

Savia

Mapas para jugar el Museo

11

gusto



Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del gusto 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.

A qué sabe la savia aborda la experimentación cotidiana o extraordinaria del vasto universo de los sabores y, con ello, el desarrollo propio de los sentimientos de simpatía o antipatía hacia aquello que experimentamos. Esta aproximación al mundo a través del gusto o el disgusto nos permite desbordar el espacio de la comida para reflexionar sobre la manera en la que tejemos los sutiles hilos que conforman nuestros afectos y apetencias. Lo que nos gusta y lo que no, el buen gusto o los gustos particulares por ciertos sabores, colores, olores, formas artísticas, etc. En este relato, que trata del encuentro que nace de la boca y con gusto se transforma en vida y sostén, la teta se convierte en punto de partida que nos conecta con abrazos, miradas y caricias.

Una obra en la portada: Ángela García Codoñer, *Tetapop*, 1973

En 1973, Ángela García Codoñer irrumpía en el espacio del arte pop español, predominantemente masculino, haciendo un explosivo reconocimiento de su propio cuerpo y de la narración sobre sí misma. La teta, el pecho masculino o femenino, la mirada, la piel, la respiración, nos llevan al reconocimiento de nuestro propio cuerpo como generador de los procesos de cuidado y de vínculo con nuestras criaturas. Por otro lado, la oralidad es para todxs una etapa inicial y vital de desarrollo por la cual conocemos el mundo

y nos ubicamos en él; es fuente de información crucial, de afecto y experimentación de lo sensible. Con todo ello, encontrarnos en el Museo con la escultura *Tetapop* es, para muchxs peques y adultxs, un llamado de afecto y seguridad y, en tal medida, es una obra que nos conecta emocionalmente y nos inspira a jugar.

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 invitamos a preparar algo relativamente sencillo, pero de un gran valor continuado en el tiempo para el aprendizaje amoroso, creativo y seguro de tu(s) peque(s). **Para siempre jugar** es un kit para jugar a las cocinitas; un material de juego simbólico y libre para que lx(s) peque(s), de forma autónoma y segura, puedan dirigir su juego en casa. Es todo un laboratorio para la creatividad que les permite explorar emociones y sumergirse en cualquier personaje o acción que imaginen. El juego es también un espacio cuidado donde lx(s) peque(s) puede(n) fallar sin miedo e investigar, lo cual le(s) permite reforzar su ser y su valía de forma placentera o experimentando otras emociones. Se trata de acercar el mundo, reconstruir e interpretar la realidad y darle un significado personal. Para que este material-receta funcione, te recomendamos que lo decores con gusto y mimo, lo llenes de colores y mensajes relacionados con el mundo de la comida y la cocina. Para que lx(s) peque(s) hagan un uso autónomo del juego, es importante que siempre se guarde en un mismo lugar, a una altura de fácil acceso, y que los botes estén siempre rellenos con materiales después de cada juego.

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 gusto te proponemos disfrutar de un picnic al aire libre de camino al Museo. Para ello no hacen falta muchas cosas, ya que será un desayuno para conectar y coger fuerzas para la aventura que nos espera. Como sabemos que el universo de la comida nos habla de las diferentes culturas, tradiciones y rituales propios de cada uno, serás tú y tu(s) peque(s) quienes decidan qué debe ir en la cesta del picnic, pero algunas ideas pueden ser: un pequeño mantel, una fruta que no hayáis probado, agua, etc. Una vez lleguen al lugar elegido deja que tu(s) peque(s) hagan de maestrx(s) de ceremonias y que sus manos y su ritmo guíen este viaje sensorial: poner el mantel, servir la comida, repartir servilletas... todo es un ritual. Con todo listo te proponemos dos juegos: el primero, **Probar comida sin ver**, busca experimentar el sentido del gusto omitiendo el sentido de la vista para así potenciar la experiencia, conocer nuevos sabores y conversar sobre ellos; el segundo, **Trabalenguas**, consiste también en jugar con la lengua, esta vez aprendiendo y tratando de decir algunos juegos de palabras. En el fanzine te dejamos un ejemplo, pero siempre puedes animarte a buscar alguno más.

¿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 seo), 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.

Con el recetario **¡Cocinerxs, prendan los fogones!** te proponemos conocer el Museo como si fuera un bufé libre: recorre las salas sin ningún objetivo, guiándote solo por tu tripa y lo que a ella le apetezca. Vamos a realizar un plato imaginario con los ingredientes que encontramos en las obras. En los cuadros figurativos podemos ver utensilios de cocina, comida imaginada y colorida en el arte abstracto y especias de todo tipo en esculturas. Incluso en lugares inesperados como en los títulos de las obras, podemos encontrar referencias a la comida. Muchos artistas a lo largo de la historia jugaron con la frontera entre lo biológico y lo intelectual, trayendo al arte la comida como materia o como su tema principal. En Estados Unidos, por ejemplo, el movimiento gastro-poético, promovido por Charles Simic y Mark Strand, pretendía relacionar poesía y comida para acercar su actividad al público estadounidense. Sin ir más lejos, en el propio Museo podemos encontrar obras como **Edible Art Seattle [Arte comestible Seattle, 1973] de Miralda, Stephen B. Welch y G. C. Harper**, o **Wheat & Steak [Trigo y bistec, 1981] de Miralda**, quien centró su práctica artística en la cultura de la comida y de la alimentación, su relación con el arte y la cultura, la memoria culinaria, las creencias, los alimentos-medicamento, la ciencia o la alta costura.

En **¿Saborear?, un juego para la lengua** vamos a jugar con la memoria de los sabores. El sabor es la sensación que producen los alimentos u otras sustancias al entrar en contacto principalmente —el 80% está determinado por el olfato— con la lengua y las papilas gustativas, alrededor de 10.000 que, dependiendo de su localización, tienen la habilidad de detectar mejor cierto tipo de estímulos o sabores. Así, se identifica un sabor por cada una de las cinco zonas ubicadas en la lengua. Estudios recientes han descubierto que estas zonas pueden variar según la persona y las experiencias afectivas que esta mantenga con los sabores.

El juego consiste en tres partes: en primer lugar, escogemos una obra, puede ser por gusto, apetencia o al azar; después, pensamos lo que esa obra expresa y lo que nos hace sentir; finalmente, asignaremos a cada sensación un sabor y, a cada sabor, una acción que deberás ejecutar, así:

Gracia/risa = **¡que salado!** = hazme cosquillas
 // Ternura/belleza = **es muy dulce** = vamos a darnos besos // Me perturba/tristeza = **es amargo** = ¿me das un abrazo? // Tensión/confusión = **esto está muy ácido** = vamos a girar // Esto transmite puro disfrute = **está sabroso** = vamos a bailar.

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 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 gusto hemos subrayado cuatro 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 es uno de los lugares más *savíos* que podemos encontrar en el Museo. Un lugar verde, con árboles, fuentes con agua, viento, sol o lluvia, donde suceden cosas más allá de lo que podríamos imaginar en un museo. Desde el 2017 dos de sus parterres se han ido transformando de forma colectiva partiendo del proyecto artístico *Jardín de las mixturas*, de Alejandra Riera. Poco a poco se ha ido llenando de cuidado comunitario, de una tierra más viva, de plantas autóctonas y otras sembradas según la observación y el aprendizaje, lo que ha hecho de este lugar la casa de muchos seres vivos. Con esto en mente te proponemos el juego **El encuentro con la tierra y con los seres que la habitan** para que explores libremente el jardín, actives tu espíritu más observador, te imagines que te metes dentro de la tierra y de la maleza e imagines qué seres vivos viven ahí. ¿Pájaros, gusanos, alguna mariquita, hormigas? ¿Y si hablamos o dibujamos en un cuaderno estos seres?

Edificio Sabatini, Pasillos: los pasillos puede que sean los lugares donde nos asombramos, movemos y jugamos con mayor libertad en todo el Edificio: sus bóvedas de piedra y sus techos de gran altura, nos ofrecen un escenario perfecto para jugar con el eco y con sonidos de bombos, cajas y platillos. En **¿Cómo hacer Beatbox?** centramos la atención en los órganos que se encargan de masticar, tragar e ingerir los alimentos para, con sus sonidos, jugar a hacer ritmos. El *beatbox* es una forma de percusión vocal que se basa en la habilidad de producir sonidos de batería, ritmos y sonidos musicales utilizando la propia boca, labios, lengua y voz. Puede incluir también el canto, la imitación vocal del DJ, la simulación de vientos, cuerdas y otros instrumentos musicales.

Para disfrutar del proceso de aprendizaje nos vamos a centrar en tres sonidos básicos del *beatbox*: el bombo **{b}**, los platillos o hi-hat **{t}** y el tambor o redoblante **{p}** o **{pf}**. Combínalos pronunciando estas letras **{b}**, **{t}** y **{p}** o **{pf}**. Para perfeccionar tu técnica con el bombo **{b}** deja que el aire vibre entre tus labios, con los platillos o hi-hat también puedes hacer estos sonidos “tktktktk”, “ts” o “tssss”; para que el tambor sea más fuerte puedes intentar varias formas como sacar el aire entre los labios haciéndolos vibrar, o exhalar simultáneamente el sonido “p” haciéndolo parecer a una “f”. A estos sonidos básicos les podemos sumar los ruidos del masticar, golpes de lengua, sonidos guturales y todo tipo de sonoridades que nos recuerden de un modo divertido y musical el mundo de la comida.



Edificio Nouvel, Plaza: este espacio al aire libre convive con las esculturas *Brushstroke* [Pincelada, 1996], de Roy Lichtenstein, *Décret n.º 1* (1992), de Rogelio López Cuenca y *Beauty Salon* [Salón de belleza, 2014], de Giuseppe Campuzano y Miguel Ángel López. La dimensión de la plaza, las esculturas y sus colores vibrantes permiten fácilmente darle un aire de teatralidad y drama. Por ello, en el juego **¿Cuántas caras tienes mientras comes comida imaginaria?** trataremos de adivinar, con caras y gestos, qué está comiendo la otra persona. Así, por medio de muecas y gestos, vamos a activar ese montón de músculos que hay en nuestra cara dejando que los labios sean los protagonistas. También, con la ayuda de las manos y de algún sonido podemos simular que comemos un limón, un helado, una sopa, etc. Podemos tomar como punto de referencia las 4 pinturas de la serie *Realidades bidimensionales* (1990) de Victoria Gil, donde se destaca la cuestión de la carnalidad y una dimensión erótica asociada a amplios gestos orales, no exentos de ambigüedad.

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 la máxima representación del juego libre y autónomo: una página en blanco para que lx(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n): **Espacio para saborear la libertad.**

En las páginas 6 y 7 hemos diseñado un juego con memoria: cartas con imágenes conocer el pasado extractivista de los alimentos que hoy por hoy encontramos en el mercado: en la página 6 encontrarás **Recorrido de la comida** y en la página 7 su anverso, **Origen de plantas y alimentos de Abya Yala** (nombre más antiguo para referirse a América). Hemos introducido en el juego una variante por medio de un juego de palabras para que, además de recordar y encontrar la pareja de cada carta, podamos conversar sobre el origen de los alimentos y cómo o por qué llegaron hasta aquí. ¿Sabías que los alimentos que aparecen en las tres cartas, tan protagonistas en la gastronomía española no llegaron a la península hasta después de la conquista de América? Sí, la patata es americana, así lo decía el poeta Pablo Neruda:

Papa,
te llamas
papa
y no patata,
no naciste castellana:

eres oscura
como
nuestra piel,
somos americanos,
papa,
somos indios...

Aunque es maravilloso que hoy compartamos todo tipo de manjares y alimentos en todo el mundo, eso remite a una historia y un presente en donde unxs seguimos viviendo por encima de otrxs. La obra de la Colección **TXT (Engine of Wandering Words) [TXT (El motor de las palabras errantes), 2013]** de Ana Torfs, cuestiona la relación entre el lenguaje y la historia y, más específicamente, la historia colonial. La artista crea una instalación textil formada por seis tapices dedicados a la historia de algunos de los alimentos y especias más apreciados en las rutas que establecieron las relaciones comerciales e imperiales entre culturas: jengibre, azafrán, azúcar, café, tabaco, chocolate, cuyos nombres han sido importados por los diferentes idiomas sin apenas variación. Estos alimentos, tan presentes en nuestras casas, guardan en sí la memoria de rutas cruciales en la historia de la humanidad que configuraron espacios de relaciones e intercambio, tejieron alianzas, provocaron guerras, erigieron imperios y se sostuvieron en la extracción o cultivo por parte de personas esclavizadas (como sería el caso de las plantaciones de azúcar del Caribe y Brasil). Como siempre, tu(s) peque(s) será(n) quien(es) guíe(n) la conversación según las preguntas que despierten su interés y respondan a su etapa vital.

“Abrirnos al niño(a) y a sus procesos se convierte, al mismo tiempo, en una oportunidad para acercarnos al secreto de nuestra propia vida.”

Rebeca Wild.

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



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