

# Savia

Mapas para jugar el Museo

6

oído



## Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del oído hace parte de los denominados *sentidos cognitivos o sociales*, aquellos relativos a la percepción de otros seres humanos y su interioridad. La función de este tipo de sentidos es mediar entre el interior y el exterior, y se cultivan exclusivamente en presencia y en contacto con otras personas. Por todo ello, son la base de toda vida social y actividad cultural.

**Ulular aborda el sentido del oído o sentido del sonido, aquel que nos permite percibir todo lo que en la naturaleza tiene sonoridad. Según Rudolf Steiner, este sentido nos permite captar la esencia misma de las cosas a partir del sonido que vibra en su interior.**

Lo que nosotrxs recibimos, por tanto, es su movimiento interior, cómo es una cosa internamente o, en palabras del propio Steiner, “es el alma de las cosas que en su resonancia habla a nuestra propia alma”. Es, en definitiva, un sentido que nos invita a la conexión íntima con lxs demás a través del cultivo de la escucha.

### **Una obra en la portada: Juan Hidalgo, *Lanas*, 1972/2009**

La obra *Lanas* es un espacio de posibilidad sonora que está formado por 1.600 hilos de 40 colores diferentes, distribuidos de forma aleatoria en una superficie de cuatro metros de lado, de los que cuelgan cascabeles a diferentes alturas del suelo. Esta obra fue pensada por el artista como un terreno de evocación: aunque la instalación siempre permanece estática, guarda en sí la posibilidad de ser atravesada por lxs espectadorxs, quienes modificarían entonces la estructura visual de las lanas y la sonoridad aleatoria de los cascabeles. La obra responde a los intereses del grupo de experimentación artístico-sonora Zaj —del que Juan Hidalgo era integrante—, que en la década de 1970 se centraba en la metáfora acto-musical mediante el gesto o la acción aleatoria, muy propia de los conciertos Zaj, algunos de cuyos registros podemos ver en el Museo.

## **LADO A. PÓSTER**

Las savias ilustraciones de este póster van acompañadas de una “receta para jugar”. Cada receta es una propuesta autónoma, para hacer en casa, que puedes abordar como un primer paso para aproximarte al sentido en cuestión antes de lanzarte a la aventura, o bien como una manera de concluir el proceso realizado en la visita al Museo, las reflexiones, imágenes y momentos que hayan marcado esa experiencia.

En esta ocasión te proponemos realizar un instrumento mágico y onírico que tiene muchos nombres: campana de viento, armonizador, carillón, llamador de viento de ángeles, furín... Es un tipo de instrumento de percusión construido con tubos, varillas, campanas y demás objetos suspendidos, generalmente hechos de madera o metal. Es de origen oriental, aunque su magia ha cautivado a diferentes culturas a lo largo de la historia de la humanidad. Se dice que fue creado para ahuyentar las malas energías, proteger los ambientes y llenar a las personas de armonía. Podemos dejarnos llevar y realizar nuestro sonajero con un sinfín de materiales como chapas o latas recicladas, conchas, palos de madera o más objetos que, al ser mecidos por el viento, chocan y generan sonido. Nosotrxs nos hemos decantado por la arcilla ya que es un material noble y no estructurado que nos brinda estados muy potentes de intimidad y otros de cooperación en grupo; un material natural con el que todo puede ser. Por ello, esta propuesta nos permite jugar con las necesidades y ritmos propios. Podemos dejar que lx(s) peque(s) diseñen y creen las figuras de manera libre, pero te recomendamos que las figuras resultantes sean más bien planas y no tengan mucho peso ni volumen. Al terminar de fabricar este instrumento, cuélgalo en un lugar donde pueda ser alcanzado por la brisa; su sonido se producirá sin aviso, como una llamada que nos saca de nuestros pensamientos o rutina y nos permite pequeños momentos de conciencia.

## LADO B. FANZINE

### p. 2 ¿Jugamos a ir al Museo?

*Pasos para preparar este viaje sensorial*

Aquí y ahora, es tiempo de jugar (con la seriedad que eso implica). Con esta propuesta buscamos ponernos en situación de juego y potenciar un estado de complicidad entre lxs adultxs y lxs peques como un paso previo a desarrollar de camino al Museo.

Para ello te invitamos a realizar un recorrido diferente hacia el Museo, con ánimo de conectar con el sentido del oído, de despertar nuestra sensibilidad hacia lo que nos rodea y hacia el mundo de lo sonoro. Te proponemos ir al Museo sin hablar. Nos podemos comunicar con nuestro cuerpo, nuestras manos y empaparnos con los sonidos que nos acompañan en este recorrido. Para que sea más agradable y sencillo para nuestrxs peques, podemos ir alternando otros recursos que dinamicen el juego y permitan que nuestras criaturas mantengan esos momentos prolongados de silencio y escucha. Pueden imaginar que son una planta, o que cuando encuentren semáforos en rojo pueden hablar; podemos usar un reloj de arena para alternar entre silencio y sonido o cualquier otra herramienta que te ayude a activar el cuerpo para comunicarte más allá de la palabra.

## ¿Cómo jugamos hoy?

Una vez en el Museo te invitamos a buscar un lugar tranquilo para observar los tres iconos que encuentras en esta página e identificar con tu(s) peque(s) qué le(s) apetece hacer: ¿cómo se encuentra(n) emocionalmente en ese momento? La propuesta está dividida en tres estados: reflexivo y en contención (supone un ánimo más calmado y proclive a visitar las salas), activo (busca movimiento y tiene mucha energía) y autónomo (curiosidad por un juego más creativo; necesidad de hacer/jugar).

Busca el icono correspondiente al ánimo de tu(s) peque(s) en la(s) página(s) siguiente(s), sin importar el orden, y anímate a empezar por allí. La intención es respetar la energía que trae cada peque; de esta forma puedes ir transitando por las diferentes propuestas en escucha o puedes realizar varias visitas y extenderte en cada una de ellas por el tiempo que necesites.

### ICONOS



#### **Sintiendo la Colección:**

brazos y diálogo. Escucha activa, miradas, ver salas, obras. Intimidad, complicidad, risas. Visitar el Museo en contemplación.



#### **Derivas lúdicas por el Museo:**

recorrer el Museo y sus espacios. Saltar, correr, sentir el espacio, jugar con el cuerpo.



#### **Juego libre y creativo:**

concentración, plástica, hacer con las manos.

## Sintiendo la Colección



Si llegaste a esta página te has decantado por un juego más contenido y contemplativo. Es la hora de visitar algunas salas del Museo y ver sus obras.

**Ver con los oídos** y **Oír con los ojos** son dos juegos para cultivar y cuidar el sentido del oído mientras nos vinculamos con las obras, artistas y salas del Museo.

En **Ver con los oídos** jugamos con las obras multimedia o de vídeo. Te proponemos que, con los ojos cerrados, a partir de los sonidos que proceden de las obras, imagines qué puede estar sonando, cuentes un cuento o inventes una historia. Puede ser algo que nos evoque lo que escuchamos o historias que ya conozcamos, alguna vivencia que hayamos tenido de pequeñxs o alguna historia compartida con nuestras criaturas que la sonoridad de las obras nos haga recordar. El sonido puede ser muy sutil; agudiza el oído y déjate llevar por los susurros o el silencio de una sala de vídeo. Compartir un tiempo en silencio con alguien, con los ojos cerrados, en un lugar especial, también puede ser otra forma de construir historias. Ten en cuenta que los contenidos de los vídeos que se presentan en las salas pueden, en ocasiones, despertar algunas sensibilidades. Si ello te preocupa, mira las obras antes de hacer el juego. En cualquier caso, recuerda que la propuesta se centra en imaginar a partir del sonido, y no busca en ningún caso analizar el contenido específico que la obra discuta o ponga en cuestión.

En **Oír con los ojos** nos dejamos llevar por las salas del Museo tarareando, cantando y moviéndonos de modo armonioso. Con esta propuesta nos metemos de lleno en el mundo musical e imaginamos que somos una gran banda con muchos instrumentos. Para ello te proponemos recorrer el Museo en busca de obras en las que aparezca algún tipo

de instrumento musical como *Un mundo*, de Ángeles Santos, o las muchas guitarras pintadas por artistas cubistas como Juan Gris (*La table du musicien* [La mesa del músico], 1921), María Blanchard (*Femme à la guitare* [Mujer con guitarra], 1917), Jacques Lipchitz (*Harlequin with Mandoline in Oval* [Arlequín con mandolina en un óvalo], 1923) o incluso Salvador Dalí (*Pierrot tocant la guitarra* (Pintura cubista) [Pierrot tocando la guitarra (Pintura cubista)], 1925). También podemos buscar obras con elementos que puedan generar sonidos armoniosos más allá de lo que entendemos hoy en día por instrumento musical. Cuentan las leyendas que el Udu, un instrumento de percusión de origen africano creado por los pueblos nigerianos Igbo y Hausa, era originalmente una vasija para transportar agua. En medio de una recogida de agua alguien, sin querer, comenzó a escuchar y a dejarse llevar por el sonido musical que escuchaba. En ese instante la vasija de agua se había convertido en instrumento musical. Así que buscaremos también aquellos objetos o cosas que veamos en las obras del Museo que nos permitan imaginar sonidos armoniosos con los cuales podamos bailar o movernos libremente. La idea es mirar y realizar nosotrxs mismxs los posibles sonidos que ese instrumento u objeto nos evocan.

Si te sientes un poco perdidx y no sabes a qué sala dirigirte, te invitamos a hablar con el personal de mediación y preguntar por los temas y sugerencias que te hemos mencionado. ¿Qué propuesta te resulta más sugerente para hacer con tu(s) peque(s)? ¿Cuál te apetece más? No hace falta abarcar muchas salas. Observa siempre el ritmo, energía e interés de tu(s) peque(s) por la dinámica y cuando sientas que es tiempo de cambiar, tienes más opciones esperando.



## Derivas lúdicas por el Museo

Si tu(s) peque(s) se ha(n) identificado con este icono es hora de recorrer el Museo. Saltar, correr, sentir el espacio, jugar con el cuerpo.

Es lo que llamamos derivas lúdicas por el Museo: otra forma de crear afectos con el Museo, de experimentarlo y de vivirlo más allá de sus salas. En esta página puedes ver un mapa donde se encuentran destacados los lugares *savios*, es decir, los lugares más “jugables del Museo”. Para el sentido del oído hemos subrayado dos espacios en los que te proponemos las siguientes actividades para conectar con tu creatividad y, a partir de ahí, realizar tus propias propuestas.

**Edificio Nouvel, Terraza:** está situada en un lugar privilegiado del Museo, solo llegar hasta ella es ya toda una aventura. Subimos por los ascensores del Edificio Nouvel y llegamos a lo más alto del Museo. Este lugar es una suerte de ventana que se abre al barrio y permite que un lugar como un museo deje de ser un cubículo que mira solo hacia dentro. El barrio, sus sonidos, colores, olores y temperaturas entran en el Museo y dialogan con él, por eso nos parece un lugar ideal para jugar y para las infancias. La Terraza nos permite vivir la experiencia del Museo más allá de sus obras, es un lugar para el reposo, para la contemplación, para mirar Madrid y dejarse mirar por sus habitantes; un espacio contenedor de encuentros, abierto a la escucha y al diálogo. Entre las múltiples opciones de juego que podemos realizar aquí les proponemos la dinámica **Atrapadores de sonidos**, que consiste en prestar mucha atención a los sonidos que se escuchan en el barrio y en la calle y, como si tuviéramos una caja mágica que los pudiera atrapar, identificarlos, nombrarlos y guardarlos en ella. De esta forma abrimos nuestra escucha al barrio y guardamos en nuestra memoria esas otras voces y acciones cotidianas que también son el Museo.

**Jardín de Sabatini:** es uno de los lugares del Museo a los que siempre volvemos y al que tenemos muy presente en las derivas lúdicas. Este jardín al aire libre se encuentra lleno de vegetación, obras escultóricas y proyectos artísticos que implican a una amplia comunidad del Museo, como el Jardín de las mixturas. Todo ello hace que sea el mejor espacio para acompañar a las infancias, donde se permite el movimiento corporal amplio, las risas y sonidos de nuestras criaturas; en él encontramos pequeños detalles y tesoros que pueden propiciar momentos de juego y otras formas de vincular la infancia con el arte y la cultura. Este lugar es en sí mismo un museo de sonidos vivos: encontramos agua en movimiento, pájaros, el viento, la lluvia, el zumbido de una abeja (pues cada día está más lleno de vida), las hojas de los árboles... Un lugar para pasar un rato y simplemente estar.

**Un sonido, un movimiento,** es un juego para bailar, expresarnos y movernos libremente en conexión con el entorno. El juego consiste en buscar un sonido, puede ser un coche, unas campanas, un motor, pájaros, y tomarlo prestado. Con ese sonido podemos jugar a las estatuas musicales, solo que en lugar de música esperamos a escuchar el sonido seleccionado para ponernos a bailar y mover nuestro cuerpo. O bien ir bailando y moviéndonos, pasando de un sonido a otro. ¿Cómo movernos al ritmo de una fuente de agua? ¿Cómo bailar el sonido de los árboles?



**Sala 102:** es una sala muy especial, amplia y luminosa. Se trata de un espacio diáfano que dialoga con dos esculturas macizas de metal del artista Richard Serra. Con **ECO** nos interesa llamar tu atención sobre las cualidades acústicas de la sala que, debido a su techo abovedado y sus dimensiones, es, en pocas palabras, una enorme caja de resonancia. Cuando estés en la sala prueba a modular con tu(s) peque(s) diferentes tipos de sonidos: susurros, chasquidos, melodías, palabras claras, ruiditos, palmas... Cambia la entonación y el volumen y diviértete con la forma en que se amplifican los sonidos. Tal vez te guste saber que esta sala ha sido el escenario de diversas performances y artes en vivo en las que la voz y el sonido adquiere dimensiones casi plásticas.

Otra propuesta para realizar en esta sala es **Mímica de sonido**. Consiste en que una persona (o por equipos) piensa en un animal o un objeto y replica los sonidos que aquel podría emitir. La otra persona o equipo tiene un tiempo limitado para adivinar de qué se trata. La idea es pasar un rato compartiendo risas y juegos mientras exploramos nuestra sensibilidad hacia el universo de lo sonoro.

Si tu(s) peque(s) es(son) muy peque(s) también puede ser un buen momento para compartir unas **Rimas con movimiento**. Si no las conoces te animamos a que las busques; es un juego sumamente divertido que ya nuestrxs ancestrxs lo realizaban de forma intuitiva. Hoy en día se conocen sus múltiples beneficios para el desarrollo armonioso de las criaturas desde el respeto a sí mismas, su creatividad y el juego. Es un recurso no solo beneficioso para nuestrxs peques sino que también ayuda a lxs adultxs a mejorar nuestro tono de voz y capacidad comunicativa, a conectar con nosotrxs mismxs de manera auténtica, cálida y eficaz.

pp. 5, 6 y 7

## Juego libre y creativo



Si tu(s) peque(s) se ha(n) identificado con este icono vamos a hacer con las manos y dar autonomía. Las siguientes páginas (5, 6 y 7) están realmente dedicadas al juego libre y autónomo.

La página 5 es su máxima representación: una página en blanco para que la(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n):

**Silencio, en esta página hay una artista escuchando.**

En la página 6 encontramos el juego **¿Cómo puede sonar este papel?** La idea es tomar la página y hacer con ella lo que queramos con el único fin de explorar sus múltiples sonidos. La podemos rasgar, agitar, acariciar, por qué no, escribir una canción... ¡Que vuele la imaginación!

En la página 7 hemos dejado las huellas para que enrolles el papel, lo sujetes con la mano o con un poco de celo y tengas un maravilloso **tubo susurrador**. Puedes llevar algunas cartulinas, pegatinas, telas, plumas o más materiales para decorar tu tubo y hacerlo más tuyo y divertido. Si no puedes no importa, ya que sirve para lo que te proponemos: entrar en el universo de los susurros. Y... ¿susurrar qué? Pues poemas, canciones, sonidos diversos, adivinanzas...

Si me nombras desaparezco,  
¿Quién soy?  
(Respuesta: El silencio)

**“No hay nada que los seres humanos hagan, sepan, piensen, esperen o teman que no haya sido experimentado, practicado o al menos anticipado, durante la etapa del juego en la infancia.”**

Heidi B. Crecelius.

## Recomendaciones prácticas y pautas para acompañar

Para disfrutar más de tu visita te recomendamos llevar lápices de colores o rotuladores acrílicos, ropa cómoda (o no... pero mejor si es tu ropa favorita), celo y tijeras

Lxs mediadorxs de sala pueden ser clave para la selección de obras.

Durante la visita a las salas, si tu(s) peque(s) quiere(n) tocar alguna obra, colócate entre la obra y ellxs, redirigiendo su juego a los materiales preparados. Es importante entender y respetar los límites propios del Museo, pero no coaccionar ni castigar ningún comportamiento.

Savia y lo que representa para la relación infancia-museo lo construimos entre todxs, no es un servicio, es un espacio común. Vamos caminando juntxs y construimos entre todxs. Te pedimos una actitud de cuidado colectivo, participativa y propositiva.

Por último, para vivir Savia con plenitud, te queremos decir que para nosotrxs la clave está en la aceptación de las emociones, dejar a lxs peques ser y sentir, tanto en la tristeza como en el enfado, entendiendo que no hay emociones buenas ni malas, acompañándolxs desde el estar con ellxs.

# Muchas gracias por ser Savia



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia

MUSEO NACIONAL  
CENTRO DE ARTE  
REINA SOFIA



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CULTURA  
Y DEPORTE

**educación:**

Patrocina: Santander  
Fundación

Concepto y desarrollo del proyecto: La Parcería Infancia y Familia,  
Camena Camacho y Carolina Bustamante  
Ilustración: Valentina Romero  
Diseño gráfico: Manolo García nz  
Maquetación: Julio López  
NIPO: 828-22-004-9