

# Savia

Mapas para jugar el Museo

1  
tacto



## Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para las adultas

El sentido del tacto hace parte de los denominados *sentidos corporales* que, como su nombre indica, nos informan sobre nuestro propio cuerpo, sus límites, su forma de ser y estar, su situación en el espacio. Son la base sobre la que luego se desarrollan los sentidos cognitivos y sociales (más propios de la adolescencia) y, por tanto, es particularmente importante que sean cultivados y atendidos en los primeros años de desarrollo hasta los 6 o 7 años.

### **Toc toc toca aborda el sentido del tacto, aquel que nos pone en contacto con el mundo exterior pero, ante todo, aquel que marca los límites de nuestro cuerpo;**

es un sentido que nos permite detenernos en la percepción de nuestro propio ser. Como diría Rudolf Steiner, “cuando tocamos los objetos en realidad nos estamos percibiendo a nosotros mismos”. De la misma forma, esta experiencia del exterior y del otro es esencial para conocerse a sí misma. Si no me percibo a mí, no te percibo a ti; de ahí que “tener tacto”, en el habla coloquial, significa saber tratar con el otro. Se trata de un sentido de ida y vuelta entre el yo y el otro, base de la sensación de seguridad y autoconfianza.

### **Una obra en la portada: Louise Bourgeois, *La araña*, 1994**

La temática de la araña aparece pronto en la obra de Bourgeois como metáfora de la madre protectora, trabajadora, paciente, tejedora del hilo de la vida. Aunque a veces su significado guarda también el sentimiento angustioso de esa maternidad que debe sostener todo el cuidado, la araña madre es ante todo el primer encuentro con el otro, ese primer tacto por el que se llega a la vida, esos primeros brazos que te sostienen y que te enseñan dónde acaba el otro y dónde comienzas tú, cómo se siente la piel, cuál es el tacto de un beso.

## **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 una forma previa de 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 hechas, las imágenes y momentos que hayan marcado esa experiencia.

En este caso te proponemos jugar con las manos, una masa y la idea de crear un autorretrato. Partimos de esa noción del autoconocimiento que también nos sugiere el sentido del tacto y lo traducimos a la literalidad misma del sentido en el trabajo manual del amasado y moldeado de una figura. Si tu(s) peque(s) es/son muy peque(s), tal vez lo importante, más que representarse a sí misma(s) (que es una noción aún en construcción en las edades tempranas), sea la actividad sensorial en sí misma y la posibilidad de conectar con esta propuesta desde la piel.

## **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 la adulta y la(s) peque(s). Te invitamos a leer el **micropoema** con tu(s) peque(s) a través del que iniciar un viaje sensorial hacia el Museo. Podemos salir de casa ya con algunos elementos como pañuelos, canicas, botones. Tal vez jugar a adivinar sin mirar lo que tenemos dentro de nuestro bolso; seguir recolectando objetos con texturas diferentes en el camino, jugar con ellos y también dejarlos ir (no queremos más cargas de las necesarias).

## ¿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) siguientes, sin importar el orden, y ámate 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.

El sentido del tacto está literalmente limitado ya que, por muy diversos motivos, no nos está permitido tocar las obras. Es importante entender y respetar los límites propios del Museo pero esto no significa que no podamos disfrutar y explorar este sentido. Te proponemos realizar esta visita lúdica entendiendo el arte como un medio para explorar el tacto en toda la amplitud de su significado y no solo desde la sensación física. Un artista muy querido por esta casa, **José Val del Omar**, nos dejó un concepto poéticamente hermoso para abordar este sentido: la “**Táctil-visión**”, que explica cómo la visión supone una forma de tacto a distancia. Si entendemos que la luz está compuesta de materia y energía y que la visión depende de la luz para producirse, es fácil comprender que lo que vemos, de alguna forma, está tocando nuestro ojo. Esto explica por qué, solo viendo un objeto, podemos intuir en cierta medida su textura, su tacto, sin tocarlo con la piel.

**¡Coleccionistas de texturas!** es un juego de tocar con los ojos. Te proponemos escoger una sala que te apetezca visitar. Aquellas dedicadas al cubismo y el surrealismo pueden ser maravillosas opciones para encontrar muy diversos objetos y colores allí representados. En las salas dedicadas a la plástica de las décadas de 1950 y 1960, la abstracción geométrica y expresiva, encontrarás obras cargadas de texturas. Se trata de observar las obras para imaginar sus texturas, sus caricias, su tacto. ¿Parece madera, metal o tela? No todos los artistas usan el mismo medio para crear, ¿de qué materiales están hechas las obras que estamos viendo? La respuesta la encuentras en las cartelas (es decir, las fichas que acompañan las piezas, en las que puedes

conocer datos básicos e interesantes sobre las obras y sus autores).

Te hemos dejado también una adivinanza.

¿Sabes ya la respuesta?

**Es el E S P E J O - A ver si tu(s) peque(s) lo adivina(n).**

Y ¿qué tiene que ver con el sentido del tacto? Como mencionamos al comienzo de esta guía, con el sentido del tacto también nos conocemos a nosotras mismas y qué mejor forma de hacerlo que buscar obras donde encontremos nuestro reflejo, donde podamos autopercebirnos. Algunas obras tienen superficies donde podemos vernos, por ejemplo el increíble, fantástico y altamente jugable *Pabellón Daca* (2008) de Dan Graham (Jardín de Sabatini), sobre el que más adelante hablaremos. Otras obras en las que se representa el yo son los autorretratos, uno de los géneros más comunes en el arte y en particular en la fotografía. En este museo hay muchísimas salas de fotografía y te puedes encontrar con los rostros que se retratan a sí mismos o quizás el de otras personas donde tal vez te reconoces a ti misma. ¿Qué tal si buscas con tu(s) peque(s) fotografías u obras donde se representen niñas?

Si te sientes un poco perdida 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 ir a muchas salas. Observa siempre su(s) ritmo(s), energía e interés por la dinámica propuesta y cuando sientas que es tiempo de cambiar, tienes más dinámicas 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 tacto hemos subrayado tres espacios en los que te proponemos las siguientes actividades para que conectes con tu creatividad y, a partir de ahí, puedas realizar tus propias propuestas.

**Jardín de Sabatini:** es un lugar donde, además de gozar de un hermoso espacio verde y abierto en el que 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 al *Pabellón Daga* de Dan Graham. **Veo veo, ¿qué ves?**, puede ser un juego sencillo y a la vez muy sugerente si nos centramos en mirar y mirarnos a través de esta placentera escultura.

¿Sabías que el artista creó originalmente este Pabellón para una finca y que la escultura vivió sus primeros años en medio del campo rodeado de encinas y vacas? Una parra creció en la celosía de madera de la obra; sus ramas treparon y se entrelazaron con la materia del pabellón en un abrazo deseado por este artista que concibe sus esculturas para que se fundan con el espacio a la vez que lo transforman. Aunque nosotras no podamos abrazar esta escultura y tocarla, podemos imaginar cómo es el encuentro entre este objeto y el jardín que lo rodea, las plantas que comienzan a crecer a su alrededor. Cómo se tocan tímidamente, cómo empiezan a ser parte una de la otra... ¿y si nos imaginamos que al reflejarnos en el cristal somos como las plantas y hemos pasado a ser parte de la obra?

**Claustro de Sabatini:** los pasillos del claustro del edificio Sabatini son largos y están llenos de diferentes materiales y texturas. Te proponemos jugar a **Érase una vez una gallinita ciega**, un juego para que tú o tu(s) peque(s) caminen con los ojos cerrados, tal vez haciendo uso de un pañuelo colorido, mientras se dejan guiar por el otro y descubren distintos materiales y sus sensaciones (piedra, cristal, metal, madera, sus manos, tus pies). Te recomendamos ir en particular a la Planta 2, donde podréis recorrer el claustro casi al completo, con espacios amplios que se pueden transitar con tranquilidad.

**Sala 102:** en esta sala encontramos dos macizas esculturas de hierro que nos hacen pensar en los valores del peso, la masa, la monumentalidad y la voluntad de permanencia: *Igual-Paralelo: Guernica-Bengasi* (1987). ¿Sabes que cada una de estas esculturas pesa entre 4 y 14 toneladas? El suelo que sostiene estos bloques ha sido reforzado para evitar que se rompa. Para Richard Serra la masa, con su rotunda presencia, es fundamental para delimitar el espacio. Aquí te proponemos **Caída libre**, un juego de confianza y de cooperación que seguro todas hemos jugado en algún momento: es el clásico juego en el que caes de espaldas en los brazos del otro. Te recomendamos ir poco a poco, sin prisa, dejaremos un espacio entre una persona y la otra y, cuando estén listos, daremos la orden: la persona de delante debe dejarse caer hacia atrás, donde su compañera la espera. No debe dejar que caiga al suelo, le sujetará por los hombros y volverá a ponerlo derecho. Poco a poco se puede ir dejando más distancia entre las dos personas.

Si eres muy pequeña tal vez puedas jugar a dejarte caer al suelo, dejar caer algún objeto, sentir el peso de la otra persona, juntar las espaldas o los costados y bascular los pesos entre peque y adulta de manera rítmica y pausada casi como un baile.

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 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 la(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n).

En la página 6 encontrarás dos propuestas de juego vinculadas al tacto y a la expresión libre del ser.

En la página 7 sugerimos un juego lleno de tacto, creatividad, arte y complicidad. **¿Sientes este dibujo?**, se trata de colocar esta u otra hoja en la espalda de tu acompañante y realizar un dibujo mientras la otra persona intenta hacer el mismo dibujo en otro papel. Y volverlo a intentar cambiando de roles. Para ello es importante que lleves rotuladores o lápices y alguna hoja en blanco extra.

**“Los niños necesitan mucha libertad para indagar, probar, equivocarse y corregir... para apreciar los infinitos recursos de las manos, de la vista, del oído, de las formas, de los sonidos y los colores.”**

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.

Las mediadoras 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 ella(s), redirigiendo su juego hacia 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 todas, no es un servicio, es un espacio común. Vamos caminando juntas y construimos entre todas. Te pedimos una actitud de cuidado colectivo, participativa y propositiva.

Por último, para vivir Savia con plenitud, te queremos decir que para nosotras la clave está en la aceptación de las emociones, dejar a las peques ser y sentir, tanto en la tristeza como en el enfado, entendiendo que no hay emociones buenas ni malas, acompañándolas desde el estar con ellos y ellas.

# 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: Miranda Pérez-Hita  
NIP0: 828-22-004-9