TOCAR PARA VER

En esta propuesta te invitamos a usar
los 5 relieves de exploración táctil
que están en las salas del museo,
junto a los 5 cuadros que representan.
En este recorrido podemos usar
otros sentidos diferentes al de la vista.
Si todos veis bien,
proponemos que alguna persona
lleve puesto un antifaz.

Instrucciones para la exploración del relieve

Al llegar a cada relieve, notarás unos círculos en el suelo.
Son **marcas tacto-visuales** para que sientas con los pies
el espacio disponible junto a la obra.

- Acompaña a la persona con discapacidad visual

o con el antifaz puesto hacia el relieve.

- Guía sus manos hacia el relieve.
- La persona debe explorar el relieve en silencio.

Guía de audio y exploración táctil

A continuación, escucha la audiodescripción.
Puedes acceder al audio de Spotify
escaneando con un móvil el código QR de NaviLens. (poner Qr aquí).
El participante explora el relieve
y escucha el audio.
Sigue las instrucciones de exploración.
Al terminar, preguntadle:
¿Te ha resultado más fácil identificar los objetos
con las instrucciones del audio?

1. Díptico de la anunciación

Autor: Jan van Eyck

Busca en el cuadro:

Pregunta a la persona con discapacidad visual
o a quién lleva el antifaz dónde hay:

- un libro
- dos estatuas sobre peanas
- un pájaro

Preguntas para el grupo

Responded a estas preguntas entre todos:

- ¿De qué trata esta pintura?
- ¿Qué partes del cuadro representan una escultura?
- ¿Cómo creéis que es el mármol?
  Pensad en su temperatura, textura y color.
- ¿Cómo se diferencia el espejo?
- ¿Por qué creéis
  que están hablando las dos figuras?
  Representad la postura de las figuras
  con vuestro propio cuerpo.
- ¿A qué os recuerda la imagen de la paloma al tocarla?
- ¿Qué creéis que significa la paloma?
- ¿Qué libro imagináis que lee?
- ¿Qué sentimientos os transmite esta obra?

Durante la visita

Somos los personajes del cuadro

Fíjate en las personas que caminan por el museo.

¿Se parecen a los personajes del cuadro?

Mira si tienen la misma postura o actitud.

Elige un personaje del cuadro.

Ponte delante del cuadro.

Imita la postura del personaje.

Pide a un compañero

que te haga una foto con el móvil mientras posas.

Cambiad para que todos tengan su foto.

Después de la visita

Juntad todas las fotos que habéis hecho en el museo.

Recortad vuestras figuras

y pegadlas sobre una cartulina grande

haciendo un collage.

Dibujad un paisaje al fondo

y cread vuestra propia versión del cuadro.

2. La sala del concejo del Ayuntamiento de Ámsterdam

Autor: Pieter de Hooch

Preguntad a vuestro compañero

si puede localizar estos tres elementos mediante el tacto

y con estas pistas:

El perro

- Búscalo en la parte de abajo de la pintura.

La pareja

- Están abajo, a la izquierda.
- Van de la mano. Él está hablando y ella le escucha.
- El hombre señala algo encima de la chimenea.
- ¿De qué crees que está hablando?

La niña

- Está cerca del perro,
  un poco más arriba y hacia la izquierda.
- Es una niña pequeña que está situada frente a nosotros.
- ¿A quién crees que está mirando la niña?

Preguntas para el grupo

Observad el cuadro y dialogad sobre estas ideas:
¿De qué trata esta obra?
¿Por qué hay una cortina tan grande en la escena?
¿Por qué las líneas del suelo
parecen hacerse más pequeñas
al acercarse a la chimenea?
¿Por qué los personajes
que están más cerca de nosotros
son más grandes que los demás?
¿Por dónde entra la luz a la habitación?

3. El espejo de vestir o psiqué

Autor: Berthe Morisot
Preguntad a vuestro compañero
si puede localizar estos tres elementos mediante el tacto:

- una zapatilla
- un sofá
- un espejo psiqué

Un espejo psiqué es un espejo de cuerpo entero.

Preguntas para el grupo

¿Cuántas texturas puedes identificar en el cuadro?

¿La textura de las cortinas

es igual que la textura de la alfombra?

¿Cómo se representa la ventana en el relieve?

¿Qué lleva la mujer en el cuello?

¿Qué está haciendo la mujer?

Imaginad que habla con vosotros,

¿qué os diría?

Inventad una historia respondiendo a estas preguntas:

¿Qué ha hecho esa tarde en Le Bon Marche,

los primeros grandes almacenes de París?

¿De dónde es el vestido?

¿Dónde va esta noche?

4. Les vessenot en Auvers

Autor: Vincent van Gogh

Preguntad a vuestro compañero

si puede localizar estos tres elementos mediante el tacto:

- un árbol grande
- una fila de casas con tejados
- un arroyo junto a un árbol

La pincelada de Van Gogh

¿Cuántas sensaciones diferentes

notáis al tocar la superficie?

Por ejemplo, zonas lisas, rugosas o con bultos.

Tocad la parte del arroyo. ¿Qué textura tiene?

¿Cómo es la textura de lo cercano?

¿Cómo es la textura de lo lejano?

¿Qué texturas tienen las casas al tocarlas?

¿Qué colores destacan más en el cuadro?

¿Qué color casi no aparece?

¿Por qué usará el artista esos colores?

¿Y por qué pondrá el artista tanta pintura?

Persona del cuadro

Encuentra a la única persona del cuadro.

¿Es grande o pequeña?

¿Qué creéis que está haciendo?

¿Qué sensaciones transmite el relieve

al recorrerlo con vuestras manos?

Por ejemplo, es áspero o es liso

La orquesta de Auvers

Esta dinámica transforma la observación
en una experiencia auditiva grupal y rítmica.

El guía toca el hombro de cada participante.
Al sentir el contacto,
cada persona dice en voz alta el sonido elegido.
Por ejemplo, “pío pío, soy un pajarito”,
“shhhh soy el viento”.
El guía marca un ritmo que se repite con un sonido.
Por ejemplo, dar un chasquido con los dedos o una palmada.
El primer participante empieza a repetir su sonido
siguiendo ese ritmo.
Uno a uno, los demás se van sumando con sus sonidos rítmicos.
Para terminar:
El guía vuelve a tocar el hombro de cada participante.
Al sentir el contacto van guardando silencio,
disfrutando de la calma que transmite la pintura.

Crear el paisaje sonoro

Pensad qué ruidos se escucharían en ese lugar,
por ejemplo, susurros, pasos,
el roce de la ropa.
Grabad vuestras voces
haciendo esos sonidos
para acompañar vuestro collage de fotos.

El mapa de los relieves

Vamos a fabricar nuestra versión del cuadro
que se pueda entender al tocarla.
Usaremos objetos con diferentes texturas,
como esponjas, ramas, lija,
cartulina o goma eva.
Pega cada material en su lugar
sobre una base de cartón.
Cierra los ojos y recorre tu creación con los dedos.
¿Puedes reconocer el paisaje solo con el tacto?

5. El fumador

Autor: Juan Gris

Fecha:1913

Pregunta a tu compañero

si es capaz de localizar estos elementos mediante el tacto:

- un cigarro con humo
- un sombrero de copa
- un cuello de camisa
- un lazo
- una chaqueta

Ideas para hablar

- **El cubismo**

  El cubismo es como un puzle desordenado.

  El artista rompe los objetos

  y los vuelve a montar de forma diferente.

Muchos puntos de vista

- Una persona del grupo se coloca en el centro
  y se queda muy quieta.
- Cuatro compañeros se colocan a su alrededor:
  uno delante, otro detrás y uno a cada lado.
- Cada compañero explora con cuidado
  la cabeza de la persona del centro,
  pero solo por el lado que le ha tocado.
- Por turnos, cada uno explica a los demás qué nota
  y cómo es ese lado.
  Por ejemplo, por aquí solo hay pelo,
  o por aquí noto la punta de la nariz.
- Al terminar, comparad lo que habéis sentido.
  ¿Vuestras descripciones son iguales o diferentes?
- Volved a tocar el cuadro de Juan Gris.
  Ahora ya sabéis que el artista
  pintó a la vez todos esos lados diferentes
  en un solo lugar.

Después de la visita

El cubismo soy yo

Una imagen tiene muchos puntos de vista.
Una persona se puede ver
de formas diferentes al mismo tiempo.
Esta es la idea del cubismo.
Para esta actividad necesitaremos:
una cámara o un móvil,
cartulina, tijeras y pegamento.

Hacemos las fotos

Pedimos a un compañero que nos haga 6 fotos de la cabeza
desde posiciones distintas,
por ejemplo, de frente, de espaldas,
del lado derecho o del lado izquierdo.

Imprimimos las fotos

Recortamos las fotos en trozos de diferentes formas,
por ejemplo, cuadrados, triángulos o tiras.
Juntamos todos los trozos de fotos
y mezclamos sobre la mesa.
Añadimos recortes de palabras de un periódico
que nos gusten y hablen de nosotros.

Creamos el autorretrato

Pegamos distintos trozos de papel en la cartulina
para formar una sola cara.
No busquéis que sea perfecto.
Podéis poner un ojo de lado
y la nariz de frente o arriba.

Observa tu trabajo

Ahora tienes un retrato cubista,
similar a los cuadros del museo.
Podéis hacer una exposición con todos los retratos.

Con la colaboración de:

Iberdrola España Fundación

Diseño:

GRIGRI

Validación:

a más fácil

Asesoría:

Ceapat