



**FESTIVAL TSONAMI**

**LABORATORIO  
CIUDAD DE  
NIÑAS Y NIÑOS**

**APUNTES PARA  
UN PARQUE**

**SEBASTIÁN REY**

REPISA EDICIONES

Of: Mubis

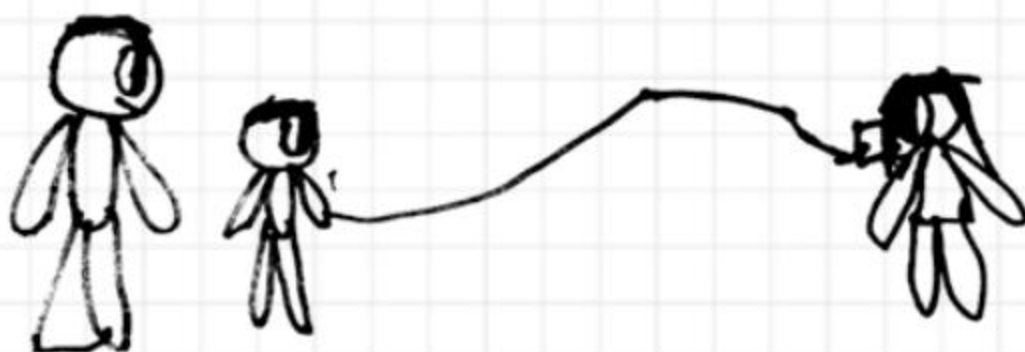


**EL LABORATORIO CIUDAD DE NIÑAS Y NIÑOS propone la creación de espacios grupales de escucha, donde ocurran procesos que nos permitan intercambiar ideas y pareceres con otrxs, enriqueciendo nuestras experiencias y permitiéndonos llegar a resultados que jamás hubiéramos alcanzado individualmente. Estos procesos nos potencian y permiten una sinapsis colectiva en la cual tejemos una red de ideas que excede los límites de nuestra imaginación. Así, creemos que no hay mejor comienzo que el de la escucha.**

En este tipo de laboratorios es fundamental la diversidad de voces y opiniones, así como respetar los deseos de sus participantes y tomar sus propuestas. Proponemos una escucha múltiple alentando y empoderando a las y los participantes, inclusive a quienes son más tímidxs.

La investigación, el juego y la creación son los tres ejes en los cuales organizamos los encuentros. Damos espacio a una programación colectiva donde pueda ser el grupo quien decida el rumbo y lxs coordinadores ayudar en el proceso, sin imponer sus opiniones. Como decía Lao-Tse: "acción sin imposición".

latas de sonido



# EL LABORATORIO EN ENCUENTRO TSONAMI 2019

querida directora del parque,

por favor puede  
poner por lo menos  
algunos de los juegos  
de los dibujos para que  
todos lo pasemos bien

En este caso en particular la propuesta fue generar un espacio de investigación y proyección de nuevos juegos para el Parque Cultural de Valparaíso, poniendo como motor principal del proyecto a sus mayores usuarixs: las niñas y niños.

Influenciadxs por el trabajo de Francesco Tonucci y los consejos de niños propusimos un foro en el cual indagar en las ideas de lxs niñxs acerca de cómo desean que se configure la plaza de juegos, qué carácter les gustaría que tuviera, qué universo imaginativo y cuáles serían sus bordes. Dando lugar a sus opiniones y a sus derechos a ser escuchadxs, acorde a los artículos 12 y 31 de la Convención sobre los derechos del Niño, suscrita por Chile el 26 de Enero de 1990.

Atentxs como equipo al contexto social en el cual desarrollamos el laboratorio y en

concordancia con el espíritu permeable y mutante del mismo decidimos incluir los acontecimientos sociales y políticos que tomaban lugar en la ciudad de Valparaíso, y el país entero.

Así decidimos mediante un diario sonoro dar lugar, en un formato físico, a sus opiniones, miedos y fortalezas, posibilitando elaborar mediante el juego estos nuevos acontecimientos que se imponen en nuestro cotidiano de modo tan rudo.

Por último, en concordancia con lo pactado con el grupo, como equipo coordinador nos comprometimos a hacer llegar estas propuestas a las autoridades del parque así como a proponer una continuidad de este proyecto que permita en el corto plazo construir efectivamente nuevos juegos a partir de las propuestas de las niñas y niños.



¿CUÁL FUE EL PRIMER  
SONIDO QUE ESCUCHASTE  
ESTA MAÑANA?

¿CUÁL ES EL SONIDO  
MÁS FUENTE QUE HAS  
OIDO ÚLTIMAMENTE?




JUGANDO A LA NUEVA  
SILLITA MUSICAL

# HACIA UNA NUEVA SILLITA MUSICAL

Como dijimos antes, el juego es uno de los ejes centrales del taller y dado el clima social general consideramos que teníamos que jugar mucho, muchísimo. Recordamos, luego de uno de los primeros días de taller en la caminata de regreso al hogar, una variante del juego La sillita musical que nos pareció muy adecuada para utilizar en este laboratorio. Esta variante, que aprendimos de Pepa Vivanco, una gran amiga y docente argentina, es muy sencilla y a la vez liberadora.

En el juego tradicional, como ustedes ya saben, se forma una ronda que tiene una silla menos que la cantidad de participantes. Comienza la música: todxs bailan alrededor de la ronda y al detenerse deben sentarse rápidamente. Quien quede de pie, sin silla disponible, pierde y sale del juego. Luego se retira una silla y continúa el juego hasta que haya un solo ganadorx.



**En la nueva versión que proponemos, la victoria o la derrota será colectiva: procedemos como el juego tradicional pero, al detenerse la música, deben sentarse todxs. Naturalmente uno quedará encimadx, arriba de otrx y deberán ayudarse de modo tal que puedan mantenerse con los pies en el aire durante 5 segundos. Quien coordine la actividad fiscalizará amorosamente y, si se cumple el objetivo, continuaremos retirando una silla para aumentar la dificultad y continuar el baile.**

De este modo, en lugar de fomentar y premiar la competencia y separar a quienes fueron más lentos, alentamos la solidaridad, el cuidado mutuo y la autonomía. Compartimos un proceso en el cual ante las dificultades nos ayudamos entre todxs.

En estos tiempos en los hablamos de crear nuevas maneras de vivir creemos que es importante repensar de qué manera vamos a jugar, qué valores transmitimos en los juegos y que diferencias propondremos en relación a aquellos con los que hemos crecido nosotrxs adultxs.

Una vez que incluimos este juego en el laboratorio, el grupo lo pidió como cierre en todos los demás encuentros. Aprovechamos entonces para incluir a las familias que venían a buscarlos y amorosamente participaron tocando los ruedófonos y otros instrumentos de percusión.

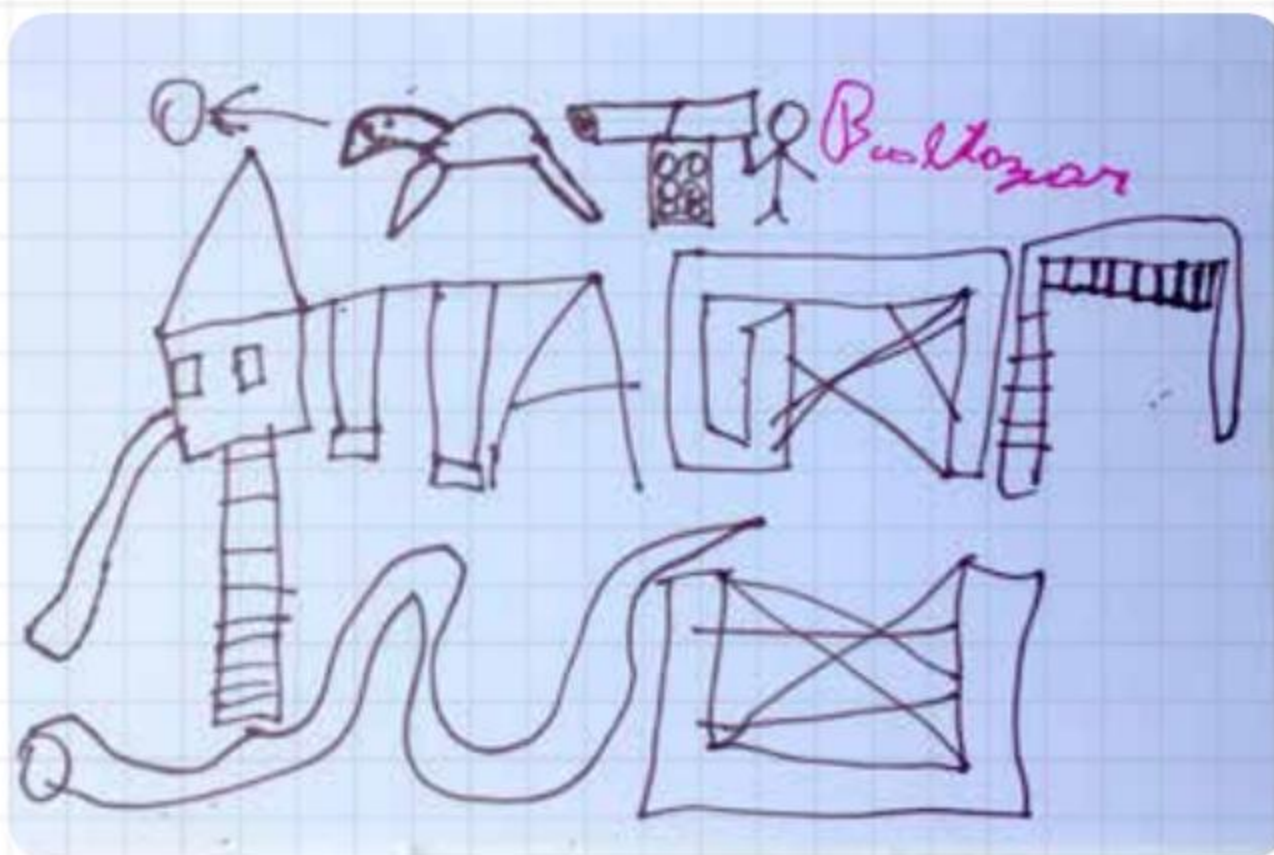
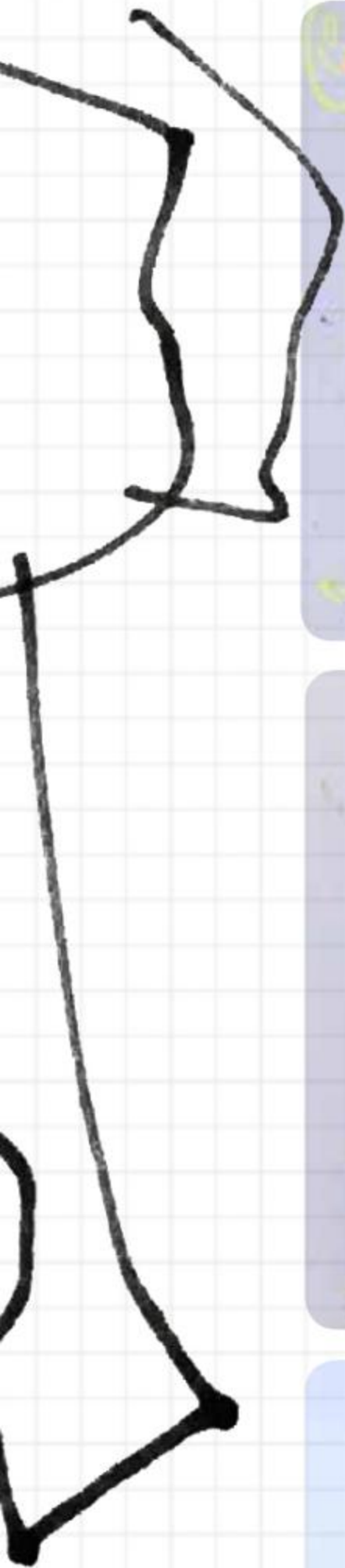


PRÓTESIS  
DE ESCUCHA



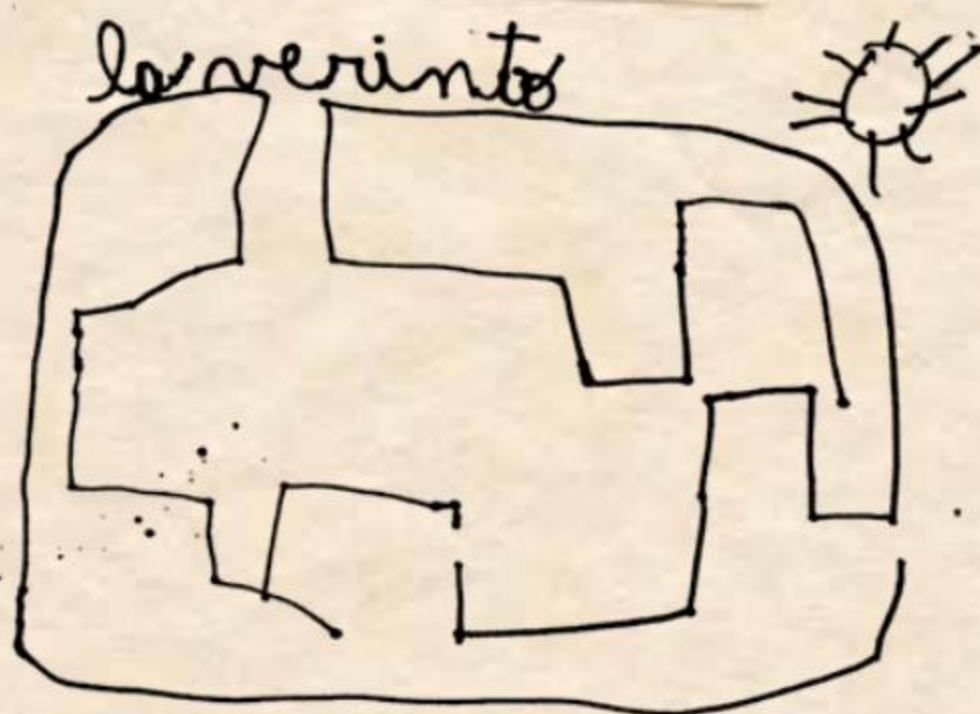
DESCUBRIR  
SONIDOS

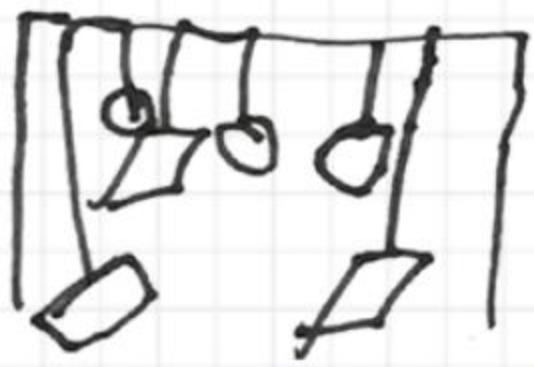




# LOS JUEGOS DEL PARQUE

Olivia, una de las participantes del taller, comentó “Los juegos que había antes en el parque parecían la jaula de un hámster”. Los parques constituyen un interesante ejemplo de cómo los servicios son pensados por lxs adultxs para adultxs y no para niñxs. En general estos espacios son todos iguales, muchas veces cercados y siempre con los mismos juegos. Las instalaciones están pensadas para actividades repetitivas, triviales, como si lxs niñxs se asemejaran más a un hamster que a un explorador.





¡BIENVENIDOS  
LOS CUADROS  
SON OROS!



# MICROCONCIERTOS



7/27

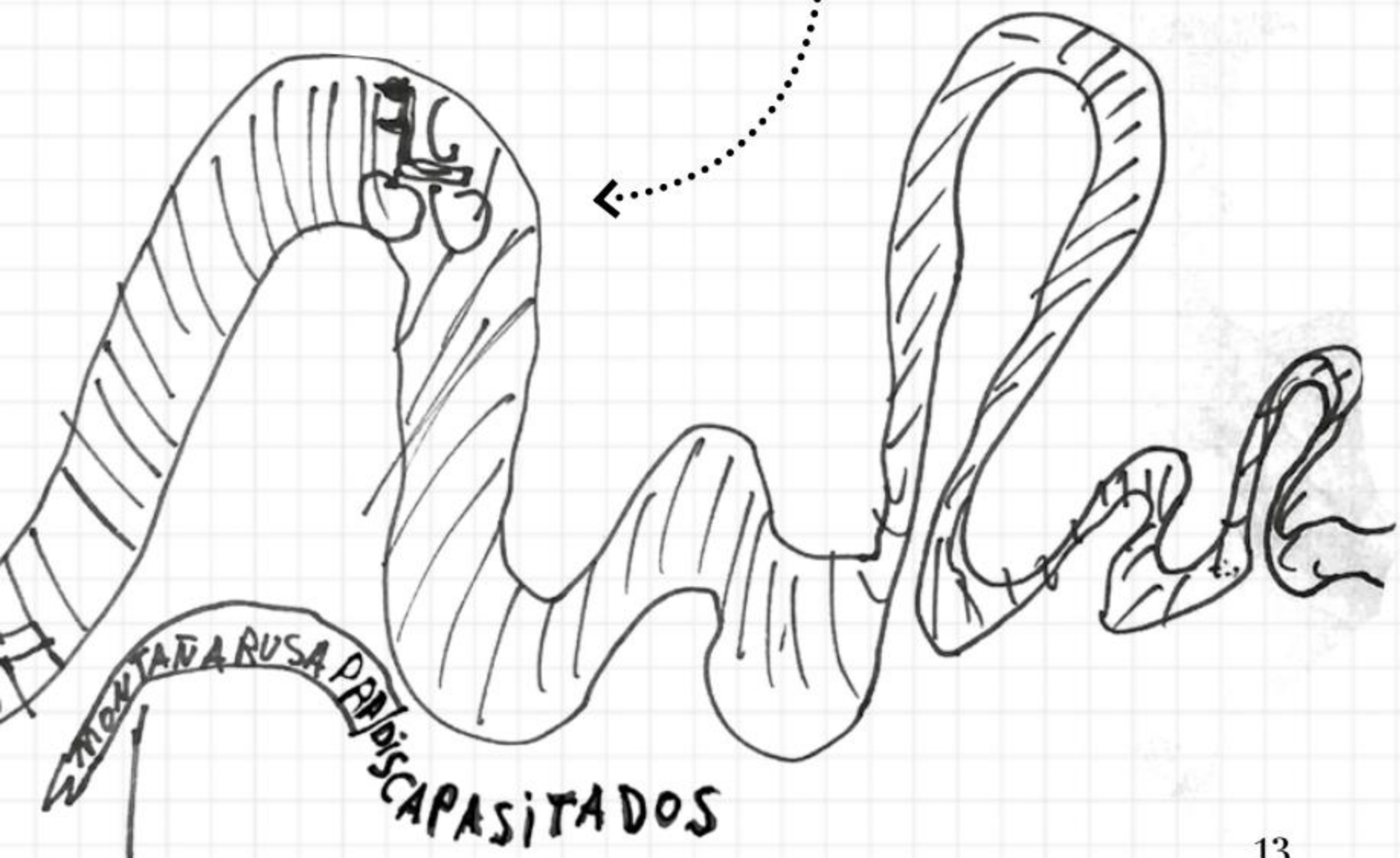
# IDEAS NUEVAS

Edu de 7 años inventó unas latas de sonido que permiten hablar con niños que están en la otra punta del parque.

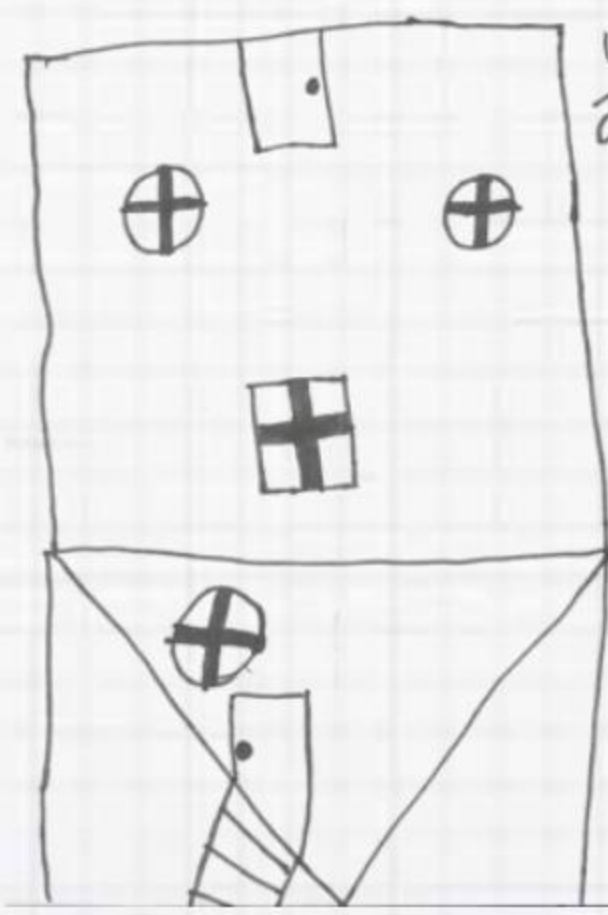
>> Muchos de los juegos incluyeron actividades para bebés, que no suelen ser muy tenidos en cuenta en los parques tradicionales. También juegos que les permitan tener mucha autonomía y quedarse jugando horas como el castillo de almohadas.

Milo de 6 años inventó unas mangueras telepáticas que permiten comunicarse con niños que están en diferentes alturas del parque. Le gustó tanto su dibujo que se lo llevó a su casa.

Maika de 10 años inventó una montaña rusa a la cual pueden subir incluso personas en silla de ruedas, para que nadie se pierda la diversión.



Simona de 8 años inventó una casita al revés que viene con zapatos especiales F. (son zapatos que permiten caminar por el techo con la cabeza colgando).



una casita al revés

viene con zapatos especiales

# SERPENTINA DE AGUA



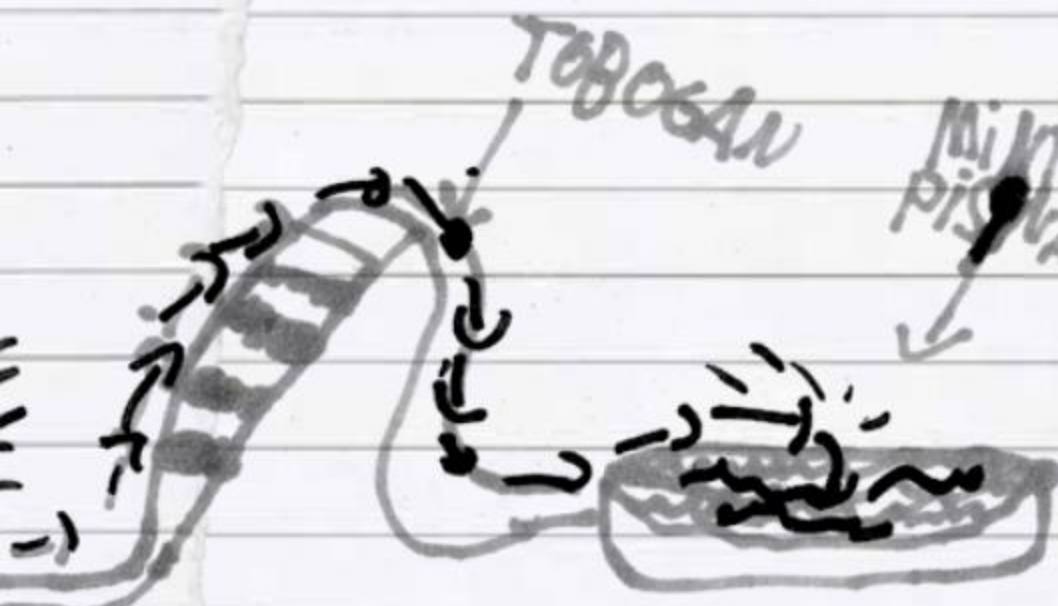
parque cultural  
para niños y animales  
y perros y gatos



pequeño - para niños  
y grandes

→ Baltazar rebautizó el parque, ahora se llamará: "Parque cultural para niños y animales y perros y gatos" y quiere que haya una piscina enorme para chicos y grandes.

DE JUEGOS

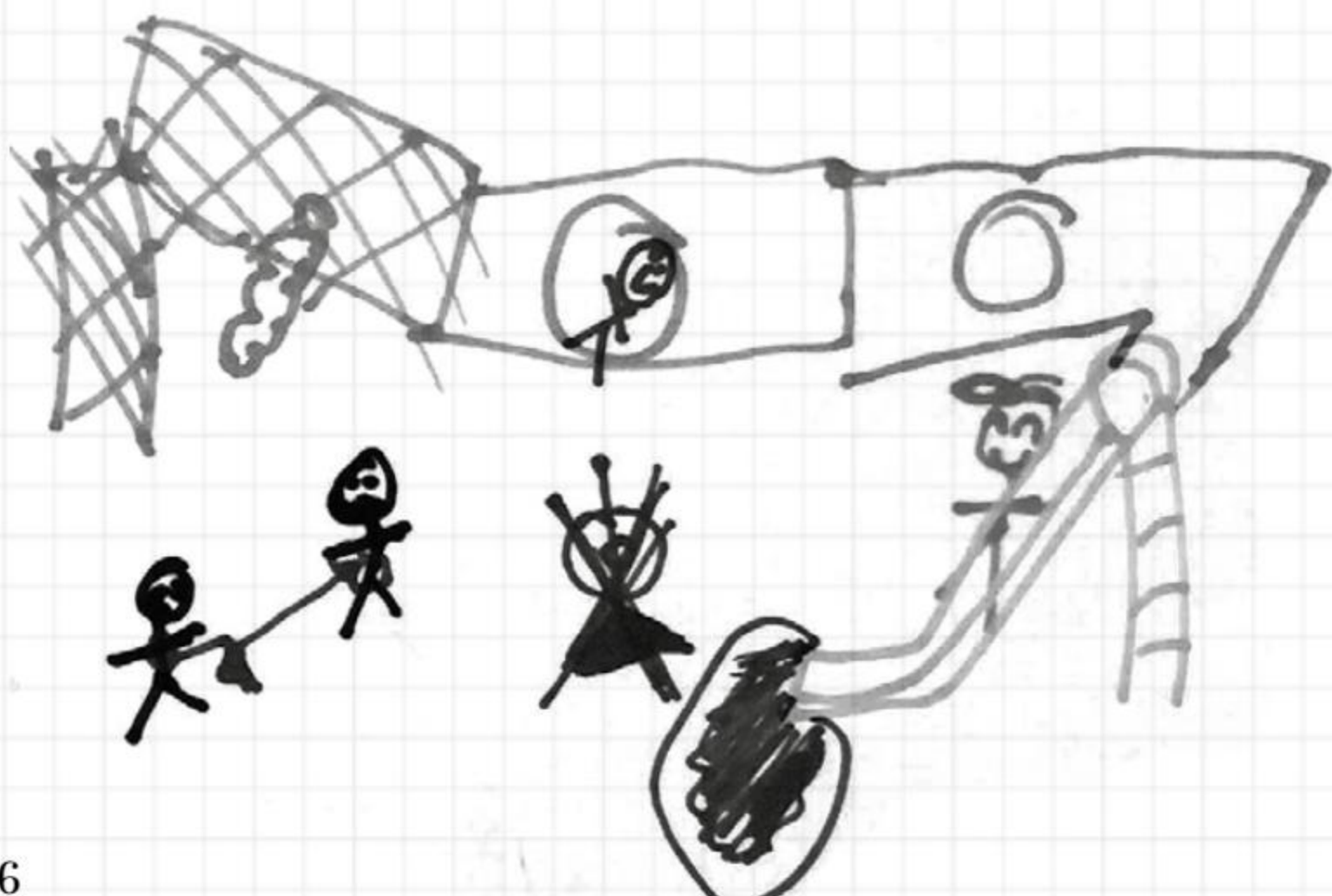


Muchos de los juegos incluyeron el agua como parte fundamental. Toboganes, piscinas, lagunas y ríos.

Y BAJA

## LA ERA DE LA ESCUCHA ESTÁ POR VENIR

En los laboratorios nos valemos de diferentes tecnologías construidas a mano para modificar o hackear nuestros modos de escuchar. Es a partir de estas herramientas que podemos visibilizar algunas cosas en torno a estos procesos invisibles y tan sutiles. A su vez nos muestran que podemos escuchar de mil formas diferentes y que tan solo es cuestión de atender aquello que estamos escuchando.



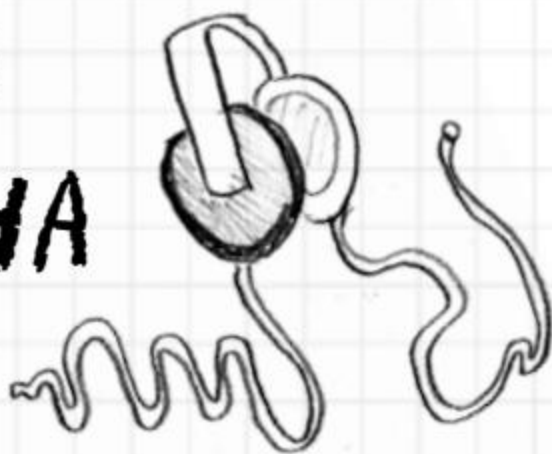




EL RUEDÓFONO ES UN INSTRUMENTO QUE CUALQUIERA PUEDE TOCAR!



# TECNOLOGÍAS DE LA ESCUCHA



## PET

Es un dispositivo construido uniendo un protector auditivo con dos mangueras de nivel. Nos permite ampliar el alcance de nuestra audición y apuntarlo a sonidos microscópicos. Lo usamos también como una máquina de secretos, una radio acústica y como escenario de microconciertos. Es famoso en Valparaíso también por sus propiedades de escáner para reconocer el territorio de la huerta.



## PET MODELO HORMIGA

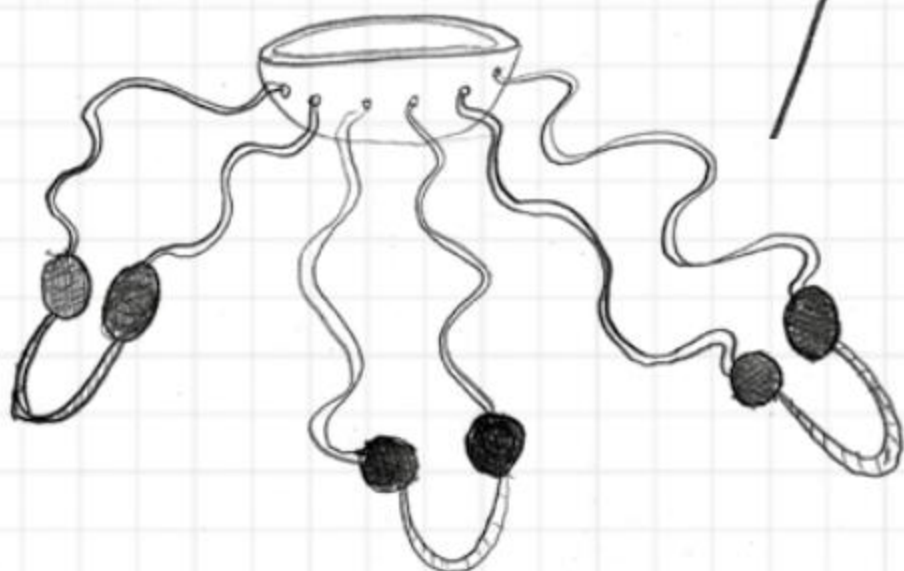


Variante del PET a la cual se le suman antenas (pueden ser con fósforos, amarra cables, etc). Lo usamos para reconocer nuestro entorno como hacen nuestras amigas las hormigas y otros insectos.



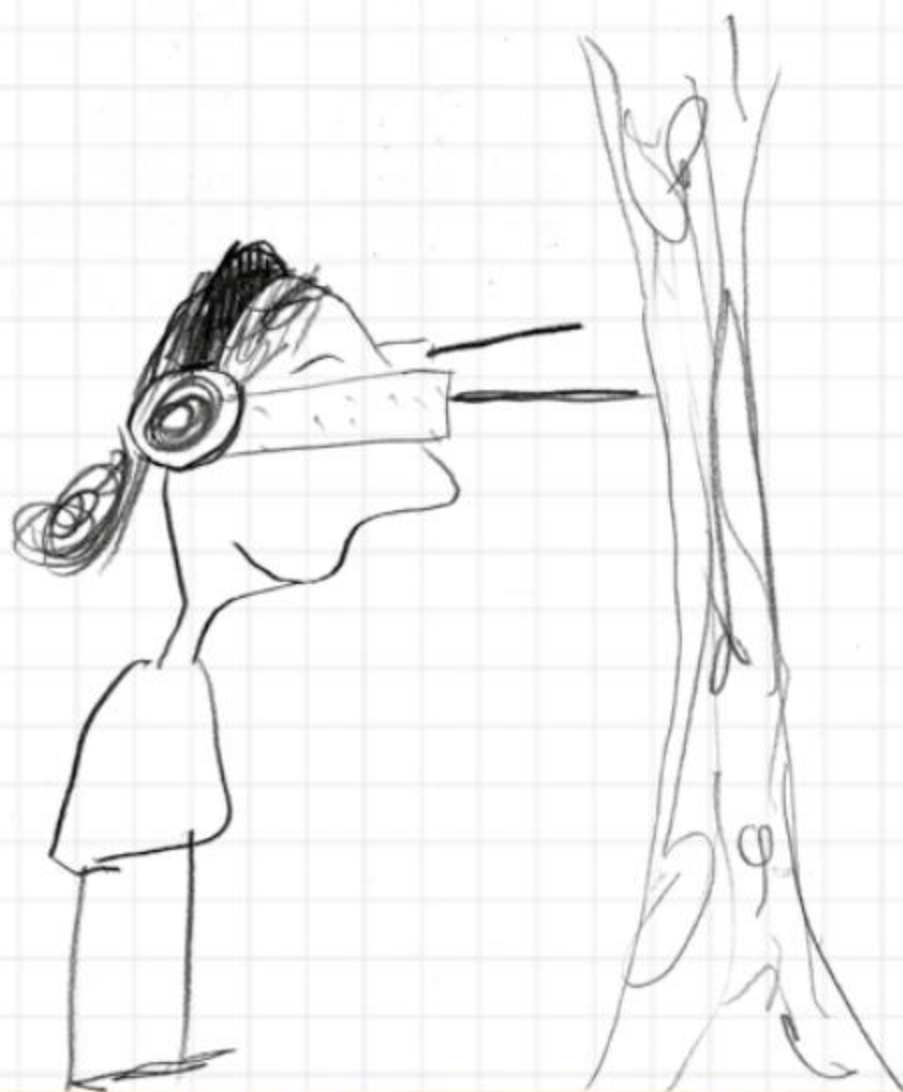
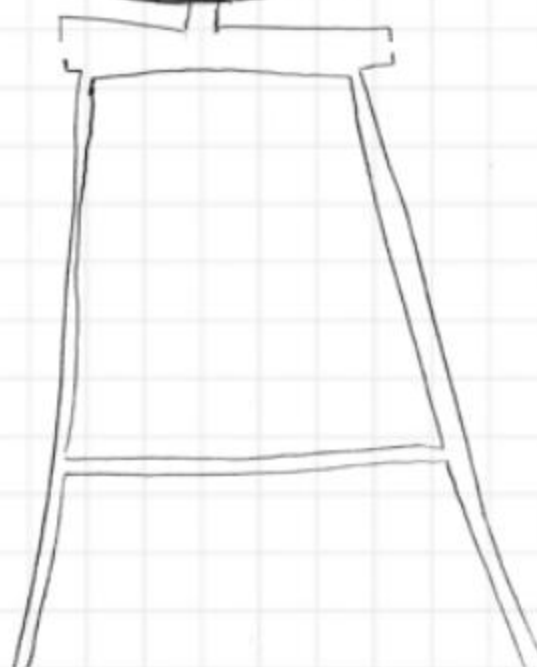
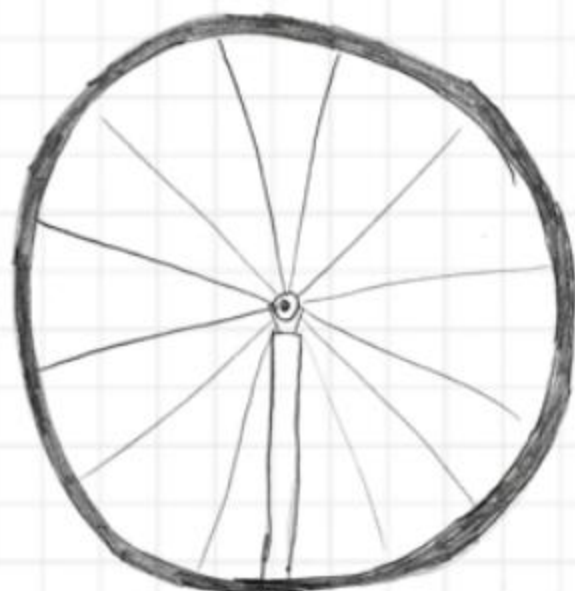
## MICRO CONCIERTOS

Uniendo las PET a una consola de aire (construida agujereando una caja de cartón con buen cierre) tenemos una superficie que permite amplificar instrumentos y voces. De estas exploraciones nacen los microconciertos.



## RUEDÓFONO

Instrumento construido con piezas de descarte de bicicleta y un banquito. Permite visualizar los ritmo como una estructura circular, como en una cajita de música. Es además un homenaje a los *readymades* de Marcel Duchamp y un intento de desacralizar las piezas de museo y ponerlas en circulación en otros entornos participativos.



## ESCUCHANDO EL TRONCO DEL ARBOL



# HACER UNA RONDA





**LA TECNOLOGÍA** más poderosa utilizada en el laboratorio es la Ronda. Sabemos que potencia la escucha, pero en algunos entornos es muy difícil de armar. Durante el transcurso del laboratorio hicimos muchas rondas para intercambiar ideas, pensamientos y para ir conociéndonos. La ronda nos reúne, nos iguala, nos permite mirarnos y percibir cómo circulan las ideas y la atención. Mediante estas rondas pudimos proponer muchos juegos para construir un nuevo parque, un parque creado por las niñas y los niños, un parque que los escuche, los incluya y los valore.



# ENCUENTRO FINAL DE TEMPORADA









Muchas gracias a todxs lxs niñxs que participaron del taller con tanto ahínco y tantas ganas, a sus familias por acercarse a escuchar, a compartir, a experimentar y a tocar música.

A todxs lxs trabajadorxs del Parque Cultural de Valparaíso por su predisposición y ayuda, y en particular a Alonso Yañez por su dedicada atención y su intención de hacer siempre mejores proyectos y más arriesgados.

A todo el equipo del Encuentro TSONAMI por brindar la posibilidad de realizar estas prácticas dentro del Encuentro, con tanta seriedad, tiempo y amor, por confiar en estas propuestas y abrir el horizonte del arte sonoro a lxs más pequeños.

Al equipo que siguió más de cerca el proyecto: Paola Ruz del Canto, Nicolás Pereira, Pablo Saavedra, Esteban Agosin, Sebastián Gil, Malena Rey y Sandra Marín quien además participó en la creación de contenidos, co-coordinó varios de los encuentros además diseñar esta preciosa y necesaria edición.

Yo espero que estas páginas puedan serle útiles también a quienes creen en la necesidad de que la imaginación y la escucha ocupen un lugar en la educación, a quienes confiamos en la creatividad infantil y a quienes confiamos en el valor de liberación que tiene la escucha.

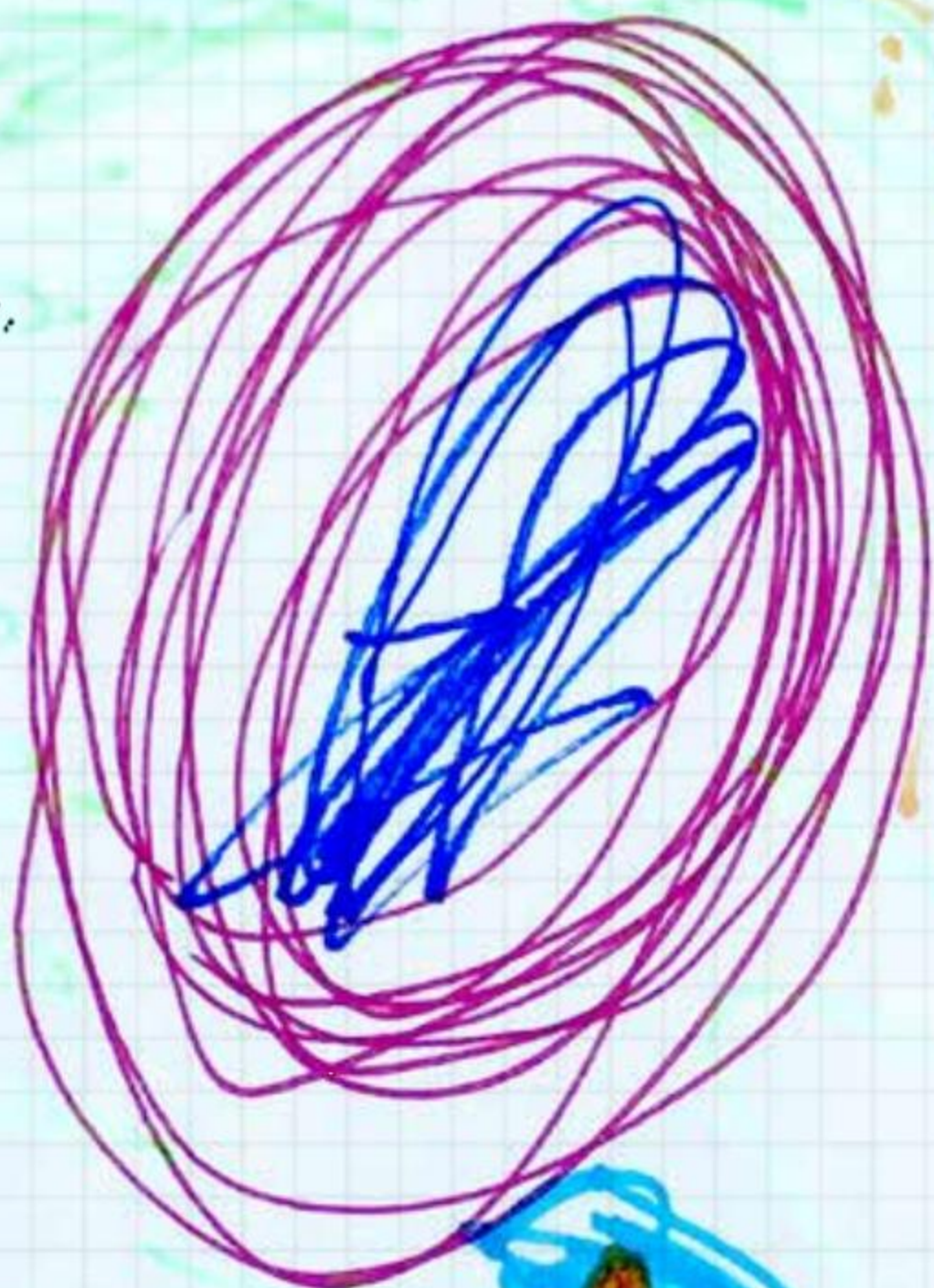
Parafraseando a Gianni Rodari: El uso total de la escucha para todos. No para que todos sean artistas, sino para que nadie sea esclavo. Estoy seguro de que esto recién comienza.

[www.tsonami.cl](http://www.tsonami.cl)

[www.sonidocinico.wordpress.com](http://www.sonidocinico.wordpress.com)

@unsebarey @tsonamiartesonoro @estudiorepisa

querida  
directora  
del  
parque.  
puede  
Poner  
Por lo  
mejor  
algunos  
Juegos



PARQUE CULTURAL  
VALPARAISO



SONIDOCINICO



FESTIVAL TSONAMI

# LABORATORIO CIUDAD DE NIÑAS Y NIÑOS

APUNTES PARA  
UN PARQUE

