



GUÍA DIDÁCTICA
Cuadros de una exposición



Objetivo del juego de escape “Cuadros de una exposición”	2
Relación con el currículum y edades a las que va dirigido	2
La historia	3
Los protagonistas de la historia	4
Las pantallas del juego, las soluciones de cada sala y los recursos de la BDH	5
PANTALLA DE INTRODUCCIÓN	5
PANTALLA DE LA HISTORIA	6
PANTALLA DE LA CARTA	6
PANTALLA MAPA	7
SALA 1: PIANO	7
SALA 2: MÚSICA DESCRIPTIVA	10
SALA 3: MAPA ALBÉNIZ	12
SALA 4: MÁQUINA DE ESCRIBIR	13
SALA 5: POEMAS	15
SALA 6: 4 ESTACIONES	16
SALA FINAL	17

Objetivo del juego de escape “Cuadros de una exposición”

Como en todo juego de escape, tendremos que conseguir las pistas suficientes que nos ayuden a escapar de la exposición. Para ello habrá que aunar conocimientos sobre música, arte y una dosis suficiente de ingenio para encontrar la palabra mágica que nos permita salir.

Podemos resumir los objetivos generales de este juego en dos:

- Conocer la historia y la obra “Cuadros de una exposición” de M. Mussorgsky.
- Descubrir el concepto de música programática y ejemplos a partir de objetos de la BDH.

Relación con el currículum y edades a las que va dirigido

La música programática o descriptiva como tal, (música cuyo objetivo es el de evocar ideas e imágenes en la mente del oyente) está presente en el currículum a partir de 5º Ed. Primaria. Sin embargo, algunas de las obras seleccionadas para este juego de escape se

trabajan desde los cursos de Infantil hasta Bachillerato, por lo que su encaje puede ser transversal, dependiendo de la finalidad que persiga el docente.

Puede utilizarse como actividad introductoria para los alumnos de 5º-6º Ed. Primaria en este concepto de la música, como punto de partida para estudiar esta época en Bachillerato, vinculado a la materia de Historia de la Música y de la Danza, o simplemente como actividad lúdica para potenciar el gusto por la música y el arte en cualquier edad.

La música, presente en cada una de las pantallas del juego, es el hilo conductor que da sentido al juego, por lo que permite que sea jugable para todas las edades.

En el caso de los más pequeños (Infantil y primeros cursos de Educación Primaria), se puede realizar una adaptación del juego, y proyectarlo para resolverlo entre todos, con ayuda del profesor.

La historia

Al inicio, se sitúa al participante en una visita a la Academia de las Artes de San Petersburgo acompañado por un guía, que va relatando la historia del compositor ruso Modest Mussorgsky y su obra maestra "Cuadros de una exposición". En la segunda pantalla se muestra un resumen de esta historia:

"En el año 1874 el compositor ruso Modest Mussorgsky compuso la célebre obra "Cuadros de una exposición" para rendir homenaje al artista y arquitecto Viktor Hartmann (1834-1873). Después de visitar una exposición póstuma de su gran amigo, en la Academia de las Artes de San Petersburgo, Mussorgsky creó una suite para representar 10 de los dibujos y pinturas de Hartmann a través de la música. Además la obra consta de un tema recurrente: "Promenade" que pretende simular el paseo entre dichos cuadros." ***¿Sabías que "Promenade" forma parte de la banda sonora original del juego Gran Turismo 4?**

Más sobre la obra: https://es.wikipedia.org/wiki/Cuadros_de_una_exposici%C3%B3n

La ORQUESTA SINFÓNICA DE RTVE interpreta la obra de Modest Mussorgsky "Cuadros de una Exposición", arreglada por Maurice Ravel, bajo la dirección de Miguel Ángel Gómez Martínez.



Los protagonistas de la historia

El juego gira en torno a dos personajes, el compositor ruso Modest Mussorgsky y el artista Viktor Hartmann.

Si queréis saber más sobre sus protagonistas, os invitamos a que visitéis los siguientes enlaces:

Modest Mussorgsky



https://es.wikipedia.org/wiki/Modest_M%C3%BAsorgski

Viktor Hartmann



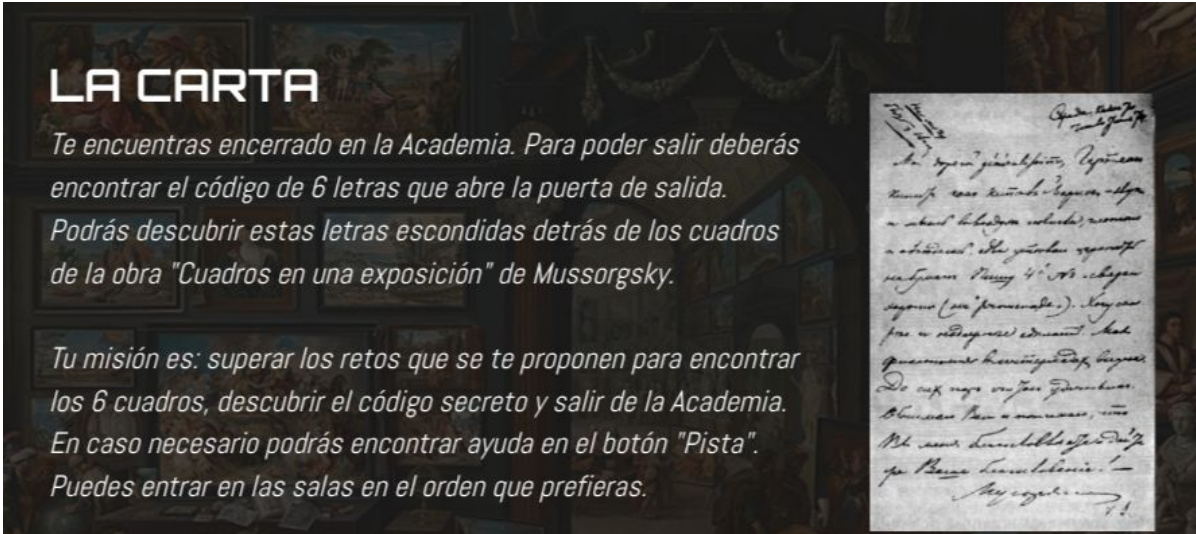
https://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADktor_Hartmann

El reto

Os encontráis de viaje en Rusia, concretamente en la Academia de las Artes de San Petersburgo. Un guía empieza a contaros la historia del compositor ruso Modest Mussorgsky y su obra maestra: "Cuadros de una exposición".

Os dais cuenta de que en el suelo ha aparecido una misteriosa carta. De repente se cierran las puertas y empieza a sonar una música de fondo...

¡Estáis encerrados!



LA CARTA

Te encuentras encerrado en la Academia. Para poder salir deberás encontrar el código de 6 letras que abre la puerta de salida.

Podrás descubrir estas letras escondidas detrás de los cuadros de la obra "Cuadros en una exposición" de Mussorgsky.

Tu misión es: superar los retos que se te proponen para encontrar los 6 cuadros, descubrir el código secreto y salir de la Academia.

En caso necesario podrás encontrar ayuda en el botón "Pista".

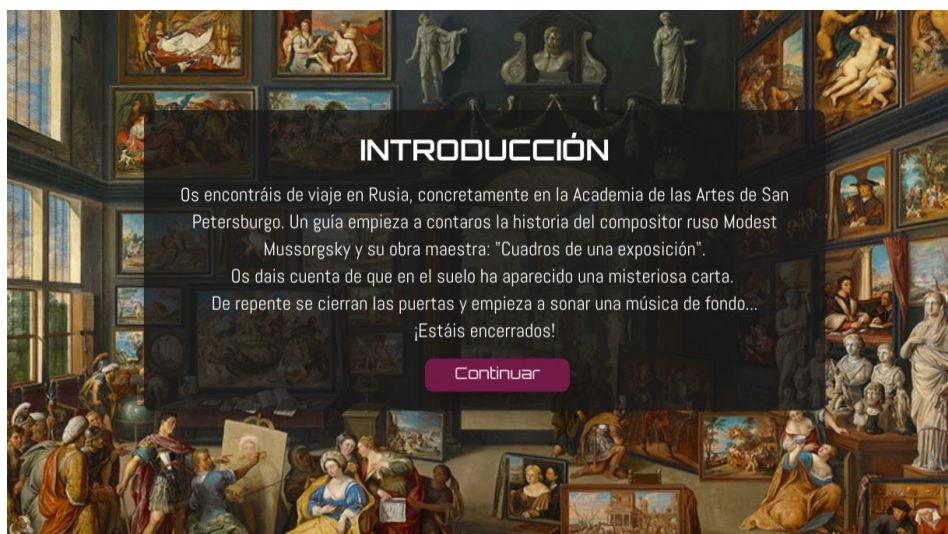
Puedes entrar en las salas en el orden que prefieras.

Handwritten letter text (Cyrillic):
Ваше письмо получено. Рассмотрю
ваше дело. Если вы хотите
получить билет, то вам
нужно будет пройти
испытание. Если вы
хотите получить билет,
то вам нужно будет
пройти испытание.
Если вы хотите
получить билет, то
вам нужно будет
пройти испытание.
Если вы хотите
получить билет, то
вам нужно будет
пройти испытание.
Если вы хотите
получить билет, то
вам нужно будет
пройти испытание.

Las pantallas del juego, las soluciones y los recursos de la BDH

A continuación tenéis disponibles los objetivos, las pistas y las correspondientes soluciones de cada pantalla, así como los diferentes enlaces a los recursos de la BNE utilizados para dar vida a este juego de escape.

PANTALLA DE INTRODUCCIÓN



Recursos de la BDH:

Tableaux d'une exposition Moussrgsky ; orchetré par Maurice Ravel. Le vol du bourdon / Rimsky Korsasakoff. La foire de Sorotchinski. Gopak / Moussrgsky ; arr. A. C. Liadow

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000178580> (Fragmento "GNOMUS")

PANTALLA DE LA HISTORIA



Recursos de la BDH:

Tableaux d'une exposition Moussrgsky ; orchetré par Maurice Ravel. Le vol du bourdon / Rimsky Korsasakoff. La foire de Sorotchinski. Gopak / Moussrgsky ; arr. A. C. Liadow

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000178580> (Fragmento "PROMENADE")

PANTALLA DE LA CARTA



Recursos de la BDH:

Tableaux d'une exposition Moussrgsky ; orchestré par Maurice Ravel. Le vol du bourdon / Rimsky Korsasakoff. La foire de Sorotchinski. Gopak / Moussrgsky ; arr. A. C. Liadow

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000178580> (Fragmento "VECCHIO CASTELLO")

SALA MAPA



Recursos de la BDH:

Tableaux d'une exposition Moussrgsky ; orchestré par Maurice Ravel. Le vol du bourdon / Rimsky Korsasakoff. La foire de Sorotchinski. Gopak / Moussrgsky ; arr. A. C. Liadow

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000178580> (Fragmento "PROMENADE")

SALA 1: PIANO



Los objetivos de esta sala son:

- Aprender a interpretar una partitura
- Identificar las notas de un piano
- Conocer el concepto de la alteración (bemo)l)
- Conocer la obra “Promenade” de Mussorgsky, que es un buen ejemplo de música programática
- Conocer la obra “Ballet de polluelos en sus cáscaras” de los “Cuadros de una exposición de Mussorgsky”
- Saber interpretar un documento “Método de piano” de la BDH para solucionar el reto.

Pista 1: En uno de los cuadros se esconde un instrumento... Debes encontrarlo.

Solución 1: Detrás de este cuadro se esconde un piano.

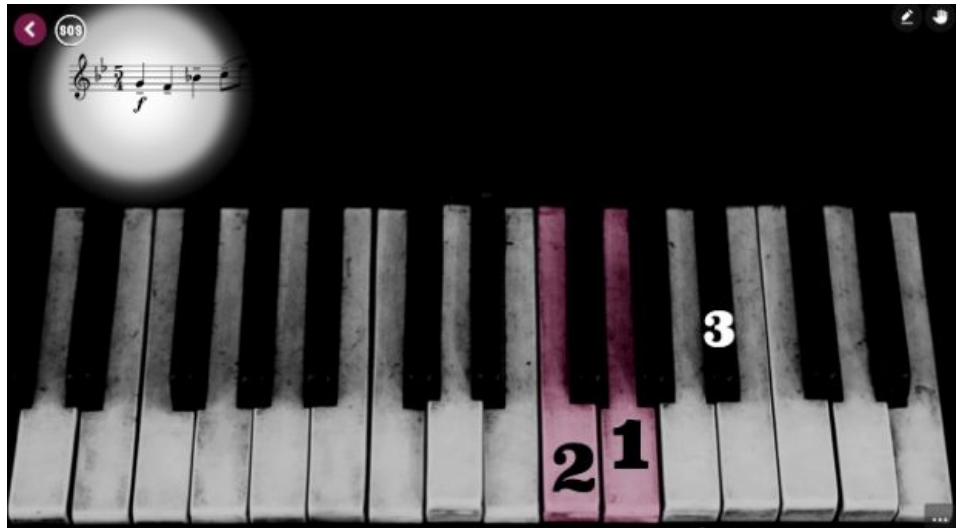


Pista 2: Debes tocar las tres primeras notas de la melodía escondida en la oscuridad. Fíjate bien que la tercera nota es un si bemo)l (tecla negra)

Solución 2: Si tienes dudas sobre la correspondencia entre notas y teclas del piano o dónde se tocan los bemoles puedes consultar el siguiente [documento](#) de la BDH



Las tres notas que debes tocar son las siguientes en ese orden: sol, fa y sí bemol

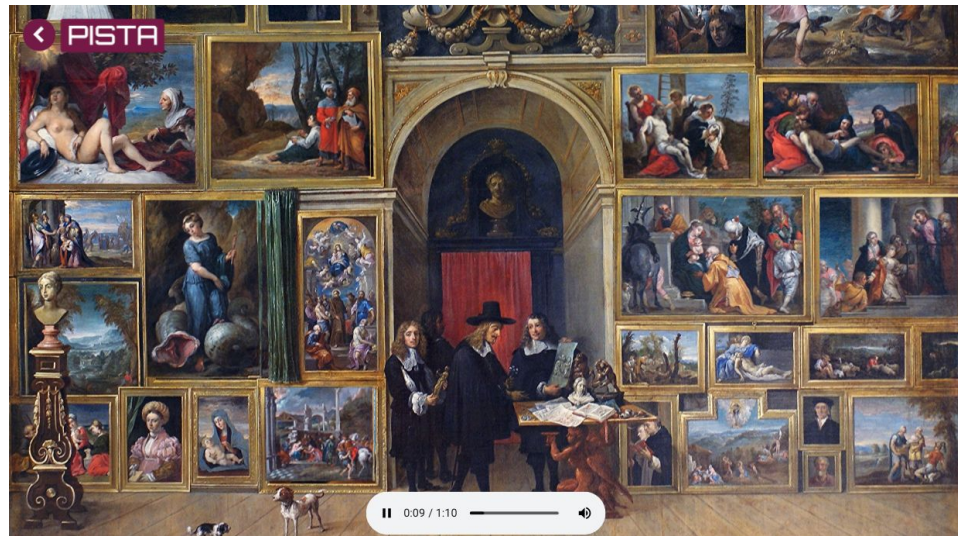


Recursos de la BDH:

Método de piano elemental y fácil : dedicado a la juventud

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000161216&page=9>

SALA 2: MÚSICA DESCRIPTIVA



Los objetivos de esta sala son:

- Dar a conocer algunos ejemplos de música programática de grandes compositores
- Ser capaz de interpretar lo que describe la música
- Conocer la obra “Samuel Goldenberg y Schmuyle” de los “Cuadros de una exposición de Mussorgsky”

Pista: La música puede expresar muchas cosas. Deberás seleccionar las imágenes que te sugieran las distintas piezas de música descriptiva que suenan en la sala. ¡Déjate llevar por la música!

Solución:

Se debe hacer clic a los cuadros en el siguiente orden:

- *El vuelo del moscardón*
- Elefante
- *En un mercado persa*
- La gota de agua
- *El Reloj*
- *Claro de luna*
- *La mañana*

Recursos de la BDH:

El vuelo del moscardón : scherzo Rimsky Korsakow

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000176877>

El carnaval de los animales Saint Sæens. Romanza sin palabras en la menor, op. 40, n.º 6 / Tchaikowsky

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000014077>

En un mercado persa A. Ketelbey

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000010030>

Los veinticuatro preludios, op. 28 Chopin (fragmento Preludio 15 La gota de agua)

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000134096&page=1>

Sinfonía núm. 4 en re mayor Segundo movimiento Andante : Sinfonía de reloj Haydn

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000179448>

Claro de luna Debussy ; arr., Larry Adler. Hora staccato / Dinicu ; arr., Heifetz

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000059859>

Peer Gynt. La mañana ; Muerte de Ase : suite Grieg

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000014249>

SALA 3: MAPA
ALBÉNIZ



Los objetivos de esta sala son:

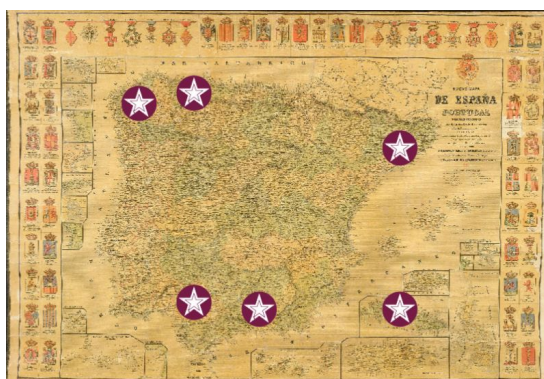
- Dar a conocer la obra “La suite española” de Isaac Albéniz
- Ser capaz de interpretar lo que describe la música descriptiva de Albéniz
- Conocer la obra “La cabaña sobre patas de gallina” de los “Cuadros de una exposición de Mussorgsky”

Pista 1: Tienes que encontrar un mapa...

Solución 1:



Pista 2: La música también puede describir lugares. Isaac Albéniz creó la Suite Española formada por varias piezas para representar distintos lugares.



Solución 2:

Se debe hacer clic en el mapa en el siguiente orden

- Sevilla
- Cataluña
- Cuba
- Granada

Recursos de la BDH:

Nuevo mapa de España y Portugal y de sus colonias : Ilustrado con los 49 Escudos de sus Provincias y con las 14 Decoraciones Militares : Indicando Todos los Caminos de Hierro, Carreteras, Ríos y Canales &ª : el más completo conocido hasta el día : Arreglado a la Escala 1.650.000 Dess. & Grav. par Deraedemaeker

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000140420>

Sevilla : sevillanas de la Suite española ; Cádiz : de la Suite española Isaac Albéniz

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000012114>

Suite espagnole. N. 2, Cataluña : (curranda) Albéniz

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000198404>

Suite espagnole. N. 8, Cuba : capricho Albéniz

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000193666>

Granada ; Sevilla : [de la] Suite española Albéniz

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000183802>

SALA 4:
MÁQUINA DE
ESCRIBIR



Los objetivos de esta sala son:

- Dar a conocer la obra de música programática “La máquina de escribir” de L. Anderson
- Ser capaz de interpretar lo que describe la música de L. Anderson
- Descubrir una pista entre las notas de una partitura
- Conocer la obra “La gran puerta de Kiev” de los “Cuadros de una exposición de Mussorgsky”

Pista 1: La música representa un cuadro de la sala... debes encontrarlo.

Solución 1:



Pista 2: Las notas de la partitura esconden la solución. Puedes ayudarte de la herramienta de pintar que encontrarás en la parte superior.

NOTA: Cuando termines de pintar desactiva la opción para no bloquear el juego.

Solución 2:

Si se juntan los números de las notas de cada compás de la partitura en orden numérico con la herramienta de dibujo, aparece el apellido del autor ANDERSON para escribirlo en la máquina.



Recursos de la BDH:

La máquina de escribir = The typewriter Anderson. Mi alegría = Gioia mia : tango / Castellucci

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000038844>

SALA 5:
POEMAS



Los objetivos de esta sala son:

- Dar a conocer obras de música programática que expresen sentimientos.
 1. Tristeza de Chopin
 2. Marcha fúnebre de Chopin
 3. Sueño de amor de Liszt
- Ser capaz de interpretar los sentimientos que describe la música
- Relacionar música con poesía
- Conocer la obra "Samuel Goldenberg y Schmuyle" de los "Cuadros de una exposición de Mussorgsky"

Pista 1: Tienes que encontrar una forma de arte que no sea la pintura.

Solución 1:



Pista 2: Música y poesía pueden expresar lo mismo.

Relaciona los sentimientos que representan estos temas musicales con los que expresan los siguientes poemas.

Solución 2: La relación de obras musicales con las poesías aparece en el siguiente orden:

1. Tristeza de Chopin – V. Aleixandre (Poema sobre la tristeza)
2. Marcha fúnebre de Chopin- Jorge Manrique (Coplas a la muerte de su padre).
3. Sueño de amor de Liszt- Gustavo Adolfo Becker (poema sobre el amor)

Recursos de la BDH:

El Amor: Gustavo Adolfo Becker

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000203154&page=1> (pág 78)

'Coplas a la muerte de su padre' Jorge Manrique

<http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000115039&page=1> (pág. 26)

Sueño de amor = Liebestraum : Nocturno núm. 3 Liszt. Vals capricho / Rubinstein

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000178803>

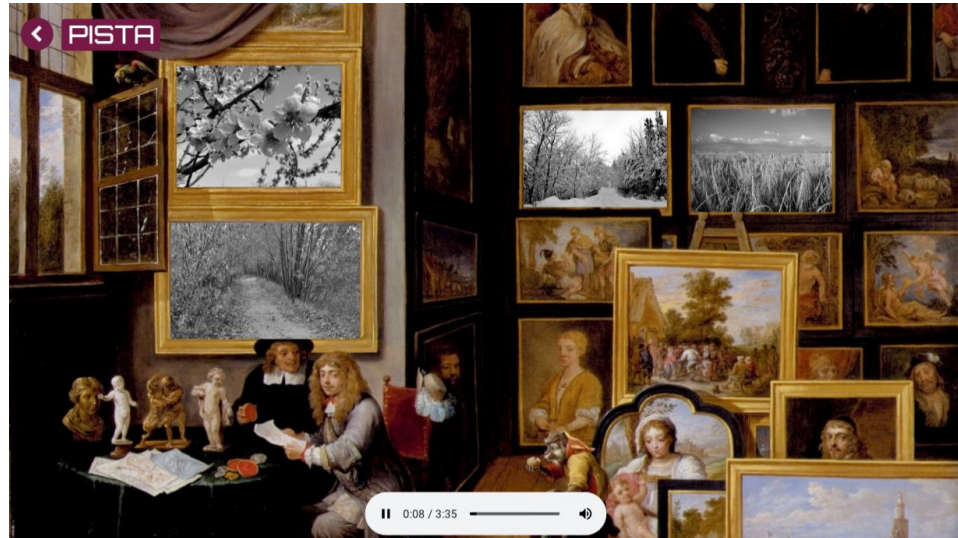
Etude, mi mineur, op. 10, no. 3 ; Etude, la mineur, op. 25, no. 4 Chopin

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000165898>

Marcha fúnebre : (de la sonata, op. 35) Chopin

<http://bdh.bne.es/bnearch/detalle/bdh0000197837>

SALA 6: 4
ESTACIONES



Los objetivos de esta sala son:

- Dar a conocer la obra de música programática “Las 4 estaciones” de Vivaldi.
 - Primavera
 - Otoño
 - Invierno
 - Verano
- Ser capaz de interpretar la estación que describe la música
- Conocer la obra “Catacumbas” de los “Cuadros de una exposición de Mussorgsky”

Pista: Déjate guiar por las Cuatro estaciones de Vivaldi. Señala el cuadro que se corresponde con la música en cada caso.

Solución:

Las estaciones de Vivaldi aparecen en el siguiente orden:

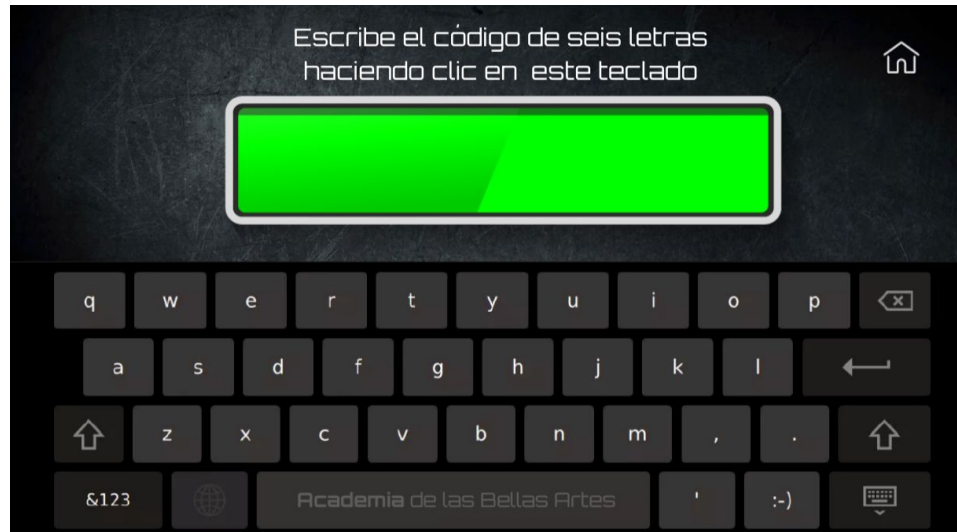
Primavera

Otoño

Invierno

Verano

PANTALLA
FINAL



La palabra clave para poder salir de la Academia es "Música"