

HORS PISTES

9ª EDICIÓN

EL SUEÑO ANIMAL

26 SEPTIEMBRE → 2 NOVIEMBRE 2025



Ruth Montiel Arias, Sonidos para una utopía, 2015 (detalle). Fotografía sobre papel Hahnemühle, 160 x 108 cm.
© Ruth Montiel Arias

Centre
Pompidou
Málaga

málaga



Ciudad
de Málaga

Con la colaboración de:



Fundación "la Caixa"

centrepompidou-malaga.eu





Con la colaboración de:



Fundación "la Caixa"

Centre Pompidou Málaga
info.centrepompidou@malaga.eu

Coordinador general
Área de Comunicación
Ayuntamiento de Málaga
Jesús Espino González
+34 951 926 005
jespino@malaga.eu

Directora general
Área de Comunicación
Ayuntamiento de Málaga
María Fajardo
+34 951 926 005
mfajardo@malaga.eu

Área de Comunicación
Ayuntamiento de Málaga
Gema Chamizo Pérez
+34 951 928 489
gschamizo@malaga.eu

Comunicación Centre
Pompidou Málaga
GAP and co
prensa@gapandco.com
comunicacion@gapdesign.com



Centre Pompidou Paris

Dirección de Comunicación
y de Partnerships

Director
Geneviève Paire
00 33 (0)1 44 78 12 87
geneviève.paire@centrepompidou.fr

centrepompidou.fr

HORS PISTES EL SUEÑO ANIMAL

9ª EDICIÓN

26 SEPTIEMBRE → 2 NOVIEMBRE 2025

Admitir que los animales sueñan es reconocer que son capaces de imaginar. Para el filósofo David M. Peña-Guzmán, soñar no es simplemente revivir una escena que hemos vivido, sino crear un mundo interior, pensar en lo ausente, lo irreal, lo posible. Para un animal, soñar ya es desafiar lo real: pasar de la actualidad a la ficción, de los hechos a la invención. Los sueños se convierten así en signos de una vida mental rica, abierta y curiosa que no puede reducirse al instinto. Dan testimonio de una forma de libertad interior, una capacidad de proyectarse de otro modo –incluso de soñarse otro.

Esta exposición se sumerge en el corazón de estos sueños –tanto en sentido literal como figurado– e imagina cómo podría ser la vida onírica de los no humanos. Basándose en las investigaciones de David M. Peña-Guzmán y la filosofía de Donna Haraway, que invitan a pensar con los animales en lugar de sobre ellos, la exposición teje relatos oníricos en los que los animales se convierten en sujetos de ficción de pleno derecho. La representación de sus sueños nos resulta inaccesible y solo puede expresarse a través de metáforas. Cada obra es una posible fabulación, un fragmento de un sueño especulativo que nos abre los ojos a otras formas de sensibilidad, de existencia y de conciencia.

El sueño animal no es un misterio por resolver, sino un espacio por habitar: estos universos cambiantes esbozan noches en las que los que no hablan quizás sueñen mejor que nosotros.



© Bego Antón

Bego Antón

1983, Bilbao (España).

Vive y trabaja en Barcelona (España).

Everybody loves to ChaChaCha, 2015

[A todo el mundo le gusta el ChaChaCha]

Fotografías impresas en algodón,

80 x 100 cm

Vídeo documental, 12'46"

Everybody loves to ChaChaCha cuenta la historia de mujeres que bailan con sus perros, y de perros que bailan con sus humanas. El *Musical Canine Freestyle* es un baile coreografiado en la que un perro y una persona se mueven juntos al ritmo de la música. Eligen una canción que les guste a ambos y se visten acorde con la letra. Bailan al unísono, como pareja de baile. Se cruzan, saltan, se inclinan, dan vueltas, ruedan, caminan hacia atrás, hacia adelante o en diagonal. Y, a veces, su vínculo es tan fuerte que entran en lo que llaman la «burbuja rosa», una dimensión en la que se funden en un solo ser y el resto del mundo desaparece.

Artista y fotógrafa documental, Bego Antón se formó en periodismo y luego continuó sus estudios en fotografía y diseño editorial en Barcelona, antes de exponer en numerosos centros de arte y festivales internacionales. Antón es una narradora visual cuyo trabajo explora el comportamiento humano y nuestra compleja relación con el mundo natural. Su obra pone de relieve historias personales e íntimas y explora los vínculos que unen a las personas con su entorno. Los animales ocupan un lugar central en su obra y a menudo se asocian con los seres humanos a través de la complicidad, la imaginación o el amor.

Estela de Castro

1978, Madrid (España).

Vive y trabaja en Madrid.

The Animals, 2020-2022

[Los Animales]

Fotografía digital sobre papel Máxima,
120 x 100 cm

En 2022 Estela de Castro crea su proyecto fotográfico *The Animals* con el que pretende concienciar sobre el maltrato animal. En él retrata animales rescatados de situaciones de abandono, abuso o silencio (caza, circo, zoo, laboratorios, atropellos, criaderos o tráfico ilegal). Con este trabajo la artista devuelve a los animales la consideración moral y los derechos que les habían sido negados. No son retratos de dolor, sino de dignidad serena, un archivo de sueños cumplidos. Esta serie también celebra el respeto, la bondad y el tesón de quienes los han acogido, consolado y curado. El ojo humano ya no es amenaza, sino espejo. Y en ese reflejo, ellos nos devuelven otra forma de humanidad, más suave, más justa, quizás soñada también.

Fotógrafa y docente especializada en fotografía de retrato, Estela de Castro desarrolla una obra comprometida que combina la fotografía documental, el activismo y la reflexión sobre los derechos humanos y animales. Formada en la escuela Look de Madrid, perfeccionó su técnica en los estudios Ciclorama y, posteriormente, junto a figuras destacadas de la fotografía española como Javier Vallhonrat o Sofía Moro. Su trabajo pretende revelar lo que a menudo permanece oculto: la violencia sistémica, el aislamiento, pero también los vínculos afectivos y la resistencia. Con sus numerosos proyectos, Estela de Castro convierte la fotografía en una herramienta de campo, de memoria y de transformación social.



© Estela de Castro, VEGAP, Málaga, 2025

Zoocosis, 2017–2019

Fotografía digital sobre papel de algodón,
100 x 100 cm
Vídeo, 5'18"

Con esta serie fotográfica Estela de Castro denuncia el encierro que sufren los animales en los parques zoológicos. La falta de libertad provoca conductas estereotipadas y repetitivas, desencadenando en los animales el denominado síndrome Zoocosis. La actitud antropocéntrica reduce la vida animal a espectáculo, niega su mundo interior y construye ficciones de «naturaleza controlada». Estas fotografías se convierten en una suerte de radiografía emocional, un áspero muestrario de seres que no pueden hablar, pero sí gritar desde el silencio de una imagen, atrapados en un sueño que no es suyo, sino humano: el sueño de dominarlos, domesticarlos, convertirlos en decoración viva. ¿Acaso son ensoñaciones del mundo natural que les fue arrebatado? El sueño del hombre de ser dios y la pesadilla del animal que despierta cada día sin cielo, sin tierra, sin salida.



© Estela de Castro, VEGAP, Málaga, 2025

Candela Sotos
1986, Madrid (España).
Vive y trabaja en Madrid.

Danza III, 2024

Colmena, madera, cera y vidrio,
61 x 56 x 47 cm
Película de 16 mm transferida
a vídeo digital, sonido, 9'

Danza III es un proyecto arraigado en la historia familiar, la ciencia natural y la relación simbiótica entre seres humanos y animales. Su tío abuelo, el cineasta Guillermo Fernández Zúñiga, en la década de 1930, filmó el comportamiento de abejas en colmenas con paredes de cristal, que permitían observar sus movimientos sin interferir. Su trabajo quedó interrumpido por la Guerra Civil y fue olvidado en el exilio. Casi un siglo después, Sotos retoma esos archivos fílmicos y propone una relectura poética y especulativa. Construye con su hermano, arquitecto

y carpintero, una colmena que no solo da hogar a las abejas, sino que se convierte en un espacio de diálogo entre especies, donde las formas de comunicación de las abejas –especialmente su danza– se hacen latentes. La colmena se convierte así en una metáfora de comunidad, resistencia y creación colectiva.

Candela Sotos desarrolla su trabajo entre el archivo, la imagen en movimiento y las prácticas botánicas. Estudió Comunicación Audiovisual en Madrid y un Máster en Artes Plásticas y Fotografía en la Universidad de París 8. Su práctica artística incorpora diversas metodologías que vinculan la transmisión oral, la práctica colaborativa buscando formas de producir imágenes y relatos en torno a la memoria. Sus trabajos toman forma de instalación, ediciones y películas. Ha mostrado su obra en exposiciones y proyecciones nacionales e internacionales. Co-dirige LaCalor en Madrid, un jardín, taller de obra gráfica y espacio de arte independiente.



© Candela Sotos

Ana Frechilla
1983, Palencia (España)
Vive y trabaja en Palencia.

Proyecto Loba, 2023
Canis lupus signatus.
EBD15131M

Fotografía digital, tintas minerales
sobre papel de algodón, 103 x 153 cm

Proyecto Loba es una investigación artística que rastrea la historia de violencia, exterminio y representación simbólica del lobo ibérico en España. A través de tres años de trabajo en campo y archivo, Ana Frechilla documenta cráneos de lobos conservados en instituciones científicas y los acompaña con textos que restituyen su singularidad y contexto histórico. La imagen, la palabra y la materia construyen un espacio de duelo, memoria y escucha interespecie.

El proyecto ofrece una reflexión profunda sobre esa historia relacional (humano/no humano) y las estructuras de poder implicadas, proponiendo una nueva narrativa desde la empatía y la conciencia ecosocial. Es, en palabras de la propia artista, una forma de soñar con lobos para imaginar otros futuros posibles.

Formada en fotografía y en Historia del Arte, Ana Frechilla en la actualidad realiza un Máster en Primatología. Su obra se centra en las relaciones que los humanos mantenemos con el resto de la biodiversidad, reflexionando sobre el ejercicio de la violencia en los cuerpos humanos, los animales, las plantas y los paisajes sociales o naturales. Los proyectos que desarrolla se sitúan en contextos incómodos y problemáticos pero normalizados en nuestra sociedad a través de estructuras de poder. Con rigor visual y textual, sus trabajos proponen al arte como herramienta de transformación ecosocial.



© Ana Frechilla

Ruth Montiel Arias

1977, Palmeira, A Coruña (España).
Vive y trabaja entre Madrid y Galicia
(España).

Sonidos para una utopía, 2015

Fotografía sobre papel Hahnemühle,
160 x 108 cm

Esta obra reflexiona de forma crítica sobre cómo nos relacionamos con los animales no humanos, en especial con los cerdos, tradicionalmente vistos como «animales de consumo». La artista desmonta los discursos que intentan suavizar la violencia del sistema de explotación animal. Una imagen clave del proyecto es el ojo cerrado de Cosmos, un cerdo rescatado. La fotografía genera preguntas: ¿duerme?, ¿sueña?, ¿con qué sueña un animal cuya inteligencia puede compararse con la de un niño pequeño? La obra no muestra sufrimiento explícito, sino que apela a la ternura como acto político, dignificando la presencia del animal y mostrando gestos mínimos, silencios y respiraciones. *Sonidos para una utopía* propone imaginar una forma de vida no antropocéntrica, donde la convivencia entre especies se base en el respeto, no en la explotación.

El activismo, fundamentalmente el que tiene que ver con los derechos de los animales y la defensa del medio natural, es la base de la producción de Ruth Montiel Arias, graduada en Artes aplicadas por la Escuela Superior de Artes de Pablo Picasso en A Coruña y máster de fotografía (EFTI). Su trabajo investiga la relación humana con el territorio natural, y sus derivados conflictos de dominación y opresión animal, social y medioambiental.



© Ruth Montiel Arias

***El 2%. Born free, a utopia,
2022***

Fotografías sobre papel Hahnemühle,
90 x 60 cm

Cómo sería el mundo ideal

Vídeo, 5'14"

El 2%. Born free, a utopia es un proyecto visual, teórico y ético que cuestiona los límites entre humanos y primates no humanos, recordando que compartimos hasta un 98,7 % del ADN con especies como chimpancés, bonobos y gorilas. A partir de esa mínima diferencia genética,

la obra critica la exclusión antropocéntrica y las jerarquías interespecie profundamente arraigadas. El proyecto incluye un laboratorio experimental con fotografía, entrevistas y textos críticos, en el que diecisiete mujeres –activistas, filósofas, juristas y científicas– reflexionan sobre opresión, derechos animales, intervención y utopía. Esta propuesta se ha materializado en exposiciones, una web, un fotolibro colectivo, así como en trabajos derivados, como *From Harm to Healing*, centrado en santuarios de primates. El trabajo invita a repensar nuestras relaciones con otras especies desde la ética, la justicia y la empatía.



© Ruth Montiel Arias

Clément Cogitore

1983, Colmar (Francia). Vive y trabaja entre París (Francia) y Berlín (Alemania).

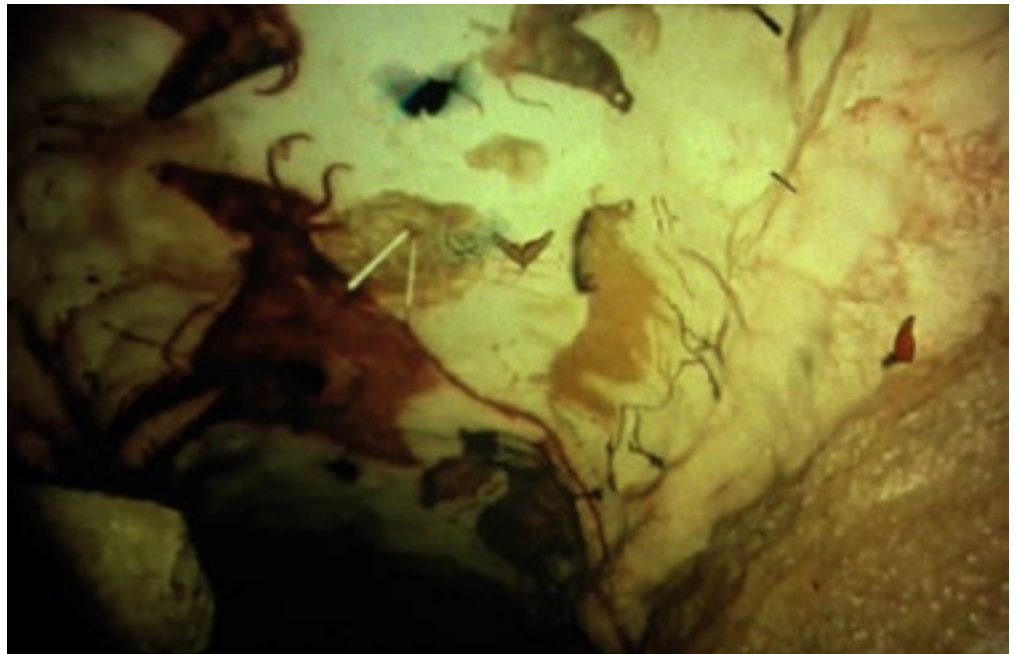
Lascaux, 2017

Película de 16 mm, color, 45''

Para *Lascaux*, Clément Cogitore creó un dispositivo en el que hacía volar mariposas delante de un fragmento de un documental de los años 1980 sobre las cuevas de Lascaux. Utilizando unos efectos especiales que recuerdan los inicios del cine, filmó las mariposas para dar la impresión de que revoloteaban delante de las pinturas rupestres del paleolítico. A pesar de los avances tecnológicos, el cine conserva el poder mágico de la «linterna mágica»: nos sumerge en la noche originaria, como las pinturas de Lascaux. Del mismo modo que nuestros remotos antepasados, escrutamos las formas que emergen de las paredes y experimenta-

mos este vínculo íntimo con el mundo. En este mismo movimiento, el sueño animal traza sus propias siluetas, despertando en nosotros un deseo compartido de asombro, que sólo el misterio de los sueños – humanos o no humanos– puede prolongar.

Después de estudiar en la Escuela Superior de Artes Decorativas de Estrasburgo y en el estudio nacional de artes contemporáneas Le Fresnoy, Clément Cogitore desarrolla una obra que combina películas, instalaciones, vídeos y fotografías. Su obra cuestiona las formas en que las personas conviven con sus imágenes, y explora los rituales, la memoria colectiva, la figuración de lo sagrado y una cierta idea de la permeabilidad de los mundos. En 2019, el artista dirigió la ópera *Les Indes galantes* (Las Indias galantes), de Jean-Philippe Rameau, en la Ópera de París, una producción aclamada por la crítica. Ganador del Premio Marcel Duchamp en 2018, actualmente es profesor en la Escuela Superior de Bellas Artes de París.



© Clément Cogitore, VEGAP, Málaga, 2025



© Thibault Brunet

Thibault Brunet

1982, París (Francia).

Vive y trabaja en París.

Fragile, 2022–2023

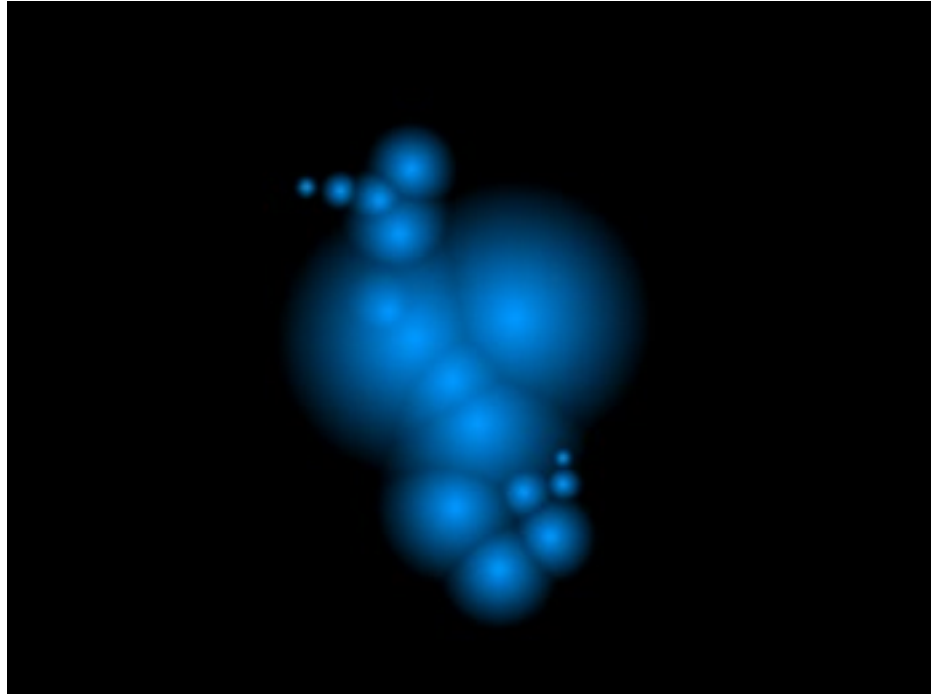
[Fragil]

Escáner tridimensional

(vídeo renderizado), 20'

Fragile es una exploración visual y sonora de la ciudad de Marsella vista a través de otros sentidos. Esta creación híbrida fue concebida por Thibault Brunet y el guitarrista Serge Teysot Gay en el marco del proyecto «Rue du Musée, musée de la Rue» (Calle del museo, museo de la Calle). Combina imágenes en 3D de la ciudad –con las líneas sólidas, los trazos finos y las aberturas de un paisaje urbano revisitado– con una composición musical que parece animada por una presencia animal. *Fragile* nos invita a «ver» Marsella como lo harían animales soñadores, con percepciones agudas, sensibles a las resonancias y a las texturas, y a «escuchar» la ciudad como una criatura viva en la que cada aliento urbano va acompañado de distorsiones sonoras orgánicas.

Thibault Brunet, licenciado en la Escuela Superior de Bellas Artes de Nimes, explora las representaciones del espacio utilizando herramientas tecnológicas como el escáner Lidar 360°, los videojuegos o los datos en línea. Sus obras, que combinan fotografía, vídeo y 3D, proponen una visión del mundo descentrada, casi de máquina, que abre el camino a una percepción sensible y no humana de los paisajes. Para el artista, es una forma de explorar el imaginario de otras visiones –quizás animales– que escapan a nuestros marcos perceptivos habituales.



© Antoine Schmitt

Antoine Schmitt

1961, Estrasburgo (Francia).

Vive y trabaja en Angulema (Francia).

Venus #1, 1998

Ordenador, algoritmo de comportamiento, pantalla LCD

Toda entidad, ya sea natural o artificial, percibe y experimenta el mundo de una manera particular, crea un mundo propio, lo que el biólogo alemán Jakob von Uexküll llamó el «Umwelt». *Venus #1* es una inteligencia artificial cuyo Umwelt se limita a la música: cada vibración sonora anima su cuerpo simulado en un universo virtual. Como los animales que sueñan en sus propios universos perceptivos, Venus habita un espacio onírico abstracto donde se fusionan sensaciones y formas. De este modo, cualquier conciencia, biológica o algorítmica, puede proyectarse más allá de lo real, en paisajes interiores modelados por sus percepciones.

Antoine Schmitt explora las formas del movimiento y las fuerzas invisibles que lo impulsan. Heredero del arte cinético y cibernético, da vida a entidades programadas –objetos, instalaciones, situaciones– que parecen poseer una interioridad propia. Exingeniero de inteligencia artificial, utiliza el código como un material vivo, capaz de actuar de forma autónoma. Sus obras revelan comportamientos, deseos y tensiones como si los píxeles soñaran, dudaran y resistieran. Trabajando con la música, la danza o la arquitectura, Antoine Schmitt desarrolla un mundo imaginario donde lo vivo se extiende a lo artificial, y donde la máquina se convierte en una superficie sensible – un posible espejo para reflexionar sobre la vida interior de los animales.

Hortense Gauthier / Antoine Schmitt

1983, París (Francia).

1961, Estrasburgo (Francia).

Viven y trabajan en Angulema (Francia).

Machinimals, 2025

[Máquinimales]

Componentes electrónicos, plantas,
minerales, huesos y residuos unidos
por microprocesadores

Los *Machinimals* son pequeñas esculturas animadas creadas a partir del ensamblaje de componentes electrónicos, plantas, minerales, huesos y residuos unidos por microprocesadores. Testigos de una fantasía en acción, estos seres híbridos reflejan, mediante movimientos sutilmente codificados, los fundamentos de la vida –el miedo, la curiosidad, el diálogo– como tantas emociones mecanizadas. Al igual que los animales que, en sus sueños, pueden proyectarse fuera de su cuerpo y experimentar formas compuestas, los *Machinimals* ilustran este deseo de hibridez: encarnan una fantasía universal de porosidad entre lo vivo y lo artificial. En su incipiente estado binario, se convierten en poemas de lo existente, explorando la interfaz de la carne, la materia y el código.

Hortense Gauthier es artista, poetisa y performer. Licenciada en Ciencias Políticas por el Instituto de Estudios Políticos de Lille, desde 2006 explora las relaciones entre cuerpo, lenguaje, tecnología y territorio. Su obra interdisciplinaria cuestiona nuestros futuros híbridos y sensibles, especialmente a través de la figura del cibernético y el animal. Cofundadora del centro de arte DATABAZ y del festival INTON'ACTION, desarrolla una poesía sonora, performativa y geopoética.



© Antoine Schmitt / Hortense Gauthier



© Nanut Thanapornrapee

Nanut Thanapornrapee

1995, Bangkok (Tailandia).

Vive y trabaja en Tourcoing (Francia).

King of Cyborg Elephant, 2025

[Rey del Cyborg Elefante]

Vídeo, 16'

Producción: Le Fresnoy

En este vídeo, el sueño animal toma forma entre la pesadilla de la memoria traumática y la búsqueda de redención. Un grupo de cineastas tailandeses se adentra en una aldea de elefantes, atraído por extrañas historias: algunos de sus habitantes oyen voces de elefantes por las noches. Pronto se produce la magia y uno de los paquidermos empieza a hablar, revelando el insomnio que le atormenta, sus pesadillas de abandono y sufrimiento, y su anhelo de sosiego. Las imágenes oscilan entre planos oníricos de trompas errantes en la niebla, rostros humanos dominados por el vértigo y destellos de recuerdos enterrados. El espectador se debate entre el terror y la compasión: las palabras del elefante, brutales e íntimas, revelan heridas ancestrales, mientras que su relato también se abre a un horizonte de paz y a la posibilidad de un sueño reparador.

Nanut Thanapornrapee es un artista y cineasta que utiliza en sus obras el cine experimental, la IA, los videojuegos y el VJing. Explora relatos sensibles y alternativos en los que se cruzan seres humanos, tecnologías y formas de vida no humanas. Ganador del Premio SEED del Prince Claus Fund, participó en el Mobile Lab de la documenta 15. Su obra se ha expuesto en Tokio, Taipéi y Múnich, y se ha presentado en varios festivales internacionales de cine experimental (Busan, Kiev y Milán).

Victor Missud

1990, Toulouse (Francia).

Vive y trabaja en París (Francia).

Solenopsis Invicta, 2025

Vídeo, 30'

Producción: Le Fresnoy

En un vivero de cactus de Palermo, una insólita comunidad se acurruca en una armonía de ensueño: humanos, insectos y plantas comparten el mismo aliento, un lenguaje secreto hecho de estremecimientos, deslizamientos e impulsos clorofílicos. Las hormigas tejen senderos de señales vibratorias, los cactus responden con suaves pulsaciones y los rostros humanos cobran vida, tratando de descifrar este murmullo colectivo. Pero esta frágil construcción onírica se tambalea cuando llegan los agentes de desinfección, decididos a erradicar la «hormiga dañina». En este choque entre dos mundos, cada uno revela su voluntad: el animal sueña con ser escuchado, con inventar un idioma propio para comunicarse con el hombre, mientras que el ser humano descubre el poder poético de una comunicación no verbal.

Victor Missud explora un cine poroso a la realidad, sensible a las presencias invisibles y a las voces marginales. Formado en la Sorbonne Nouvelle y en el estudio nacional de artes contemporáneas Le Fresnoy, realiza películas que combinan documental, ficción y experimentación. Su enfoque abierto al lugar y a lo vivo hace surgir relatos en los que el imaginario trasciende los límites humanos, invitando a percibir de otro modo, más allá de las fronteras entre las especies.



© Victor Missud

OTRAS EXPOSICIONES

ACTUALMENTE EN CENTRE POMPIDOU MÁLAGA

TO OPEN EYES. MIRADAS DE ARTISTA

Hasta enero de 2027

El arte nos dice que debemos «aprender a ver y sentir la vida», declaró en 1940 Josef Albers, un artista y profesor de origen alemán que entonces vivía en Estados Unidos. Para él, el arte es indisoluble de la vida, y nos anima a «abrir los ojos». Esta fórmula se aplica tanto a su concepción de la pedagogía como a su dimensión artística.

Esta exposición examina la manera en que los artistas nos invitan a descentrar nuestra mirada y a transformar así nuestra relación con el arte, la sociedad y el mundo. La exposición, ni cronológica ni narrativa, se estructura en torno a rimas visuales, formales o temáticas. Revela afinidades entre obras de una amplia variedad de soportes, períodos y contextos creativos, reflejando la riqueza y diversidad de las colecciones del Museo Nacional de Arte Moderno (París).

«To Open Eyes» es un viaje libre que ofrece una panorámica abierta y no exhaustiva de los grandes movimientos y rupturas que han marcado la historia del arte de los siglos XX y XXI, hasta llegar a creaciones recientes que reflejan algunos de los retos contemporáneos. Las obras ofrecen reflexiones sobre nuestra relación con la historia y la espiritualidad, el lugar que ocupa el cuerpo en el arte y la sociedad, y el modo en que las utopías conforman nuestros imaginarios.

IT'S PLAYTIME. UNA EXPOSICIÓN-TALLER DE GUDA KOSTER

Hasta febrero de 2026

It's Playtime! es una instalación inmersiva de la artista neerlandesa Guda Koster, compuesta por siete coloridas esculturas-juego. Las piernas de los maniqués se combinan con formas geométricas y gráficas, ocultando determinadas partes del cuerpo. El público se ve envuelto en un universo alegre, a veces inquietante, pero siempre enigmático.

El dispositivo está concebido como un terreno de experimentación destinado al público joven.

Equipo

Comisarias de la exposición

Géraldine Gomez
Elena Robles García

Centre Pompidou

Director, Departamento cultura y creación
Mathieu Potte-Bonneville

Responsable de programación, Departamento cultura y creación
Géraldine Gomez

Coordinación general
Yandé Diouf

Mediación escrita
Celia Crétien

Prensa
Inas Ananou

Centre Pompidou Málaga

Agencia Pública para la Gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y Otros Equipamientos Museísticos y Culturales, Ayuntamiento de Málaga

Director
Luis Lafuente Batanero

Responsable de colecciones
Elena Robles García
Asistida por
Antonio Ramos Fernández

Imagen corporativa
Gloria Rueda Chaves
Marta Salado Arroyo

Montaje
IC – Ingeniería Cultural

Mediación
Factoría de Arte y Desarrollo

Comunicación
Gap and co

Museografía
Corzón Arquitectos

Visitas guiadas

El equipo de mediación ofrece visitas comentadas para descubrir de manera activa y sensible las obras de la exposición.

Visitas individuales

Visitas en español incluidas en el precio de la entrada. Inscripción el mismo día en recepción.
Aforo máximo: 25 personas
Miércoles a las 18:00 h

Grupos

En español, inglés y francés.
Aforo máximo: 25 personas.
Reservas:
educacion.centrepompidou@malaga.eu

Visitas en familia

Sólo para la exposición semipermanente
Domingos a las 11:30 h

Descubre la variedad de actividades que ofrecemos al público (visitas, talleres, eventos, etc) en centrepompidoumalaga.eu

Información

Horarios

De 9:30 a 20:00 h. todos los días (incluido festivos)
Se admite el acceso de visitantes hasta 30 minutos antes del cierre del museo
Cerrado: Todos los martes (excepto festivos y víspera de festivos), 1 de enero y 25 de diciembre

Tarifas

Exposición temporal: 4 €, tarifa reducida: 2,50€
Exposición semipermanente: 7 €, tarifa reducida: 4 €
Exposición temporal + semipermanente: 9 €, tarifa reducida: 5,50 €

Contacto

Pasaje doctor Carrillo Casaux, s/n [Muelle Uno, Puerto de Malaga]
T. (+34) 951 926 200
info.centrepompidou@malaga.eu
educacion.centrepompidou@malaga.eu

**Centre
Pompidou**
Málaga