

# Savia

Mapas para jugar el Museo

5

pensamiento



## Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del pensamiento 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.

**Transmitir aborda el sentido del pensamiento, aquel que nos permite percibir lo que piensan lxs demás. Aparte de captar el lenguaje audible, permite generar un proceso de comprensión del contexto y del contenido de la conciencia ajena.**

En ese reconocer a las demás personas está la capacidad de entretener relatos del mundo, entender sus matices y estar abiertos a las múltiples interpretaciones de la historia. En tal medida, el cultivo de este sentido es crucial para educar en el respeto a la diferencia, en el abrazo a la diversidad y en el transitar la vida en sociedad abandonando posiciones hegemónicas o normativas.

### **Una obra en la portada: Comandantes Bases de Apoyo Zapatista, Cayucos, 2021**

La imagen del maíz encapuchado es un símbolo que aparece de forma recurrente en el arte de las comunidades zapatistas. El maíz no solo es un alimento sino que juega un papel crucial en la reproducción de la vida espiritual, material y cultural de muchos pueblos mesoamericanos. Está considerado como un alimento sagrado que contiene referencias a la cosmovisión de los pueblos y sus culturas. En el arte zapatista, el maíz es un símbolo de lucha y resistencia en defensa de la identidad, el territorio, la soberanía alimentaria, la libertad y la justicia, en oposición a las políticas neoliberales. En 2021, coincidiendo con el 27° aniversario del levantamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), el movimiento zapatista realizó una travesía por los cinco continentes con la intención de escuchar, desde las diferencias, a todas las personas que luchan por el cambio. También pretendía replicar, a la inversa, la ruta que quinientos

años atrás emprendieron los conquistadores europeos. A bordo del barco *La Montaña*, viajaron tres cayucos creados por integrantes de las bases de apoyo y milicianos zapatistas en los que se representa el imaginario de los pueblos originarios y la resistencia desde la selva Lacandona en México. Los tres cayucos se muestran en el Museo como parte de una reflexión sobre el pasado colonial, nuestro presente y las posibilidades de futuro.

### **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 este caso te proponemos realizar una máscara. Este elemento complejo y misterioso, que se presenta de numerosas formas a lo largo de la historia, se concibe en algunas culturas como un poderoso objeto que permite encarnar la esencia de otros seres. En la infancia se asocia al juego de disfrazarnos y transformarnos y nos ofrece la posibilidad de explorar, desde la empatía, la imaginación y la interpretación, el reconocimiento de las demás personas y la acción de ponernos en su lugar. Te proponemos trabajar con materiales reciclados y decorativos que tengas en casa; siéntete libre de incorporar todos los materiales que desees y de variar la receta tanto como quieras. Pon especial atención al momento de imaginar la máscara: ¿en qué o quién nos queremos convertir? ¿Cómo es esa persona o ser? ¿Qué colores le gustan? ¿Cuál es su historia? Este diálogo es un momento de conexión que puede dar pie a contar e inventar historias o a entablar conversaciones de esas que no sueles tener a diario con tu(s) peque(s). Sin duda, enriquecerá el juego que pueda desarrollarse posteriormente, cuando nuestra máscara esté terminada y podamos jugar a ser la otra persona o ser imaginado.

## 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.

Te invitamos a hacer un ejercicio de observación e imaginación de tu entorno más próximo: tu calle, el barrio, el camino que te lleva al Museo. Trata de identificar, investigar o imaginar esas otras historias que forman tu mundo, que seguro está compuesto de otros mundos. Nuestra ciudad está llena de personas que vienen de diversos lugares y enriquecen el paisaje con su cultura, sus saberes y sus idiomas. Esta puede ser una buena oportunidad para preguntarte sobre todas esas diversidades que rodean tu vida, solo tienes que estar dispuesto a mirar con atención. Un juego sencillo como el **Veo veo** es una manera de encauzar la conversación y de canalizar este proceso de observación y diálogo.

## ¿Cómo jugamos hoy?

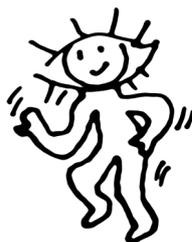
Una vez en el Museo te invitamos a buscar un lugar tranquilo para observar los tres iconos que encuentras en esta página e identificar con tu(s) peque(s) qué le(s) apetece hacer: ¿cómo se encuentra(n) emocionalmente en ese momento? La propuesta está dividida en tres estados: reflexivo y en contención (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 actitud de escucha o puedes realizar varias visitas y extenderte en cada una de ellas durante 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.

Te proponemos dos juegos basados en el diálogo y en la elaboración de relatos que surjan de la observación, la empatía y, por supuesto, la imaginación.

En **Imaginario** puedes jugar a inventar y concatenar historias usando las obras de la sala en la que te encuentres. La dinámica es sencilla: a quien le toque el turno tiene que escoger una obra (para ello puedes, por ejemplo, cerrar los ojos, dar unas vueltas sobre ti mismo señalando con el dedo una obra al azar). Una vez escogida la obra, el narrador que tenga el turno abre la historia y la introduce. El siguiente narrador repite la dinámica, escoge otra obra y da continuación a la historia dejándola siempre abierta para que el siguiente narrador pueda seguir transformándola. Las historias resultantes son a menudo estrambóticas, insólitas e incluso incoherentes, por eso el juego es divertido. Podemos, también, observar de manera consciente las obras e interpretar sus sentidos. Piensa que, en cierta forma, para apreciar el arte muchas veces solo tenemos que preguntarnos qué nos hace sentir y qué nos quiere decir, e imaginar qué hay detrás de la imagen que vemos. El Museo está lleno de relatos fragmentarios que componen diversas interpretaciones y versiones de la historia, del presente y del futuro, no de manera totalizadora, sino siempre como posibilidades de ser. Eso es justo lo que buscamos con esta propuesta: explorar la Colección para crear historias, además de generar un proceso de creación colectiva en el que es esencial la escucha y la complicidad con lxs demás.

Por su parte, en **Emocionario** seguimos cuestionándonos por esas historias que están detrás de lo que vemos, pero en este caso te pedimos que centres tu recorrido en las obras audiovisuales del Museo y que te preguntes específicamente acerca de las sensaciones que te despiertan. Buscar las piezas audiovisuales, acercarte a ellas, ponerte los auriculares, interactuar y escuchar activamente con tu(s) peque(s) con un objetivo o pregunta concreta (¿qué nos hace sentir? ¿confusión, miedo, risa, admiración?), es una forma más activa de experimentar el sentido del pensamiento. Si tu(s) peque(s) es(son) más mayores, puedes proponerle(s) también que lleve(n) una especie de bitácora a la manera de un mapa emocional, anotando en el fanzine las sensaciones encontradas o aquellas ideas u observaciones que hayan surgido del acercamiento a las piezas.

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 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 pensamiento 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 Sabatini, Jardín de las mixturas:** es un lugar en el que, además de gozar de un hermoso espacio verde y abierto donde disfrutar de libertad de movimiento y de espacios para reposar, te encontrarás con obras y proyectos artísticos que dialogan con la infancia. En este caso te invitamos a que juegues en torno a uno de los proyectos artísticos más queridos dentro de la comunidad 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. Estos son cuidados por una comunidad formada por trabajadorxs y vecinxs del Museo, que se ha implicado en la naturalización y reverdecimiento de esta parte del jardín a raíz de una cuestión planteada por la artista Alejandra Riera: ¿cuál es el lugar de la vida no humana que habita al Museo? 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, sillas para sentarnos y caminitos para recorrer.

En el jardín cantan los pájaros, aquí podemos jugar desde el cuidado, la observación y el descanso.

Cuando llegues al jardín, lo primero será buscar los parterres mixturados. Son fáciles de reconocer pues en ellos la vida brota sin poda (¡no están juntos sino en esquinas opuestas!). Allí te proponemos un juego sencillo que busca crear una conexión con **Los seres no humanos del Museo**. Reflexionemos sobre esas otras formas de ser y pensar el mundo; aquellas que nos invitan a hacer un giro hacia la naturaleza desde una perspectiva anticolonizadora, no ya como objeto clasificable, medible y explotable, sino como sujeto al cual estamos conectadxs y al cual debemos el sustento de la vida. Debemos preguntarnos, pues, ¿cómo podemos devenir, aunque sea por un momento, en planta, en árbol, urraca o flor? Puedes recorrer el jardín y escoger un árbol, arbusto, planta, o animal que llame tu atención, y jugar con tu(s) peque(s) a imitarlo. Tal vez suponga permanecer quieto tanto como puedas, mecerte lentamente con el viento o agitar tus alas y dar saltitos a la manera de una urraca. También puedes jugar a las escondidas: mimetizarte con las plantas, casi convertirte en una de ellas para que no te encuentren. Piensa también que las plantas se comunican entre ellas a través de las raíces y las esporas; ¿qué otras formas de decirnos y transmitirnos pensamientos puedes explorar en este lugar? ¿Besos, abrazos, golpecitos en la espalda?

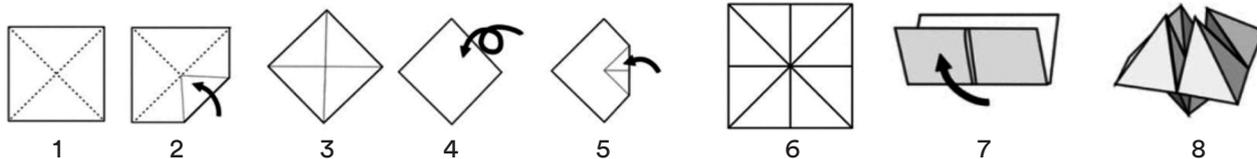


**Patio Nouvel:** ocupando el corazón del Edificio Nouvel se encuentra este espacio al aire libre que convive con las esculturas **Brushstroke [Pincelada, 1996]** de Roy Lichtenstein y **Décret n.º 1 [Decreto n.º 1, 1992]** de Rogelio López Cuenca. Un entorno vivo, lleno de personas y visitantes, cercano a la librería, la cafetería y abierto hacia el barrio y la calle. Es un lugar donde confluyen grupos, viandantes y trabajadorxs del Museo. Allí, la obra **Beauty Salon [Salón de belleza, 2014]** de los artistas peruanos Giuseppe Campuzano y Miguel Ángel López, nos sitúa ante la siguiente premisa: “los futuros *queer* se conforman cada vez que creamos imaginarios de otras maneras de vivir”, una invitación a la imaginación radical para pensar en lxs demás y en la diferencia como potencial para transformar nuestros futuros.

Con esta inspiración te proponemos **Pasar el cuento al cuerpo**, una actividad teatral que se basa en la idea de que el conocimiento que pasa por el cuerpo se encarna y se interioriza de una forma distinta que aquel que permanece en el campo de lo intelectual. Escoge una o varias historias que te gusten mucho; una que te contaran tus abuelxs o, por qué no, una historia de otras culturas que te permitan explorar algún tema nuevo con tu(s) peque(s). Después de contar la historia, invita a tu(s) peque(s) a escoger alguno de los personajes y convertirse en ellos. Plantea situaciones en las que el personaje deba actuar: ¿cómo camina?, ¿cómo saluda?, ¿cómo jugaría en esa plaza? Otros juegos de interpretación como la mímica son una manera más de ponerse en la situación de las otras personas.

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 lx(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n): **Transmitiendo desde...**

En la página 6 proponemos: **¿Y si hacemos un collage?** Con algo de pegamento o celo usa lo que tengas a mano (la entrada del Museo, un trozo de hoja de árbol, la imagen de un folleto...), para componer una imagen. Deja que las texturas, las palabras y las ideas se entretrejan en la página libremente.

En la página 7 encuentras una plantilla para hacer un **Comecocos**, un juego tradicional que puede dar pie a entablar conversaciones con otras personas de forma espontánea. Colorea a tu gusto, corta y pliega la plantilla según las instrucciones. Luego empieza el juego: el comecocos le pide a otra persona que escoja un número. Abre y cierra en ambos sentidos la figura tantas veces como el número escogido. La persona debe ahora escoger uno de los cuatro triángulos del interior donde verás números correspondientes a obras del Museo que se relacionan de manera poética con el sentido del pensamiento (si te animas y te entra

curiosidad puedes incluso buscar esas obras en el Museo o en la página web e investigar un poco sobre las mismas). Finalmente, despliega el papel donde aparece un número con una pregunta. Aquí vienen las historias, narraciones y conversaciones... El procedimiento se repite tantas veces como la conversación lo permita.

Preguntas:

- 1- ¿Qué significa tu nombre?
- 2- El viaje más largo que has hecho
- 3- Mi abuelx me contó una vez qué...
- 4- Unx amigx de otras tierras
- 5- Una receta especial de mi casa
- 6- Todos los apellidos que puedas recordar
- 7- ¿Has ido alguna vez a una manifestación?
- 8- ¿Tienes plantas o amigos animales?

Obras de la Colección:

- 9 - **El adivinador de pensamiento, Alfonso Sánchez Portela, 1926 (copia posterior 1984)**
- 10 - **Hablo por mi diferencia, Pedro Lemebel, 1986**
- 11 - **Tertulia, Ángeles Santos, 1929**
- 12 - **Beauty Salon [Salón de belleza], Giuseppe Campuzano y Miguel Ángel López, 2014**
- 13 - **Ejercicios del azar, José Luis Alexanco, 1977**
- 14 - **Una nunca sabe, Abigail Reyes, 2018**
- 15 - **Una y otra vez, Sara Ramo, 2019**
- 16 - **Anudar y desanudar, Antonio Pichillá, 2015**

**“No necesitamos al arte para que nos muestre el mundo que podemos ver a simple vista. Lo necesitamos para que nos enriquezca la mirada y entonces veamos otras cosas. Lo necesitamos para que nos muestre otros universos, otras bellezas y otras verdades.”**

Paul Klee.

## 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  
NIPPO: 828-22-004-9