento del Impresionismo?

Noelia: Entorno al 1860, ¿no?

Berta: Ay es verdad “joe”

Eva: Uff ¿Y el cuadro del columpio os lo habéis mirado?

Berta: (Asiente)

Noelia: ¿De quién era?

Berta: De Renoir

Eva: (Resopla)

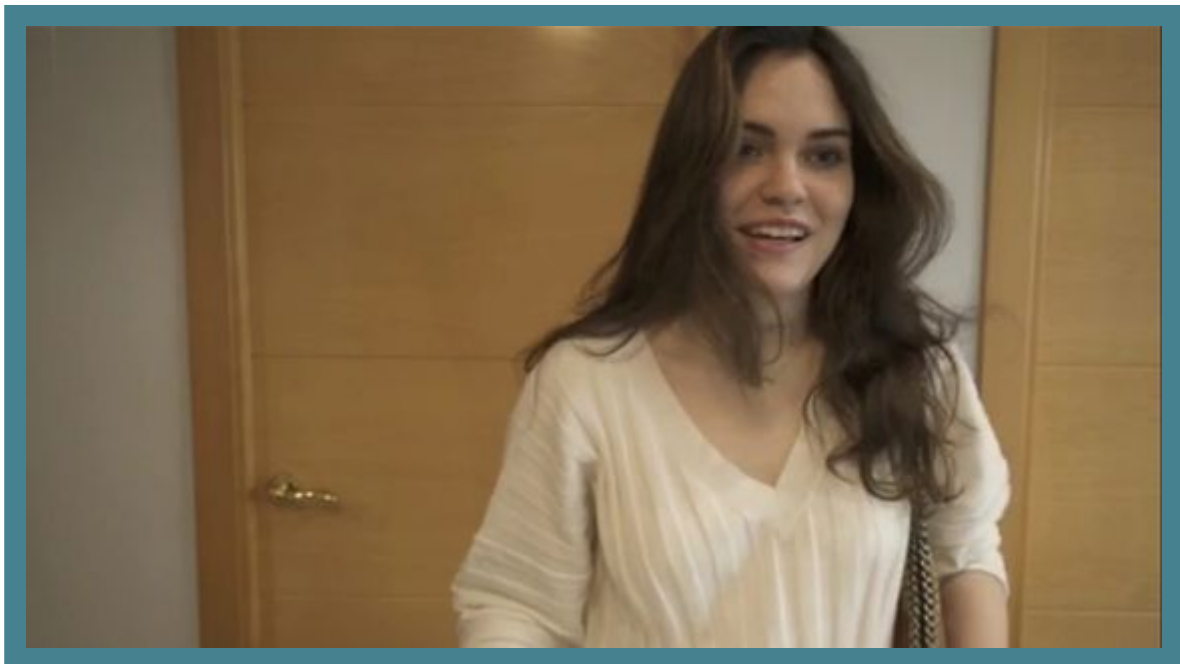


Se escucha un portazo y todas miran hacia la puerta.



En este momento, aparece Clara sonriendo con el juego entre las manos. Esta escena le aporta dinamismo a la anterior debido al cambio de plano a uno individual tanto de Clara como del juego y también, debido a la inserción de música de fondo.

Clara: Chicas, mirad lo que he comprado. ¡Es la solución!

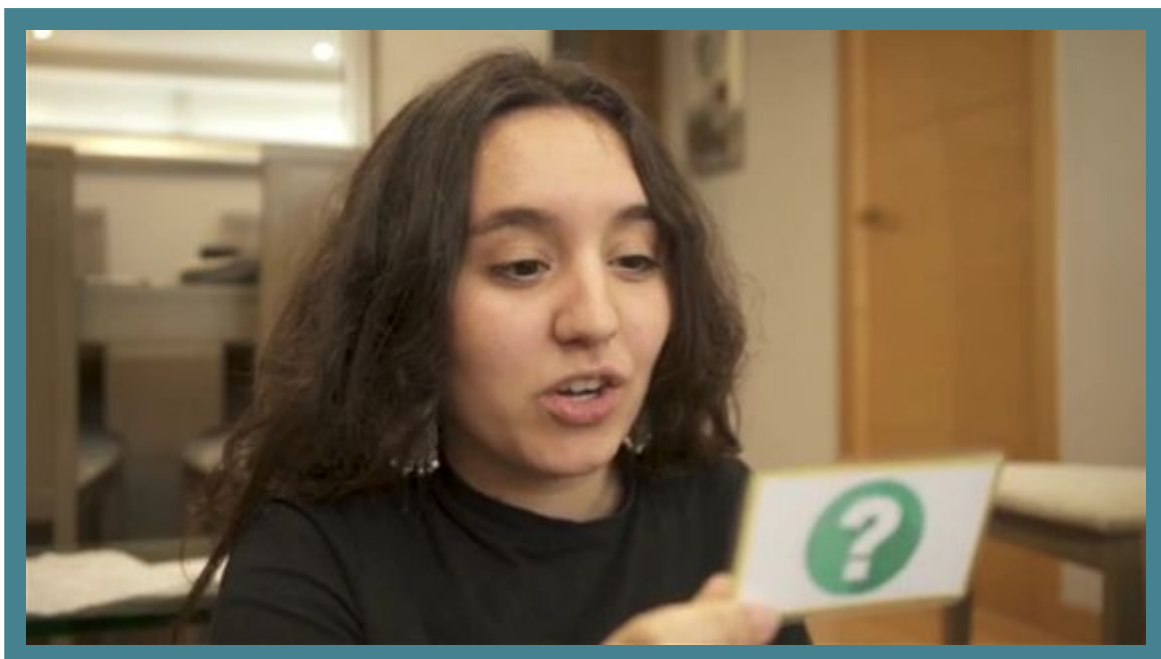


Se enfoca un primer plano de cómo Clara posa el juego en la mesa:



El grupo de amigas comienza a jugar a la vez que adquieren conocimientos sobre el cuadro, el movimiento artístico e incluso la biografía del autor. Las preguntas son dinámicas y se pasa con velocidad de plano en plano enfocando a cada una de ellas. Las chicas demuestran implicación en el juego con respuestas efusivas.

Noelia: Este cuadro contiene elementos mitológicos e históricos ¿verdadero o falso?



Eva: mmm ¡Falso!



Laura: ¿Dónde nace el movimiento del Impresionismo, Italia Francia o Alemania?



Clara: ¡Francia!



Se introduce el último plano donde aparecen dos fotos del cuadro y el rótulo “¡NO TE COLUMPIES! EL JUEGO EN EL QUE TODOS GANAN AUNQUE NO PINTEN NADA YA DISPONIBLE” Este texto se escucha también mediante una voz en off. En la imagen aparecen los símbolos de “+16” y “entre 2 y 6 jugadores”.



Preguntas:

1. ¿Cual es la dimensión del cuadro?
70cm x 100cm
92 cm x 73 cm
146cm x 114cm
i.
2. ¿En qué año se pintó el cuadro?
1793
1876
1815
i.
3. ¿En qué museo se encuentra expuesto este cuadro?
Museo de Orsay, París (Francia)
Museo del Louvre, París
Galería Nacional, Londres.
4. ¿A qué movimiento pertenece el cuadro?
Impresionismo
5. ¿Quién es el autor?
Renoir
Monet
Sorolla
6. ¿A qué hace referencia este cuadro?
A una crítica social
A un pensamiento del autor
A una instantánea fotográfica
7. ¿Con qué otro cuadro del autor se puede relacionar esta obra?
Baile en el moulin de la galette
8. Los personajes de la obra son...
Actores contratados para posar ante el autor
Conocidos de Renoir
Inexistentes.El cuadro no contiene personajes
9. ¿Cómo es la atmósfera del cuadro?
Despreocupada
Estresante
Romántica
10. ¿Dónde nace el movimiento del impresionismo?
Francia
Italia
Alemania

11. ¿Quién de estos artistas es impresionista?
Claude Monet
Picasso
Van Gogh
12. ¿Cómo se llama esta obra? (poner foto del cuadro de moulin galette)
Tarde de Domingo.
El merendero de Montmartre.
Baile en el Moulin Galette.
13. La iluminación del cuadro es...
Artificial
Natural, gracias a los efectos del sol
Pobre
14. ¿Dónde se pintó el cuadro?
En un jardín perteneciente a un estudio alquilado
En un espacio público
En la casa del autor
15. ¿Quién fué el comprador del cuadro?
Gustave Caillebotte
Gustave Lorraine
Pierre Satain
16. ¿Qué localización pretende representar el cuadro?
Un parque público
Un jardín de una vivienda privada
Un paisaje exótico
17. ¿Qué identidad tiene la mujer del columpio?
Hermana de Renoir
Amante del pintor
Joven costurera
18. ¿Cuándo se expuso el cuadro?
1876
1877
1900
19. Renoir es emblemático de la pintura por:
Su maestría para crear intensos juegos de luces y sombras
Su técnica para plasmar la realidad en sus cuadros
Su gran manejo con las acuarelas
20. Se trata de una obra...
Irrelevante en la carrera artística del autor
Destacada en la carrera artística del autor
Desconocida hasta hace unos años

21. En este cuadro...
- Desaparece la frontera entre la realidad y la representación**
Es una obra claramente carente de realismo
Pertenece al Romanticismo
22. ¿Cuál es el tipo de pincelada característica del movimiento?
- Pincelada gestáltica**
Scumble
Puntillismo
23. Renoir busca en el espectador:
- Que relacione el cuadro con la realidad
Que se sienta intrigado por la escena
Ambas opciones son correctas
24. ¿Cómo es la gama cromática del cuadro?
- Contrastiva en tonalidades**
Oscura
Pobre
25. ¿En el impresionismo que toma más importancia?
- La luz**
Las sombras
Ninguna de las anteriores
26. ¿Qué relación mantiene con “El Columpio” de Fragonard?
- El nombre**
El nombre, así como la pertenencia al mismo movimiento artístico
Comparten características estilísticas
27. En esta obra predominan:
- Los tonos cálidos
Los tonos fríos
El autor contrapone ambos tonos
28. ¿Quién da nombre al movimiento impresionista?
- Edgar Degas
Louis Leroy
Mary Cassatt
29. ¿Qué técnica se emplea en la obra?
- Óleo sobre tabla
Óleo sobre lienzo
Óleo al secco
30. ¿Cómo es el encuadre del cuadro?
- Abierto
Cerrado

31. ¿Cuántas personas ves en total en el cuadro?
4
6
8
32. Se trata de una obra...
Con movimiento
Estática
Ninguna de las anteriores son correctas
33. Los sentimientos de los personajes...
Son intensos, característicos del movimiento artístico al que pertenece
No aparecen representados en la obra
Pueden percibirse en el cuadro
34. ¿Qué significa plenairismo y qué relación tiene con el movimiento?
35. Sin mirar el cuadro, ¿de qué color son los lazos del vestido de la señora de la obra?
36. Los sentimientos evocados de la obra son...
Dolor
Amor
Calma
37. Este cuadro contiene elementos mitológicos e históricos.
Verdadero
Falso
38. ¿Qué artista influyó a Renoir desde joven?
Fragonard
Boucher
Watteau
Todas son correctas
39. ¿Cuándo muere el autor?
1919
1910
1800
40. ¿Dónde muere el autor?
España
Francia
Italia
41. ¿Cuál fue la causa de la muerte del artista?
Un accidente
La peste
Artritis
42. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU IZQUIERDA!

43. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU DERECHA!
44. COMODÍN: ¡AVANZA UNA CASILLA!
45. COMODÍN: ¡AVANZA UNA CASILLA!
46. COMODÍN: ¡VUELVE A TIRAR LOS DADOS!
47. COMODÍN: ¡VUELVE A TIRAR LOS DADOS!
48. VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA...
49. VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA...
50. INTERCAMBIA TU POSICIÓN CON LA DEL COMPAÑERO QUE PREFIERAS
51. DOS TURNOS SIN JUGAR...
52. ¡VETE A LA CÁRCEL! Deberás estar dos turnos sin jugar...
53. ¡VETE A LA CÁRCEL! Deberás estar dos turnos sin jugar...

Pruebas:

1. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena, haz que el compañero situado a la derecha adivine el siguiente personaje: el hombre de espaldas. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
2. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena, haz que el compañero situado a la derecha adivine el siguiente personaje, dibujando con tu mano contraria: el niño. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
3. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena, haz que el compañero situado a la derecha adivine el siguiente personaje, dibujando con tu mano contraria: la mujer. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
4. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena y el antifaz, haz que el compañero situado a la izquierda adivine lo siguiente: pintura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
5. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena, haz que el compañero situado a la izquierda adivine lo siguiente: escultura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
6. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena, haz que el compañero situado a la izquierda adivine lo siguiente: arquitectura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
7. ¡MÍMICA! Junto con el compañero de la derecha debes recrear el cuadro en la pizarra antes de que se acabe el tiempo. Si los participantes realizan la prueba correctamente, pueden avanzar 2 casillas.

8. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el siguiente personaje: la mujer. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
9. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el siguiente personaje: el niño. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
10. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el siguiente personaje: el hombre. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
11. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el siguiente personaje: Renoir. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
12. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el siguiente cualquier personaje de tu preferencia. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
13. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar un autor impresionista de tu preferencia. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
14. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar lo siguiente: pintura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
15. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar lo siguiente: escultura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
16. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar lo siguiente: arquitectura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
17. ¡MÍMICA! Empleando el reloj de arena, debes imitar el sentimiento que transmite la obra: calma. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 2 casillas. Aquel que lo adivine puede avanzar una casilla.
¡PISTA! Puedes leer en alto lo siguiente: sentimiento.
18. ¡JUEGO ENTRE TODOS! Dibuja a uno de los participantes del grupo antes de que acabe el tiempo, y los demás lo tienen que adivinar. Si el participante realiza la prueba la hace correctamente, puede avanzar 2 casillas.
19. Empleando el reloj de arena, levanta el brazo y di la palabra “columpio” en tres idiomas diferentes. Si no lo consigues, permanece 2 rondas con el brazo en alto. Si el participante realiza la prueba la hace correctamente, puede avanzar una casilla.

20. NO puedes decir "sí" y "no" durante los 5 turnos siguientes, si lo infringes vuelve a la casilla de salida.
21. A partir de ahora todos los jugadores deben llamarte Renoir, aquel que lo infrinja deberá retroceder 3 casillas.
22. ¡DUELO! Enfréntate al compañero situado a tu izquierda citando nombres de autores impresionistas hasta que uno se quede en blanco. El participante ganador puede avanzar 3 casillas.
23. ¡DUELO! Enfréntate al compañero situado a tu izquierda citando características impresionistas hasta que uno se quede en blanco. El participante ganador puede avanzar 3 casillas.
24. ¡DUELO! Enfréntate al compañero situado a tu izquierda citando obras del autor hasta que uno se quede en blanco. El participante ganador puede avanzar 3 casillas.
25. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena y el antifaz, haz que el compañero situado a la derecha adivine el siguiente objeto: paleta de pintura. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
26. ¡DIBUJA! Empleando el reloj de arena y el antifaz, haz que el compañero situado a la derecha adivine el siguiente objeto: columpio. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar una casilla.
27. ¡CANTA! Demuestra tus dotes como cantante y recita tres características del autor. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 3 casillas.
28. ¡CANTA! Demuestra tus dotes como cantante y recita tres características del Impresionismo. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 3 casillas.
29. ¡CANTA! Demuestra tus dotes como cantante y recita tres autores impresionistas. Si el participante realiza la prueba correctamente, puede avanzar 3 casillas.
30. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU IZQUIERDA!
31. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU IZQUIERDA!
32. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU DERECHA!
33. ¡CAMBIA TU POSICIÓN DE FICHA CON LA DEL COMPAÑERO DE TU DERECHA!
34. COMODÍN: ¡AVANZA UNA CASILLA!
35. COMODÍN: ¡AVANZA UNA CASILLA!
36. COMODÍN: ¡AVANZA DOS CASILLAS!
37. COMODÍN: ¡AVANZA DOS CASILLAS!
38. COMODÍN: ¡AVANZA TRES CASILLAS!

39. COMODÍN: ¡AVANZA TRES CASILLAS!
40. COMODÍN: ¡VUELVE A TIRAR LOS DADOS!
41. COMODÍN: ¡VUELVE A TIRAR LOS DADOS!
42. COMODÍN: ¡VUELVE A TIRAR LOS DADOS!
43. VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA...
44. VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA...
45. VUELVE A LA CASILLA DE SALIDA...
46. ¡INTERCAMBIA TU POSICIÓN CON LA DEL COMPAÑERO QUE PREFIERAS!
47. ¡INTERCAMBIA TU POSICIÓN CON LA DEL COMPAÑERO QUE PREFIERAS!
48. DOS TURNOS SIN JUGAR
49. DOS TURNOS SIN JUGAR
50. TRES TURNOS SIN JUGAR
51. TRES TURNOS SIN JUGAR
52. ¡VETE A LA CÁRCEL! Deberás estar dos turnos sin jugar...
53. ¡VETE A LA CÁRCEL! Deberás estar dos turnos sin jugar...
54. ¡VETE A LA CÁRCEL! Deberás estar dos turnos sin jugar...