

# Savia

Mapas para jugar el Museo

8

yo ajeno



## Guía para la activación

Algunas historias, cuentos y mensajes pensados para lxs adultxs

El sentido del yo ajeno 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 *Reflejos* abordamos el sentido del yo ajeno o percepción de lxs demás, aquel que nos permite, además de comprender el lenguaje y los pensamientos de otras personas, percibir el yo de lxs otrxs como entidad ajena a mí mismx.**

Es un sentido complejo y sutil que nos produce una confrontación perceptiva entre el yo y un sujeto externo. Este sentido se cultiva en la vivencia respetuosa y consciente de las relaciones entre lxs adultxs y lxs niñxs. Se construye a partir del conocimiento personal de unx mismx y sus propios límites, para luego saber identificar a quien es diferente a mí. Se consolida en el estar juntxs de manera amplia, consciente y conectada, presencial, no mediada por pantallas o formas virtuales de comunicarse. Se traduce en el reconocer a lxs demás en su unicidad y verdad y en el respeto de la diferencia.

El yo ajeno es, pues, un sentido de ida y vuelta que implica un adentro y un afuera, un ver a lxs otrxs mientras me siento a mí. “Yo es otro”, decía el poeta Rimbaud, porque no hay posibilidad de acceder a unx mismx si no es pasando por quien es diferente a mí. El espejo del otro nos acoge y nos da un significado, nos devuelve una imagen de nosotrxs mismxs. Un papel crucial en la formación del yo. De ahí que juguemos con la idea del reflejo como propuesta base para generar el juego.

### **Una obra en la portada: Ángeles Santos, *Un mundo*, 1929**

Este enorme lienzo es uno de los más queridos y visitados en el Museo; una enigmática obra que causó verdadera impresión en los círculos intelectuales del momento, pues su autora era una joven residente en provincias que no había tenido

oportunidad de conocer los avances de las nuevas corrientes artísticas. Sin embargo, la obra destacó por su modernidad conceptual y estilística, participando del surrealismo y de la poética del realismo mágico. Dicen que Ángeles Santos quiso pintar el mundo entero, todo lo que ella había visto hasta el momento.

### **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 esta ocasión te proponemos realizar **Un mundo. Caja de memorias**, una receta-acción continua en el tiempo, cargada de significado y magia. Se trata de una forma poderosa y sencilla de potenciar nuestros vínculos familiares, de reconocernos unxs a otrxs y de darnos un lugar como individuos completos e interdependientes. Es indudable que a nuestras criaturas les fascina mirar fotos suyas o escuchar historias de cuando eran pequeñas. Imagínate si esas historias o esos recuerdos fueron elegidos y guardados por ellas mismas, y qué mejor que guardarlos junto a nuestras propias memorias. Esta propuesta es una manera de colocarnos de igual a igual con lxs peques, de determinar qué compartimos y qué espejo somos para ellxs. Acompaña a tu(s) peque(s) para que elija(n) guardar recuerdos que no sean superficiales, sino que estén cargados de amor, viajes, aventuras, logros, cambios positivos, acciones cotidianas saludables, etc. La memoria y los recuerdos, que en muchos casos son construcciones de relatos, desempeñan un rol esencial en la manera en que interpretamos el mundo, en cómo organizamos nuestras experiencias y expectativas, y son un elemento clave en la salud mental que tendremos de adultxs. Esta receta que nos acompaña en el tiempo es una forma también de sacarnos radiografías temporales y revisar qué recuerdos van dejando semilla en nuestras conciencias.

## 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 jugar con el espacio público y el *Street Art* (arte callejero), que también contribuye a la formación del yo. El espacio público es mucho más que un lugar de tránsito, es donde se defienden nuestros derechos, generamos valores y, sobre todo, donde nos encontramos, nos relacionamos y creamos imaginarios colectivos. El arte callejero es ideal para ahondar en esta idea. Desde la explosión del graffiti en el Nueva York de la década de 1970, donde las firmas (“tags”) de cientos de jóvenes reclamaban la ciudad y la hacían simbólicamente suya, hasta los grandes murales e instalaciones que transforman creativamente el entorno urbano, este tipo de prácticas artísticas se rebelan contra la norma de un espacio público neutro, aséptico, anónimo y ordenado, y nos recuerdan que la ciudad es un espacio vivo, lleno de personas e ideas, un lugar en el que se debaten las identidades y los conflictos.

Nuestra propuesta aquí es que identifiques con tu(s) peque(s) las manifestaciones artísticas que puedas encontrar cuando vayas al Museo. Habla sobre ellas y permite que el recorrido se llene de nuevos referentes, identificando otras formas de ser ciudadanx y de expresarse. El juego de encontrar algo es siempre divertido y hará que en el tránsito por el espacio público aprecies detalles que de otra manera podrían pasar inadvertidos. Intenta buscar con tu(s) peque(s) puntos de conexión personal con lo que ven, ¿qué le(s) gusta?, ¿qué le(s) hace reír?, ¿qué le(s) incentiva a pensar? Si tú pudieras decir algo a toda la ciudad, ¿qué escribirías/pintarías en la pared?

Observa con detenimiento, pues igual te sorprendes de la gran variedad y riqueza de expresiones artísticas callejeras que puedes encontrar por Madrid: circo, música, danza, parkour y también grandes referentes mundiales del *Street Art* que nos han dejado murales a pie de calle o pequeños guiños pintados en esquinas insospechadas. Solo hace falta dar un paseo por nuestro vecino barrio de Lavapiés donde iniciativas como el festival C.A.L.L.E. o la galería de murales de la Tabacalera inundan paredes, portales y esquinas con pintura, *stencils*, carteles y todo tipo de instalaciones, y nos ofrecen un recorrido lleno de imágenes para disfrutar.

## ¿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 que esta propuesta sea respetuosa con 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.

Respondiendo al sentido con el que estamos jugando te proponemos dos dinámicas en las que tú como adultx tendrás el protagonismo: serás el motor catalizador de las acciones que luego tu(s) peque(s) realice(n). Al fin y al cabo, tú eres por excelencia ese yo ajeno en el que nuestrxs peques primero se reconocen y a partir del cual comienzan a formar su propio yo. Estos juegos son un espejo, tú activas el movimiento y tu(s) peque(s), tu reflejo.

En **Me pido ser...** jugamos a conectar con nuestro interior y elegimos, en silencio, ser algo que observamos en las obras y que llame nuestra atención: personajes, objetos, colores... y tu(s) peque(s) deberá(n) adivinarlo. Para ello, te puede(n) hacer todas las preguntas que quiera(n) aunque tú solo puedes responder sí o no. De este diálogo, entre risas y pistas, tu(s) peque(s) te escucha(n), te mira(n), se aproxima(n) más a tu ser auténtico y descubre(n) qué elementos eliges ser. Después, puedes intercambiar de roles las veces que quieras. Otro juego similar puede ser encontrar en una obra algo que lleves en tu bolso, mochila, cartera o bolsillos. Esos lugares llenos de nuestras cosas necesarias y a veces inexplicables, pero al fin y al cabo propias.

La dinámica **Cadáver exquisito** es nuestra propia versión del popular juego del mismo nombre, cuyos orígenes se remontan a 1925 dentro del movimiento surrealista. Nace entre literatos y poetas, aunque luego se extiende a las artes visuales. El Museo cuenta con una importante colección de obras surrealistas, entre las que podemos encontrar la obra **Cadavre exquis [Cadáver exquisito, ca. 1932]**, una creación colectiva de Salvador Dalí, André Breton, Gala (Elena Ivanovna

Diakonova) y Valentine Hugo. Con ello en mente te proponemos hacer un recorrido por una o varias salas vecinas mientras construyes una historia. Comienzas en una obra y saltas a otra, dejándote llevar de forma automática, e hilando entre una y otra un cuento. No hace falta pararse a pensarlo demasiado, pues un cadáver exquisito surge en gran medida del inconsciente (como buena práctica surrealista que se respete). Usa los personajes, paisajes, objetos, gestos u otros elementos que se presenten en las obras para ir generando esa voz narradora para tu(s) peque(s). La historia no tiene por qué tener un sentido y una estructura clara; cuanto más improvisada y espontánea, más divertido el ejercicio será. Ambas propuestas pueden realizarse en cualquier sala y con cualquier tipo de obras, tal vez mejor si es una sala o tema que sea de tu interés, que te apetece personalmente conocer o visitar.

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 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 *savíos*, es decir, los lugares más “jugables del Museo”. Para el sentido del yo ajeno hemos pensado en algunos lugares 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, verás unos largos pasillos o galerías abovedadas por los que entra la luz del sol y en los que el juego y la expresión plena y libre de lxs peques tiene cabida. Son lugares vacíos que se usan solo para el tránsito aunque también albergan obras escultóricas como *I Saw It in Bologna [Lo vi en Bolonia, 1991]* de Juan Muñoz en la Planta 1. Si subes a la Planta 2, donde está *Indestructible Object [Objeto indestructible, 1923-1932/1982]* de Man Ray, podrás sentirte más cómodx en términos de circulación y espacio.

Aquí te proponemos el juego **Me asombras**, una actividad que busca experimentar con la luz y la sombra. Si hace un día soleado, verás como el sol baña y destaca con especial belleza la arquitectura del edificio. El juego con la luz es siempre asombroso e inspira fantasía por su naturaleza huidiza y abstracta. Puedes probar a hacer teatro de sombras con las manos, atrapar la sombra de otra persona, o jugar con el tamaño de tu sombra (¿puedes ser más altx que yo?). También puedes proyectar sombras con objetos que tengas a mano e inventar historias; incluso, si llevas contigo algún material luminiscente o

un prisma, puedes probar a crear un arcoíris o bien generar sombras de colores con algún material de color traslúcido como el papel celofán o láminas de plástico. ¿Qué más juegos con luz se te ocurren? El juego con las sombras no impone significados, por el contrario, nos deja libres a la interpretación.

**Espejito, espejito** es una actividad sencilla y placentera que, como tal vez intuyas, consiste en imitar los movimientos de otra persona. Ponte frente a tu(s) peque(s) y deja que la dinámica fluya. No es necesario definir quién imita a quién, de hecho, lo interesante es ver desde la quietud cómo se construye el reflejo de la otra persona. Empieza por algo muy sutil: ponte a su altura, de forma que las caras se encuentren y experimenta verte a los ojos dilatadamente, a hacer pequeños y suaves gestos; luego puedes ir intensificando la expresión haciendo caras y muecas o, por el contrario, quedarte con la expresión más seria posible. Deja que tu(s) peque(s) te imite(n), y anímate también a imitarle(s). El juego puede evolucionar y que el cuerpo entre en acción. ¿Tu(s) peque(s) se mueve(n) como tú o tú te mueves como tu(s) peque(s)?





**Jardín de Sabatini:** situado en el corazón del Edificio Sabatini, es un lugar donde la naturaleza está cada día más presente, lo que hace que sea un espacio *sav(b)io y vivo*, es decir, seguro para las infancias. Aquí encontramos obras que, por su tamaño, movimiento y más características, dialogan con lxs peques. Entre ellas encontrarás una obra que nos vincula directamente con la idea del *re lejo*: **Dhaka Pavilion [Pabellón Daca, 2008]**, de Dan Graham. Esta escultura es un juego de espejos y visiones que nos devuelve los reflejos y transparencias de aquello que incide sobre sus superficies. Por ello, es el escenario perfecto para el juego espontáneo, que se transforma con el color de los objetos y el encuentro con diferentes reflejos.

**Un paseo hacia atrás** es una propuesta que busca despertar la confianza, el reconocimiento, el compartir respetuoso, auténtico y afectivo entre adultxs y peques. Consiste en tomarnos de las dos manos y dejarnos guiar por lxs peques caminando de espaldas. Este juego lo podemos hacer intercambiando roles durante el recorrido, de forma que demos un paseo por todo el jardín de forma segura. Un juego donde la mirada de ida y vuelta nos guía.

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 la(s) peque(s) pueda(n) hacer en ella lo que más quiera(n): **Soy porque somos.**

En la página 6 encontramos el juego **¿Me dibujas un retrato?** A través de una detenida observación y su propia interpretación, te proponemos que tu(s) peque(s) te haga(n) un retrato. Si llevas folios en blanco, puedes hacer más de uno. También puedes dibujar otras cosas como tus manos, tu sombra, tu figura o tu rostro.

En la página 7 te proponemos un juego para conectar estrellas, astros y soles, **Astros. Nuevas constelaciones**, con el que podrás imaginar el cielo e inventar nuevas constelaciones. La página se plantea como un cielo por descubrir a la espera que de las pequeñas manos de tu(s) peque(s) surjan animales, símbolos, seres o ideas. Manos que nos abran nuevos horizontes. Si utilizamos muchos colores nuestro cielo se

verá mucho más atractivo. Las estrellas y el universo nos han fascinado desde siempre y en ellas hemos reflejado nuestros mapas, nuestros estados de ánimo, el paso del tiempo, las épocas de siembra y cosecha, las mareas y los vientos. El cielo, o lo que sería nuestra percepción de este, es un reflejo donde hemos escrito nuestra historia como humanidad, de donde venimos e incluso la razón de nuestra existencia. Por eso, para terminar te proponemos un juego que nos permite conectar con el más antiguo y profundo espejo en el que nos hemos encontrado.

La Colección del Museo puede ser una perfecta inspiración para esta actividad. ¿Sabías, por ejemplo, que Joan Miró pintó cientos de estrellas en sus cuadros, al igual que perros, caracoles y muchos, muchísimos pájaros? Si ves sus obras igual no los reconoces a primera vista pero, tal y como propone esta actividad, es en la abstracción de puntos y líneas donde nos hablan las estrellas.

**“Hubo un tiempo en que las infancias  
tenían tiempo.”**

**Acción poética.**



## 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  
NIFO: 828-22-004-9