



Figura 1. Vistas de los personajes

PERSONAJES SONOROS

INTRODUCIR EL SONIDO EN EL ENTORNO COTIDIANO

Juan Ignacio Pórfido | jiporfido@gmail.com

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Sonobot es un juguete de construcción tridimensional dirigido a usuarios infantiles a partir de los cuatro años, cuyo objetivo principal es generar un primer acercamiento a la música o a los sonidos. A tal fin, les permite jugar de manera natural e intuitiva, sin experimentar una situación incómoda o forzada, como cuando se aprende a tocar un instrumento, que demanda una técnica específica y una práctica constante.

Al investigar los antecedentes, se detectó que la mayoría de los juguetes se centran en el estímulo de los sentidos visual y táctil, o en la coordinación óculo-motriz, sin contemplar la dimensión sonora y el estímulo auditivo. Al observar el juego de los niños con muñecos y personajes, se notó que ellos mismos producen sonidos o ruidos con la boca para enfatizar acciones. Esto dio lugar a la idea de *llevar la experiencia sonora a lo cotidiano* a través de la construcción de *personajes sonoros*, es decir, que puedan generar sonidos al utilizarlos [Figura 1].

La propuesta consiste en un sistema de piezas que permiten construir diferentes personajes. En principio, se presentan cinco, cada uno corresponde a un instrumento de percusión (cencerro, güiro, pandereta, maraca y castañuela) [Figuras 2 y 3]. Las piezas se organizan en subgrupos: las estructurales (cuerpos, patas y brazos), las sonoras (cabezas y manos) y las de ejecución (mano y mazos). Más allá de esto, el juguete permite combinar las piezas de múltiples maneras para crear los personajes que imaginen. Al proponer un vínculo de encastre de una forma dentro de otra, resulta muy fácil de reconocer y los usuarios rápidamente entienden la dinámica de construcción.

Como conclusión, se observó que los más pequeños comienzan creando sus propios personajes de manera libre y luego intentan copiar los ejemplos. Se sienten muy atraídos al notar que las piezas producen sonido. A partir de los siete años aproximadamente, copian los ejemplos y después comienzan a crear los suyos [Figuras 4 y 5]. Luego de explorar las posibilidades constructivas y el juego con los personajes, profundizan en la exploración sonora, utilizándolos como instrumentos.

La personificación de instrumentos ayuda a que reconozcan y diferencien sus características formales, sonoras y de ejecución. Además, poder incorporarlos a su entorno cotidiano y combinarlos con otros juguetes genera mayor diversión y prolonga la vida útil.



Figura 2. Cencerro



Figura 3. Pandereta



Figuras 4 y 5. Alternativas constructivas