

# Savia

Mapas para jugar el Museo

7

lenguaje



## Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del lenguaje 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.

**En *La palabra* abordamos el sentido del lenguaje, aquel que nos permite experimentar con su estructura y forma, así como con su cualidad anímica. A través de este sentido pasamos del carácter musical de las palabras a su esencia misma.**

La palabra no se refiere solo a lo que decimos, incluye también los gestos, las miradas, los movimientos corporales, los besos, abrazos, caricias, etc. Es, por tanto, un sentido que se manifiesta en la intención, el propósito y el deseo expresado. Así, su fuerza tiene efectos en la otra persona, llenándola de sentimientos, pensamientos y acciones. Esto nos lleva a entender el sentido del lenguaje en su dimensión corporal e intuitiva como acto de ternura y acto poético, en un encuentro y conexión con las demás personas. El arte, por otra parte, nos introduce en otra faceta de lo verbal, una que permite *desbordar la palabra* más allá de sus límites lingüísticos y llevarlos al campo del juego visual y el pensamiento complejo. Con ello, jugaremos con el ritmo, el movimiento y el aspecto plástico de la palabra a través del cuerpo, la escucha y el silencio.

**Una obra en la portada:  
Ana Torfs, *TXT (Engine of Wandering Words)* [El motor de las palabras errantes], 2013**

Cuando Gulliver visitó la ciudad de Lagado, conoció un artilugio que contenía todas las palabras de su idioma en sus varios modos, tiempos y declinaciones. Girando unas manivelas, la máquina de pensar generaba palabras que componían frases. Inspirada en este mecanismo, Ana Torfs presenta seis tapices en los que aborda la relación entre las palabras, las imágenes y la historia. El jengibre, el azafrán, el azúcar, el café, el tabaco y el chocolate son algunos de los

alimentos y especias más apreciados en las rutas que, desde la edad antigua, tejieron las relaciones comerciales entre culturas. Sus nombres, importados de diferentes idiomas, apenas han tenido variación alguna. Estas palabras errantes, junto con las imágenes que teje cada tapiz, son testigo de los viajes comerciales que fueron determinantes en la historia de la humanidad, el lenguaje y la cultura. Todas ellas nos hablan de la circulación de las palabras a través del tiempo y de las diferentes narrativas que derivan de esas apropiaciones, muchas de ellas relacionadas con la crónica del colonialismo.

#### **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 un jardín zen, una bandeja de arena en la que garabatear y borrar fácilmente, por lo que se puede repetir la acción tantas veces como se desee. Se trata de un ejercicio que facilita la experimentación con la grafomotricidad y la pre-escritura, incluso antes de que tu(s) peque(s) sepa(n) escribir. Este tipo de material busca trabajar la memoria sensorial de los movimientos de nuestras manos. Al añadir el elemento de las piedras y el paisaje, sumamos un grado de complejidad, un componente natural que enriquece la actividad y crea un espacio imaginario para explorar con los dedos. Según la edad de tu(s) peque(s) también puedes probar a mostrarle(s) formas o dibujos (espirales, zigzag, ondas, etc.), o bien letras o sílabas, para que las imiten sobre la arena de la bandeja. Esta opción es más dirigida y renuncia al componente meditativo y libre de la propuesta, pero es igualmente una manera de aprender jugando.

## 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 peque(s), como un paso previo a desarrollar de camino al Museo.

Para ello te invitamos a realizar un recorrido diferente en tu camino al Museo, donde ahondaremos en la dimensión rítmica de la palabra, pero sobre todo en la escucha. **Soy tu eco** es un juego para practicar donde quiera que estés. Se trata de ir relacionando palabras por turnos, de forma que a la palabra que tú propongas, le seguirá otra que tu(s) peque(s) relacione(n). Las reglas para esta dinámica son sencillas: no se pueden repetir palabras ya usadas y debe existir una mínima relación entre la palabra dicha y su precedente. Una posible secuencia de juego sería la siguiente: sol > luz > lámpara > bombilla > noche > luna > lobo, suma y sigue. Déjate sorprender por las relaciones que tu(s) peque(s) establece(n) entre conceptos y disfrute(n) del viaje que este juego de palabras le(s) puede brindar.

También proponemos recitar algunos trabalenguas de camino al Museo. En el fanzine te compartimos uno para que pruebes a decirlo; pero, seguro conoces alguno más para poner a prueba incluso a los mejores oradores. Los trabalenguas siempre nos sacan unas buenas carcajadas y son una manera maravillosa de practicar tu pronunciación, mientras te dispones a jugar con el sentido del lenguaje.

## ¿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 del Museo), 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.

Esta **Onomatopéyica pregunta** te invita a explorar el Museo de forma lúdica a través del lenguaje. Si la obra que ves pudiera describirse con un único sonido, ¿cuál sería?, ¿cómo lo escribirías? Busca salas que contengan obras figurativas y diversidad de formatos y soportes. Prueba a escribir los sonidos que has descubierto y luego a decirlos con tu(s) peque(s) en voz alta como si fuera un poema o canción. Estamos segurxs de que el resultado no distará mucho de algunas de las obras sonoras que tenemos en la Colección como son los poemas fonéticos dadaístas de Kurt Schwitters (***Ursonate, 1922-1932***); los ensayos letristas donde la letra deviene “sonido” y posteriormente “imagen”, de forma que la poesía se vuelve musical y la escritura se convierte en materia (Isidore Isou, ***Traité de Bave et d'Éternité [Tratado de baba y eternidad], 1950-1951***); u otros artistas que años después seguirían jugando con el sonido silábico, la voz y la palabra como medio de expresión.

Otra propuesta interesante, pero tal vez más compleja, es la realización de un **Micropoema** con tu(s) peque(s). Las obras serán fuente de inspiración y materia prima para componer. Partiendo de la observación, el micropoema puede formarse con un par de palabras, una frase corta o una pequeña rima. Recuerda que se trata de un juego, por lo que puede ser lo que tú quieras, puede incluso no tener ningún sentido. Prueba a tomar varias palabras que vengan a tu mente desde la observación de las obras y tu entorno, o de lo que sientes en ese momento. Palabras que te suenen bonito, que te gusten y que veas reflejadas en la sala en la que te encuentres. Prueba por ejemplo a asignar una palabra a cada obra, como si se tratara de fichas de un poemario magnético. Luego juega a unir esas palabras en una frase

y a recitarlas con una buena entonación. En el fanzine te hemos dejado un ejemplo inspirado en la escultura monumental de Roy Lichtenstein ***Brushstroke [Pincelada, 1996]***, que puedes visitar en el Patio Nouvel, obra que siempre inspira juego y asombro. Recomendamos que tengas a mano algo donde anotar o grabar las frases que resulten de tu incursión poética. Te aseguramos que en el proceso te sorprenderá tu genio poético y el de tu(s) peque(s).

El juego **Y..., ¿si tu cuerpo se convierte en palabra?** te invita a pasar a una dimensión más física de lo verbal, donde el gesto y la expresión corporal tienen el protagonismo. Busca una sala en la que se aborden prácticas como la performance o donde el cuerpo sea objeto de reflexión o medio de expresión; esto es más propio de periodos más contemporáneos de la Colección. Observa con tu(s) peque(s) la obra e intenta imaginar: ¿qué estaba diciendo ese cuerpo?, ¿cómo se movía?, ¿qué te transmite? Intenta luego describir la obra con una única palabra. A continuación, piensa: ¿cómo puedes escribir con el cuerpo esa palabra?, ¿cómo la expresa el movimiento? Si tu(s) peque(s) es(son) muy peque(s), puede tratarse de un simple ejercicio de imitación o de crear letras con el cuerpo. Lo importante es hacer el ejercicio de asociación entre una palabra y las obras que ves, para luego hacer pasar dicha palabra por el cuerpo o bien traducirla a un movimiento corporal.

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 *savios*, 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.

**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 al juego **Cuentacuentos ajardinado**. Desde siempre, contarnos historias unxs a otrxs ha supuesto una forma de transmisión de saberes, memorias, enseñanzas, ideas, sueños, etc. Narrar cuentos es, así, un acto ancestral. La dimensión oral de la palabra es crucial en la construcción cultural de las sociedades, y su valor es tan importante como lo es el de la palabra escrita. Leer cuentos a nuestrxs peques es una de esas actividades que hacemos a menudo; sin embargo, pocas veces nos abrimos a la posibilidad de contar otros cuentos, como relatos familiares o de nuestro pasado y nuevos cuentos narrados de forma espontánea o de memoria. Aquí, te animamos a ello; relájate en este jardín, evoca esas historias que residen en tu cabeza y explora tus dotes de cuenterx.

Una variante de esta propuesta es la siguiente: en este jardín encontramos diferentes obras escultóricas, cada una de

ellas con pequeñas historias curiosas que tal vez no sabes y que te compartimos a continuación... ¿Qué tal si intentas tejer un cuento con todas ellas, meterle un poco de fantasía y llevar a tu(s) peque(s) por un viaje de escultóricas narraciones?

**Carmen (1974):** Alexander Calder es el autor de esta bailarina monumental, una de las primeras en llegar al Jardín en 1992. A *Carmen* le gusta cambiar de vestido con el viento, pero siempre tiene los pies firmes sobre la tierra. Esta escultura encierra en su corazón el secreto del juego y la alegría; por ello, se encuentra en el centro del Jardín, dando la bienvenida a todas las infancias y familias que nos visitan.

**Oiseau lunaire [Pájaro Lunar, 1966]:** este ser casi mitológico es una creación onírica de Joan Miró. Salió de sus sueños y de la idea de crear un ser cósmico, pesado como una roca metamórfica pero que vive en el cielo y que por tanto debemos imaginar ligero. Para Miró, este pájaro —como todas las aves—, revela la conexión entre los mundos terrestre y celeste. El pájaro lunar es un monstruo de la noche, del cielo y de la tierra, tal vez un guardián o simplemente un personaje extraño, híbrido y misterioso, cuyos poderes aún debemos descubrir.

**Toki Egin (Homenaje a San Juan de la Cruz) (1989-1990):** en euskera significa “hacer sitio”. Eduardo Chillida escribió alguna vez que el espacio sería anónimo mientras no se limite y, por ello, decidió que quería encerrar el espacio con sus obras. En este caso, el artista homenajeó a San Juan de la Cruz, para lo cual tomó dos pesadas cruces latinas de acero y las curvó en un abrazo que parece desafiar las leyes de la gravedad, configurando un espacio que habla sobre lo sagrado. Tótem, portal o habitación, *Toki Egin* es, en todo caso, un lugar místico que puede inspirar tu imaginación.



***Dhaka Pavilion [Pabellón Daka, 2008]:*** originalmente ideada para una finca por Dan Graham, este Pabellón vivió sus primeros años en el campo, rodeado de encinas y vacas. Una parra creció en la celosía de madera de la obra y se entrelazó con esta escultura en un abrazo perseguido por el artista, quien ha concebido sus esculturas para que, de diversas formas, se fundan con el espacio a la vez que lo transforman. Pocos humanos se vieron reflejados en sus espejos durante esos años, solo el sol, las nubes y los árboles. Una vez instalado en el Jardín del Museo, poco a poco comienza a estar rodeado de nuevo por plantas y hierbas, por reflejos de personas que como tú y como yo transitamos a su alrededor.

***Pozo V (III) (2011):*** ha sido la última escultura en llegar al Jardín. Los pozos de Cristina Iglesias son piezas que sorprenden. De lejos creemos estar viendo un cubo cualquiera, gris, plano y casi inadvertido. Pero, cuando te acercas, te encuentras una especie de grieta que se abre hacia el centro de la tierra y por la cual fluye entre nervaduras casi vegetales un manantial de agua. El pozo, con el sonido del agua como protagonista, está pensado para crear lugares de silencio y escucha.

### **Edificio Sabatini, Ascensores de Cristal, Claustro y Escaleras:**

sube por los ascensores de cristal del Edificio Sabatini hasta la Planta 4, solo por el placer de contemplar la ciudad desde ahí arriba. ¡No te bajes aún! Desciende a la Planta 2, aquí te invitamos a darte un paseo por el claustro: podrás apreciar la imponente arquitectura del edificio, sus galerías abovedadas, la entrada de la luz por las ventanas, las vistas al Jardín. Encontrarás bancos y pequeños espacios en los cuales descansar si te apetece. Cuando estés listx, busca las escaleras (están cerca de los ascensores) y vuelve a bajar a la Planta 1.

Las escaleras son un espacio que muy pocas veces visitamos, pero que nos encanta por sus posibilidades de juego. Son unas escaleras muy particulares, pues tienen unos escalones muy bajos, para que pudieran subir las camillas empujadas por los caballos del antiguo Hospital General de Madrid.

Y ¿qué hacer durante este recorrido? A menos que estés enfrascadx en una amena conversación con tu(s) peque(s), se nos ocurren un par de ideas para que este paseo por el Museo tenga un fuerte componente lúdico mientras sigues explorando el sentido del lenguaje: **Palabra activa** consiste en darle a las palabras el poder de hacernos actuar de una forma u otra. Si estás con más personas, propón que cada una escoja una palabra clave, la diga en alto y decida qué acción le corresponde. Así, por ejemplo, “estrella” puede ser la clave para extender los brazos todo lo posible y caminar con ellos de esa manera, o “escultura” puede sugerir la acción de caminar muy muy lentamente. No hay reglas, cualquiera puede usar las palabras para activarnos, en el momento que quiera. Prueba a recorrer el Museo atendiendo a las órdenes de las palabras; ¡esperamos que logres llegar a tu destino!

Otra opción es hacer el recorrido jugando mientras caminamos. Con **Palabras canción**, traemos al presente un juego tradicional que es en parte una conversación y un ejercicio de memoria: ¿Qué canción conoces que contenga la palabra... “sol”, “caracol”, “corazón”? Atrévete a cantar tú mismx y acompaña este paseo con esas melodías y letras que siempre han estado en tu repertorio.

pp. 5, 6 y 7

## Juego libre y creativo



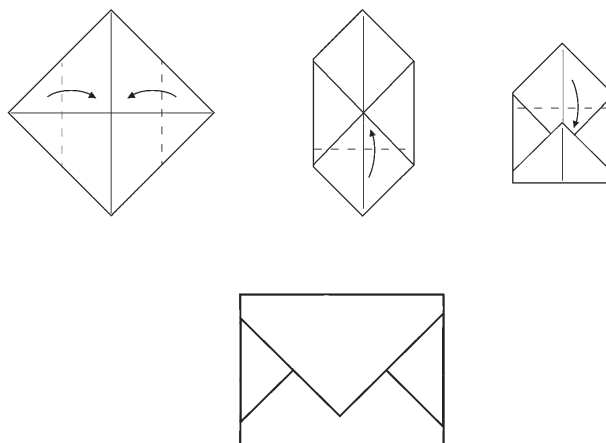
Si tu(s) peque(s) se ha(n) identificado con este icono es un buen momento para hacer con las manos y dar autonomía. Las siguientes páginas (5, 6 y 7) están realmente dedicadas al juego libre y autónomo.

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): **Tus palabras.**

En la página 6 encontrarás un **Laberinto**, una mezcla de acertijo espacial y el trazado de una línea o camino. Ambas acciones tienen importantes relaciones con la construcción del lenguaje y el desarrollo de la escritura. Si tu(s) peque(s) es(son) lo suficientemente mayor(es) y le(s) gusta la escritura, ¿qué tal si le(s) propones que, en lugar de señalar el camino del laberinto con una línea, escriba(n) un mensaje que lleve hacia la salida?

La página 7 cierra este fanzine con la dinámica **Arte postal. Crea y envía tu obra a una persona afortunada.** El arte postal es un tipo de formato artístico muy extendido, que tuvo particular importancia en las décadas de 1960 y 1970 y que se caracteriza por la construcción de redes de intercambio. En el Museo contamos con una significativa colección de intercambios postales de diversos artistas, como Edgardo Vigo, Isidoro Valcárcel Medina, Ángel de Aquino, Eugenio Dittborn o la colección personal de Ignacio Gómez de Liaño.

Te invitamos a pensar en la palabra más allá de su significado y centrarte en sus cualidades plásticas. En la composición de esta hoja, podemos dibujar con las letras, hacer *collages* con lo que tengamos a mano y jugar con otros elementos, como puede ser la repetición de palabras, la exploración profunda de una única letra en todas sus variaciones posibles, etc. Te recomendamos para esta actividad que lleves contigo materiales para escribir y dibujar, algo de celo, tijeras y alguna revista para hacer recortes. Cuando hayas terminado la composición viene el reto definitivo: introduce tu obra en un sobre y envíalo a un familiar o amigx usando el correo postal. Recuerda poner un sello, un destinatario y tu dirección como remitente, nunca sabes si con ello comienzas tu propia red de intercambios.



**“La mejor enseñanza es la que utiliza la menor cantidad de palabras necesarias para la tarea.”**

**Maria Montessori.**



## 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



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  
NIFO: 828-22-004-9