

MI CIUDAD INVENTADA¹

Imaging my city

JUDIT G. CUESTA
CES Felipe II de Aranjuez
juditgarciacuesta@gmail.com

ESTHER GÓMEZ
Ilustradora
esthergomezmadrid@gmail.com

CLARA MEGÍAS
Universidad Complutense de Madrid
claramegias@art.ucm.es

Recibido: 12 de abril de 2011
Aceptado: 28 de junio de 2011

Resumen:

En los talleres de arte “Mi ciudad inventada” niños y niñas desarrollaron el diseño de una ciudad propia en escala a partir de materiales de reciclaje. Partiendo como detonante del derecho humano a una vivienda digna, los niños participantes en el taller diseñaron y crearon su propio espacio urbano. La propuesta de diseño se realizó en paralelo con niños hospitalizados durante el período de vacaciones escolares, adaptando los materiales para el uso específico en el hospital.

Palabras clave: Educación artística, talleres de arte, niños, niños hospitalizados.

García-Cuesta, Judit. Gómez, Esther. Megías Clara. 2011: Mi ciudad inventada. *Arte, Individuo y Sociedad*. Vol. 23, Núm. Especial, 153-163

Abstract:

“Imaging my city” is an art workshop development by children in order to built their own city with recycling materials. Thinking about one of the human rights which talk about living in a good place, children designed and created a scale city with this ideas. The same proyect was developmented at the same time with children hospitalized using material adapted for the hospital.

Key words: Art education, art whorkshop, children, children hospitalized

Sumario: 1. Introducción. 2. Objetivos. 3. Contexto. 4. Descripción del proyecto. 5. Conclusiones. Referencias.

¹ Esta investigación ha sido financiada por el Ministerio de Ciencia e Innovación (EDU2008-05441-C02-00/EDU)

1. Introducción

Desde el año 2006, el MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil), con sede en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, desarrolla los talleres denominados “Vacaciones de Colores”, actividades artísticas para niños y adolescentes de entre 5 y 12 años durante el mes de julio.

Uno de los objetivos de este “campamento de verano”, es el de generar recursos didácticos. Por eso, las actividades más interesantes del programa, aquellas en las que los niños se lo han pasado mejor y cuyos resultados han sido los más interesantes, son adaptadas para poder ser desarrolladas en el ámbito hospitalario, donde pacientes pediátricos con edades similares a la de los participantes del campamento, puedan experimentar, jugar y divertirse con las mismas temáticas, técnicas y situaciones.

Sin embargo, cada actividad promueve que el niño no sólo se divierta, sino que aprenda una serie de valores y contenidos que le ayuden, entre otras cosas, a ser más crítico y consciente del mundo en el que vive. El taller que presentamos, “Mi ciudad inventada”, está íntimamente ligado con la declaración universal de los derechos humanos, más en concreto con los artículos 1 y 3:

“Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.”

“Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su *persona*.”

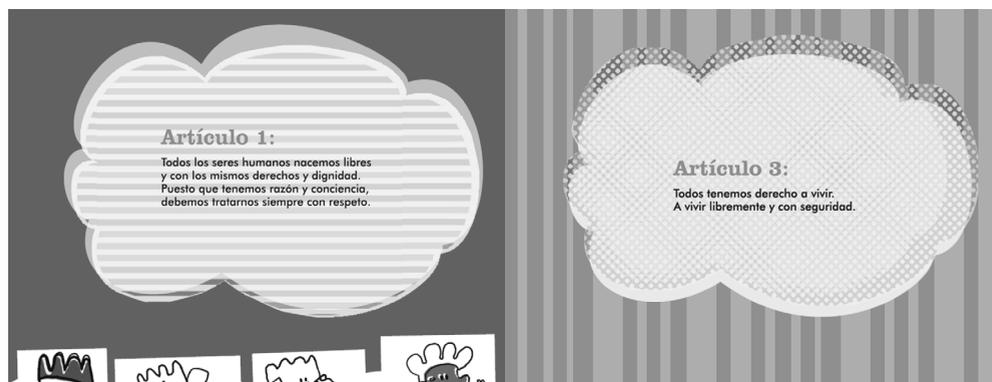


Fig. 1. y 2. Ilustraciones del taller de “Mi ciudad inventada” creados por la artista Esther Gómez

A continuación, mostraremos la forma en que se, ha desarrollado la actividad de “Mi ciudad inventada”, que se llevó a cabo durante los meses de julio, agosto y septiembre de 2008 en el ámbito museístico (MuPAI) y hospitalario (Unidad de Planta de Pediatría del Hospital Gregorio Marañón de Madrid).

2. Objetivos

Inicialmente, “Mi ciudad inventada”, busca hacer consciente al participante de las necesidades reales que todos los seres humanos deben tener para vivir dignamente. Para conseguir dicho objetivo, propusimos una actividad que se basaba en la creación de una ciudad, y donde sus ciudadanos procedan de todas las partes del mundo.

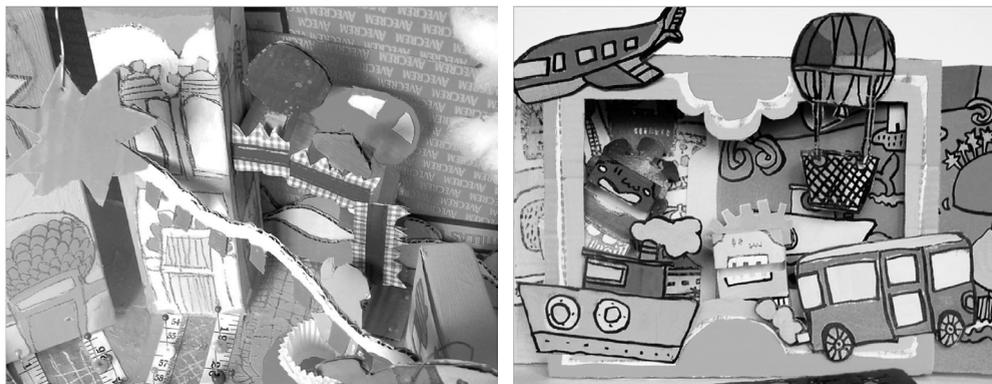


Fig. 3. y 4. Ilustraciones de Esther Gómez

La actividad se propuso como si fuera un juego donde cada participante debía meditar sobre las necesidades que debe tener su “Ciudad inventada”. Para ello, el participante tiene que dialogar con sus compañeros en busca de consenso y meditar sobre las necesidades reales de sus ciudadanos: hospitales, carreteras, escuelas, parques de juego, circos, etc. Por supuesto, toda ciudad debe tener habitantes, habitantes que cada niño debe crear para así poder jugar dentro de la ciudad que ellos mismos han creado; una ciudad que va mutando y creciendo a medida que cada nuevo participante va añadiendo sus propias aportaciones.

Sin embargo, es en la creación de su *avatar* o *miniyo* (como nosotros hemos querido llamar a la representación del niño en la ciudad), donde entra en juego el segundo objetivo de nuestro taller, objetivo que ofrece distintos puntos de vista según el ámbito donde se realice, pues en el ámbito museístico, el *miniyo* no sólo ofrece al niño la posibilidad de representarse dentro de la ciudad, sino que éste debe pensar en la función que desea realizar dentro de su ciudad: profesor, electricista, superhéroe, médico, piloto, domador de leones, etc. Sin embargo, en el ámbito hospitalario esta actividad ofrece al niño algo más, pues al verse en la necesidad de escoger el trabajo

que le gustaría realizar de mayor, al niño se le está ofreciendo la posibilidad de imaginarse un futuro donde la enfermedad no esté tan presente.

Otro de los objetivos del taller es el de acercar al participante el arte que se está produciendo actualmente, actual y por lo tanto, la inclusión de artistas contemporáneos resulta fundamental. En “Mi ciudad inventada”, se han buscado artistas que trabajen con la temática de la ciudad o que la reinventen, y entre los artistas seleccionados para llevar a cabo esta actividad podemos encontrar a Christo y Jeanne-Claude, Ross Sin Clair, Roger Olmos o Rosa Muñoz, entre otros.



Fig. 5. Fotografía de Christo y Jeanne Claude en su obra del “Central Park”



Fig.6. Fotografía de la obra de y fotografía de Rosa Muñoz en su obra de “Puesta en escena”

3. Contextos

Como ya hemos dicho, este taller se ha llevado a cabo en dos contextos diferentes: el museístico en el campamento de verano “Vacaciones de colores 2008” y el hospitalario, durante los meses de agosto y septiembre del 2008. Por lo tanto, es fundamental describir perfectamente ambos contextos geográficos, temporales y humanos, para poder posicionar correctamente la actividad realizada.

3.1 Contexto geográfico

Vacaciones de Colores: Las actividades se realizaron dentro de las instalaciones de la facultad de Bellas Artes de la UCM, en Ciudad Universitaria. La actividad se llevó a cabo en el edificio principal de la facultad y en los jardines. El área de actuación la tendríamos dividida en tres espacios:

- MuPAI (Museo Pedagógico de Arte Infantil):

El MuPAI se encuentra situado dentro de la facultad de Bellas Artes de Madrid, en la primera planta del edificio principal y dentro del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. El MuPAI cuenta con una zona de trabajo digital, mobiliario que se adaptan a la edad de los participantes, una pantalla táctil, cañón y ordenador para proyecciones. Además, el entorno que rodea la zona de trabajo es a su vez una zona de exposición, compuesta por estanterías donde se muestran algunos de sus fondos.

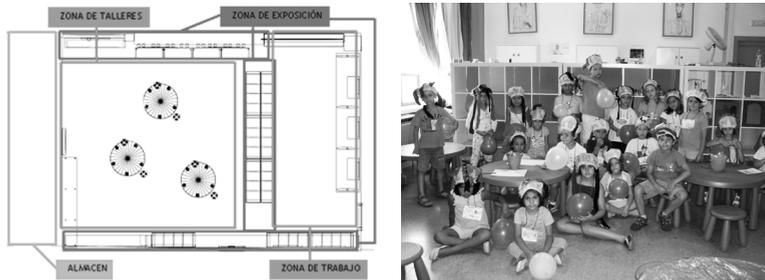


Fig. 7. y 8. Plano del MuPAI 2008 y fotografía del MuPAI durante las actividades de Vacaciones de Colores 2009.

- Hospital :

La actividad se realizó a lo largo de todo el mes de agosto y septiembre del 2008, en el aula de juegos de la planta de pediatría del Hospital Gregorio Marañón de Madrid, espacio diferente al aula hospitalaria donde niños y adolescentes ingresados acuden al colegio. El aula de juegos, como su nombre indica, hacía las funciones de sala de juegos, pero incluye también el espacio de videoteca, biblioteca (ambas sin préstamo), y de sala de ordenadores para los pacientes pediátricos ingresados en la planta de pediatría. El problema de esta sala es que se trata de un lugar de dimensio-

nes reducidas, por lo que casi cualquier actividad que en ella se quiera realizar puede resultar bastante difícil. Además, la sala no dispone de agua corriente, por lo que el trabajar con técnicas húmedas (acrílico y gouache), obliga al educador a emplear los baños públicos del hospital para limpiar pinceles o recoger agua para las actividades.

Pese a que el aula constaba de equipos informáticos, la distancia entre estos es muy estrecha, por lo que los pacientes con movilidad reducida, aquellos que debían llevar goteros o sillas de ruedas por citar algunos ejemplos, no podían acceder a la presentación digital de la actividad. Además, estos puestos informáticos son de carácter individual (al encontrarse enfrentados entre sí), fomentaban el individualismo y el juego interactivo en solitario, en lugar de las actividades colectivas del taller que proponíamos.

3.2 Contexto humano y temporal:

- Vacaciones de Colores:

La programación de “Vacaciones de Colores 2008”, se llevó a cabo durante todo el mes de julio, y en él participaron los hijos de trabajadores de la UCM con edades comprendidas entre los 4 y los 12 años, siendo en total 100 participantes divididos en cuatro grupos de trabajo, por dos quincenas:

4 a 7 años, el grupo de los pequeños.

8 a 12 años, el grupo de los mayores.



Fig. 9. Fotografía de los participantes de Vacaciones de Colores

- Hospital:

La actividad de “Mi ciudad Inventada”, fue llevada a la práctica en el ámbito hospitalario por los educadores del MuPAI durante el mes de Julio, Agosto y Septiembre de 2008, y durante ese tiempo pasaron aproximadamente unos 50 niños por el aula de juegos, de los cuales la mitad decidió participar en la actividad de “Mi ciudad inventada”, con edades comprendidas entre los 2 y los 16 años, aunque queremos matizar

que en ocasiones los participantes acudían acompañados de sus padres debido a la escasa edad o a las dificultades de movilidad de algunos participantes.

Un factor importante que debemos tener en cuenta en la temporalización de la actividad en el hospital, es que la sala de juegos sólo abría sus puertas tres horas por la mañana y otras tres por la tarde de lunes a viernes, cerrando los fines de semana. Además, mientras que en el museo el horario de trabajo estaba programado con anterioridad y todos los niños contaban con el mismo tiempo de trabajo, en la sala de juegos los participantes llegaban y se iban de forma intermitente, pues los distintos tratamientos médicos a los que estos pacientes pediátricos son sometidos, hace que su estancia en el aula fuera intermitente e irregular.

4. Descripción del proyecto

Para poder entender mejor este apartado, es fundamental hablar de la forma de trabajo del método MuPAI, método que emplean generalmente los educadores del Proyecto curARTE, para realizar las actividades y que podemos resumir en fases bien diferenciadas:

4.1 Fase de análisis o fase de reflexión

La fase de análisis es la parte más teórica de la actividad. En ella se muestra a los participantes una serie de imágenes: artísticas, comerciales, informativas o de entretenimiento, que a modo de historia van respondiendo poco a poco la pregunta planteada en el detonante, y que se resuelve al final de la fase de análisis con una propuesta de trabajo.

La actividad comienza con el visionado de un PowerPoint, donde el educador muestra al niño una serie de imágenes de distintas ciudades del mundo, comparando los distintos servicios básicos que estas ofrecen a sus ciudadanos. El educador debe hacer un breve análisis entre las similitudes y divergencias que existen entre estas, para finalizar comparándolas con las distintas variantes que ofrecen algunos artistas contemporáneos, como Rosa Muñoz, que propone una alternativa más ecológica y natural de nuestras ciudades.

La fase de análisis, como hemos visto, generalmente requiere de medios tecnológicos para poder visionar correctamente el PowerPoint, algo que como ya hemos indicado en el hospital resultaba muy difícil de realizar pues el aula posee varios ordenadores individuales, que generalmente suelen ocupar familiares adultos que acompañan al paciente al aula. Además, debido a que el participante acude al taller de forma intermitente e irregular, nos vimos en la necesidad de reducir la extensión del PowerPoint original, para posteriormente imprimirlo en papel, para que los participantes pudieran realizar la fase de análisis según fueran llegando, por lo que el educador en el ámbito hospitalario, debía estar siempre dispuesto a contar la actividad a nuevos participantes, mientras atendía a los que ya están realizando la actividad, pero siempre dando más importancia al bienestar del niño, que ante todo tenía que jugar, disfrutar durante los pocos ratos que podía estar fuera de su habitación.

4.2. Fase de producción o fase de creación

La fase producción plantea resolver de forma práctica el detonante de la actividad y para ello se llevarán a cabo algunas de las técnicas artísticas que se están empleando actualmente: pintura, fotografía, collages, video...

Para la fase de producción, se entregó a los participantes del ámbito museístico, diferentes materiales reciclados: cajas, botellas vacías, rollos de papel higiénico, etc., para que esos pudieran manipularlos como quisieran. Sin embargo, para el ámbito hospitalario, el llevar productos reciclados no fue posible, pues algunos elementos podían resultar nocivos para los propios participantes, por lo que se optó por llevar cajas de cartón, y por pedir material como jeringuillas, vendas, tubos, etc., a las enfermeras del hospital, que los participantes no dudaron en transformar en perros guardianes gigantes, estadios de fútbol y grandes circos.



Fig.10 y 11. Imágenes de “Mi ciudad inventada” del Campamento de verano.

En el ámbito museístico, las ciudades que se creaban eran concebidas de manera colectiva, y todos los participantes ayudaban a crear todas las infraestructuras, dividiéndose cada uno de ellos la labor a realizar, pues eran los propios participantes los que coordinaban las necesidades de su ciudad, al coincidir todos ellos en el mismo espacio y tiempo de trabajo.

La fase de producción en el ámbito hospitalario fue bastante distinta. Uno de los problemas con el que nos encontramos fue el rango de edad de los participantes, de 0 a 16 años, que hizo que los adolescentes decidieran no participar en nuestras propuestas, pues en general había muchos más niños pequeños que adolescentes (hecho que cohibía a estos últimos). Por lo tanto, la integración de este colectivo en la actividad pasó a ser uno de los objetivos principales de las educadoras, que se vieron en la necesidad de conseguir atraer el interés de los mayores, sin que los pacientes más pequeños se sintieran fuera de lugar. Para resolver este dilema, las educadoras se vieron en la necesidad de personalizar al máximo las propuestas, para que las motivaciones e intereses de los participantes quedasen reflejados en la propuesta. Así el niño de 7 años que adoraba los trenes construyó la estación y el metro de nuestra ciudad y el adolescente de 15 años, fascinado por las Olimpiadas (emitidas en aquel momento por la televisión) construyó nuestro estadio. Hemos de decir que casualmente la gran mayoría de los pacientes, construyeron lugares de ocio, de evasión, de diversión..., como tiendas, parques, cines... lugares que para nada les recordaban al hospital.

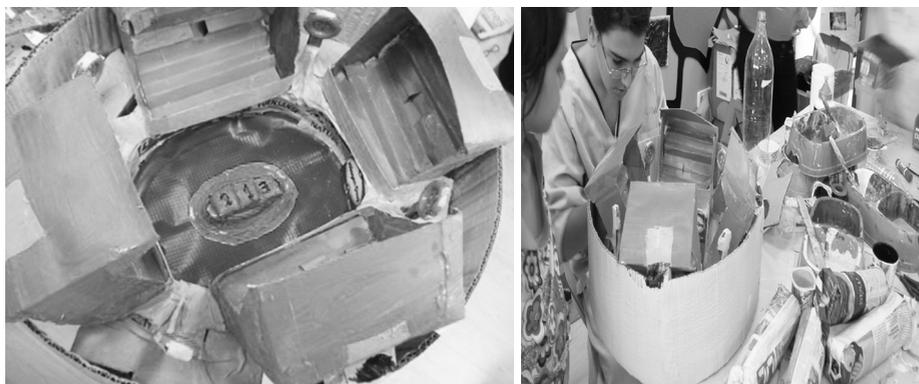


Fig. 12. Imágenes de “Mi ciudad inventada” en el hospital Gregorio Marañón.

Al igual que en el ámbito hospitalario, la labor del educador resulta fundamental a la hora de producir la ciudad, pues en esta caso, el trabajo solía realizarse de forma individual, aunque el resultado fuese colectivo. Por eso, la labor de las educadoras fue el de motivar y coordinar a los asistentes, y a sus padres, pues en muchas ocasiones los pacientes querían participar en actividad pero estos no eran capaces de manipular los materiales, por lo que sus padres se involucraron de forma activa con sus hijos, hablando, creando, disfrutando, y jugando con ellos.

4.3. Puesta en común

Para finalizar el taller, los participantes tuvieron que realizar una puesta en común donde se debatían las soluciones al problema planteado entre sus compañeros. En esta fase, los participantes desarrollaron un test de evaluación, donde evaluaban la labor de sus educadores y a la actividad que han llevado a cabo, planteando lo que les ha gustado y lo que no.

La puesta en común nuevamente se desarrolló de forma totalmente diferente, pues en la primera, los participantes eran los encargados de colocar sus trabajos en una exposición final, dando las explicaciones pertinentes sobre la naturaleza de los mismos y el proceso de construcción. Por otro lado, los participantes del hospital al no tener oportunidad de explicar a otros pacientes directamente el desarrollo de su trabajo, comunicaban estas explicaciones a los educadores para que ellos a su vez, fueran los transmisores de estos contenidos a los nuevos participantes, con el fin de que pudieran modificar o ampliar lo que el primer niño o adolescente había creado. Por este motivo, los trabajos se convirtieron en obras colectivas, que nunca se terminaban pues siempre existía alguien que deseaba añadir algo nuevo. Una de las cosas más importantes que nos gustaría resaltar es que en la exposición o puesta en común, tenían que crear reglas por las que debía regirse la ciudad, entre las que se encontraba el crear su propia carta de derechos humanos, donde la norma que más se repetía era: “Todos somos iguales y todos tenemos derecho a poder jugar”. Como dato curioso, añadiremos que en la ciudad creada dentro del hospital, había un circo, un estadio de fútbol, parque de atracciones, bomberos, policía, escuelas, pero ninguno de los participantes que pasaron durante dos meses por el aula hospitalaria pensó en crear un hospital (pese a las sugerencias de las educadoras). Al preguntar a los niños el motivo la respuesta solía ser que en su ciudad la enfermedad no existía.



Fig.13. Fotografía de la construcción de la ciudad en “Vacaciones de Colores”

5. Conclusiones

La actividad de “Mi ciudad inventada”, fue un éxito, pues gustó a niños y adolescentes tanto dentro del ámbito museístico como en el hospitalario. Sin embargo, quizás lo más interesante de todo, sean las conclusiones que los propios participantes extrajeron de la actividad, pues la gran mayoría destacó que lo que más le había gustado de la actividad era el nivel de cooperación y satisfacción personal que les producía el ver cómo crecían sus ciudades. El empleo del material reciclado a la hora de realizar la actividad hizo que los niños se plantearan que para jugar, no era necesario tener juguetes nuevos y a la última moda, sino que bastaba con usar la imaginación para poder crear algo divertido de la nada.

En el ámbito hospitalario, esta actividad fue la que mejor funcionó con niños y adolescentes por las características tan especiales y particulares que requería este contexto. Era una actividad abierta a la que los pacientes se podían incorporar en cualquier momento, dado que sus tratamientos o bien el tiempo de su estancia condicionaba mucho el desarrollo de otras actividades. Durante el tiempo en el que pensaban qué edificio querían incluir en su ciudad y la fase de producción del mismo, se concentraban plenamente en el juego, y algunos de los mayores nos dijeron antes de marcharse que consiguieron en ese tiempo olvidar por un momento la situación de internamiento hospitalario que estaban viviendo y que condicionaba mucho sus capacidades para disfrutar, jugar, imaginar como niños que eran.

El éxito de la actividad y los resultados obtenidos, fueron un éxito, que vio su continuidad con la creación del proyecto “HOUSE”, del que se hablará más adelante, y que centra el interés de los participantes, no en crear una gran ciudad, sino en reinventar ese hospital que ningún participante del ámbito hospitalario fue capaz de plasmar, pues los pacientes lo que querían era no pensar en el hospital, sino en lo que les esperaba fuera de él.

Referencias

- Antúnez, N. 2008: *Metodologías radicales para la comprensión de las artes visuales en primaria y secundaria en contextos museísticos de Madrid capital*. Madrid: Universidad Complutense.
- Bauman, Z. 2008: *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Argentina: Fondo de cultura económica México.
- Belver, y Ullán, A. 2007: *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú.