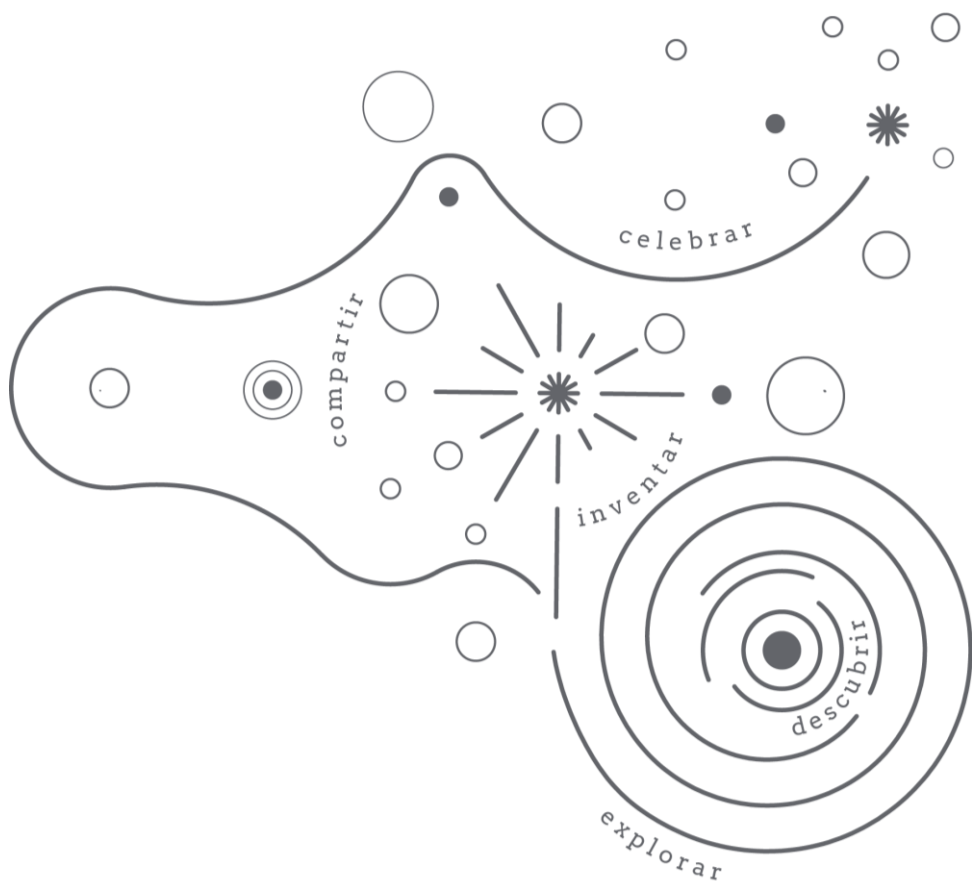




EL JUEGO TIENE LUGAR

Propuesta para una nueva etapa de
Espacio Abierto

Sara San Gregorio | Septiembre 2025

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA PARA ESPACIO ABIERTO 25-27.
- LÍNEAS DE PROGRAMACIÓN: DESCUBRIR, EXPLORAR, INVENTAR, INVENTARIAR, COMPARTIR Y CELEBRAR
- OBJETIVOS 25-27
- LÍNEAS DE ACCIÓN
- UN NUEVO MODELO DE CENTRO: CAMBIOS DE FEBRERO A JULIO 2025
- TEMPORADA 25-26
 - UMBRAL FANTASÍA-REALIDAD
 - EL TIEMPO DE LAS PLANTAS
 - TERRITORIOS PROPIOS
 - EMPEZAR A INVENTAR

Jugar es una **necesidad vital**, una capacidad humana que nos permite descubrir, experimentar, explorar, conocer y hacer nuestro el entorno en el que sucede.

El juego es el **origen de la cultura**. Pensamos y hacemos, porque antes jugamos. Los procesos creativos y las manifestaciones artísticas, a cualquier edad, son un tipo de juego simbólico, ya que comparten con este, lo que Huizinga llama "**el círculo mágico**", un espacio-tiempo suspendido de lo cotidiano, en el que la realidad y la imaginación se mezclan y se influyen mutuamente.

Mientras estamos en este espacio-tiempo suspendido nos permitimos **la ficción del "como si"**. Podemos jugar a ser otros, construir situaciones, explorar relaciones y reconocernos partícipes de una experiencia común. Lo que vivenciamos con **actitud lúdica** tiene la capacidad de transformar relatos e influir en nuevas realidades. Por eso, ofrecer un espacio público volcado al juego, activa el lugar de encuentro desde el que **imaginar y crear juntos otras formas de compartir ciudad**.

En este documento propongo una nueva visión para Espacio Abierto en la que **el juego entendido como una forma de cultura**, se convierte en el eje central de la vida del centro.

Ser el lugar que promueve la cultura del juego significa cuidar y acompañar **cada una de las fases de los procesos creativos**.

Entender la creación como un proceso lúdico, implica tomar la expectación como un punto de partida y la curiosidad como rumbo y **ofrecer el ambiente y el acompañamiento adecuado** para desarrollar proyectos, compartir experiencias y crear nuevos imaginarios, rituales y celebraciones colectivas.

“El juego simbólico es una experiencia vital que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia”.

Espacio Abierto se convierte en el “*círculo mágico*” de toda la ciudad. Un tiempo a parte en el que imaginamos, exploramos y descubrimos juntos. Un espacio de ensayo entre la realidad y la fantasía, en el que todo lo que ocurra en ese umbral pueda ser parte de otros procesos y suceder en otros lugares. Un **lugar de referencia simbólica** dónde aquello que imaginamos y lo que todavía no, puede suceder.

Nuestra programación recorre los hitos de todo proceso lúdico y creativo: **descubrir, explorar, inventar, inventariar, compartir y celebrar.**





DESCUBRIR

Invita a emocionarse con piezas artísticas que despiertan la curiosidad y conectan con la sensibilidad de todas las edades. Un primer acercamiento al arte que cultiva la atención compartida y amplía el imaginario a través de **espectáculos escénicos, exposiciones, instalaciones, conciertos y cine.**



EXPLORAR

Propone investigar a través del juego, la percepción y la experimentación libre, siguiendo la curiosidad como rumbo. **Escenografías de juego, instalaciones participativas, derivas sensoriales y laboratorios abiertos** generan situaciones que activan el cuerpo, los sentidos y el pensamiento desde la experiencia.



INVENTAR

Promueve procesos de creación que se inician en talleres y laboratorios, donde la experimentación con materiales y técnicas abre caminos de producción propios. Talleres y proyectos de mediación en torno a la **autoedición, las artes gráficas, la creación sonora, audiovisual o escénica** dan lugar a proyectos que pueden seguir desarrollándose en tiempos no programados.



INVENTARIAR

Documenta procesos, resultados, vivencias y relatos construyendo una memoria cultural situada sobre la infancia, la juventud y la experiencia lúdica. A través de taxonomías, archivos participativos y herramientas de observación, **se organizan saberes, materiales y metodologías** desarrolladas en el centro.



COMPARTIR

Hace circular los aprendizajes y experiencias generadas en el centro, abriéndose a nuevos contextos y comunidades. **Publicaciones, materiales, cuadernos de juego, recursos digitales, formaciones y encuentros profesionales** facilitan que las propuestas se comprendan, se activen y se reinterpreten en otros lugares.



CELEBRAR

Festeja los cambios de ciclo, los hitos culturales y los ritmos naturales, abriendo **tiempos extraordinarios para el encuentro y la celebración compartida.** Una línea que convoca celebraciones públicas, espectáculos al aire libre, recorridos simbólicos y acciones artísticas que refuerzan vínculos y amplían los imaginarios compartidos.

OBJETIVOS 25-27

1

Generar y enriquecer **propuestas artísticas conectadas** con la emoción, la sensibilidad y la atención compartida, que fomenten el descubrimiento, la inspiración, el asombro y la creación de nuevos imaginarios.

2

Ampliar oportunidades de juego, exploración, fantasía y experimentación para estimular la creatividad y la curiosidad del público infantil y juvenil.

3

Optimizar recursos, espacios y relaciones para **ampliar la acogida, la participación y la circularidad** de los proyectos culturales, facilitando su transferencia a otros contextos y lugares.

4

Servir de altavoz de niñas, niños y adolescentes, integrando sus propias voces, vivencias, deseos, juegos y fantasías a la narrativa del espacio cultural. Abrir canales permanentes de escucha para incorporar sus ideas a futuras propuestas.

5

Establecer un **nuevo Modelo de Mediación Cultural** que acompañe de manera significativa los procesos creativos, facilite el diálogo artístico y permita desarrollar acciones fuera del espacio, colaborando con otros contextos y proyectos de investigación.

6

Documentar **proyectos, procesos y aprendizajes** para multiplicar sus efectos, generar memoria colectiva y facilitar la transferencia de conocimientos a otros espacios, contextos e instituciones educativas y culturales.

7

Abrir **convocatorias y procesos colaborativos** para diseñar juguetes, experiencias lúdicas y espacios de juego, potenciando la producción de nuevos materiales y formatos que puedan replicarse en diferentes contextos.

8

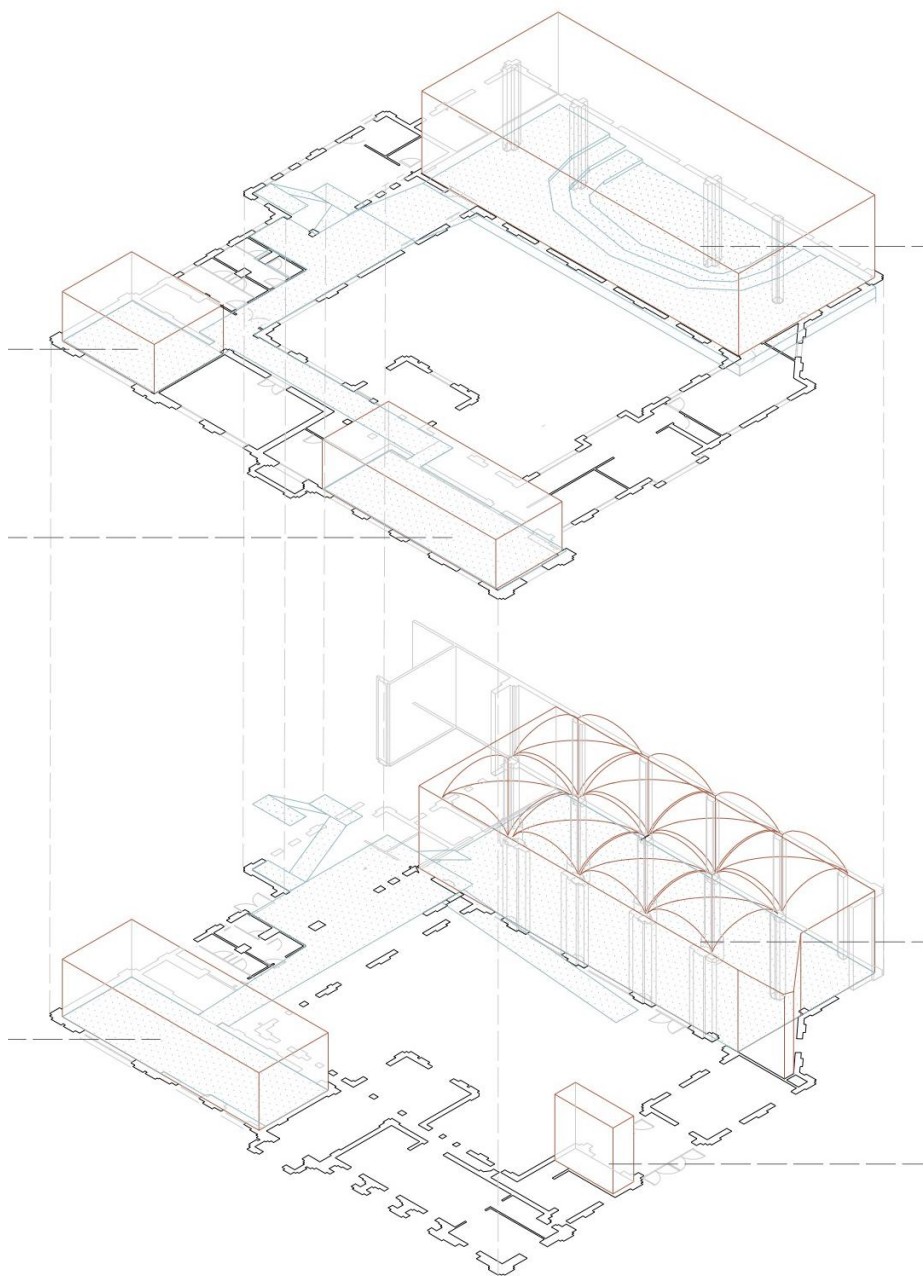
Establecer **nuevos rituales y prácticas simbólicas**, celebrando los ciclos de la naturaleza y los hitos colectivos para favorecer la regularidad, el sentido de comunidad, la creación de vínculos y el arte de estar juntos.

9

Promover y apoyar la creación de **proyectos de colaboración y el trabajo en red** con otros centros culturales, escuelas, distritos y entidades implicadas en cultura, educación, infancia y juventud, multiplicando el impacto y alcance del proyecto.

10

Construir una **narrativa cultural coherente** que refleje la diversidad de propuestas y devuelva al público una visión clara, accesible y atractiva del proyecto. Comunicar la actividad de Espacio Abierto de forma narrativa y divulgativa, **difundiendo propuestas, ideas y recursos** para enriquecer las oportunidades de juego, creación artística y disfrute cultural, tanto dentro como fuera del espacio.



LÍNEAS DE ACCIÓN

- 1. Espacios como escenarios culturales**
Redefinir Urbanoteca, Inventario, Espacio 0-5, Espacio +, Auditorio y Jardín como escenarios con itinerarios propios y proyectos de mediación situados, garantizando accesibilidad, conexión y diversidad.
- 2. Programación como recorrido del juego**
Articular espectáculos, talleres, laboratorios e instalaciones a través de los seis hitos —descubrir, explorar, inventar, inventariar, compartir y celebrar—, vinculándose con celebraciones colectivas que marcan el inicio y cierre de cada temporada.
- 3. Co-creación artística y recursos compartidos**
Impulsar proyectos artísticos e itinerarios de aprendizaje en colaboración con la dirección artística, con objetivos a medio plazo. Generar instalaciones, materiales de juego y recursos que se incorporen al fondo del centro y circulen en escuelas, barrios y otros espacios culturales mediante sistema de préstamo y descargas abiertas.
- 4. Mediación y participación activa**
Consolidar un equipo de mediación especializada, acompañar experiencias con distintos niveles de implicación —puntuales, estables o abiertas— y compartir metodologías con familias, docentes y agentes culturales.
- 5. Documentación y comunicación**
Construir un relato cultural coherente que recoja procesos, edite publicaciones, guías y recursos. Reforzar la comunicación a través de *web*, *newsletter*, fanzines, señalética, campañas gráficas y proyectos audiovisuales, además de difundir experiencias en redes profesionales y festivales.

FEBRERO - JULIO 2025

NUEVOS ESPACIOS

Hemos reconfigurado algunos de los espacios de programación. La que era antes un aula polivalente es actualmente el **Espacio 0-5** con material base preparado para acoger propuestas de primera infancia. El nuevo **Inventario** se ha sumado como espacio de creación con talleres de experimentación gráfica, editorial y sonora y además aquí se ofrecen recursos y acompañamiento para continuar proyectos en tiempos no programados. La **Urbanoteca** es el nuevo espacio de programación cultural en el que invitamos a jugar en condiciones extraordinarias. Cada tres meses cambiamos el espacio y la propuesta, de manera que damos tiempo para volver y continuar con procesos de exploración y cuidamos que siga existiendo sorpresa y asombro como activadores de las ganas de explorar. Finalmente, en cada espacio los ambientes de iluminación, sonido, escala y capacidad de interacción con los materiales permiten que **personas con diferentes sensibilidades** se encuentren cómodas y puedan investigar desde sus propios intereses y formas de explorar. Esto ha permitido que niños que habían dejado de venir por exceso de estímulos hayan vuelto a participar de las actividades y espacios de juego.

MÁS ENTRADAS

Hemos pasado de poner a disposición las entradas una vez por trimestre a **tener siempre entradas disponibles semanalmente** y siempre un cupo reservado en taquilla el mismo día de la actividad.

El 50% de las entradas son gratuitas y hemos podido acoger a **16.000 personas** aumentando el número de actividades programadas y sesiones.

NUEVA RELACIÓN CON CREADORES

Hemos establecido nuevas relaciones con los creadores **con los que ahora diseñamos proyectos a medida para el centro**. A cada creador o creadora pedimos un proyecto específico a largo plazo, el diseño de un recurso pedagógico y una formación docente. Además de un centro de programación, Espacio Abierto es para ellos y ellas un **contexto de investigación** ya que programamos varias sesiones de la misma propuesta que van incorporando mejoras y cambios.

MEDIACIÓN ACTIVA

El rol del antiguo anfitrión ha pasado a ser una **figura activa en la experiencia cultural, la creación de archivo y la conexión estable con el público**. Las personas que forman parte del equipo de Mediación entran en los espacios, sirven de apoyo a creadores y talleristas, se convierten en referentes estables de cara al público y en aprendices de procesos y dinámicas para después, sobre la base de lo aprendido, proponer nuevas actividades.

MIÉRCOLES - VIERNES

La programación del centro se amplía a miércoles, jueves y viernes con adaptaciones específicas de las actividades para grupos de escuelas infantiles, colegios e institutos.

Nuestra **línea de acción con público adolescente** se basa precisamente en que conozcan el centro en grupo, y compartan una actividad que les motive durante su horario escolar. Además podrán volver siempre que quieran y podrán seguir trabajando con los mismos talleristas en actividades de fin de semana.

DOCENTES Y PROFESIONALES

En estos meses hemos abierto una nueva línea de formación docente acogiendo el encuentro de profesores y creadores de colegios que usan las artes como eje vertebrador y programando una formación docente para llevar **recursos escenográficos a los centros educativos** en colaboración con Red Planea.

En este nuevo curso vamos a trabajar de forma más continuada con los proyectos de arte escuela, colaborando con las residencias artísticas en centros escolares y en la elaboración y circularidad de recursos.

FESTIVALES PROPIOS Y COLABORACIONES

Durante estos meses Espacio Abierto ha formado parte de diferentes festivales como **Teatralia, Fetén, Titirimundi o Pies inquietos** y ha establecido acuerdos con otros festivales que ya forman parte de la nueva programación como el festival **El Petit**. Además, hemos empezado a crear festivales propios y en colaboración con otros centros culturales del Ayuntamiento de Madrid como el próximo **Festival de luces y sombras junto el Teatro de Títeres del Retiro**. El primer festival de producción propia fue **Viajar sin salir**, que ha durado todo el verano.

VERANO Y PROGRAMAR PARA EL CALOR

Como respuesta a las altas temperaturas del verano en Madrid y aprovechando la situación privilegiada de estar dentro de un parque, hemos programado un festival en sesión continua con una secuencia de actividades gratuitas que permitían pasar el día entero en el centro y volver las veces que se quisiera.

Bajo el título *Viajar sin salir* propusimos vivir el verano desde la imaginación sin desplazarnos, jugando a deambular por el parque y a hacer cartografías propias, a jugar con la sensación de agua, a crear *souvenirs* con piezas encontradas o hacer cuadernos de viaje, carteles o postales de veranos y destinos imaginarios. Cada miércoles además proponíamos un viaje a través del cine a un mundo fantástico.

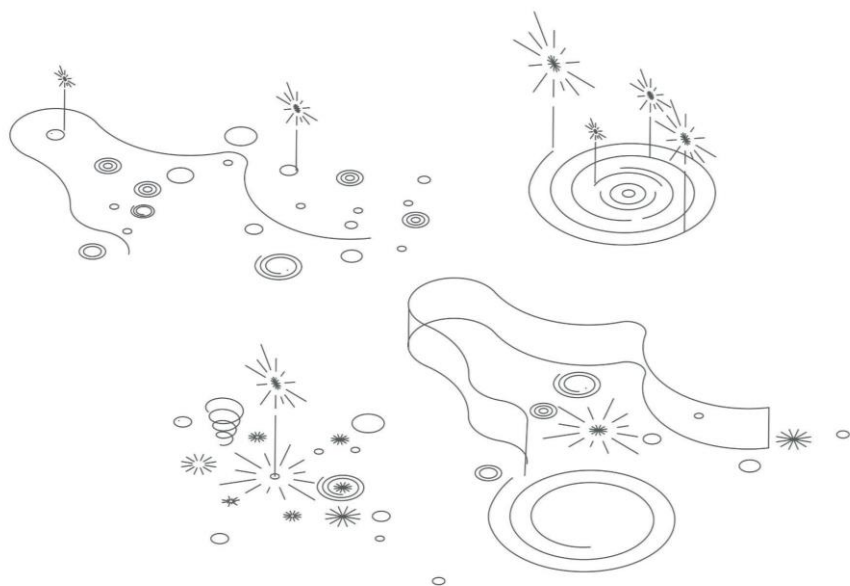
CREACIÓN DE UNA EDITORIAL

Hemos lanzado un sello editorial propio con el que ya hemos publicado nuestra primera revista trimestral y dos guías pedagógicas que permiten trasladar a escuelas infantiles y colegios talleres de descubrimiento, observación y creación que hemos desarrollado aquí.

MATERIALES COMPARTIBLES

Al final de cada temporada, los creadores y creadoras nos entregan el resultado de su investigación en forma de manual para que podamos replicarlo y compartirlo. Los materiales no fungibles que utilizan pasan a formar parte de nuestro centro de recursos y los reutilizamos en producciones propias y este curso **estarán disponibles para escuelas y otras instituciones** mediante sistema de préstamo.

TEMPORADA 25 - 26



La programación de esta temporada en Espacio Abierto se organiza en cuatro grandes líneas que encuentran puntos comunes y abren distintas formas de aportar a la cultura de infancia y juventud: **Umbral fantasía-realidad**, que explora los límites entre lo real y lo imaginario a través del arte y el juego; **El tiempo de las plantas**, que sintoniza con los ritmos de la naturaleza desde la observación, y la creación vinculada al parque; **Territorios propios**, que investiga cómo la infancia habita, comprende, comparte y transforma los espacios; y **Empezar a inventar**, que impulsa procesos creativos y colaborativos en diversas disciplinas artísticas.

AVANCE DE PROGRAMACIÓN

Umbral fantasía-realidad

Programación:

- *Cine Isekai.*
 - *Vainilla.*
 - *El viaje de Chihiro.*
 - *Sirocco y el reino de los vientos.*
 - *El mago de Oz.*
- *Hidroesfera.*
- *FLIC. Festival de literatura infantil.*
 - *Efecto Pigmalión.*
 - *Historias en movimiento.*
 - *Sombras Chinas.*
 - *El obrador del FLIC.*
- *Festival el Petit.*
 - *Residencia LagunArte.*
 - *So.*
 - *Un viaje soñado.*
 - *Destinos fantásticos: Aventuras en collage.*
- *Seres siderales*
- *Festival de luces y sombras junto al Teatro de Títeres del Retiro.*
 - *Aquí solo hay paisaje.*
 - *Prodigiosas proyecciones. Laboratorio Munari.*
 - *Jugar la luz. Lupe Estévez*
 - *Alicia.*
 - *Todos sus patitos.*
 - *Luciérnagas de juguete.*

El tiempo de las plantas

Programación:

- *Jardín sonoro. Un escenario comestible y jugable.*
- *Paisajes sonoros.*
 - *Otoño.*
 - *Invierno.*
 - *Primavera.*
 - *Verano.*
- *Laboratorio Munari, La pradera.*
- *Un lugar del bosque.*
- *Escuela de Biodiseño.*
 - *La naturaleza ya lo sabía.*
 - *Anatomía de una hoja.*
 - *Tintas y taninos.*
 - *Lo diminuto del bosque.*
- *Cuaderno de Otoño.*
- *Siembra. Fiesta-semilla.*
 - *Jardín imposible.*
 - *Ikebana. Arreglos florales.*
 - *Pajaritos mecánicos.*
 - *Máscaras.*
 - *Almazuela. Coser y compartir un gran mantel.*
 - *Más que una piñata.*
- *Paisajes sonoros. La Quinta de los Molinos. Concierto.*
- *Yo nací en un surco de judías.*

Territorios propios

- *Construcciones.*
- *Semana de la Arquitectura.*
 - *Palitroques. Construcción de estructuras geodésicas.*
 - *Fitópolis. Bloques vivos para ciudades vegetales.*
 - *Historias de ciudad.*
 - *Museo Circulante.*
 - *El agua bajo nuestros pies.*
 - *Arquitectura recortable.*
 - *Libros caravista.*
- *Instalaciones de juego. Espacios para la vida en relación.*
- *A juego lento.*
- *Viajes a ninguna parte.*
- *Cortos.*
- *Tumba la fusta*

Empezar a inventar

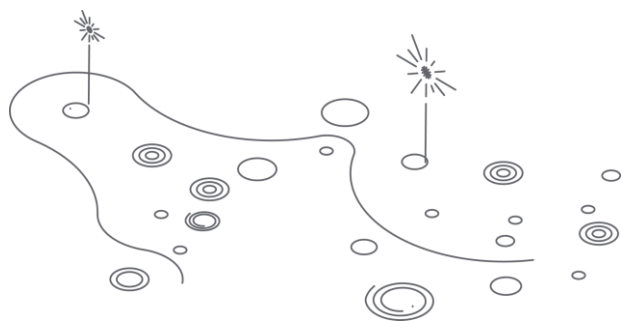
- *Procesos creativos. Laboratorio Munari.*
 - *Esculturas para llevar de viaje.*
 - *Prodigiosas proyecciones.*
 - *La pradera.*
 - *Historia de un círculo.*
- *Proyectos de creación escénica.*
 - *Entre el Caos y el Ojalá.*
 - *Mundo Quinta.*
 - *Residencia LagunArte.*
- *Audiovisual: MICE. Muestra Internacional de Cine Educativo.*

- *Cortometrajes creados por niñas, niños menores de 12.*
- *Cortometrajes creados por jóvenes menores de 18.*
- *Talleres MICE.*
 - *Yincana de cine.*
 - *Los animales de Piccolino.*
 - *Animación con recortables.*
- *Creación sonora.*
 - *Creación musical con tecnología.*
 - *Laboratorio Podcast.*
 - *Entrevista.*
 - *Noticiero.*
 - *Tertulia.*
 - *Radio novela.*
- *Autoedición.*
 - *Fanzine autoexperiencial.*
 - *Comic.*
 - *Fanzine colectivo.*
 - *Fanzine sonoro.*
- *Estampación.*
 - *Serigrafía.*
 - *Grabado.*
 - *Estampación.*
- *Cianotipia.*
 - *Cianotipia botánica.*
 - *Cianotipia experimental.*
- *Food Design.*
 - *Gyotaku.*
 - *Maridaje sonoro.*
 - *Moldes.*
- *Habilidades olvidadas.*
 - *Soplado de vidrio.*

Umbral fantasía - realidad

Línea de programación que explora los límites entre lo real y lo imaginario a través del arte y el juego.

Otoño 2025



Esta línea de programación busca alimentar la imaginación y facilitar la exploración para enriquecer todo lo que sucede en ese umbral que niñas y niños cruzan de manera natural entre lo real y lo imaginario. En ese tránsito, lo que nos hace imaginar y lo que percibimos y exploramos va dibujando nuevas ideas y horizontes en los que recreamos y ensayamos situaciones posibles en tiempo presente.

Los libros, el cine, el teatro y la danza nos regalan ficciones sobre las que seguir pensando e imaginando. Cada historia crea, además, una envolvente que nos sitúa dentro de ese tiempo y lugar ideado por otros.

Las formas de contar, las ilustraciones, los colores, los materiales, la iluminación, las secuencias, los personajes o el sonido son recursos y herramientas de la ficción que, al ponerse también en contextos de juego y exploración libre, nos invitan a imaginar nuestras propias historias.

Dar cabida e importancia a la fantasía es un compromiso cultural, porque los grandes hitos e inventos humanos antes fueron una idea o un relato. Como recuerda Munari, la fantasía puede ignorar por completo la posibilidad de que lo pensado llegue a realizarse o alguna vez funcione: es libre de pensar cualquier cosa, por absurda, increíble o imposible que parezca.

La programación que presentamos en esta línea nos propone viajar a mundos fantásticos a través del cine, participar en un festival de literatura para jugar con las historias, verlas en la gran pantalla y construirlas con las manos, y adentrarnos en el universo de las luces y las sombras con obras de teatro y escenografías de juego que exploran la iluminación, las siluetas y la narración oral en diferentes propuestas.

“Los niños son seres
fronterizos que viven en la
línea que se sitúa entre el
mundo real y el imaginario y,
al contrario que nosotros, no
los separan, los hacen
permeables el uno al otro”.

Andre Stern | *Ritmos y rituales*

Programa:

Cine *isekai*

Aulafilm

varias fechas

***Auditorio**

#descubrir

El *isekai* es un término japonés que designa un subgénero de la ficción en el que el personaje protagonista viaja a un mundo fantástico. Allí, a través de sus aventuras, sufre una serie de transformaciones internas y emocionales.

En cada historia *isekai* hay un portal que permite al personaje, viajar del mundo real a un mundo alternativo o de fantasía.

Vainilla

Guadalupe Zambrano

6 de septiembre

***Auditorio**

#descubrir

Vainilla, una niña parisina, viaja a Guadalupe para pasar las vacaciones con su tía. Un personaje misterioso la arrastra a la selva, donde descubre leyendas y seres fantásticos. La animación mezcla dibujo tradicional y acuarela con ritmo ágil.

El viaje de Chihiro

Hayao Miyazaki

6 de septiembre

***Auditorio**

#descubrir

Chihiro se traslada con sus padres a una nueva ciudad. En el trayecto, entran en un túnel que conduce a un extraño parque temático desierto. Al caer la noche, el lugar se transforma: los padres son convertidos en cerdos y Chihiro queda atrapada en un mundo habitado por dioses y espíritus. Para sobrevivir y liberar a sus padres, deberá trabajar en una gigantesca casa de baños regida por la bruja Yubaba.

Sirocco y el Reino de los Vientos

Benott Chieux

6 de septiembre

***Auditorio**

#descubrir

Juliette y Carmen descubren un pasaje secreto hacia el mundo de su libro favorito, El Reino de los Vientos. Una vez dentro, se transforman en gatas, son encarceladas y separadas. Para reencontrarse y regresar al mundo real deberán recorrer un universo inestable, lleno de criaturas fantásticas y gobernado por Sirocco, maestro de los vientos y las tormentas.

El mago de Oz

Victor Fleming

7 de septiembre

***Auditorio**

#descubrir

Tras un tornado que arrasa Kansas, Dorothy es arrastrada con su perrito Toto a la mágica tierra de Oz. Allí emprende un viaje para encontrar al Mago que puede devolverla a casa. En el camino conoce al Espantapájaros, al Hombre de Hojalata y al León Cobarde, compañeros de ruta que buscan lo que creen no tener. El film alterna la fotografía en blanco y negro del mundo real con el estallido de color del país de Oz, creando uno de los grandes clásicos del cine musical y fantástico.

Hidrosfera

Alicia Gutiérrez y Priscilla Vela

Del 1 al 28 de septiembre

***Urbanoteca**

#explorar #descubrir

Escenografía de juego, donde los niños pueden interactuar con materiales blandos, transparentes y reflectantes, evocando la sensación de burbujas, ondulaciones y brillos acuáticos.

Seres siderales

IngobernArt

4 y 5 de octubre
29 y 30 de noviembre

***Espacio 0-5**

#explorar #inventar

Propuesta para el **Espacio 0-5** que transforma la sala en un planeta imaginario llamado Corbot. A través de cambios de luz, juegos de movimiento y materiales fluorescentes, niñas y niños exploran con sus cuerpos, descubren nuevas texturas y colaboran en la creación de la flora y fauna de este mundo inventado.

Canciones de cuna y nido

Christian Fdz. Mirón

4 de enero

***Espacio 0-5**

#inventar #explorar

A partir de un archivo vivo de nanas de distintas épocas, lenguas y territorios, se genera un espacio-nido donde compartir canto, cuidados y crianza. Un encuentro íntimo para aprender, cantar o simplemente estar, recuperando el vínculo ancestral entre tradición oral, música y acompañamiento en la primera infancia.

FLIC- Festival de literatura infantil

Tantágora

20 y 21 de septiembre

Festival de creación literaria que invita a familias con niñas, niños y adolescentes a explorar la literatura desde formatos innovadores y sorprendentes. Desde hace 15 años, fomenta el hábito lector mediante propuestas creativas que combinan literatura, arte y juego y una programación llena talleres, cine y actividades creativas que transforman los libros en experiencias para ser vividas en primera persona. Leer, es jugar con las historias, verlas en la gran pantalla, construirlas con las manos y compartirlas con los demás.

Efecto Pigmalión

Blanca Guillén

20 y 21 de septiembre

***Espacio 0-5**

#explorar

Un recorrido artístico por cuatro ilustradoras y su estilo, con dinámicas de juego para que los más pequeños exploren técnicas plásticas y se expresen libremente a través del dibujo y la creación. Un espacio para descubrir el placer de imaginar y contar con imágenes.

Historias en movimiento

Tantágora

20 y 21 de septiembre

***Espacio+**

#inventar

Instalación de 50 álbumes ilustrados junto con una colección de piezas de juego “plus plus”. Escogeremos un solo libro, por el motivo que sea, seleccionaremos una página, solo una. Construiremos una nueva historia inspirada en la página apoyándonos en el juego de construcción.

Sombras chinas

Tantágora

20 y 21 de septiembre

***Auditorio**

#explorar #inventar

Un espacio de juego con teatrillos de sombras para dar vida a personajes e historias creadas en el momento.

Obrador del FLIC

Tantágora

20 y 21 de septiembre

***Auditorio**

#descubrir

Propuesta íntima y poética para acercarse al arte y al relato desde la creación personal y el lenguaje de las sombras.

Partiendo de materiales sencillos, diseñaremos y daremos forma a nuestros propios personajes, a través del juego manual y la creación plástica, y los más pequeños explorarán formas, siluetas y movimientos.

Bajo el lema “¿Tejemos?”, elPetit propone en su 21 edición construir red y tejer vínculos entre niños, familias, artistas y profesionales a través del arte. A poner en valor la comunidad como espacio de acogida, escucha y transformación. Una invitación a vivir el arte como un derecho y como lenguaje universal desde el primer día de vida. Una celebración compartida para crecer, transformar y tejer conjuntamente.

Espacio Abierto participa de esta red acogiendo la residencia y espectáculo de la compañía Lagunarte y la instalación y el taller en torno a viajes soñados y destinos fantásticos de la ilustradora Inge Nows.

So

Lagunarte (Kristof Hiriart)

13 de noviembre

***Auditorio**

#descubrir

“SO” es un ritual para escuchar que invita a sumergirse en los sonidos y las sensaciones del paisaje. Voces, piedras, campanas y tambores se combinan para crear una experiencia sensorial que nos permite vivir el paisaje, atravesar la noche y redescubrirlo todo al amanecer.

Dirigido a niños y niñas a partir de los seis meses, “SO” evoca paisajes y los seres vivos que los habitan, ofreciendo una mirada distinta según haya oscuridad o luz. A través del tacto y la escucha compartida de estos elementos, el público se conecta con el entorno que le rodea, creando un espacio para

contemplar y sentir en común. Es un viaje para ver el paisaje, formar parte de él y dejar que el paisaje nos habite a nosotros.

Un viaje soñado

Inge Nouws

15 de noviembre

***Espacio+**

#explorar

Espacio visual a través de una instalación con piezas gráficas combinables sobre estructuras de cartón corrugado, realizada a partir de los dibujos y collages de familias con algún miembro en privación de libertad.

La propuesta se instala en Espacio abierto invitando a viajar con la imaginación a lugares insospechados. A través del juego del collage en gran formato, se invita a explorar y compartir estos mini mundos y escenas.

Destinos fantásticos: aventuras en collage

Inge Nouws

15 de noviembre

***Espacio+**

#explorar

Taller para explorar y proponer mundos extraordinarios a través del arte del collage.

Con las fotos sobre la mesa y rotuladores de colores, cada participante creará su propio destino fantástico: desde islas flotantes hasta ciudades en las nubes. Un espacio para soñar, jugar y compartir en familia mientras transformamos recortes en paisajes mágicos.

Luz de invierno-Festival de luces y sombras

Colaboración con el TTR 20 de diciembre - 2 de enero

Luz de invierno es un festival de teatro de sombras, instalaciones lumínicas y talleres que invita a las familias a experimentar con la oscuridad y la luz como materiales de creación.

En los días más cortos del año, la luz de invierno es también la luz que encendemos: hogueras, lámparas, bombillas, linternas que nos acompañan y nos permiten, por ejemplo, seguir leyendo de noche.

La programación invita a jugar con esa luz inventada, a observar cómo cambia los espacios y a descubrir su capacidad para generar relatos, sombras y escenografías compartidas. Un recorrido por espectáculos, proyecciones y propuestas participativas para imaginar nuevas escenas en esta estación.

Aquí solo hay paisaje

Lupe Estévez

del 20 de diciembre
al 15 de marzo

***Urbanoteca**

#explorar

Espacio con tiempo y material inspirador donde crear de forma colectiva un paisaje.

Asentaremos sistemas montañosos, lagos, valles, ríos, prados, árboles, fauna y luz, para poblar y dar vida a la Urbanoteca.

Esta propuesta, que gira en torno a lo teatral y la acción artística efímera, busca generar comunicación y vínculos en un clima de creación colectiva.

¡No tengamos miedo al vacío, la creatividad en comunidad se dispara!

Prodigiosas proyecciones. Laboratorio Munari

Art Stories

19 y 21 de octubre

***Inventario**

#explorar #inventar

Un taller para descubrir cómo la luz y la sombra transforman los objetos y sus formas. Con focos y materiales opacos o translúcidos, cada familia podrá experimentar cómo varían las proyecciones según la intensidad, el ángulo o la orientación de la luz. La propuesta invita a crear composiciones propias que se amplían en gran formato, un juego visual que acerca de manera sencilla los principios de la óptica y la física a la creación artística.

Alicia

Blanca Alonso

13 y 14 de diciembre

***Auditorio**

#descubrir #inventar

Una narradora os introducirá en esta experiencia participativa de teatro de sombras, dibujo en directo y visuales interactivas, en la que formareis parte de la historia de Alicia.

A veces los cuentos se confunden con la realidad, y ya no se puede distinguir entre una cosa y la otra Alicia se fue persiguiendo a un conejo y ahora está atrapada en una casa y quiere salir, pero es demasiado pequeña. Necesita vuestra ayuda para hacerse grande y poder irse de allí para ir a jugar con sus amigos.

¿Queréis ayudarla?

Jugar la luz

Lupe Estévez

20, 21, 27 y 28 diciembre

***Inventario**

#explorar #inventar

Actividad de exploración de diferentes posibilidades artísticas de las luces y las sombras. Con diferentes materiales y focos investigaremos la potencia visual que las convierte en un lenguaje en sí mismas. Los caminos creativos más interesantes surgen de la investigación, la propuesta es abierta para dejarnos llevar por lo que encontremos en nuestra búsqueda.

Todos sus patitos

Baychimo Teatro

27 de diciembre

***Auditorio**

#descubrir

Nos adentraremos en el bosque del cuento de Christian Duda y Julia Friese a través de un espacio sonoro y objetos cotidianos. Este especial lugar tendrá la suficiente capacidad de abstracción como para que cada uno pueda imaginarse el suyo.

Allí, dos personas juegan, recrean los sonidos del bosque, los colores, los silencios, las emociones de los personajes, las voces. Relacionaremos las cosas de los personajes con las nuestras, y así podemos entenderlas mejor. Sus cosas y las nuestras.

Luciérnagas de juguete

Proyecto de mediación

varias fechas

***Inventario**

#inventar

Versión invernal de Souvenirs, este taller nos invita a crear nuestras propias luciérnagas de luz en las noches largas de invierno. Con una esfera led daremos forma a pequeños seres brillantes, casi tan imaginarios como los gamusinos, pues aunque aún existen, cada vez es más raro verlos. Después los esconderemos en el jardín para buscarlos a oscuras y quedarnos con el recuerdo luminoso de esa expedición inventada.

Compartibles:

Materiales que han formado parte de la programación y que ahora están a disposición mediante sistema de préstamo o descarga directa.

- ***Iluminar el aula***

Anahí Muñoz y Lupe Estévez

Cuaderno de apuntes de la formación docente que Lupe Estévez impartió en Espacio Abierto para crear escenarios para la curiosidad dentro de las aulas de infantil y primaria.

- ***Guías pedagógicas cine isekai***

Aulafilm

Guías de visionado, juegos y retos educativos que ayudan a acompañar en la apreciación del cine y en el .

- ***Seres siderales***

Marcela Romero

Guión narrativo, recurso didáctico, caja con focos de luz negra, materiales con colores flúor, disfraces para viajar a Corbot y reconstruir su flora y fauna.

- ***Relatoteca***

Anahí Muñoz Valerí (Proyecto de Mediación)

Selección de relatos para leer y escuchar creados a partir de la observación del juego en la Urbanoteca. Historias registradas en formato audiovisual que recogen cómo niñas y niños exploran, se relacionan y transforman los espacios compartidos. Disponible desde 2025

El tiempo de las plantas

Línea de programación que sintoniza con los ritmos de la naturaleza desde la observación y la creación vinculada al parque.

Otoño 2025



Estamos dentro del parque de la Quinta de los Molinos. Esta situación es tan, tan especial que, aunque llevamos siete años abiertos, muchas personas siguen llamándonos “la Quinta”.

Y no es casualidad. Espacio Abierto no se entiende sin el jardín que lo rodea. Sabemos que, cuando venís, la experiencia cultural empieza o termina muchas veces con un juego entre árboles, una merienda al sol o una hoja recogida del suelo sin que nadie lo haya propuesto.

Explorar la naturaleza forma parte de la cultura de la infancia. Es una de sus manifestaciones más evidentes, y se activa de forma espontánea cada vez que niñas y niños juegan al aire libre, sin guión y a su ritmo.

En otoño, muchas de nuestras propuestas parten de esa escucha. Observan lo que sucede en el parque y lo amplifican: talleres, escenografías y espacios de juego que acompañan esa exploración y abren otros niveles de investigación, creación y sorpresa.

Encontrar formas en la naturaleza e ilustrarlas con técnicas históricas. Fijarse en la multitud de formas y tonos de verde que hay en un cachito de pradera y explorar luego mezclas de color y trazos para representar un espacio natural colectivo, recorrer sin rumbo y recoger las percepciones visuales, olfativas o sonoras para contribuir a crear un concierto son algunas de estas propuestas culturales que conectan más que nunca con el entorno natural que también forma parte de nuestra ciudad.

“Y es que el tiempo de las plantas es un tiempo fluido que no se halla subdividido en pequeñas unidades regulares como el tiempo del reloj.

Es un tiempo cíclico. Las plantas florecen, se marchitan y renacen siempre de nuevo.

Pero también es un tiempo progresivo. Un árbol crece y se hace cada vez más grande, como un niño.

Es un tiempo que no se detiene. Una flor no espera a que nosotros encontremos el tiempo para admirarla. Su tiempo es ahora mismo.”

Programación:

Siembra. Fiesta-semilla

Maral Kekejian y Laura Bañuelos

27 de septiembre

***Jardín**

#celebrar #explorar

Gran celebración de inicio de temporada en la que el jardín se transforma en un espacio fértil lleno de talleres, instalaciones y juegos colectivos. La fiesta celebra el comienzo del ciclo otoñal con pájaros inventados, piñatas, arreglos florales y deportes nuevos. Una jornada para sembrar creatividad, vínculos y juego compartido.

- ***Ikebana. Arreglos florales***

Silvana Andrés

Una experiencia creativa que parte de la tradición japonesa del ikebana. Niñas, niños y familias componen arreglos florales como un ejercicio de atención al detalle y búsqueda de equilibrio. La propuesta pone en valor la belleza de lo efímero. Cada arreglo se convierte en un pequeño paisaje para celebrar el inicio del ciclo.

- ***Pajaritos mecánicos***

Marian Brea y Julia Creuheras

Taller de construcción de pájaros mecánicos inspirados en los ornitópteros. Cada participante diseña un ave con alas de papel y un mecanismo sencillo que le permite batirlas y volar unos instantes. La actividad introduce nociones básicas de mecánica desde el juego y la expresión creativa.

- ***Caritas silvestres***

María Camba

Un taller para elaborar máscaras inspiradas en personajes ancestrales y en la cultura de la siembra. Con papel, cartón y materiales sencillos se diseñan rostros entre la tradición y la vanguardia. La propuesta conecta juego simbólico, ritual y creatividad.

- ***Frutos imposibles***

Laura Millán

Un taller para imaginar y construir mundos vegetales fantásticos a partir de diferentes materiales. La artista propone componer frutos imposibles para seres imaginarios. La actividad combina instalación, escultura y juego colectivo.

- ***Hace falta un instrumento***

María Jerez

Encuentro textil para coser en común un mantel a partir de retales. Cada puntada es un gesto de cuidado y memoria compartida. El taller rescata la tradición de las almazuelas como práctica comunitaria. El resultado final es un gran mantel festivo sobre el que compartir un picnic colectivo.

- ***Más que una piñata***

María Camba

Celebración colectiva en torno a la piñata como objeto ritual y comunitario.. La propuesta recoge la investigación de la artista sobre el valor simbólico de las piñatas en el carnaval y la cultura popular.

- ***Deportes inventados***

Checho Tamayo

Propuesta en la que el deporte se convierte en una pieza de danza colectiva. A partir del juego con pelotas y la invención de reglas se replantean gestos de distintas culturas, transformando la práctica en un ritual de movimiento.

Jardín sonoro. Un escenario comestible y jugable

Ángel Galán

17 de septiembre

***Jardín**

#descubrir #explorar

Una instalación interactiva en la que el paisaje sonoro se mezcla con lo gastronómico. Mientras degustan alimentos dispuestos como un jardín, los participantes generan movimientos que se traducen en sonidos a tiempo real. La propuesta convierte la experiencia de comer en un acto artístico y colectivo. Cada gesto se suma a la composición final, que registra el pulso del jardín como obra compartida.

#descubrir #explorar

Paisajes sonoros

Ángel Galán

26 de octubre
23 de noviembre
14 de diciembre

***Jardín**

#inventariar #explorar

Talleres de escucha atenta e iniciación a la fonografía en los que aprender técnicas de grabación con distintos tipos de micrófonos. A partir del registro de sonidos del parque se construye un mapa sonoro colectivo de la Quinta. La actividad fomenta la sensibilidad hacia el entorno y el valor del patrimonio sonoro. Con cada edición se amplía un archivo vivo de voces, ruidos y ecos del jardín.

La Escuela de Biodiseño es un programa de aprendizaje bioinspirado que conecta ciencia, arte y naturaleza en un ciclo de talleres progresivos. Niñas y niños aprenden a observar los procesos de lo vivo y a traducirlos en diseños propios, explorando materiales, pigmentos, estructuras y formas de habitar. La Escuela funciona como un laboratorio en el que la curiosidad se transforma en experimentación y creación, cultivando una mirada sensible hacia el entorno.

- ***La naturaleza ya lo sabía***

Propuesta que parte de la observación de organismos y estructuras naturales para mostrar cómo han inspirado inventos humanos. Las niñas y niños crean un inventario de descubrimientos, relacionando geometrías y funciones. La actividad subraya el principio de diseño “la forma sigue a la función”. Al mirar los elementos naturales como modelo, se despierta una nueva forma de pensar soluciones creativas.

- ***Anatomía de una hoja***

Taller para descubrir el diseño oculto en las hojas: nervaduras, texturas y estructuras que sostienen la vida de los árboles. A partir de la observación se imaginan nuevas arquitecturas inspiradas en la naturaleza, como ciudades sin atascos o edificios bañados por el sol. La propuesta conecta biología y urbanismo de manera poética.

- ***Tintas y taninos***

Una experiencia artística para elaborar pigmentos naturales a partir de cortezas, hojas y frutos. Con ellos se crean paletas de color y composiciones gráficas que capturan la esencia del otoño. La propuesta introduce nociones de sostenibilidad y respeto por los recursos naturales.

La pradera. Laboratorio Munari

Art Stories

27 de septiembre

***Espacio+**

#inventariar #explorar

Si te fijas en cualquier pequeño trozo de césped de un parque podrás encontrar una enorme diversidad de pequeñas plantitas, cada una con su forma y diseño especial. De lejos todo parece verde, pero cuando miras con detalle descubres esa fantástica variedad que inspira este taller de pintura y escultura. Se crean diferentes tonos de verde, texturas y trazos sobre el papel, con la idea de representar colectivamente esa riqueza que casi siempre pasa desapercibida. Un taller de creación artística inspirado en los procesos de Bruno Munari para desarrollar sentido estético y entrenar la capacidad creativa a través del juego y la libre experimentación.

Un lugar del bosque

IngobernArt

27 y 28 de septiembre
13 y 14 de diciembre

***Espacio+**

#descubrir #explorar

Atmósfera compuesta por unos nidos hechos de palos de telas, rocallas compuestas por cojines, islas con troncos descompuestos y un gran árbol florecido, junto con sus frutos. Una secuencia sonora nos acompañará durante toda la sesión junto a varias esferas de luz, que marcarán con una secuenciación lumínica un día en el bosque, desde el amanecer hasta el atardecer. La actividad es una invitación a explorar, descubrir y crear nuevos elementos con los que imaginar formas de vida, de relacionarnos a través del juego, de la creación, del cuidado y el vínculo.

Yo nací en un surco de judías

Laura Santos - Almealera

28 y 29 de noviembre

***Auditorio**

#descubrir

Espectáculo teatral que recorre la memoria de agricultoras y ganaderas a través de entrevistas y viajes por territorios rurales. La pieza aborda por qué cada vez menos personas eligen dedicarse a cultivar la tierra y producir alimentos. Con una mirada sensible, mezcla documental y ficción en escena. Una obra que siembra preguntas sobre nuestra relación con lo que comemos.

Cuaderno de otoño

Pablo Carral Sánchez (Pawl)

varias fechas

***Jardín**

#inventariar

Una propuesta a partir de un cuaderno de exploración y registro con algunas páginas por completar. Invita a detenerse en lo que ocurre en el parque, dibujar, anotar y coleccionar pequeñas observaciones. Página a página se convierte en una guía para mirar con atención, transformar lo observado en imágenes o palabras y reunir las aportaciones de cada familia en una memoria compartida del otoño.

Compartibles:

Materiales que han formado parte de la programación y que ahora están a disposición mediante sistema de préstamo o descarga directa.

- ***Juego de construcción de flores, tallos y hojas.***
Bioesfera

Alicia Gutiérrez y Priscilla Vela

Juego de construcción con piezas geométricas y listones cilíndricos que permite levantar composiciones vegetales. Estuvo presente en la Urbanoteca de marzo a junio de 2025 y ahora se encuentra disponible mediante préstamo.

- ***La pradera***

Art Stories

Guía paso a paso para trasladar al aula la propuesta del Laboratorio Munari, observando un trozo de césped y explorando gráficamente la diversidad de verdes y texturas.

- ***Un lugar del bosque***

IngobernArt (Marcela Romero y Marta Gelabert)

Caja con materiales —palos, telas, rocallas y cojines— acompañada de una guía didáctica para recrear ambientes de exploración sensorial en aulas de infantil.

- ***Cianotipia. Una expedición botánica***

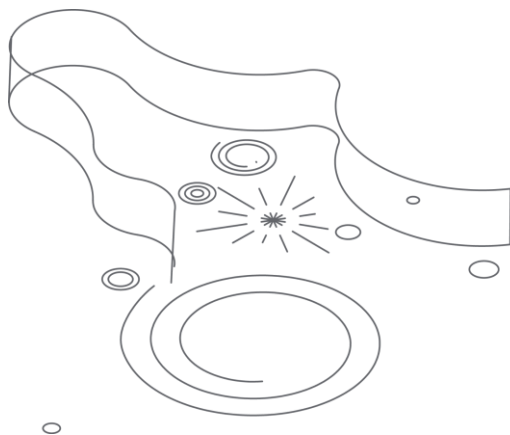
Fábrica de texturas

Kit con instrucciones para preparar superficies sensibles y crear cianotipias al sol. Una propuesta para recolectar hojas y flores, jugar con sus siluetas y registrarlas en impresiones azules, en homenaje a Anna Atkins.

Territorios propios

Línea de programación que investiga cómo la infancia habita, comprende, comparte y transforma los espacios.

Otoño 2025



Espacio Abierto se sitúa en un antiguo palacete dentro de un parque urbano que se rehabilitó para convertirse en el único centro cultural en Madrid dedicado íntegramente a la niñez y a la adolescencia. Este lugar es un espacio real, pero también simbólico: una concesión de la ciudad a la cultura propia de la infancia. La cultura del juego.

Jugar significa activar ambientes temporales, acontecimientos únicos, pasajeros y expuestos a transformaciones constantes. El territorio se convierte en escenario de derivas lúdicas que abren nuevas formas de relación con el entorno.

Ser el lugar que promueve la cultura del juego implica generar condiciones espaciales y materiales que invitan a la curiosidad y al asombro, facilitan la exploración y la transformación de los espacios, y permiten observar y documentar cómo, a través del juego, se inventan modos propios de habitar y de relacionarse con lo que nos rodea.

El programa Territorios propios de Espacio Abierto traslada esta visión a la práctica con propuestas que convierten la arquitectura, el diseño, la exploración sensorial y el diálogo con la naturaleza en experiencias culturales compartidas.

Desde grandes construcciones colectivas y juegos de geometría aplicada hasta laboratorios de derivas situadas, ambientes de juego o talleres que investigan la ciudad, el agua o la memoria

de los espacios, cada actividad abre un campo de investigación sobre cómo transformamos y volvemos a imaginar los lugares que habitamos en especial, en los primeros años de vida..

Un acercamiento a la arquitectura como práctica cultural compartida, que fomenta la creatividad y la capacidad transformadora de la infancia en la vida urbana. A través del juego, la exploración y el cuerpo, proponemos actividades que invitan a imaginar y construir otras formas de habitar, convivir y transformar la ciudad.

“Es necesario que estemos convencidos, nosotros los adultos antes que nadie, de que los niños no son solo ostentadores de derechos, sino portadores de una cultura propia. Que son capaces de construir su cultura y de contaminar la nuestra”.

Programación:

Construcciones

Fermín Blanco | Sistema
Lupo

1 de octubre - 14 de
diciembre

***Urbanoteca**

#explorar #inventar

La Urbanoteca se transforma este trimestre en un gran escenario de juego arquitectónico con la instalación. Construcciones, desarrollada por Sistema Lupo. A partir de un sistema modular de bloques y palitroques, niñas, niños y familias podrán levantar muros, cúpulas y estructuras habitables de múltiples formas y escalas.

El espacio invita a combinar piezas rectas y curvas, ensamblar celosías de madera y crear icosaedros que generan distintas estaciones de juego. La propuesta se despliega en retos guiados y en dinámicas de juego libre, fomentando la exploración, la cooperación y la creatividad.

Cada sesión es diferente: los materiales se reorganizan, se derriban y vuelven a levantarse, convirtiendo la Urbanoteca en un entorno mutable que refleja la capacidad de la infancia para imaginar y transformar los espacios que habita.

A juego lento

Proyecto de mediación | Sofía Celis Saavedra

varias fechas

***Espacio 0-5**

#explora

Espacio de juego libre y exploración sensorial, para niñas y niños de 0 a 5 años, acompañados de una persona adulta de referencia. Reivindica el tiempo sin prisa, el juego que se despliega con calma, sin objetivos ni instrucciones, como forma de estar, de investigar y de relacionarse desde el ambiente, el cuerpo y los sentidos.

A juego lento es un proyecto de mediación de Espacio Abierto: el equipo selecciona y dispone los materiales, incorpora aprendizajes de otros talleres y sostiene el espacio desde la escucha y el conocimiento cercano del público. Así, cada sesión se convierte en una oportunidad compartida para habitar el tiempo y el espacio cultural desde la calma y la curiosidad.

Semana de la Arquitectura

Asociación Ludantia

1 octubre - 14 diciembre

***Espacio 0-5**

#explora

En el marco de la XXII Semana de la Arquitectura (3-13 de octubre de 2025), Espacio Abierto acoge un ciclo de talleres en colaboración con Ludantia. Arquitectura y Educación. La propuesta pone en relación la arquitectura con los territorios de la infancia, entendiendo la ciudad y los espacios que habitamos como escenarios de aprendizaje, juego y convivencia.

A través de experiencias constructivas, gráficas y participativas, niñas, niños, adolescentes y familias explorarán cómo los materiales, las formas y los recorridos influyen en nuestra manera de habitar nuestros territorios.

Visitas guiadas

COAM

4 y 11 de octubre

**Edificio Espacio Abierto. Placete
Cesar Cort**

#descubrir

En el marco de la XXII Semana de la Arquitectura, del COAM organiza visitas guiadas a uno de los ejemplos más singulares de la arquitectura y el urbanismo del siglo XX en Madrid: la Quinta de los Molinos, Bien de Interés Cultural, proyectada y habitada por el arquitecto César Cort Botí. El recorrido permitirá descubrir la historia del parque y del palacete pre-racionalista conocido como Casa de Arriba, así como los valores urbanísticos y paisajísticos que lo convierten en un referente de ciudad habitable, sostenible y en diálogo con la naturaleza.

Palitroques

Víctor González

4 de octubre

***Jardín**

#inventar

Taller de arquitectura y geometría aplicada que utiliza un sistema de barras y uniones para levantar estructuras colectivas. A través del montaje de figuras y cúpulas geodésicas, niñas, niños y familias comprenden de forma práctica los fundamentos de la geometría, las matemáticas y la física.

La actividad se desarrolla en formato de juego en equipo: los participantes reciben planos, piezas y retos a resolver en un tiempo determinado, pasando de la idea a la construcción de una figura real.

Torres legométricas

Chiquitectos

9 de octubre (escolar)

***Espacio+**

#inventar #descubrir

En un viaje imaginario en globo explicaremos cómo se construyen los rascacielos y qué estructuras permiten que alcanzan grandes alturas sin derrumbarse. Con piezas de lego levantaremos nuestras propias torres y pondremos a prueba su resistencia frente al viento, los temblores y las cargas.

Museo Circulante

Cazapeonzas

10 de octubre (escolar)

***Espacio+**

#inventar #descubrir

Un taller en el que la clase se convierte en el equipo comisarial de una exposición colectiva e itinerante. A partir de imágenes y maquetas aprenderemos a mirar con otros ojos, seleccionar y contar historias con el arte, para concluir construyendo entre todos una gran estructura modular: nuestro museo circulante.

Fitópolis

Pablo Amor

11 de octubre

***Espacio+**

#inventar #explorar

Inspirados en las ideas de Stefano Mancuso, construiremos bloques vivos con arcilla, tierra y semillas que darán forma a ciudades vegetales. El taller propone diseñar una urbe que crece y respira, incorporando la naturaleza en sus cimientos. Una experiencia para reflexionar sobre sostenibilidad, diseño colectivo y el papel de las plantas en nuestro futuro urbano.

Historietas de ciudad

Habitando voy

11 de octubre

***Espacio 0-5**

#descubrir

Un taller que da voz al mobiliario urbano para reflexionar sobre el cuidado de la ciudad y la convivencia. En esta edición el protagonista es un banco: tras una narración inicial, cada participante imaginará personajes que lo usan, construirá su propio banco preferido y elaborará un relato personal. El resultado será una instalación colectiva que recoge distintas historietas sobre la vida en la ciudad.

El agua bajo nuestros pies

Hiedra estudio + Lucila Urda

11 de octubre

***Espacio 0-5**

#explorar #descubrir

Un taller que recupera la memoria del agua en Madrid y su presencia oculta bajo la ciudad. Partiremos de un recorrido por el jardín hasta la fuente, donde observaremos y recolectaremos elementos naturales. Con ellos crearemos un gran territorio textil y una cartografía colectiva que nos recuerde cómo el agua sigue formando parte de nuestra vida urbana.

Arquitectura recortable

Foldit

11 de octubre

***Espacio+**

#descubrir

Un taller para descubrir la arquitectura a través del trabajo manual del recortable. Con tijeras, pliegues y pegamento construiremos la maqueta en papel de la Casa Ucelay, aprendiendo a reconocer sus formas y detalles mientras damos valor al ritmo pausado y atento del hacer.

Libros caravista

Detalleres

11 de octubre

***Inventario**

#inventar #explorar

Propuesta para descubrir y jugar con la Arquitectura del libro. Nada de ladrillos. Nuestras arquitecturas hoy vuelan, se despliegan y viajan.

A través de la exploración y el descubrimiento de álbumes ilustrados y libros objeto de la colección que atesora el Inventario de Espacio Abierto, crearemos un libro que refleje nuestra visión y nuestra pasión por la arquitectura y el diseño.

Generamos un libro con herramientas singulares a través de dinámicas de diseño y expresión libre.

Instalaciones de juego

Ángeles Ruíz de Velasco y Javier Abad

varias fechas

***Espacio 0-5 y Espacio +**

#explorar

El ciclo de instalaciones de juego propone espacios lúdicos ordenados de forma sencilla, armónica y estética, contruidos con objetos neutros, polisémicos, asequibles y atractivos por sus características formales. Estos objetos están siempre relacionados con el entorno familiar y afectivo de la infancia.

El espacio se transforma a través de los procesos simbólicos de la infancia, que se expresan mediante el juego espontáneo. Cada instalación se convierte en un lugar de símbolo, entendido como metáfora posible de la vida en relación.

Se plantea como un proyecto de investigación situado en los territorios de la infancia, entendidos como aquellos espacios visibles y simbólicos que, a través del juego, configuran vínculos, pertenencias y formas de habitar.

Documentar estas experiencias permite reconocer cómo el juego resignifica los espacios y visibiliza la potencia cultural de la infancia.

Tumba la fusta

La Ruta 40

22 de noviembre

***Auditorio**

#descubrir

Tumba la fusta es una propuesta de teatro familiar que combina el teatro de texto, el teatro de objetos y la música.

La madera es el elemento principal de esta propuesta donde dos pares de manos mueven piezas por el espacio y hacen aparecer paisajes, historias, juegos, preguntas, imágenes, números, palabras... en un imaginativo viaje donde intérpretes y espectadores, compartirán preguntas sobre cómo funciona el mundo que les rodea, acompañando el constante proceso de descubrimiento.

SINOPSIS

*Una caja hecha con maderas espera en silencio su suerte.
Dos pares de manos comienzan a mover sus piezas por el espacio.*

Y se construyen paisajes que son casa, barrio, pueblo, ciudad...

Y el juego entre estas cuatro manos y ese par de cabezas que todo lo transforma.

De maderas que son casa salen historias.

Del barrio nacen sonidos que son músicas.

Y de la ciudad escuchamos las voces de muchos niños y niñas.

Y nos preguntamos qué hacemos ahí.

Y descubrimos cómo funciona todo lo que nos rodea.

Y aprendemos.

Números, palabras, imágenes.

Y poco a poco nos vamos haciendo mayores.

Muy grandes.

Y nos preguntamos más cosas hasta que por fin, llegamos al

origen de todo:

El árbol de la vida.

Tumba la fusta. Ambiente de juego

La Ruta 40

22 de noviembre

***Auditorio**

#descubrir

Después del espectáculo, el público podrá entrar en un espacio de juego libre con las mismas piezas de madera utilizadas en escena. Se invita a niñas, niños y adultos a construir juntos paisajes, ciudades y estructuras, prolongando el descubrimiento teatral mediante la exploración.

Viajes a ninguna parte. Otoño

Proyecto de mediación | Pawl

varias fechas

***Inventario**

#explorar

En otoño, Viajes a ninguna parte se desarrolló como un laboratorio de derivas situadas en la Quinta de los Molinos. Cada sesión invita a caminar sin rumbo fijo, siguiendo el espíritu del urbanismo situacionista y de la psicogeografía: recorrer el espacio cotidiano desde otras lógicas, atentos a los detalles, a los ritmos del entorno y a lo inesperado.

Durante el paseo se recogen huellas del paisaje —formas, objetos, gestos, trayectorias— que al regresar se transforman en mapas sensibles, cartografías gráficas y archivos visuales. El Inventario se convierte así en taller de documentación y experimentación, donde se ensayan técnicas como ilustración, cianotipia, recolección vegetal o dibujo expandido.

Cada deriva abre un modo distinto de habitar y pensar la naturaleza urbana. El resultado es un archivo colectivo de recorridos y miradas, que en este otoño se seguirá enriqueciendo como memoria compartida de quienes exploran el espacio desde el juego, la atención y la creación.

Compartibles:

Materiales que han formado parte de la programación y que ahora están a disposición mediante sistema de préstamo o descarga directa.

- ***Piezas de construcción La città infinita***

Roberta Genova

Juego de construcción con materiales desestructurados de madera procedentes de restos industriales que permiten levantar infinitas construcciones y ciudades. Estuvo presente en la Urbanoteca de febrero a abril de 2025 y ahora se encuentra disponible mediante préstamo.

- ***Theke. Caja de cajas***

Arancha Cristo

Conjunto de cestos, telas, cuerdas, jarras y regaderas que forman un kit para sacar el juego del Espacio 0-5 al jardín. Estuvo disponible entre febrero y junio de 2025 y pasa a incorporarse al fondo compartible.

- ***Ciudadano César Cort***

Grassa Toro y Ana Yael

Historia ilustrada en documento descargable y video sobre la arquitectura del palacio y el jardín de la Quinta de los Molinos, transformados en un Espacio Abierto al juego. Recurso activo desde 2018 y disponible en línea.

- ***Crece en la ciudad***

Gea 21

Colección audiovisual en la que, a lo largo de diferentes cortos, niñas y niños relatan cómo perciben y valoran los espacios que utilizan: cómo se mueven por sus barrios, su sentimiento de seguridad o sus relaciones vecinales. Disponible en el auditorio desde 2018 y accesible en préstamo digital.

Empezar a inventar

Línea de programación que impulsa procesos creativos y colaborativos en diversas disciplinas artísticas.

Otoño 2025



La invención es un proceso abierto que encuentra nuevos puntos de partida continuamente. Ser el centro cultural de Madrid dedicado a la infancia y la adolescencia implica reconocer a niñas, niños y jóvenes de 0 a 18 años también como creadores.

Además de ofrecer descubrimientos y facilitar formas de exploración extraordinarias, queremos ser un lugar que proporcione aprendizajes y experiencias en distintas disciplinas artísticas que ayuden a materializar ideas y a desarrollar proyectos artísticos.

La línea *Empezar a inventar* se articula en talleres y laboratorios que abarcan múltiples disciplinas: autoedición, cómic, fanzines y serigrafía, creación sonora y podcast, cine y animación, teatro documental y proyectos escénicos, diseño gastronómico y experiencias sensoriales. Cada propuesta pone a disposición recursos profesionales, metodologías accesibles, tiempos adecuados y acompañamiento especializado, para que cada participante o grupo pueda investigar, ensayar y transformar su intuición inicial en producción cultural.

Ser centro de creación significa también ser el espacio donde esos proyectos culturales se presentan al público, con una programación que tenga en cuenta las condiciones y tiempos particulares que la infancia y la juventud necesitan tanto para crear como para mostrarse. Visibilizamos así también, la potencia cultural de la infancia y la juventud en la ciudad recogiendo y amplificando las maneras en las que los niños y jóvenes exploran, sienten, aprenden, crean, colaboran e imaginan.

“La invención está en constante proceso de formación y transformación. Exige una inteligencia alerta y elástica, una mente lista para aprender lo que más nos conviene en cada ocasión y para cambiar de opinión cuando se nos presente otra que nos parezca mejor. Siempre estamos empezando a inventar”.

Bruno Munari. | *Fantasia*

Programación:

Procesos creativos. Laboratorio Munari

Art Stories

Octubre- diciembre 2025

Bruno Munari, artista y diseñador cuya pedagogía revolucionó la enseñanza de la creatividad en la infancia, propuso un aprendizaje basado en la exploración de materiales, la intuición y la experiencia sensorial.

Nuestro Laboratorio Munari ofrece un enfoque práctico, experimental y estéticamente cuidado que fomenta la percepción artística desde edades tempranas. La selección de materiales cotidianos y accesibles como punto de partida para la creación facilita la replicabilidad y fomenta la autonomía creativa de los participantes, aspectos fundamentales en la filosofía de Espacio Abierto.

Laboratorio Munari se compone de una serie de talleres diseñados para explorar distintos lenguajes plásticos a través del juego y la manipulación de materiales. Cada sesión plantea una experiencia artística basada en un material concreto y su transformación a partir de la exploración activa, en donde se prioriza el proceso sobre el resultado. En esta temporada está formado por los siguientes talleres artísticos:

Historia de un círculo

Art Stories

3 y 5 de octubre, 16 de noviembre,

***Inventario**

#inventar #explorar

Os proponemos un reto: crear una pieza artística utilizando solamente una forma geométrica, el círculo. Tendréis a vuestra disposición materiales de todo tipo, con textura, con relieves, en 3D...

Podréis cortar, pegar, superponer o ensamblar estas formas circulares, observando cómo cambian al combinarse y qué nuevas posibilidades artísticas aparecen al tiempo que trabajas.

El taller no busca un resultado único, sino abrir caminos de exploración. Cada círculo se convierte en un punto de partida para descubrir composiciones personales, compartir ideas y disfrutar del proceso de creación.

Esculturas para llevar de viaje

Art Stories

***Inventario**

#inventar #explorar

Trabajaremos con distintos tipos de papel para crear figuras y estructuras en pop up que transforman la percepción tradicional del material. Siguiendo la filosofía de Munari, la propuesta invita a experimentar libremente, sin instrucciones rígidas, explorando cómo cada pliegue, corte o arruga abre nuevas posibilidades creativas. El taller pone el acento en la exploración sensorial: sentir el papel en sus distintas formas, reconocer su textura y descubrir su capacidad para ser moldeado. El valor está en el proceso de descubrimiento, en inventar con un material simple y versátil, y en los resultados diversos que surgen al jugar con él.

La pradera

Art Stories

27 de septiembre

***Inventario**

#inventar #explorar

*Descripción en el programa *El tiempo de las plantas*

Prodigiosas proyecciones

Art Stories

19 y 21 de octubre y
21 de diciembre

***Inventario**

#inventar #explorar

*Descripción en el programa *Umbral fantasía- realidad*

Creación escénica:

Mundo Quinta

Cross Border Project

Curso escolar

Proyecto de teatro documental y creación escénica con adolescentes. Un grupo de jóvenes de 13 a 18 años de diferentes lugares y con distintas inquietudes artísticas se expresan y crecen a través del teatro.

A lo largo de un proceso colectivo de investigación y creación escénica, los jóvenes abordan temas que les atraviesan mediante diferentes técnicas teatrales, dinámicas de escritura, improvisación y documentación:

Cómo resultado de estas dinámicas se va generando material documental, se van recogiendo fragmentos significativos para convertirlos en escenas. A partir de estos fragmentos se construye la dramaturgia, se organiza un guión y se prepara la puesta en escena trabajando la escenografía, los personajes y la interpretación.

El proceso culmina con la presentación pública de la obra en el Auditorio de Espacio Abierto, dentro de la programación estable del centro y abierta a todo el público.

Entre el caos y el ojalá

Mundo Quinta

3, 4 y 5 de octubre

***Auditorio**

#descubrir #inventar

Entre el caos y el ojalá hay palabras que atraviesan nuestra adolescencia. Y hay recuerdos que se esconden detrás de esas palabras. Caos, intensidad, qué, nada, hashtag, pelea, curiosidad, disparos, blanco, desire, adiós, dragón, rojo, boom, ojalá. Hay algo a punto de explotar. Hay una invitación al público a que nos acompañe en la explosión. Entre el caos y el ojalá es el resultado de la séptima edición.

Mundo Quinta (octava edición)

Cross Border Project

octubre 2025 - junio 2026

***Auditorio**

#descubrir #inventar

Convocatoria abierta para formar parte de la octava edición de Mundo Quinta. Grupo de teatro adolescente que durante el curso escolar desarrolla una obra de teatro documental a partir de dinámicas lúdicas y vivencias propias.

Residencia Lagunarte. Festival El Petit

Kristof Hiriart

12, 13 y 14 de noviembre

La compañía francesa Lagunarte desarrolla en residencia el espectáculo SO, una propuesta escénica para la primera infancia coproducida junto a laSala /El Petit y Espacio Abierto. Durante varios días de trabajo en el Auditorio se ultiman los ensayos y se ajusta la puesta en escena, que explora la relación entre seres y paisajes en transformación. El proceso culmina con funciones escolares y familiares que permiten compartir con el público la obra nacida de este tiempo de creación en Madrid

Creación audiovisual:

MICE

MICE Madrid

10 - 19 de octubre

La Muestra Internacional de Cine Educativo MICE celebra su novena edición en nuestra ciudad asomándose al universo creativo de la infancia y de la juventud, con una programación de carácter nacional e internacional, compuesta por cortometrajes creados por niñas, niños y jóvenes en entornos educativos.

Además, ofrece una programación de largometrajes y cortometrajes de animación y ficción profesionales dirigidos a toda la familia y talleres para conocer los fundamentos del lenguaje audiovisual.

Yincana de cine

Edu Cardoso

10 de octubre

***Auditorio**

#inventar

Actividad práctica para aprender los fundamentos del rodaje en sets de vídeo, foto y audio.

Cortometrajes de animación y ficción profesional

MICE

11 y 18 de octubre

***Auditorio**

#descubrir

Selección internacional en tres pases:

- *De perros, balcones y otras peripecias*
- *De ardillas, viajes al espacio y otras aventuras*
- *De otras historias de superación.*

Cortometrajes de animación realizados por menores de 18 y 12 años + taller historia del cine

MICE

17 de octubre

***Auditorio**

#descubrir

Proyecciones de cortos realizados en centros educativos y taller sobre los orígenes del cine (Lumière, Méliès, Segundo de Chomón, Chaplin y Alice Guy). Incluye la creación de un corto colectivo con trucajes.

Los animales de Piccolino

Giovanni Macceli

18 de octubre

***Auditorio**

#descubrir #inventar

Taller de animación inspirado en *Piccolino* para crear animales con materiales cotidianos como judías, piedras o cáscaras de nuez. Con la técnica del **stop-motion**, veremos cómo estas pequeñas criaturas cobran vida en la pantalla.

Animonster

Giovanni Macceli

19 de octubre

***Auditorio**

#descubrir #inventar

Taller de animación con recortables para construir personajes articulados y darles movimiento con la técnica del stop-motion. A partir de fotos de Madrid, los integraremos en escenas fantásticas con monstruos y efectos especiales.

Cortometrajes de animación realizados por menores de 12 años

MICE

18 de octubre

***Auditorio**

#descubrir

Proyección de una selección internacional de cortometrajes creados en entornos educativos por niños y niñas menores de 12 años. Historias breves que viajan de la fantasía a lo cotidiano —desde ajolotes y gatos anónimos hasta aventuras en el mar o en la oscuridad— mostrando la creatividad de la infancia en la gran pantalla.

Creación sonora:

Band for vibes

Javier Amo

25 de octubre, 22 de noviembre,
13 de diciembre

*** Espacio +**

#inventar

Un taller de creatividad musical en el que crearemos música, ruidos o ritmos y compondremos un tema musical desde cero colaborando en grupo.

Montaremos el setup, elegiremos el controlador y su sonido, repetiremos y corregiremos cada aportación creativa y daremos forma al proyecto musical colaborando en grupo.

Concierto. Paisajes Sonoros

Angel Galán

Junio 2026

*** Auditorio**

#inventar

Concierto en el Auditorio a partir de los registros de paisaje sonoro recogidos durante el curso en la Quinta. Ángel Galán mezcla este banco de sonidos con sintetizadores y composiciones propias para construir una experiencia de escucha compartida.

Laboratorio podcast

Irene Novoa | Colectivo HUL

fechas por confirmar

*** Auditorio**

#inventar

Laboratorio para experimentar con las posibilidades del audio como herramienta creativa. A través de distintos formatos —entrevista, informativo, tertulia y radioficción—, niñas, niños, adolescentes y familias se convierten en guionistas, locutores y técnicos de sonido. Cada sesión combina la escritura colectiva, la interpretación y la grabación con dinámicas de escucha atenta y juego sonoro. El resultado son cápsulas de audio que recogen voces e imaginarios propios, explorando nuevas formas de narrar lo cotidiano y de inventar mundos posibles desde la escucha compartida.

Entrevista

Informativo

Tertulia / Debate

Radio novela

Postproducción de audio

Autoedición:

Colectivo HUL. Pedro Toro y Angie de la Lama

El ciclo de autoedición traslada los valores del fanzine al ámbito educativo y cultural. A través de talleres y dinámicas colaborativas, se explora la autoedición como herramienta creativa, crítica y colectiva, capaz de activar la imaginación y dar voz a inquietudes personales y compartidas.

Su metodología parte de la filosofía DIY (hazlo tú mismo) y DIWO (hazlo con otros), fomentando la autonomía y el trabajo en común. La creación de fanzines se convierte en un ejercicio de pensamiento divergente, donde la contracultura y el underground se integran en discursos pedagógicos y artísticos.

El ciclo se concibe como un espacio para experimentar con la autoedición en su sentido más amplio: un laboratorio de expresión libre, de construcción de relatos colectivos y de exploración gráfica y narrativa al margen de los formatos establecidos.

Fanzine (institutos).

Angie de la Lama

varias fechas

***Espacio +**

#inventar

Sesiones de fanzines para institutos que introducen la autoedición como herramienta creativa y de comunicación.

A partir de escritura, dibujo, fotografía o collage, el alumnado construye un relato colectivo en formato fanzine, experimentando con maquetación manual, tipografías e imágenes. La propuesta parte de recuerdos e intereses comunes para transformarlos en cómic, diario, manifiesto o publicación sonora desde la libertad

gráfica y narrativa.

Fanzine colectivo

Pedro Toro

4 de octubre

***Inventario**

#inventar #explorar

El fanzine, una publicación artesana y no profesional creada en sus orígenes por “fans” de la música, la ciencia-ficción o el cómic, es el medio ideal para descubrir y expresar nuestras inquietudes.

En esta sesión, conoceremos el formato y qué formas y contenidos puede tener a través de ejemplares poco comunes. Abordaremos la creación de manera libre y autónoma, para pasar posteriormente de filosofía Do It Yourself a la filosofía DIWO (Do It With Others) creando una obra colectiva.

Comic experimental

Pedro Toro

18 de octubre

***Inventario**

#inventar #explorar

El cómic, por su combinación única de texto e imagen, es uno de los lenguajes narrativos más ricos y solventes que existen. Con solo lápiz y papel podemos contar historias que en cine costarían millones y mostrar nuestro propio mundo a través del dibujo, un lenguaje tan universal y a la vez tan personal como nuestra propia voz.

En esta sesión exploraremos la narrativa gráfica, desde los cómics más conocidos a los más experimentales. Realizaremos nuestro propio fanzine de comics, jugando con las posibilidades narrativas que nos dan los diferentes formatos.

Fanzine autoexperiencial

Angie de la Lama

15 de noviembre

***Inventario**

#inventar #explorar

Cada persona es un universo de historias, recuerdos y emociones. En esta sesión, crearemos un fanzine individual a partir de nuestras experiencias personales hablando de collage, ilustración y escritura creativa como herramientas de exploración.

Empezaremos desde la idea de fanzine como un diario expandido, en el que cada página sea un lugar para los recuerdos que exprese momentos significativos, pensamientos íntimos o sensaciones abstractas. Con ejercicios guiados para la combinación de imágenes y palabras.

Fanzine sonoro

Angie de la Lama

13 de diciembre

***Inventario**

#inventar #explorar

El fanzine, en su esencia, es un medio de comunicación libre y sin límites. ¿Y si pudiéramos expandirlo más allá del papel?

En esta sesión, fusionaremos la autoedición gráfica con el sonido, explorando formas híbridas que nos permitan integrar piezas de audio en nuestras publicaciones. Dentro de la autoedición la música guarda una gran estrecha relación con el fanzine, y no solo eso si no que convive con su vertiente física (cassettes, discos...) como una manera de distribución alternativa fuera del circuito y los sellos.

Técnicas experimentales de impresión

Angie de la Lama

15 de noviembre

***Inventario**

#inventar #explorar

La idea básica de un fanzine, como cualquier producto editorial, es llegar al mayor número de gente posible. Por eso el formato nace con la llegada de tecnologías como la fotocopidora Xerox o la multicopistas Riso. Con la llegada de la impresión digital muchas de estas técnicas se han abandonado o, precisamente, retomado por su gusto "retro" y efectos inesperados.

En esta sesión conoceremos diferentes técnicas artísticas y experimentales de impresión y encuadernación para darle un acabado único a nuestra publicación amateur. Tocaremos con nuestras manos algunos ejemplares poco convencionales y conoceremos de cerca técnicas como la serigrafía, la estampación manual o la risografía para enriquecer las publicaciones con texturas y acabados únicos.

Finalmente, realizaremos una fusión de todas ellas generando efectos similares mediante rotuladores, acetatos, escáner y una simple impresora doméstica.

Estampación:

Fábrica de Texturas octubre 2025 - junio 2026

Con este ciclo de talleres conoceremos diversas formas de trabajar con la impresión manual, sus orígenes y procesos de trabajo, conoceremos el valor del proceso creativo, así como las artes plásticas como herramienta de expresión.

Para ello, vamos a recrear un taller de estampación con herramientas cercanas y de fácil uso, y de una manera accesible, divertida y creativa crearemos nuestras propias obras gráficas.

Serigrafía

Fábrica de Texturas

*** Inventario**

#inventar

En este taller nos acercaremos por primera vez a la serigrafía, conociendo qué es y cómo funciona su proceso paso a paso. Partiremos de un diseño creado por Fábrica de Texturas y lo llevaremos al papel, experimentando con la monotipia y sus variaciones. Cada persona aprenderá a personalizar la impresión a través del color y pequeñas intervenciones, descubriendo que cada lámina puede transformarse en algo diferente. Una forma sencilla de empezar a inventar con una técnica de impresión tradicional.

Grabado

Fábrica de Texturas

*** Inventario**

#inventar

Nos iniciaremos en la técnica del grabado paso a paso, conociendo en qué consiste y qué herramientas se utilizan para crear una plancha. En este caso trabajaremos con espuma como material base, sobre la que realizaremos un grabado en bajo relieve a partir de una silueta. Con tintas y rodillos prepararemos la plancha para imprimir y hacer nuestras propias copias. La propuesta nos acerca al grabado con materiales sencillos, que permiten experimentar y repetir el proceso en casa, descubriendo cómo una misma matriz puede generar múltiples imágenes.

Cartelería. Algo que decir con sellos

Fábrica de Texturas

*** Inventario**

#inventar

En este taller recrearemos una pequeña imprenta para descubrir cómo se construye un cartel desde la idea hasta la impresión. Cada participante podrá elegir y combinar sellos de una colección creada para la actividad, compuesta por palabras, formas y motivos gráficos. Con tintas y diferentes formatos de papel, se explorarán las posibilidades de la composición tipográfica y visual. El resultado será un cartel único, que refleja el mensaje personal de cada niño o niña y su primer acercamiento al proceso de la estampación.

Print to dress

Fábrica de Texturas

*** Inventario**

#inventar

Propuesta dirigida a adolescentes que invita a repensar la moda como un espacio de creación y expresión personal. A partir de patrones sin costura y prendas en desuso, los y las participantes intervienen la ropa con técnicas de impresión accesibles como plantillas, sellos, sprays o pintura, explorando cómo el color y la forma transforman una prenda.

El proceso culmina en un pequeño desfile colectivo, donde cada look se comparte en una pasarela improvisada. La actividad combina experimentación textil, juego y acción performativa, y abre un espacio para reflexionar sobre la moda como lenguaje y como manera de inventar nuevas formas de presentarse ante los demás.

Buffet libre de serigrafía

Fábrica de Texturas

*** Inventario**

#inventar

La serigrafía es una de las técnicas de impresión más directas y versátiles. En este taller se plantea en formato abierto, como un "buffet" en el que cada persona elige entre una colección de pantallas ya preparadas y decide cómo estamparlas en distintos papeles y soportes. La actividad permite descubrir el proceso serigráfico sin necesidad de conocimientos previos. El buffet se convierte así en una pequeña fiesta de la serigrafía: un espacio de participación donde la repetición y la variación se celebran como parte del aprendizaje y de la creación de una colección a varias manos.

Sesiones escolares

Fábrica de Texturas

Varias fechas

*** Espacio +**

#inventar

Las propuestas escolares de Fábrica de Texturas están dirigidas a grupos de Primaria y Secundaria y giran en torno a diferentes técnicas de impresión manual. Los talleres incluyen grabado, donde el alumnado crea una plancha sencilla en espuma para estampar sus propias copias; cartelería con sellos, que invita a componer mensajes visuales a partir de una colección de palabras, formas y tintas; serigrafía, en la que se experimenta con pantallas prediseñadas y variaciones de color; y cianotipia, tanto en el taller como en formato de expedición botánica, utilizando hojas y flores recolectadas en el parque para generar imágenes fotográficas con la luz solar.

Cada sesión combina la explicación del proceso con la experimentación directa, fomenta la creatividad y la colaboración en el aula y facilita que los conocimientos adquiridos puedan prolongarse en otros contextos educativos.

Food Design:

Ángel Galán

octubre 2025 - junio 2026

El ciclo propone acercarse a la comida desde la creatividad y el diseño, explorando sus dimensiones sensoriales, culturales y simbólicas. A través de talleres, niñas, niños y familias experimentarán con sonidos, formas y técnicas artísticas que transforman nuestra relación con los alimentos.

Maridaje sonoro

Angel Galán

26 de octubre

***Inventario**

#inventar #explorar

Taller gastrosonoro en el que los participantes amplifican y escuchan los sonidos al comer distintos alimentos, explorando cómo música, apariencia y entorno modifican la percepción del sabor.

Moldes para chocolate

Ángel Galán

23 de noviembre

***Inventario**

#inventar #explorar

La propuesta invita a diseñar distintos moldes a partir de composiciones, patrones y estructuras, y a elaborar con ellos piezas de chocolate que abren nuevas posibilidades creativas y sensoriales al jugar e inventar con la comida.

Gyotaku

Ángel Galán

14 de diciembre

***Inventario**

#inventar #explorar

Adaptación de la técnica japonesa de impresión de peces. Usando vegetales e tintas naturales, se estampan formas y texturas para descubrir nuevas posibilidades creativas utilizando tintas extraídas de la misma colección de plantas.

Compartibles:

Materiales que han formado parte de la programación y que ahora están a disposición mediante sistema de préstamo o descarga directa.

- ***Colección de sellos***

Fábrica de texturas

Conjunto de sellos y tintas combinables inspirados en la tradición del *blockprinting*. Permiten estampar sobre papel o textil con motivos frescos y divertidos, generando infinitas combinaciones. Un recurso sencillo y accesible para introducir la técnica de la estampación artesanal en proyectos creativos.

- ***Fanzinética***

Pedro Toro en colaboración con red Planea

Colección de experiencias en torno al mundo del fanzine y la autoedición para trasladar los valores del fanzine al centro educativo: desde la creación de publicaciones colectivas en el aula hasta la transformación de espacios, asignaturas y eventos culturales.

- ***Guías pedagógicas esculturas para llevar de viaje***

Art Stories

Material didáctico inspirado en las esculturas portátiles creadas por Bruno Munari en cartón. Esta guía propone dinámicas para trabajar conceptos como volumen, simetría, lleno y vacío o espacio negativo. Un recurso práctico para introducir la tercera dimensión en el aula a través de la experimentación material.

RED

Personas, colectivos y compañías que forman parte de la red y de la programación de Espacio Abierto.

Otoño 2025

Umbral fantasía - realidad:

Aulafilm

Plataforma educativa que acerca el cine a la escuela.

Aulafilm es una plataforma pionera en educación cinematográfica que ofrece a colegios y centros culturales un catálogo de películas cuidadosamente seleccionadas. Su trabajo fomenta la alfabetización audiovisual y el pensamiento crítico de niños y jóvenes, integrando el cine como herramienta pedagógica.

Además de facilitar el acceso a obras de calidad, Aulafilm desarrolla proyectos de mediación, formación y actividades participativas que convierten a los espectadores en protagonistas activos de la experiencia

Cine isekai

Tántagora

Entidad de mediación literaria y fomento del gusto lector.

Tántagora es una entidad sin ánimo de lucro fundada en 1991 que promueve la lectura y la mediación literaria en el ámbito infantil y juvenil. Actualmente desarrolla proyectos nacionales e internacionales, como el FLIC Festival, y diseña programas a medida para escuelas, museos, centros culturales y bibliotecas.

FLIC. Festival de Literatura Infantil y juvenil

Blanca Guillén

Psicopedagoga y educadora especializada en primera infancia.

Crea instalaciones itinerantes y propuestas lúdicas, acerca el arte a la infancia desde una mirada inclusiva y diversa, poniendo en valor a artistas femeninas y utilizando la creación como herramienta de desarrollo integral. Sus propuestas educativas parten siempre desde el respeto, el cariño y la diversidad, con el deseo de convertirse en el referente positivo que le habría gustado tener de niña.

Efecto Pigmalión. FLIC. Festival de Literatura Infantil y juvenil

Lupe Estévez

Artista visual y creadora escénica vinculada al teatro y la pedagogía.

Licenciada en Bellas Artes, ha desarrollado su trayectoria entre el diseño y la construcción de vestuario, atrezzo y títeres, así como la creación de piezas teatrales para público familiar y adulto.

Con más de diez años de experiencia en talleres y experiencias artísticas para niños, adolescentes y familias, su práctica se nutre de lo multidisciplinar y de la dimensión pedagógica del arte. La voz, el gesto y la plástica son los instrumentos con los que transmite emoción en narraciones, acciones y obras teatrales.

Obrador del FLIC. Festival de Literatura Infantil y juvenil
Paisajes en sombra, juegos de luz, transparente.

Hibridación Silvestre

Dúo creativo que diseña paisajes lúdicos y sensoriales.

Proyecto de investigación y creación de materiales y entornos de juego no estructurado formado por Alicia Gutiérrez y Priscilla Vela. Su trabajo se caracteriza por una mirada estética, ecológica y relacional, que convierte los espacios culturales en biomas temporales donde la infancia juega, explora y se relaciona con el entorno de nuevas formas.

Biosfera, Hidrosfera

La Pieza (Priscilla Vela)

Artista y creadora de entornos de juego con piezas sueltas.

Crea instalaciones interactivas y entornos sensoriales que potencian la creatividad y la imaginación en la infancia a partir del estudio e investigación de la teoría de las piezas sueltas (materiales abiertos que estimulan la experimentación libre) y del juego intangible.

Biosfera, Hidrosfera

Ephimera Play (Alicia Gutiérrez)

Diseñadora de materiales y arquitecturas efímeras de juego.

Diseña y produce escenografías y piezas translúcidas, reflectantes e iridiscentes que transforman la luz y el espacio en paisajes de juego temporales que invitan a la exploración sensorial y libre de la infancia, y se han presentado en museos, centros culturales y festivales.

Biosfera, Hidrosfera

Anahí Muñoz Valerí

Mediadora de Espacio Abierto

Mediadora cultural de Espacio Abierto, Anahí lleva más de 20 años narrando cuentos en bibliotecas, ferias de libros, colegios, centros culturales, teatros, maratones de cuentos, y más, en Madrid y toda España.

Con una extensa carrera en artes escénicas, ha desarrollado una particular manera de narrar que integra la palabra en voz alta, la música, los cuentos y la empatía con la infancia, intentando que el efímero acto de la narración se convierta en una experiencia feliz de la mano de los cuentos y la palabra como puentes para comunicarnos.

Biosfera, Hidrosfera, Paisajes en sombra

El Petit

Festival internacional de artes para la primera infancia

El Festival El Petit es una invitación a vivir el Arte como un derecho y como lenguaje universal desde el primer día de vida. Una celebración compartida para crecer, transformar y tejer conjuntamente.

LagunArte

Compañía francesa que crea experiencias escénicas a partir de la voz, el sonido y la colectividad.

Fundada y dirigida por Kristof Hiriart, LagunArte produce, difunde y transmite proyectos que dialogan con la infancia, la naturaleza y la comunidad guiados por el poder transformador del arte, la inventiva, la necesidad vital de la práctica artística. En sus propuestas escénicas se combina poesía sonora, improvisación y paisajes musicales que invitan al público a una experiencia compartida de escucha y emoción.

So. Festival El Petit.

Kristof Hiriart

Músico, percussionista y cantante, fundador de la compañía LagunArte.

Fundó la compañía LagunArte en 2001 en el País Vasco, pues fue allí donde comenzó a tocar y cantar, antes incluso de continuar estudios musicales. La voz es esencial en su recorrido e investigación en torno a las músicas de tradición oral y la oralidad en sentido amplio

So. Festival El Petit.

Blanca Alonso

Artista visual y creadora escénica que fusiona dibujo, sombras, luces y objetos en un universo poético y humano.

Formada en Bellas Artes en Madrid y Múnich, desarrolla desde hace más de diez años, un trabajo interdisciplinar que combina ilustración en directo, narración, danza, música y nuevas tecnologías transformando la puesta en escena, en una experiencia sensorial y poética. Es la fundadora de la compañía Colorín Coloradas.

Alicia. Festival luz de invierno

Baychimo Teatro

Compañía zamorana comprometida con la experiencia infantil

Su nombre remite al barco Baychimo, símbolo de aventura que inspira su visión del teatro como viaje colectivo. Con una mirada atenta al entorno, cultivan puestas en escena cuidadas y textos escogidos con rigor. Su compromiso con el teatro infantil ha marcado especialmente su recorrido, ofreciendo a la infancia obras con plena capacidad de emoción y pensamiento.

Todos sus patitos. Festival luz de invierno

Christian Fernández Mirón

Investigador, músico y mediador cultural

Artista, músico y mediador cultural, desarrolla proyectos que transitan entre el arte, la educación, el sonido y lo social. Actualmente trabaja en un archivo e intercambio abierto de canciones de cuna.

Canciones de cuna y nido.

El tiempo de las plantas:

Ángel Galán

Músico y artista sonoro que combina tecnología, arte y mediación con proyectos de escucha compartida y food design

Músico y compositor madrileño que desarrolla su trabajo en el campo de la música experimental y el arte sonoro. Su práctica se sitúa entre la creación musical, la investigación y la mediación cultural, con especial interés en la escucha compartida y los procesos participativos. Ha colaborado con numerosas instituciones culturales y educativas, desarrollando proyectos que combinan tecnología, arte y aprendizaje.

Paisajes sonoros, Food design: Gyotaku, Moldes y Maridaje sonoro

Art Stories

Equipo de historiadores del arte y pedagogos que diseñan talleres inspirados en la pedagogía de Munari.

Equipo creativo formado por historiadores del arte y pedagogos que diseñan experiencias innovadoras para acercar la creación contemporánea a la infancia. Su práctica combina juego, experimentación y didáctica del arte, con talleres que parten de materiales cotidianos y fomentan la autonomía creativa, inspirados en la pedagogía de Bruno Munari.

Laboratorio Munari: Historia de un círculo, Prodigiosas proyecciones, Esculturas para llevar de viaje, Laboratorio táctil, La pradera

IngobernArt

Marcela Romero y Marta Gelabert

Colectivo artístico que crea ambientes de juego sensorial y participativo para la primera infancia.

Colectivo artístico y de mediación que crea ambientes de juego sensorial y participativo. Sus propuestas combinan artes visuales, instalación y performance, poniendo en el centro el cuerpo, la luz y los materiales como medios de exploración. Han desarrollado experiencias dirigidas a la primera infancia en colaboración con museos y centros de arte en distintos países.

Seres siderales; Un lugar del bosque

Pablo Carral Sánchez (Pawl)

Historiador del arte y documentalista, mediador de Inventario en Espacio Abierto, especializado en relato visual y gráfico

Historiador del arte y documentalista con una mirada creativa. Su práctica combina investigación, creación gráfica y audiovisual, y mediación cultural. En Espacio Abierto es mediador de referencia del programa Inventario, donde documenta procesos artísticos y acompaña a los participantes en la construcción de relatos visuales y narrativos.

Souvenirs, viajes a ninguna parte, cuaderno de otoño, luciérnagas de juguete.

Maral Kekejian

Historiadora del arte y comisaria, directora artística de Europalia España 2024–2026.

Historiadora del arte y comisaria cultural. Es directora artística de Europalia España 2024–2026 y profesora en el Máster en Gestión Cultural de la Universidad Carlos III. Ha sido responsable del Programa Cultural de la Presidencia Española en la UE y ha dirigido proyectos como la Cuatrienal de Praga de Escenografía, varias ediciones de Veranos de la Villa y la campaña de Navidad del Ayuntamiento de Madrid.

Siembra

Laura Bañuelos

Arte-educadora y coordinadora del proyecto LÓVA, con trayectoria en danza, creación comunitaria y espacios lúdicos.

Coordinadora y responsable del proyecto LÓVA en el Teatro Real. Actualmente forma parte del equipo del nuevo Real Teatro de Retiro, donde LÓVA realiza sus actividades. Estudió Biología en la especialidad de Ambiental y es Máster en Gestión Cultural. Arte educadora y artista escénica, ha trabajado en el diseño y aplicación de proyectos educativos vinculados a las artes escénicas con diversas instituciones como CaixaForum, CA2M, C.C.C. Conde Duque o La Casa Encendida. Su trabajo se ha centrado en el aprendizaje a través de la danza, la creación comunitaria, el juego y el diseño de espacios lúdicos.

Siembra

Laura Millán

Artista visual y diseñadora que trabaja entre instalación, escenografía, materiales y objetos.

Artista visual y diseñadora residente en Madrid, con una trayectoria que abarca la instalación, el espacio escénico, el cine, las piezas escultóricas y las miniaturas. Formada en Diseño Gráfico en la Escuela de Arte de Sevilla y en Arte y Diseño en la Escola Massana de Barcelona, su trabajo se caracteriza por la creación meticulosa de escenarios con identidades definidas, moviéndose entre lo analógico y lo digital desde un profundo conocimiento de los materiales y los espacios. Su interés por la infancia la ha llevado a colaborar en proyectos como la serie Mon Oeil del Centre Pompidou y el diseño de atrezzo para la Cabalgata de Reyes de Madrid

Jardín imposible. Siembra

Silvana Andrés

Artista y educadora especializada en juego y transformación de espacios pedagógicos.

Su trabajo explora el uso creativo de materiales sencillos como barro o piedra, y ha desarrollado más de quince años de experiencia docente en secundaria y en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Cofundadora de Arquitecturas, impulsó proyectos como los Espais de Telles y ha sido responsable de mediación en el Centre del Carme (CCCC). Actualmente asesora a docentes en creatividad y diseño de entornos pedagógicos.

Ikebana. Siembra

María Camba

Artista e investigadora que centra su trabajo en la piñata como objeto ritual y comunitario.

Artista e investigadora centrada en el universo de la piñata como objeto ritual y comunitario. Su trabajo combina instalación, folclore y artesanía. Ha desarrollado una investigación etnográfica sobre los orígenes del carnaval vinculada a la piñata, publicada en formato de libro y repositorio digital.

Siembra. Piñata siembra sueños. Caras silvestres

Marian Brea y Julia Creuheras

Creadoras del proyecto Pajaritos mecánicos.

Laboratorio de experimentación orientado a la infancia en torno a la construcción de ornitópteros. Sus talleres invitan a los niños a construir pájaros mecánicos de papel y goma elástica, introduciendo nociones básicas de mecánica y fomentando la imaginación y el juego.

Siembra. Ales de papel

Checho Tamayo

Creador escénico que conecta las artes vivas y los deportes.

Creador escénico, performer y mediador nacido en Medellín. Tras una carrera deportiva en el fútbol profesional, inició su tránsito hacia las artes vivas. Explora el deporte como medio expresivo y sensible, transformando la competición en experiencias colectivas centradas en lo lúdico y lo creativo.

Siembra. Deporte y duende

María Jerez

Artista cuyo trabajo transita entre la coreografía, el cine y las artes visuales.

Desde 2004 crea piezas que cuestionan los modos de representación y exploran la relación con el espectador, pasando de un lugar de comprensión a una intencionada pérdida de referencias. Su investigación se centra en abrir espacios de potencialidad a través del encuentro con lo extraño, entendiendo la performatividad de ese encuentro como un espacio de transformación.

Siembra. Se necesita un instrumento

Laura Santos – Almealera

Creadora y facilitadora cultural que impulsa procesos de creación comunitaria en contextos rurales y urbanos.

Iniciativa de creación artística con y desde las comunidades y los territorios. Nace impulsada por Laura Santos en Navacepedilla de Corneja, Ávila, y se mueve en territorios rurales y urbanos.

A través de procesos y creaciones artísticas, su deseo es generar espacios de encuentro entre la gente, reflexionar colectivamente sobre realidades que nos atañen, y visibilizar historias y colectivos que no suelen ocupar los escenarios ni estar tan presentes en la cultura mayoritaria.

Yo nací en un surco de judías

Marlén López

Doctora. Arquitecta y directora de Educación y Divulgación científica en el Laboratorio Biomimético.

Desde 2009 orienta su trabajo a la conexión entre arquitectura, naturaleza y aprendizaje, promoviendo alternativas bioinspiradas a los procesos de producción. Asesora en el ámbito educativo y desarrolla programas de aprendizaje basados en el contacto directo con el entorno, fomentando la creatividad y la curiosidad científico-artística en nuevas generaciones.

Escuela de Biodiseño: la naturaleza ya lo sabía, anatomía de una hoja, observando como un caracol, tintas y taninos.

Iara S. Chapuis

Doctora. en Biología, ilustradora científica y comunicadora visual creativa.

Con formación en biología marina e ilustración de ciencias naturales, se especializa en técnicas tradicionales y digitales aplicadas a la historia natural. Es coautora del *Manual de Ilustración Científica* (Geoplaneta, 2022) y ha participado en *Ellas Ilustran Botánica* (CSIC, 2024). Imparte cursos y talleres donde emplea la ilustración como herramienta para comprender y divulgar la ciencia.

Escuela de Biodiseño: la naturaleza ya lo sabía, anatomía de una hoja, observando como un caracol, tintas y taninos.

Territorios Propios:

Asociación Ludantia

Asociación dedicada a arquitectura y educación, con foco en infancia y ciudad.

Constituida en 2017, recoge la trayectoria del colectivo Playgrounds y amplía su red a arquitectos, educadores e investigadores. Sus proyectos promueven una pedagogía activa, la ciudad como territorio educativo y la incorporación del juego en los procesos de aprendizaje y transformación del espacio. Defiende la Convención de Derechos del Niño y la Carta de Ciudades Educadoras, y desarrolla talleres, investigaciones y encuentros internacionales.

Semana de la Arquitectura

Fermín Blanco

Doctor arquitecto, investigador en procesos y sistemas constructivos. Fundador de Sistema Lupo.

Creador de Sistema Lupo, un sistema de construcción modular que funciona a la vez como juguete, recurso didáctico y herramienta de experimentación. Con más de una década de desarrollo, Sistema Lupo ha evolucionado en múltiples versiones investigando escalas, materiales, procesos artesanales e industriales. En sus proyectos y talleres, Blanco explora la capacidad del juego para transmitir conceptos de arquitectura y construcción, haciendo visibles las relaciones entre técnica, creatividad y aprendizaje. Su práctica inspira a abordar el diseño de juguetes como un campo en el que convergen producción, imaginación y pedagogía.

Construcciones

Víctor González

Arquitecto especializado en bioconstrucción y fundador de Palitroques.

Autor de este recurso didáctico de arquitectura y geometría aplicada, creado a partir de un sistema constructivo de barras y uniones, Víctor González ha convertido Palitroques en una herramienta de aprendizaje y experimentación que conecta juego, técnica y creatividad. Desde 2013 desarrolla talleres en centros educativos, museos y festivales, explorando la construcción como experiencia colectiva y significativa.

Pablo Amor

Arquitecto dedicado a vincular infancia, arquitectura y educación ambiental.

Residente en Mallorca desde 2007, combina experiencia en urbanismo, medioambiente y espacio público con procesos participativos y creativos. Fue codirector de Architectives, donde impulsó talleres y proyectos de codiseño, divulgación, y construcción con un fuerte compromiso hacia la sostenibilidad y la participación infantil

Chiquitectos

Proyecto lúdico-educativo para implicar a la infancia y juventud con la arquitectura, la ciudad y el desarrollo sostenible.

Fundado y dirigido por Almudena de Benito, trabaja desde 2011 para crear ciudadanía participativa y responsable. Adopta el juego como estrategia para explorar y aprender, acercando el entorno construido a través de actividades que promueven iniciativa y corresponsabilidad.

Torres legométricas. Semana de la Arquitectura

María Gironza. Cazapeonzas

Gestora cultural especializada en accesibilidad;

Cazapeonzas es un proyecto de aprendizaje y experimentación creativa que promueve la curiosidad por aprender mediante procesos de juego y descubrimiento, poniendo en valor cada forma de comunicación y expresión. Desde una mirada inclusiva, entiende que las diferencias enriquecen y orienta su trabajo a que los entornos sean más multisensoriales e inclusivos. Con formación en arquitectura, defiende que los espacios se adapten a las personas para favorecer vidas dignas, autónomas y libres. Miembro de la Asociación Ludantia.

Museo circulante. Semana de la Arquitectura

IAINI Estudio

Arquitecta de la infancia y profesora de danza, fundadora de IANI Studio en 2015.

Formada en Barcelona y Valparaíso, se especializó en participación urbana y gestión del espacio público. Desarrolla procesos participativos y proyectos para nuevos espacios comunitarios, integrando movimiento, expresión corporal y arquitectura. Miembro de la Asociación Ludantia.

Corro y recorro mi barrio. Semana de la Arquitectura

Detalleres

Proyecto de mediación cultural en la intersección entre diseño, libros y arte.

Los talleres exploran el libro no solo como contenedor de historias, sino como objeto creativo y herramienta de experimentación. Mediante libros, materiales diversos y metodologías de juego, se estimula la curiosidad natural, favoreciendo la exploración y el aprendizaje.

Libros caravista. Semana de la Arquitectura

Habitando voy

Experiencias infantiles y familiares que ayudan a reconocer e interpretar el entorno construido.

Trabaja con arquitectura, urbanismo, patrimonio cultural, sostenibilidad y bienestar social, integrando a niñas, niños y familias en procesos de observación, juego y creación colectiva sobre la ciudad y sus espacios a través de relatos. Miembro de la Asociación Ludantia.

Historietas de ciudad. Semana de la Arquitectura

Fernando Jiménez Parras

Arquitecto e investigador que utiliza el recortable como herramienta manual y atenta para conocer la arquitectura.

Desde 2013 impulsa la colección *Cortaypega / Foldit*, con más de veinte modelos de edificios modernos y contemporáneos y experiencias expositivas y didácticas. Su propuesta reivindica la paciencia y la atención del trabajo con papel como medio de conocimiento y divulgación. Miembro de la Asociación Ludantia.

Arquitectura recortable. Semana de la Arquitectura.

Lucila Urda

Doctora Arquitecta urbanista, experta en participación y transformación de espacios educativos.

Coordina el área de Urbanismo del grado en Fundamentos de la Arquitectura de la URJC, donde es profesora y miembro del grupo de investigación PENT(H)A.

Su trayectoria abarca regeneración urbana, espacio público, vivienda social, naturalización de patios escolares y documentación de miradas sensibles hacia la ciudad. Desarrolla consultoría para la mejora de ciudades y entornos educativos, integrando procesos de participación y co-creación. Entre sus investigaciones recientes: el proyecto europeo Playing y el Plan Nacional AUPART. Miembro de la Asociación Ludantia.

Cartografías del juego y del agua. S. de la Arquitectura.

Hiedra Estudio

Equipo de arquitectas urbanistas que trabaja por entornos habitables, inclusivos, saludables y jugables.

Con más de diez años de experiencia en diseño de entornos escolares, participación, investigación y formación, propone reinventar la ciudad de forma poética y compartida, reconociendo la interdependencia entre personas y territorios. Miembro de la Asociación Ludantia.

Cartografías del juego y del agua. S. de la Arquitectura.

Javier Abad & Ángeles Ruiz de Velasco

Investigadores y docentes que articulan arte, juego y educación en contextos museísticos y socioeducativos.

Javier Abad Molina es doctor en Bellas Artes y artista visual; Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez es doctora en Ciencias de la Educación y terapeuta en Psicomotricidad. Profesorado en La Salle (UAM) y del posgrado virtual "Educación Artística, Cultura y Ciudadanía" (CAEU-OEI), son coautores de El juego simbólico (2011) y El lugar del símbolo (2019) y colaboradores de Graó.

Han diseñado propuestas para Museo del Prado, Museo Reina Sofía, Matadero/Medialab y La Panera, entre otras instituciones, y participan como ponentes en congresos en España, Europa e Hispanoamérica. Su investigación se centra en instalaciones de juego y contextos para la vida de relación y el encuentro.

Instalaciones de juego

Sofía Celis Saavedra

Mediadora cultural de Espacio Abierto especializada en primera infancia y proyectos de intervención social.

Desde 2022 forma parte del equipo de Espacio Abierto, donde articula una mirada afectiva del juego basada en la escucha y el respeto a los ritmos de la infancia. Mediadora de referencia en el Espacio 0-5 y Espacio +, acompaña y documenta los procesos que allí se desarrollan, cuidando tiempos y atmósferas para propiciar el juego sensorial y el vínculo entre personas adultas y niñas y niños.

Equipajes; A juego lento.

La Ruta 40

Aventura teatral que transforma el escenario en un espacio de descubrimiento y reflexión

Nacida en 2011, trabaja con un equipo estable —Alberto Díaz, Maria G. Rovelló, Albert Prat y Sergi Torrecilla— y una práctica abierta a colaboraciones intergeneracionales. La compañía ha explorado el teatro contemporáneo y ha buscado la colaboración de dramaturgos y directores externos para mantenerse en la vanguardia de las artes escénicas construyendo puentes entre generaciones y disciplinas, haciendo de la colaboración su piedra angular.

Tumba la fusta

Arancha Cristo

Acompañante de la infancia y tallerista, fundadora de El Hilo Rojo y creadora de ambientes y talleres de juego libre en espacios culturales y educativos.

Acompañante de la infancia y tallerista, trabaja proponiendo espacios cuidados, ambientes cálidos y objetos no estructurados que permiten a niñas y niños expresarse desde múltiples lenguajes con libertad, asombro y alegría. Con una amplia formación en pedagogías activas y arte —Pikler, Montessori, Reggio Emilia, Aucouturier, Createctura, Segni Mossi o Bosquescuela— fundó *El Hilo Rojo, Espacio de Juego* en Rivas, concebido como escuela y comunidad basada en el respeto y el acompañamiento atento. Desde hace años, *El Hilo Rojo* funciona como un atelier itinerante que llena de juego y creatividad espacios culturales y educativos. Influida por sus viajes de estudio a Reggio Emilia, ha construido una mirada singular hacia la infancia, basada en la comunicación no verbal, la honestidad, la escucha y el juego como vínculo.

Theke

Empezar a inventar:

Cross Border Project

Compañía de teatro, educación y participación social.

Fundada en 2010 por Lucía Miranda, desarrolla proyectos que combinan artes escénicas, pedagogía y transformación social. Su metodología de *teatro documental* se nutre de las historias de comunidades y colectivos, convirtiéndolas en materiales creativos y pedagógicos. Trabaja en España y Latinoamérica en contextos artísticos, educativos y sociales, con especial atención a la infancia y la juventud.

*#mundoquinta; talleres de teatro documental adolescente;
Entre el caos y el ojalá*

Mundo Quinta

Compañía de teatro documental formada por adolescentes de 13 a 18 años.

Nace en Espacio Abierto acompañados por Cross Border Project, como un proyecto estable de creación escénica donde los jóvenes investigan y comparten temas que les atraviesan a través de la escritura, la improvisación y la documentación. Su trabajo convierte experiencias reales en dramaturgias colectivas que culminan en puestas en escena abiertas al público en el Auditorio del centro.

Entre el caos y el ojalá

Fábrica de Texturas

Estudio madrileño que divulga artes plásticas mediante talleres DIY, acercando técnicas como serigrafía o cianotipia.

En su taller experimentan con distintas técnicas artísticas y trabajan sobre ellas para hacerlas más accesibles a un público general. Conocen, investigan y trabajan técnicas tradicionales convirtiéndolas en herramientas de diseño actuales y al alcance de todos a través de talleres y Kits DIY. Creen que el proceso y todos los elementos que acompañan cualquier “producción” son tan importantes como el producto final.

Enfocan la divulgación y el aprendizaje de una forma amena y accesible, facilitan la replicabilidad de las técnicas y procesos para que los participantes puedan continuar explorando y desarrollando sus propios proyectos. Su objetivo es dar a conocer técnicas de artesanía o artes plásticas de manera cercana, aportando la confianza suficiente para poder seguir practicando de manera cotidiana, entendiendo la importancia del proceso y disfrutando al máximo de él.

Ciclo de Estampación Serigrafía; Grabado; Algo que decir con sellos.

Ciclo de Cianotipia: Cianotipia botánica, cianotipia experimental; Fisiogramas

Colectivo HUL

Asociación cultural dedicada a la microedición y la mediación, con propuestas de fanzines y podcast.

Asociación cultural fundada en 2014 como germen del festival de microedición y quantazos ¡Hostia un libro!, un encuentro al aire libre que mezcla literatura independiente y deportes de contacto.

Bajo la etiqueta de «gamberrismo cultural», desarrolla proyectos de creación, formación y mediación que dinamitan las fronteras entre alta y baja cultura. Su trabajo se articula en torno al fomento de la lectura y la microedición, la atención al territorio y su tejido social, la inclusividad y los procesos participativos

Laboratorio Podcast: Entrevista; Noticiero; Tertulia; Radio novela

Laboratorio gráfico y editorial: Fanzinética: Fanzine autoexperiencial; Comic; Fanzine colectivo; Fanzine sonoro

Pedro Toro

Artista y gestor cultural, fundador de HUL, con larga trayectoria en autoedición, cómic y mediación.

Artista, educador y gestor cultural con más de 20 años de experiencia en edición independiente, cómic y cine. Fundador del Colectivo HUL y director artístico de ALCINE desde 2022, ha participado en iniciativas como GRAF y KRUNCH!. Forma parte de Aulafilm y de la línea de autoedición de la Red Planea. Es autor de Fanzinética. El aula autoeditada.

Laboratorio gráfico y editorial: Fanzinética: Fanzine autoexperiencial; Comic; Fanzine colectivo; Fanzine sonoro

Angie de la Lama

Artista y diseñadora que trabaja entre el cómic, la ilustración y el cine experimental.

Ha impulsado proyectos de gestión y mediación cultural como Skisomic Fest, primer festival de fanzines de Sevilla, y la asociación Quiosco Clandestino.

Compagina su producción artística con proyectos educativos para instituciones públicas y privadas, acercando la autoedición, el cómic y el fanzine a públicos diversos. Su práctica reivindica la accesibilidad del medio y la fuerza del trabajo colectivo.

Laboratorio gráfico y editorial: Fanzinética: Fanzine autoexperiencial; Comic; Fanzine colectivo; Fanzine sonoro

Irene Novoa

Compositora, productora y diseñadora de sonido con un marcado carácter experimental.

Compositora, productora y diseñadora de sonido con un marcado carácter experimental. Integra el dúo de electrónica vocal Anna Otta y colabora como intérprete y creadora con artistas como Christina Rosenvinge, Mikel Izal o Marta Pazos. Desarrolla bandas sonoras y diseño sonoro para teatro, podcast y animación, con trabajos para instituciones como Matadero Madrid o el canal Arte.

Laboratorio Podcast: Entrevista; Noticiero; Tertulia; Radio novela

Javier Amo

Músico, técnico de sonido y educador apasionado por la tecnología.

Músico, técnico de sonido y educador apasionado por la tecnología. Desarrolla un proyecto educativo que combina arte, creación y tecnología para niños, adolescentes y adultos. Con una larga experiencia en el sector musical y del sonido profesional, impulsa talleres en los que la producción musical se convierte en un espacio de aprendizaje creativo y colaborativo.

Band for lives

Ángel Galán

Músico y artista sonoro que combina tecnología, arte y mediación, con proyectos de escucha compartida y food design

Músico y compositor madrileño que desarrolla su trabajo en el campo de la música experimental y el arte sonoro. Su práctica se sitúa entre la creación musical, la investigación y la mediación cultural, con especial interés en la escucha compartida y los procesos participativos. Ha colaborado con numerosas instituciones culturales y educativas, desarrollando proyectos que combinan tecnología, arte y aprendizaje.

*Paisaje sonoro, Food design

MICE MADRID

La Muestra Internacional de Cine Educativo MICE celebra su novena edición en nuestra ciudad asomándose al universo creativo de la infancia y de la juventud, con una programación de carácter nacional e internacional, compuesta por cortometrajes creados por niñas, niños y jóvenes en entornos educativos.

Además, ofrece una programación de largometrajes y cortometrajes de animación y ficción profesionales dirigidos a toda la familia y talleres para conocer los fundamentos del lenguaje audiovisual.

Diego Rodríguez

Maestro vidriero con más de treinta años de trayectoria en el arte del soplado de vidrio.

Maestro vidriero con más de treinta años de trayectoria en el arte del soplado de vidrio. Ha aprendido y compartido técnicas junto a artistas de distintas nacionalidades, transmitiendo y ampliando un oficio ancestral. Desde su taller rodante de vidrio muestra al público la belleza de este material y la pericia del trabajo artesanal, acercando una tradición milenaria a nuevas generaciones y contextos contemporáneos.

Soplado de vidrio. Festival de habilidades olvidadas

Silvia Ferpal

Artista y diseñadora creadora de la gráfica de Espacio Abierto 2025-2026 —formas, letras y colores— a partir de talleres con niñas y niños.

Artista y diseñadora madrileña, Premio Nacional de Diseño 2019, dirige ferpal.studio con proyectos de identidad y diseño digital para instituciones culturales y académicas. Su práctica se centra en observar lo cotidiano y transformarlo en lenguajes gráficos, como en la tipografía Ferpal Sans o en Extra, un quiosco de publicaciones de diseño. En Espacio Abierto crea la gráfica por estaciones —formas en otoño, letras en invierno y colores en primavera— a partir de talleres con niñas y niños que convierten sus hallazgos en un inventario visual y en nuevas herramientas para imaginar y jugar en la ciudad.

Ver lo invisible: formas, Ver lo invisible: letras, Ver lo invisible: colores

Sara San Gregorio

Directora Artística de Espacio Abierto

*Arquitecta, creadora y comisaria cultural. Su trabajo se centra en la cultura del juego y en el diseño de experiencias artísticas para la infancia, la juventud y sus familias. Ha desarrollado proyectos para instituciones como el Museo Thyssen-Bornemisza, el Museu del Joguet de Catalunya o el Teatro Circo Price, y es fundadora de Juguetoría, laboratorio de diseño y co-creación de piezas de juego. Sus proyectos han sido seleccionados en la Bienal de Venecia de Arquitectura y en la Bienal Internacional de Artes para la Infancia en Colombia. **Desde enero de 2025 es directora artística de Espacio Abierto Quinta de los Molinos***

espacioabiertoqm.es

