

Savia

Mapas para jugar el Museo

10

olfato



Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del olfato hace parte de los denominados *sentidos anímicos o emocionales*, aquellos que nos informan sobre nuestro entorno. Cada uno de estos sentidos se encuentra directamente relacionado con órganos visibles del cuerpo, los cuales transmiten la información y las sensaciones físicas que nos permiten conocer el mundo que nos rodea. Estos sentidos, fuertemente cargados de emociones, nos hacen transitar entre el amor y el rechazo y nos permiten entender cómo construimos la relación con las cosas del mundo y las personas que lo habitan. La vivencia del arte es, en este caso, un estímulo para desarrollar sentidos emocionales despiertos y vivaces.

Inspira aborda el sentido del olfato. La percepción de los olores se produce a partir de la nariz y los nervios olfativos ubicados en la cavidad nasal. Rudolf Steiner señala que solo las materias gaseosas de las que se componen los olores son capaces de entrar y unirse con el cuerpo, penetrando lo material y generando una experiencia profunda de esa sustancia del mundo. Tal vez por ello, el olfato es uno de los sentidos más agudos en nuestra infancia, una forma primordial de conocer al otro y al mundo, de construir memorias olfativas que se enclavan en nuestra mente y nuestras emociones. ¿A qué huele nuestra infancia? ¿Cómo marcan los olores nuestras experiencias y nuestros lazos afectivos? ¿Cómo se convierte una cosa tan sutil como un aroma en un detonador de recuerdos, en un provocador de apetitos, en una señal de alerta o en un juego profundamente significativo?

Una obra en la portada **Marcia Schwartz, Doña Concha, 1981**

Al llegar a Barcelona desde Argentina, Marcia Schwartz comenzó a retratar detenidamente a los personajes que la rodeaban: compañerxs de exilio, la mujer que llora cortando cebolla, las vecinas que dialogan entre balcones, la señora que canta mientras cuelga la ropa, etc. Ante el horror y el drama del exilio, Schwartz se deja inquietar por la cotidianidad, congelando imágenes comunes a tantas personas. En el vídeo que incluye esta instalación, Doña Concha anda lento y con sonrisa fija, llevando

una canasta de ropa para tenderla en la terraza. Se escucha el bolero *Tu pañuelo*, de Tito Rodríguez, y de fondo, la artista tararea y canta. La letra de la canción insiste en la posibilidad de que un simple objeto, como un pañuelo (o un aroma como el de la ropa limpia), logre avivar la memoria y poner a prueba nuestra capacidad de olvidar.

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 **Los secretos del fuego**, un experimento de ciencia básica que hace las veces de un truco de magia. ¿Qué peque no ha soñado con tener en sus manos un mapa secreto del tesoro que se revela mágicamente con el uso de una llama? Es tu momento para probar este juego y disfrutar con el asombro que produce. Por otro lado, esta es una oportunidad para experimentar con el fuego, un elemento peligroso pero esencial en nuestra vida y supervivencia, al cual debemos acercarnos de manera cautelosa, pero permitiéndonos conocer con confianza su potencialidad y sus límites. El fuego, entre otras cosas, es causa de muchas de las memorias olfativas más arraigadas en nuestras memorias, como el olor de una hoguera. Por ello te invitamos a que explores los diversos estímulos olfativos: antes y después de exprimirlos olfatea profundamente los limones, jugando con las cáscaras para producir aromas cítricos; usa cerillas en lugar de un mechero, así traerás a tu casa el olor ya casi extinto del fósforo; usa una vela aromática para revelar el mensaje y así amplificar la dimensión olfativa de la experiencia; añade una gotas de esencia de lavanda o similar a la tinta de zumo de limón, lo que hará que los trazos dibujados por la mano invisible del fuego tengan un olor propio que se intensificará con el calor; de manera controlada y cuidando del entorno, deja que el papel se queme un poco (puedes usar un cuenco metálico o de vidrio para contener el papel encendido).

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 adentrarnos en el sentido del olfato te proponemos que junto con tu(s) peque(s), te pongas en la piel de un perro sabueso. Estos animales cuentan con un poderosísimo sentido del olfato que les hace ser grandes rastreadores. Con ello en mente, te invitamos a jugar, con la performatividad que ello implica, a los **¡Sabuesos persigue-olores!**, ¡ladra y olfatéa sin límites!

En tu camino al Museo te invitamos a realizar un paseo diferente dejándote guiar por los aromas de la ciudad: el olor de la comida de aquel restaurante, de las flores de la maceta del vecino, de la señora perfumada que va delante, de la tierra mojada del parque por el que caminamos, del peluche que llevamos en los brazos, etc. Permítete ciertos desvíos de la ruta para buscar algún aroma no identificado y de dónde viene. También puedes jugar a escapar de un olor que les disguste. ¿Cuántos olores eres capaz de indentificar a lo largo del camino? ¿Qué olores te gustan y cuáles no? Anima a tu(s) peque(s) a clasificarlos y a describir la emoción que estos olores despiertan: tal vez el olor de una chuche nos da emoción y ganas de saltar, el humo de los coches nos produce malestar y necesidad de apartarnos, y el olor a pan recién hecho nos da ganas de parar a desayunar por segunda vez.

¿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 identifica 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 actitud de 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.

Un abrazoapestoso es una forma de visitar las salas desde la risa y la exploración de lo abyecto o lo repugnante, siendo este último un tema que ha interesado a un sinnúmero de artistas a lo largo de la historia, pero que en el mundo del arte contemporáneo tiene aún más presencia. Un arte que se opone a lo bello y que busca remover sensaciones desde las entrañas; establecer una relación entre el arte, los artistas y el público que va más allá de la contemplación. La representación de lo feo y lo desagradable es un camino que persiguen muchos artistas de la Colección: Luis Buñuel, Jean Dubuffet, Victoria Gil, José Gutiérrez Solana, Ana Mendieta, Antonio Saura, entre tantos otros, se han recreado en lo deforme, lo monstruoso, lo repugnante como forma de reflexionar sobre la vulnerabilidad de la condición humana. Acercarse a este terreno con la infancia parece tabú, pero sabemos lo importante que es poder reconocer desde edades tempranas los miedos y poner nombre a todas esas sensaciones desagradables que también son parte del mundo.

Partiendo de una premisa más divertida que el tema que nos inspira, te proponemos crear un perfumeapestoso. El más horroroso de todos los aromas. Nos lo vamos a impregnar en el cuerpo y nos vamos a dar un abrazo repugnante, ¡puaj! Para ello, las salas y sus obras serán tus ingredientes esenciales: busca aquellas obras que te producen sensaciones desagradables, que te inquieten o te repelen. Conviértelas en un ingrediente y añádelo a tu alambique imaginario: migas de pan seco de aquel bodegón, un poco de hueso de ese esqueleto y una gota de petróleo de ese vídeo tan raro de gente trabajando. Tal vez una nota de un olor agradable se puede colar en la receta, ¡no hay nada como un perfume

enmascarando un tufo! Cuando salgas de la sala con tu receta maloliente, ámate a jugar al pilla pilla en el pasillo o en el patio. ¡Al que le pillen quedará apestando!

Otra propuesta para visitar las salas prestando atención al sentido del olfato es el juego **Intérpretes olfativos - inventores de títulos**. Si tuvieras que renombrar las obras con un título olfativo, ¿qué olor le darías? Detente frente a una obra y piensa junto con tu(s) peque(s): ¿a qué huele esa obra?, ¿qué olor desprende su materialidad?, ¿huele a pintura, madera o metal?, ¿tiene algún olor lo que representa (el olor a pescado en un paisaje marino, por ejemplo)? Cuando tengas el olor identificado, piensa y crea un nuevo título para la obra. Por ejemplo, Tertulia (1929), de Ángeles Santos, se convierte en Café y cigarrillos y Pierrot tocant la guitarra (Pintura cubista) [Pierrot tocando la guitarra (Pintura cubista), 1925], de Salvador Dalí, pasa a llamarse Madera, mar y ron. Al finalizar el ejercicio repite el nombre en tu cabeza, cierra los ojos e inspira profundamente: ¿puedes imaginarte el olor que has identificado?

Si te sientes un poco perdido 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 han 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 *savíos*, es decir, los lugares más “jugables del Museo”. Para el sentido del olfato 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.

Jardín de Sabatini: este oasis verde del Museo es uno de los protagonistas de nuestras derivas lúdicas donde disfrutar de libertad de movimiento y de espacios para reposar. Aquí te proponemos hacer un juego de imaginación corporal: **Ser una flor**. Guía a tu(s) peque(s) con tu voz y juega a convertirte en una pequeña semilla que encuentra su camino para ser flor. Primero bajo tierra, imagina los olores que te rodean: la tierra húmeda, el césped que te cubre. Luego, siguiendo el relato con tu cuerpo, deja que se despliegue un tallo y alguna hoja, por la que comienza a correr la savia, ¿a qué huele? Finalmente, llega la hora de florecer, salen pétalos de tu rostro y tu cuerpo despide aromas y polen para llamar a las abejas. ¿Cómo hueles ahora que eres una flor? ¿Cómo te mueves? ¿Cómo respiras? ¡Tengo una idea! ¿Quieres hacer la respiración de la flor? Elige una flor, tronco, hoja o arbusto, siéntate cerca y respira muy profunda y lentamente su aroma. Sostén esta inspiración por unos segundos y deja salir el aire de nuevo, muy lentamente.

Además de este juego, puedes dar un paseo por el *Jardín de las mixturas*, uno de los proyectos artísticos más queridos por la comunidad del Museo. Tomando como

punto de partida el proyecto de la artista Alejandra Riera sobre el lugar que tiene la vida no humana que habita al Museo, se creó una comunidad de cuidados formada por trabajadorxs y vecinxs, que se han implicado en un proceso de naturalización y reverdecimiento de dos parterres del jardín. Desde finales de 2017, el Jardín de las mixturas propone pequeños gestos poéticos para generar un lugar donde la naturaleza haga su magia, con espacios frondosos, verdes, llenos de aromas y diversidad de especies. Un lugar donde cantan los pájaros y donde podemos jugar desde el cuidado, la observación y el descanso. Este jardín contiene, entre otras, variedades de plantas medicinales y aromáticas como salvias, romeros, artemisas, lavandas, mejoranas o melisas. Este es un espacio para respirar profundamente y llenar tus pulmones de aromas, ¿te atreves a encontrarlos?

Palacio de Velázquez y Palacio de Cristal: esta deriva lúdica nos lleva fuera de la sede principal para acercarnos a las dos sedes expositivas del Museo en el Parque del Retiro de Madrid. Una larga historia expositiva rodea estos espacios que, desde la misma creación del Museo, han contenido una gran variedad de muestras e instalaciones siempre abiertas a quienes pasean por el parque. Este entorno es justamente el espacio que mayores posibilidades nos ofrece para explorar el sentido del olfato, pues nada como el olor a tierra, plantas y aire fresco para estimular nuestros nervios olfativos.



Aquí te proponemos un reto: ¿eres capaz de crear una experiencia anclada en un recuerdo olfativo? **Respira** es un ejercicio de apertura y presencia, cuyo objetivo es generar un recuerdo duradero. Inspirada en la obra **Respire (1966) del Grupo Zaj y Walter Marchetti**, te proponemos hacer un ejercicio de respiraciones profundas en diversos momentos de tu paseo por el parque olfateando plantas, troncos, arbustos, flores (si las hay) y tierra. Escoge momentos inesperados que pillen desprevenidx(s) a tu(s) peque(s). Una especie de juego de las estatuas en el que, cada vez que dices la palabra “respire”, todxs deben parar a inhalar profundamente en busca de todas esas materias olorosas que hay en un parque. En cada parada deja que tu panza y tu pecho se inflen y se pongan redooooondos. Llena tu mente y tu interior de ese olor fresco y penetrante que tienen los seres que salen de la tierra. Luego, suelta el aire despacio por tu boca y respira, otra vez, más, más, más, más, más más, más, más, más, más, más, más, más, más más, más, más, más, continúa...

pp. 5, 6 y 7

Juego libre y creativo



Si tu(s) peque(s) se ha(n) identificado con este icono es un buen momento para 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 lx(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n), **Olorosamente libres.**

En la página 6 encontrarás la pregunta **¿Y si dibujamos una memoria olfativa?**, una propuesta que nos invita a acercarnos al olor desde la memoria. Pregunta a tu(s) peque(s) por su olor favorito, o un olor que les recuerde a algo o a alguien. Tal vez la abuela huele a galletas o recordamos esa vez que estuvimos en una fogata y olía a madera quemada. Date el tiempo de ahondar en la memoria, describiendo los olores como si quisieras traerlos al presente y, con ello en mente, propón a tu(s) peque(s) dibujarlo. Si son muy peque(s) para hacer este ejercicio, animate a narrarle(s) tú una memoria olfativa de tu infancia e invítale(s) a dibujarlo.

La página 7 cierra este fanzine con la dinámica **Dale olor a esta página.** ¿Cómo puedes aromatizar esta página? Intenta no quedarte en lo más obvio, deja que tu(s) peque(s) resuelvan el acertijo y conduzcan el experimento observando a su alrededor y en lo que llevas encima. Diviértete viéndoles en su ser explorador e investigador. Seguro encuentra(n) más de una materia y/o sustancia que pueda impregnar de olor el papel.

“Jugar para un niño y una niña es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo para entenderlo.”

Francesco Tonucci.

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 claves 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 sin un fin de coaccionar o 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
NIPPO: 828-23-002-2