

Savia

Mapas para jugar el Museo

12

término



Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido térmico hace parte de los llamados *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.

Solares aborda el sentido térmico, aquel que nos permite saber si hace frío o calor a través de la piel pero también del corazón, ya que este sentido se relaciona con una lectura emocional de nuestra interioridad. Por ejemplo, cuando hablamos de calidez no nos referimos únicamente a los objetos (materiales, ambientes, límites), sino que integramos cualidades más difusas como la luz, el sonido, la atmósfera o incluso cualidades afectivas (emociones, actitudes, tratos). Nos encontramos, pues, ante un sentido fascinante por su estrecha relación entre lo orgánico y lo anímico. De hecho, se dice que el calor en el cuerpo humano es la expresión del Yo, es decir, de lo más espiritual en las personas.

Así, con este sentido conocemos la temperatura de un ambiente o de un objeto, pero también la afectividad y el cariño en el trato entre las personas. ¡Qué diferente nos sentimos en un frío día de invierno o en un día soleado de primavera con nuestros cachetes rojos! Pero lo más especial es que esta experiencia es totalmente subjetiva: una persona puede sentir calor en el mismo ambiente en que otra siente frío, o bien podemos sentir caliente el agua fría si nos encontramos sujetando un hielo. Y aún hay más... podemos tener sensaciones térmicas más allá de la piel, pues la temperatura también se expresa a través de los **COLORES**. *La temperatura de color* hace referencia a la calidez o frialdad de la luz emitida por una fuente de iluminación y, en tal medida, es un

atributo crucial en el arte de la fotografía, pero también en otras disciplinas que experimentan con la luz.

Una obra en la portada: Maruja Mallo, *Viajeros del éter*, 1982

La pintora surrealista Maruja Mallo, considerada como una de las principales artistas de la Generación del 27, destaca por un espíritu libre y excéntrico. Los viajes que emprendió por todo el mundo le permitieron relacionarse con grandes artistas. Rompió con los moldes, los esquemas y las convenciones de su época y fue una mujer transgresora tanto en su personalidad como en su propuesta artística, transformando el camino que más tarde abrirían las mujeres artistas de la primera mitad del siglo XX. Un día, paseando por la Puerta de Sol junto con Federico García Lorca, Salvador Dalí y Margarita Manso, en un impulso por “descongestionar las ideas” se quitaron el sombrero. Este gesto trivial de gran escándalo daría, décadas después, nombre al movimiento emancipatorio *Las Sinsombrero*, un grupo de mujeres artistas que se atrevieron a desafiar las tradiciones e irrumpir en los espacios académicos, artísticos e intelectuales como no se había visto antes. Tras la guerra civil española, Maruja Mallo vivió exiliada en varios países, entre ellos, Uruguay, Argentina y Chile. En la década de 1960 regresó a España, donde volvió su mirada sobre el universo y el mundo de lo oculto, llegando a realizar una serie de obras en las que se observan constelaciones, símbolos y naves espaciales nacidas de su propio subconsciente.

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.

La receta que te proponemos en esta ocasión nos conecta de manera directa y literal con el sentido térmico. **Expedición antártica** es

un juego que conecta a lxs peque(s) con el asombro y le(s) permite experimentar y entender el mundo por medio del contacto, del sentir y del aprender con toda su piel. Para que este juego se desarrolle con todo su potencial, te invitamos a que dejes que sea(n) tu(s) peque(s) quienes encuentren la solución para descongelar el hielo y liberar los juguetes: habrá quienes trabajen la paciencia y activen la observación dejando que el proceso suceda por sí solo, otrxs querrán romper el hielo con todas sus fuerzas, tratarán de acelerar o ralentizar el proceso. Para potenciar su creatividad podemos utilizar elementos como el bicarbonato y el vinagre para hacer burbujas, o darles otros elementos para que observen las reacciones químicas que producen la sal (que acelera el proceso), el agua caliente o incluso podemos darles un reloj de arena para que calculen y jueguen con el paso del tiempo. Esta actividad es un juego libre por excelencia, un espacio para que nuestrx(s) peque(s) pueda(n) experimentar de forma segura y sintiéndose protegidx(s). Para ello es importante escoger bien los materiales y la zona adecuada para jugar con agua, de esta forma lxs peques podrán fluir en el juego de forma autónoma y desplegar su curiosidad.

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.

En esta ocasión te proponemos un juego poético experimental para empezar a explorar el sentido térmico. El juego consiste en inventar poemas térmicos y para ello vamos a pensar en las cuatro estaciones del año, empezando por la estación en la que nos encontramos. La poesía experimental se refiere a cualquier manifestación literaria que plantee nuevos caminos en la formulación poética. Todas las personas, de cualquier edad, género o procedencia, podemos jugar y ser poéticas, ¿te animas a experimentar?

Aquí encontrarás **Cuatro estaciones poéticas: invierno / primavera / verano / otoño**. Antes de iniciar el juego recuerda que los poemas, aunque no “se entiendan”, dejan una sensación que enciende la curiosidad, el misterio y el juego. Inventa nuevas palabras, usa sonidos, expresa lo que sientes, una frase tuya y otra tu(s) peque(s). Busca en tu memoria las sensaciones térmicas que se despiertan en tu cuerpo con cada estación, inspírate en el sonido y color de estos recuerdos y piensa en palabras que las acompañen: chocolate caliente, nieve, lluvia, marrón, gris, crema solar, mar, granizado de limón... ¿Qué recuerdos te trae y adónde te lleva cada estación?

Esta propuesta está inspirada en la obra de Ignacio Gómez de Liaño, autor destacado en la práctica de la poesía experimental, pública y de acción, cuyas obras forman parte de la Colección. En su manifiesto *Abandonar la escritura* (2020), Gómez de Liaño reclamaba la necesidad de abandonar y rechazar una concepción tradicional de las letras, en su búsqueda por una poesía que se acerque a la vida, se active en el cuerpo y en el espacio de lo público. Transcurrir por la calle, jugar con palabras vinculadas a lugares, renunciar a la escritura formal en papel y llevarla a la acción cotidiana.

¿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.

Para realizar esta visita por las salas te proponemos el juego **Monstruos y seres mágicos de las emociones se esconden en los cuadros, ¿nos ayudas a conocerlos?**, en el que contamos con tres ingredientes para hacer pequeñas y cálidas historias: una obra, los seres de colores allí representados y las emociones.

Hoy por hoy sabemos que el color y la temperatura están profundamente relacionados y que no hay color sin luz. Los diferentes colores que componen el espectro visible de la energía de la luz —rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta— no solo se caracterizan por la tonalidad que percibimos, sino porque cada uno de ellos tienen propiedades específicas, como la temperatura que producen. La ciencia óptica pudo probar los cambios de temperatura de los colores por medio de un termómetro: los grados aumentaban a medida que se desplazaba de la luz azul a la luz roja.

FRÍOS



CÁLIDOS



En el mundo del arte, la comprensión de la temperatura del color se ha llevado al terreno de la sensación emocional y atmosférica que los colores transmiten, dividiéndolos en cálidos y fríos. La temperatura del color es, en realidad, uno de los aspectos que con mayor detenimiento se estudian en el arte de la fotografía y en el cine, ya que el tipo de luz que se utiliza para iluminar una escena es fundamental para crear y producir determinadas sensaciones, ambientes y estados emocionales.

Nuestra propuesta es jugar con esta asociación entre colores, emociones

y temperatura, o con cómo estos tres conceptos dialogan entre sí y nos conectan con personajes (seres mágicos, monstruos, etc.), sus historias y sus emociones. Así: amarilla es la **alegría**; azul la **tristeza**; roja la **ira**; negro el miedo; verde la **calma** y rosa la **ternura**. ¿Jugamos?

Para inventar tus historias, primero busca una sala en la que tú y tu(s) peque(s) queráis pasar un rato. Colócate a su altura e imagina en las obras qué monstruos de las emociones se esconden en ellas. Piensa cómo crees que se sienten (temperatura, afecto) y deja que todos estos ingredientes te lleven a crear un pequeño cuento. En el fanzine encontrarás una historia inspirada en la obra de Salvador Dalí ***Figura en una ventana* [Figura en una ventana, 1925]**. ¿Te animas a inventar tus propias historias?

Otra dinámica para visitar las salas es el juego **Frío, frío... Caliente, caliente**, una forma lúdica, sencilla y divertida que consiste en lo siguiente: una persona escoge una obra y la otra debe adivinar qué obra es. Para eso, la persona que adivina se moverá por la sala acercándose a las diferentes obras (lxs adultxs prestarán especial atención para que no se toque ninguna), mientras que la que ha escogido la obra le dará pistas a medida que se acerque o se aleje para que la descubra. El camino hacia la obra lo marca la temperatura: frío = muy lejos, templado = va por buen camino, caliente = está cerca y te quemas = llegaste.

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 lenguaje 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.

En esta ocasión, de forma excepcional, te vamos a proponer un mismo juego para cuatro lugares *savíos* del Museo.

Edificio Nouvel, Patio, Ascensores y Terraza: el Edificio Nouvel consta de tres volúmenes y una plaza pública que se unen con una enorme cubierta que lleva la ciudad (la estación de Atocha, el tránsito de coches y peatones o las composiciones de las fachadas vecinas) al interior del Museo, reflejándola en su superficie. La plaza funciona como catalizador del espacio público, como conexión y como lugar de encuentro y diálogo. Del edificio destacamos tres zonas que consideramos son idóneas para el juego: el patio, una plaza pública que invita a proponer acciones; los ascensores, que aportan un elemento lúdico y de fantasía al trayecto; y la terraza, que nos acerca a la cubierta y nos invita a unir cielo y tierra.

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. Además de albergar obras escultóricas, acoge uno de los proyectos artísticos más queridos dentro de la comunidad de trabajadorxs del Museo: el *Jardín de las mixturas*. Se trata de un lugar de experimentación que gira en torno al cuidado de dos parterres del jardín. Un lugar donde podemos pasar largo rato contemplando y sintiendo el poder de la naturaleza y la vida.

Te proponemos el juego **Rastro térmico, ¿dónde estoy más a gusto?** que consiste en realizar un recorrido lúdico por el Edificio Nouvel (patio, ascensores y terraza) hasta el Jardín de Sabatini para encontrar tus lugares preferidos del Museo, esos espacios donde sientes que te puedes mover y expresar de forma segura y en completa libertad; aquellos que por algún motivo te asombran y te despiertan alegría. Como si fuéramos animalitos, te proponemos dejar rastros, huellas y señales térmicas en esos lugares o en el recorrido que hagas para que futuros visitantes puedan mágicamente llegar a ellos. ¿Te animas a dejar el calor de tus manos, tu aliento, un cálido secreto en tus lugares favoritos?

Otra dinámica, **Masajito cantado**, consiste en calentarnos las manos con juegos populares de cantos y palmas como: *En la calle 24, Chocolate, A lo loco, Don Federico, Un marinero o Una paloma...* ¿Conoces más? Te invitamos también a que tu(s) peque(s) cambie(n) la letra de alguna canción porque no le(s) guste lo que dice o porque le(s) apetezca cantar de otro modo. Una actividad que calma, nos llena de amor y nos ayuda a relacionarnos con el espacio es un masaje, en las manos, en la espalda, en los hombros...





¿qué tan profundo llega ese calor? Prueba también a realizar el masaje de forma lúdica con gestos y canciones, aquí te dejamos una propuesta:

Cae la nieve, cae la nieve

(con las manos extendidas las bajamos desde arriba de la cabeza hasta abajo de la espalda)

Suben los elefantes buscando el sol

(con los puños cerrados damos toquecitos desde debajo de la espalda hacia arriba)

Bajan los elefantes buscando comida

(con los puños cerrados damos toquecitos desde arriba hacia abajo)

Suben las mariposas, volando volando

(con las manos bien abiertas subimos mientras giramos las manos hacia los lados)

Bajan las mariposas, buscando miel

(con las manos bien abiertas bajamos mientras giramos las manos hacia los lados)

Suben las hormigas, trotando trotando

(subimos dando toquecitos con la yema de nuestros dedos)

Bajan las hormigas, cargando semillas

(bajamos dando toquecitos con la yema de nuestros dedos)

Suben los murciélagos, suben los murciélagos

(con los dedos como pinzas damos pellizquitos desde debajo de la espalda hacia arriba)

Bajan los murciélagos, bajan los murciélagos

(con los dedos como pinzas damos pellizquitos desde debajo de la espalda hacia arriba)

Te chupan la sangre, te chupan la sangre

(hacemos cosquillas en la barriguita)

Te dan escalofríos... FIN

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): **¡Irradia libertad!**

En la página 6 te proponemos un juego que despierta risas, atención y creatividad, es **Un mundo al revés**. Diviértete pensando y haciendo un dibujo que tenga el termómetro roto. Por ejemplo, podemos dibujar unos peques en la playa tomando sopa bajo la lluvia junto a un cangrejo que lleva gorro y zapatos. De esta forma repasamos lo que sabemos sobre las estaciones del año y la lógica que tienen las sensaciones térmicas; cómo nos comportamos y nos desenvolvemos de forma individual y en colectivo nos ayuda a identificar cómo nos sentimos con las diferentes temperaturas mientras ponemos el mundo patas arriba.

En la página 7 te dejamos el juego **Rompecabezas “Copos de nieve”** para que se te congelen los dedos y las ideas. Aunque parezca sencillo vas a necesitar mucho calor para conseguir resolver este rompecabezas. Deja que tu(s) peque(s) recorte(n) las piezas. Quizás está(n) aprendiendo y se pierde(n) alguna en el camino pero anímale(s) a intentarlo otra vez. Puede(s) imprimir el rompecabezas a mayor tamaño (lo encontrarás en A4 en la versión *Mapa (para uso digital)* de la web del proyecto), recorta todas las piezas y deja que tu(s) peque(s) reconstruya(n) los 6 copos de nieve. Puedes decorar un cuaderno o la nevera con el resultado.

“Si quieres que tus hijos sean inteligentes, léeles cuentos de hadas. Si quieres que sean mucho más inteligentes, léeles más cuentos de hadas.”

Albert Einstein.

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