

Savia

Mapas para jugar el Museo



vista



Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido de la vista 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.

Visualidades aborda el sentido de la vista, aquel que nos permite captar la forma lumínica de los objetos y la naturaleza que nos rodea. Estrechamente vinculado con la estructura ocular que componen el ojo, el nervio óptico y sus demás ramificaciones, este sentido nos permite captar la luz y transformarla en imágenes que nuestro cerebro interpreta como correctas. El ojo es un órgano que busca constantemente la armonía a través de movimientos sutiles de la pupila que gradúan la nitidez de los objetos, la producción y mezcla de colores, la transformación de la imagen dentro de la retina, etc. Se trata, pues, de un sentido que gira en torno a la luz, la forma en que esta se comporta y transforma el mundo, y cómo somos capaces de captarla y entenderla.

A lo largo de la historia del arte, la luz y, por tanto, la percepción psicológica del color, han sido consideradas aspectos esenciales del proceso creativo. Así, ya que el arte depende en buena medida de la visión, el Museo se convierte en un campo de experimentación por excelencia cuando se piensa en el sentido de la vista.

Una obra en la portada: José Val del Omar, Laboratorio PLAT (Picto-Lumínica-Audio-Táctil), 1975-1982

Desde la década de 1930, José Val del Omar fue adquiriendo y conservando un

sinnúmero de aparatos que almacenó en distintos espacios hasta que, en 1974, creó su propio taller-laboratorio en el barrio de la Ilustración, al norte de Madrid: el PLAT (siglas que aluden a una concepción de arte total Picto-Lumínico-Audio-Táctil). Aquí trabajó en variaciones audiovisuales, collages, textos, así como en invenciones técnicas inéditas. En este espacio llevó a cabo también todo tipo de experimentos óptico-lumínicos: efectos en 3D con luz parpadeante, experiencias con diakinas (sistema de diapositivas), pruebas con dispositivos ópticos que él mismo inventó e imágenes generadas con láser, entre otras cosas. La década de 1970 fue una época visionaria y de explosión artística para Val del Omar, quien inspiró a muchos artistas y movimientos experimentales de su tiempo y del presente.

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.

Me asombras es la nueva propuesta creativa de este número, un teatro de sombras para contar historias en familia. Este recurso dramático es tal vez una de las herramientas más antiguas de transmisión oral; se pueden rastrear sus orígenes incluso hasta la época de las cavernas, donde el fuego y las manos eran suficientes para hacer magia narrativa. Sin embargo, fue en China, India, Indonesia y otros países del sudeste asiático donde este formato teatral alcanzó su máxima expresión, generando tradiciones ancestrales que aún hoy siguen vivas. Es el caso de las representaciones Wayang kulit de Java, declarados Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad desde 2003. El sistema de estos teatros de sombras es sencillo: es el efecto óptico que se consigue al interponer tus manos, cuerpo u objetos (títeres planos, marionetas articuladas o similares), entre una fuente de luz y una pantalla plana o superficie lisa de un material translúcido. Es un juego de luces y sombras que, desde sus inicios,

ha guardado una relación simbólica con la magia. Si lo tuyo no son las manualidades, no te aflijas creando las marionetas, puedes crear personajes con juguetes que ya tengas en casa. Sin embargo, si te animas a dibujar y crear tus propios personajes con tu(s) peque(s), podrás disfrutar de un proceso creativo y artístico: un hacer juntxs con las manos. ¿Qué tal si pruebas a añadir papeles translúcidos de colores en la creación de tus personajes y escenografías para romper con la monocromía?

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.

Materializar un arcoíris es una propuesta muy fácil de hacer que nos permite acercarnos al mundo del color desde un fenómeno óptico y meteorológico de gran belleza que fascina a todxs lxs peques: el arcoíris. Este se forma cuando la luz solar atraviesa las gotas de lluvia y se descompone en los siete colores que el ojo humano puede percibir: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. Esto quiere decir que la luz contiene todos los colores que vemos y en ello radica su capacidad para pintar el mundo que nos rodea. El color de los objetos depende entonces de las ondas de luz que las diferentes materias absorben y reflejan: el objeto será negro si absorbe todas las ondas y blanco si las refleja. Así, nuestra chaqueta es roja cuando la onda de luz de ese color no es absorbida por la prenda y rebota hacia el exterior. En el caso del arcoíris, siendo la gota de agua un elemento translúcido, el resultado que vemos es la descomposición en colores de la luz que lo atraviesa. Lo mismo sucede con un prisma, tal y como descubrió Isaac Newton, primer científico en investigar la teoría del color y el fenómeno del arcoíris.

Entonces, ¿cómo lo materializamos? Te proponemos que, en tu camino al Museo, observes y recojas materias vegetales y/o orgánicas como hojas, pétalos, cáscaras de fruta, papeles de colores, ¿piedrecillas tal vez?, para conseguir los siete colores del arcoíris. Puedes disponer los materiales sobre un cartón y sujetarlos con bandas elásticas o simplemente reunir tus coloridos tesoros en un pequeño bolso y, cuando llegues al Museo, desplegar y observar el arcoíris que has creado. Con ello, habrás realizado un recorrido activo, consciente y conectado desde un inicio con la teoría de la luz y del color.

¿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.

Parejas de colores es el primer juego que te proponemos para seguir explorando el sentido de la vista y la teoría del color. En este caso nos centramos en un aspecto más pictórico, habitualmente estudiado por aquellos que se dedican a las artes visuales: el círculo cromático. Te proponemos hablar con tu(s) peque(s) de las dos triadas principales de colores: los primarios (amarillo, azul y rojo) y los secundarios (violeta, naranja y verde) que se obtienen de mezclar los colores primarios entre sí. Dirígete a una sala dedicada por completo a la pintura (las podrás encontrar en las plantas 2 y 4 del Edificio Sabatini). Trata de encontrar en las pinturas los colores primarios, haz las mezclas mentalmente y busca de nuevo en las obras los colores secundarios que hayas obtenido: el rojo y el azul forman el color morado; el rojo y el amarillo, el naranja; y el azul y el amarillo, el verde. Juega con tu(s) peque(s) a ser artistas que llevan en la mano una paleta imaginaria. Sin llegar a tocar las obras, haz como si tomaras de ellas los colores, mézclalos en tus manos, y pinta tu ropa, tu cara y tu cuerpo con el pincel de tus dedos.

Día y noche es otra forma de apreciar las cualidades de la luz en el arte, centrándonos en la representación de la luz y la oscuridad. Desde el claroscuro renacentista hasta el estudio científico de las luces y las sombras en el cine y la fotografía moderna y contemporánea, la luz y su traducción al medio artístico ha sido una preocupación recurrente. Un lugar interesante para probar esta dinámica son las salas de la Colección de finales de siglo XIX y comienzos del siglo XX. Verás que la representación de la luz en pinturas, fotografías y vídeos tiene un carácter protagonista y especial: en aquella época la electricidad, la fotografía y el cine eran todo un descubrimiento y una novedad que influyeron en el devenir de la pintura y del arte en general.

Usando tu mano como un telescopio, ubica en las salas, y a distancia suficiente, aquellas obras en las que se represente la luz, el día, la noche, la electricidad, etc. Acércate a ellas y señala los elementos que te hicieron pensar en el día o en la noche. También puedes buscar obras que te permitan hacer un recorrido cronológico de tu visita: es por la mañana, ha salido el sol y vas a recorrer las salas buscando obras que te lleven por un paseo diurno (por ejemplo, *Figura en una ventana [1925] de Salvador Dalí* o *Jardín de Málaga [ca. 1916] de Francisco Iturrino*); luego querrás disfrutar del atardecer (por ejemplo, *Irún por la tarde [1901] de Darío de Regoyos*) y, para finalizar el recorrido, buscarás una vista nocturna (por ejemplo, *New York by Night [Nueva York de noche, 1932], de Berenice Abbott*).

Finalmente, te presentamos la dinámica **¡Lupa en mano, detectives!** que consiste en buscar objetos, animales o personas que estén representados por un color que, en pocas palabras, no le corresponde. A partir de las vanguardias, el arte abandonó progresivamente la necesidad de representar fielmente la realidad. En su camino hacia la abstracción y al expresionismo, el arte deja de imitar el mundo para centrarse en la representación de la visión propia y del mundo interior de cada artista. En este sentido, el color gana las propiedades de transmitir cualidades anímicas, de significar conceptos o de jugar simbólicamente. ¿Puedes encontrar en las obras seres u objetos que se hayan vestido con un color que “no les corresponde”?

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 *savios*, es decir, los lugares más “jugables del Museo”. Para el sentido de la vista 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.

Edificio Sabatini, Pasillos: alrededor del Jardín del Edificio Sabatini, unos largos pasillos o galerías abovedadas, conocidas como claustros, albergan algunas de las obras de la Colección, como **Wichte [Duendes, 2006], de Thomas Schütte**. El juego y la expresión plena y libre de lxs peques tienen cabida en estos lugares de tránsito.

Si subes a la Planta 2, encontrarás que las galerías son amplias, luminosas y te dan acceso a todas las salas. Allí podrás sentirte más cómodx en términos de circulación y espacio para la propuesta **Ilusiones ópticas**. Esta es una actividad que busca experimentar con aquellas imágenes que engañan al sistema visual, desde el ojo hasta el cerebro, y nos hacen percibir la realidad de una forma distorsionada. La fotografía, con sus posibilidades técnicas, es el medio por excelencia para explorar esta propuesta. Tomemos, por ejemplo, la obra de André Kertész y su capacidad para, a través de la composición de la imagen, el encuadre y los elementos representados, generar imágenes sobre la realidad que nos hacen detenernos y cuestionarnos lo que estamos viendo. Algunos

ejemplos son las obras **Plaque cassée, Paris [Placa rota, París, 1929], Distorsion No. 45 [Distorsión nº 45, 1933] o Nageur sous l'eau, Esztergom, Hongrie [Nadador en Esztergom, Hungría, 1917]**.

Con estas obras como inspiración y de manera inédita en *Savía*, te invitamos a sacar tu móvil... ¡sí, tu móvil! Si prefieres optar por una variante más tradicional puedes traer también una cámara de fotos. La fotografía es, en sí misma, un estudio de la ciencia óptica y, por tanto, un terreno ideal para pensar, explorar e investigar sobre el sentido de la vista. Así, lo importante aquí será tener un dispositivo fotográfico y lanzarte a la aventura de capturar imágenes que jueguen con la distorsión de la realidad por medio de la distancia y la perspectiva. ¿Qué tal si pruebas a hacer una composición en la que lxs peque(s) salgan del mismo tamaño que lxs adultx(s), o bien una foto en la que parezca que sostienes en tu mano uno de los pilares del claustro? Explora diversas posibilidades y busca con tu(s) peque(s) formas divertidas de engañar al ojo y al cerebro.

Edificio Sabatini, Ascensores de cristal: los ascensores son uno de esos no-lugares que, además de ser característicos de la fachada y signo de identidad del Museo, tienen un potencial de juego que a menudo pasa desapercibido. Son, en realidad, uno de nuestros lugares *savios* favoritos, pues generan asombro, risa, emoción y entusiasmo. La propuesta **¿Grande o pequeño?** no te tomará mucho tiempo y te permitirá acercarte a conceptos clave de la representación tridimensional de la realidad: perspectiva, escala, profundidad... Los viajes en ascensor nos permiten observar cómo las personas y los objetos cambian ante nuestros ojos con la distancia: al elevarnos se hacen pequeños



y aumentan de tamaño cuando volvemos a bajar, ¿acaso no es esto también una ilusión óptica? Disfruta con este cambio de escala y, si tus peques son mayores, aprovecha también para ver a lo lejos y conversar sobre otros conceptos como profundidad, fondo o... ¿eres capaz de encontrar un punto de fuga?

Edificio Nouvel, Terraza: este característico espacio al aire libre, que cuenta con un techo lleno de reflejos e imágenes distorsionadas, es una ventana que mira a la ciudad y nos ofrece unas vistas singulares del entorno del Museo. Aquí encontramos la obra **Wheat & Steak [Trigo y bistec, 1981], de Miralda.** Te invitamos a pasear por este espacio y experimentar las diversas posibilidades visuales que te ofrece este lugar. Cuando estés en ello, te proponemos **El juego de los ojos:** prueba a cerrar ambos ojos y girar sobre ti mismo; a parpadear muy rápidamente mientras miras cómo se mueven lxs demás; a hacer guiños y caritas; a tapar un solo ojo y caminar de esta manera; a entrecerrar los ojos de forma que dejes pasar apenas una rendija de luz; a dejarlos abiertos el mayor tiempo posible sin parpadear; a hacerlos girar... nota cómo cambia tu visión y tu percepción del espacio y el entorno, ¿qué desaparece, qué se mueve, qué permanece?

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):
¡Ojo con esta página!

En la página 6 encontrarás **Un trompo de papel**, la versión de uno de los juguetes más antiguos del mundo: la peonza. Sobre tu mapa, verás un círculo dividido en 8 partes para que las colorees y decores como más te guste. Te recomendamos que uses colores variados y fuertes pues, cuanto menos espacio en blanco dejes, más bonito será el efecto que haga el trompo al dar vueltas. Luego, tras recortar el círculo, necesitarás un eje giratorio para terminar de completar el juguete: puede ser un lápiz corto o bien un palillo o mondadientes. Clávalo en el centro del trompo dejando un poco más de 1 cm en la parte inferior y ponlo a girar. Para que funcione mejor pega tu diseño sobre una base de cartón (así girará de forma más estable y durará más tiempo).

En la página 7 te proponemos **Un pozo sin fondo**. Sigue el código de color descrito en la página y observa cómo, a medida que coloreas, el dibujo gana en profundidad y perspectiva.

Con estas dos últimas propuestas queremos seguir explorando el universo de las ilusiones ópticas pero, en este caso, nos centramos en la geometría, el espacio y el movimiento. Este es un campo que, no pocas veces, ha suscitado gran interés entre artistas de diversas épocas y latitudes, como los artistas **Elena Asins (*Estructuras ópticas*, ca. 1968)**, **Eugenio Sempere (*Yan-Yin azul*, 1971)** u otros ejemplos del neoconcretismo brasileño como Lygia Clark, Hélio Oiticica o Willys de Castro.

“Nada sin alegría.”

Loris Malaguzzi.

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