

PROYECTO HOUSE: CUANDO LOS NIÑOS CREAN UN HOSPITAL A SU MEDIDA¹

The House Project: the case of the movie “Paradise Travel”

TERESA GUTIÉRREZ

Universidad Complutense de Madrid (UCM)
mtgutier@edu.ucm.es

CLARA MEGÍAS

Universidad Complutense de Madrid (UCM)
claramegias@art.ucm.es

SILVIA NUERE

Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
silvia.nuere@upm.es

Recibido: 5 de mayo de 2011

Aprobado: 8 de julio de 2011

Resumen

El proyecto House es un proyecto artístico/educativo basado en los juegos de construcción, desarrollado durante el verano de 2009. Está enmarcado dentro del arte contemporáneo y ha sido diseñado para trabajar con niños entre 5 y 12 años hospitalizados en el Hospital Universitario 12 de Octubre de Madrid. Los participantes, construyeron de manera colectiva la maqueta de su “hospital ideal”, lugar imaginado donde pueden desplegar sus gustos y sus historias personales, reinventado los juegos de construcción y las tradicionales casas de muñecas.

Palabras clave: juego artístico, terapia ocupacional, actividades creativas, juegos de construcción.

Gutiérrez, T. Megías, C. Nuere, S. 2011: Proyecto House: cuando los niños crean un hospital a medida. *Arte, Individuo y Sociedad, Vol. 23 Núm. Especial, 29-39.*

Abstract

The House Project is an art/education project based on building sets, developed during the summer of 2009. Contemporary art is the background of this project which has been designed for patients of the Hospital 12 de Octubre, Madrid (children between 5 and 12). Participants built collectively their “ideal hospital model”, an imaginary place where they could show their likes and personal histories, reinventing building games and traditional doll houses.

Key words: Art game, occupational therapy, creative activities, building sets

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

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

1. Introducción

El Proyecto House es un taller desarrollado durante los meses de julio y agosto de 2009 por el equipo de educadores del proyecto curARTE en verano, con el objetivo de reflexionar sobre el espacio hospitalario. Se trata de un proyecto artístico/educativo en el que, tomando como metodología el juego artístico, los participantes, niños hospitalizados en el hospital 12 de Octubre, construyeron de manera colectiva la maqueta de un hospital, reinventando las tradicionales casas de muñecas.

El juego propuesto está en relación directa con la creatividad, ofreciéndonos la posibilidad de emplear una terapia ocupacional basada en los juegos de construcción, desde una experiencia personal en el hospital, que puede ser válida no solo para niños y adolescentes, sino también para adultos. Para ilustrar este aspecto terapéutico de los juegos de construcción, contamos con la descripción que nos hace desde su vivencia personal un protagonista de excepción: Carl Gustav Jung (1966) Este autor es uno de los pocos casos que tenemos autocumentado sobre cómo emplear un juego de construcción en la lucha por restablecerse de una profunda crisis:

“En primer lugar, emergió un recuerdo de la infancia, quizá de mis diez u once años. Por entonces jugaba apasionadamente con piedras de sillería”. (.....). Pero si quería volver a establecer contacto con aquel tiempo, no me quedaba sino regresar allí y volver a acoger al azar al niño con sus juegos infantiles, (dice resignándose)” no poder hacer, en realidad nada más que jugar. Así pues, comencé a reunir piedras apropiadas, en parte a orillas del lago, en parte en el agua, y después comencé a edificar: casitas, un castillo, toda una aldea”. (pp. 181- 182).

Este regreso al juego de construcción resultó en su caso ser una experiencia de la que extraer consecuencias positivas para restablecerse de la crisis que le afectaba y recuperar la creatividad perdida.

1.1. Objetivos

Este proyecto trata de utilizar el juego artístico, no sólo como una forma de representar la realidad, sino como una forma de ayudarnos a interiorizarla y comprenderla. El propio nombre del proyecto es un juego de palabras, que conecta la televisiva serie de médicos *Doctor House*, tomada como referencia de las series de televisión en las que se muestran toda una galería de personajes, instalaciones y situaciones hospitalarias que interactúan con los pacientes, con el significado literal de la palabra *house*, que en inglés significa casa, lo que nos sirve para enlazar con el popular juego de la “casa de muñecas”, que en nuestro proyecto se transforma en un juego de construcción en el que los niños crean su propio “hospital ideal”, donde poder desplegar sus gustos y sus historias personales, un lugar fuera de la vida real pero conectado con ella, canalizando sus preocupaciones e inquietudes en un juego creativo.

El efecto que este juego puede ejercer sobre los niños hospitalizados viene condicionado por las tareas que ellos mismos se asignan, ya que en el hecho de lograr resolver las dificultades de una tarea reside la satisfacción más real del juego. “El

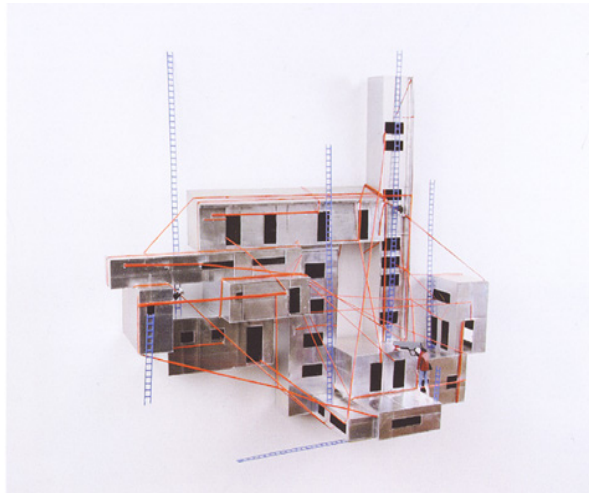
cumplimiento de una tarea “la representa” nos dice Gadamer, pero esta representación es a su vez la expansión del jugador en el juego elegido por él mismo, y en cada elección que efectúa en los movimientos del juego. Por ello, “La autorrepresentación del juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo. El juego humano sólo puede hallar su tarea en la representación, porque jugar es siempre ya un representar”. (Gadamer (1977 p. 151). De manera que con este juego se abre la posibilidad a los niños de representarse a sí mismos, a través de un proceso de creación que exprese en una construcción plástica lo que muchas veces no se puede decir con palabras, dando salida a sus pensamientos y sentimientos.

Queremos que las sesiones de los talleres sean como una pequeña fiesta dentro de la rutina del hospital, porque la fiesta también forma parte del juego y su celebración transforma el tiempo, de forma que éste pasa de manera diferente, por unos momentos puede hacer olvidar a los niños hospitalizados el aburrimiento y la ansiedad que supone el largo tiempo desocupado en la estancia hospitalaria, y el estrés que producen las curas y los tratamientos a los que se ven sometidos a causa de su enfermedad. De forma que tienen un espacio para jugar, hablar y compartir con otros jóvenes, realizando a su vez unas obras que estimulan su imaginación, su psicomotricidad, sus conocimientos artísticos, su capacidad expresiva y por supuesto su creatividad.

Todo esto abre paso a una nueva forma de relacionarse dentro del centro hospitalario, interactuando por un lado con otros jóvenes pacientes, y por otro con el personal sanitario y los familiares, tomando una posición en la que las niños unas veces actúan como creadores y otras como espectadores de lo que han hecho los demás, consiguiendo así anular la distancia entre el que juega y el que mira el juego, jugando todos a la vez. Esta relación social puede tener efectos positivos no sólo sobre sus habilidades y conocimientos, sino también sobre sus emociones y conductas, contribuyendo en alguna medida a restablecer su perdida salud.

1.2. Contenidos

Nuestros contenidos están enmarcados dentro del arte contemporáneo, con lo que se pretende emplear la práctica activa en el taller como medio para aprender arte desde la propia práctica artística contemporánea. Nuestro programa de juego en el hospital tiene como objetivo, no sólo que los niños ingresados lo pasen bien con las actividades del taller, sino que a partir de la información teórica que proporcionamos conozcan las obras basadas en las maquetas y los espacios modificados que hacen los artistas actuales, aportando información de una multiplicidad de formas artísticas que en su mayoría son desconocidas para nuestros alumnos-pacientes, obras que pueden servir de puente que conecte los conocimientos del arte de nuestro tiempo con sus intereses. A la producción comprensiva que nos aportan los juegos del taller, podamos añadir además conocimientos sobre las obras, las técnicas y las ideas estéticas contenidas en el arte actual.

Fig. 1. Colmena/Amor²

Otro de los ingredientes básicos de nuestros talleres es utilizar imágenes extraídas de los medios de comunicación. Creemos que es importante que los niños aprendan a analizar este tipo de imágenes de manera crítica y constructiva y es por ello que seleccionamos aquellas imágenes cuyo contenido puede resultar de interés educativo.

Para este proyecto en concreto hemos empleado representaciones visuales de los hospitales y del personal sanitario procedentes de series de televisión, películas, videojuegos o anuncios publicitarios. En nuestras primeras sesiones, comparamos las que nos muestran en la ficción televisiva, con las imágenes de la realidad que nuestros pacientes viven en el hospital, con el objetivo de poner en tela de juicio y deconstruir los estereotipos que encierran.

2 Colmena/Amor, obra de Baltazar Torres (2007), basada en un juego de construcción a escala, ante el que nos sentimos como auténticos voyeurs, adoptando una posición desde la que podemos observar minuciosamente, aprovechando nuestro mayor tamaño. El título enfatiza la ínfima calidad de vida de los habitáculos donde se desarrolla la vida privada y emocional de las personas, poniendo en evidencia el enclaustramiento que pueden sufrir los individuos dentro de su propio hogar. Recuperado de <http://image-word.blogspot.com/2008/03/baltazar-torres-painting-and.html>. Recuperado de <http://www.tuswallpapersgratis.com/wallpaper/House-al-estilo-Simpson/>



Fig. 2. Dr. House en versión Los Simpson

2. Contexto

El Hospital Universitario 12 de Octubre es el centro sanitario especializado de referencia para la zona sur de Madrid. Su centro Materno-Infantil cuenta con unidades multidisciplinares de alta complejidad, como la de la *Vía Aérea*, la *Craneofacial* y la de *Enfermedades Raras* y es referencia para el tratamiento de patologías concretas, como por ejemplo la microsomía hemifacial, fisura labiopalatina y cáncer infantil.

2.1. Campo de juego

Ciberaula del edificio Materno-infantil del Hospital Universitario 12 de Octubre (Madrid). Al igual que el resto de hospitales pertenecientes al Servicio Madrileño de la Salud, el hospital está dotado con un espacio para el ocio y el juego financiado y diseñado por la Obra Social “la Caixa”. Este espacio, conocido como ciberaula, es un aula/taller equipada con ordenadores con conexión a Internet, televisión con DVD, biblioteca con libros y películas, mesas para realizar actividades y materiales de dibujo y pintura variados, donde los niños y niñas hospitalizados pueden acudir durante unas horas al día. El objetivo de la ciberaula es el de ser un lugar de reunión a la vez que una ventana al mundo exterior. En la práctica se cumplen ambos objetivos siendo el acceso a Internet y el uso de videojuegos online uno de los principales usos por parte de los niños hospitalizados.

El Hospital 12 de Octubre cuenta con la colaboración de distintas ONG’s y asociaciones que se encargan de dinamizar el uso de la ciberaula, proponiendo talleres y actividades. El equipo de educadores del proyecto curARTE colabora diseñando, implementando y evaluando talleres de arte contemporáneo.

2.2. Participantes

El programa está diseñado para ser puesto en práctica con niños entre 5 y 12 años que se encuentran hospitalizados.

Cuando observamos la atención hospitalaria que se ofrece a los niños y niñas de nuestro país, en primer término vemos que el hospital atiende eficientemente a sus necesidades biosanitarias, pero si estamos de acuerdo en que el hospital debe atender a la salud integral del niño, también tiene que estar dispuesto a prestar atención a otros factores que afectan a su bienestar, dando cabida a sus intereses más inmediatos, ya sean de tipo físico, psicológico o social.

Uno de los intereses más cercanos para los niños es el juego, ya que éstos juegan a diario porque tienen un impulso natural de juego que es propio de su edad, y está constatado que cuando un niño o niña no juega, esto es una anomalía en su comportamiento, que en la mayoría de los casos supone una merma en su estado de salud. En estas edades la falta de juego puede ser interpretada como uno de los primeros síntomas que delate una enfermedad, pero esta necesidad de jugar algunas veces no es tenida en cuenta en los hospitales.

“Resulta evidente que la administración sanitaria no contempla las necesidades de juego de los niños hospitalizados entre aquellos aspectos que le incumbe atender, a pesar de que el derecho a jugar está reconocido expresamente como uno de los derechos incluidos en la Carta Europea de los niños hospitalizados, aprobada por el parlamento Europeo y ratificada por España, y de la evidencia que la literatura especializada recoge sobre los efectos positivos del juego en los procesos de hospitalización infantil” (Ullán y Belver, 2008, pp. 143)

3. Descripción del proyecto

Partiendo de las obras de los artistas que crean espacios modificados como elemento transformador de la realidad, se propone a los niños y niñas que diseñen su hospital ideal, teniendo en cuenta el gusto y los intereses de los usuarios infantiles.

Utilizando unas cajas de cartón abiertas por un lado vamos creando unas estancias que reflejen sus gustos y necesidades más inmediatas, de forma que los jóvenes pacientes imaginen cómo serían mejorados los distintos espacios que debería tener un hospital ideal: quirófono, consulta, enfermería, sala de neonatos, habitaciones, salas de recreo... para luego hacer un montaje en conjunto con todas las propuestas realizadas.

3.1. Tipos de juego

Fundamentalmente en este proyecto se establecen dos tipos de juego que coexisten simultáneamente, que son el juego simbólico y el juego de construcción.

Aunque el símbolo lúdico de “hacer como si” se establece en los primeros años de los niños, los juegos simbólicos son propios de los niños en una extensa franja de edad y subsisten en los jóvenes adolescentes cuando recrean situaciones ideadas por ellos, como la que nos ocupa, en la que asumen el papel de ser el diseñador del nuevo hospital.

Por otra parte es un complejo juego de construcción, en el que se construyen no solo los espacios hospitalarios sino las decoraciones, la personalización de las habitaciones e incluso la ropa que deben llevar los pacientes y el personal sanitario.

3.2. Juego de referencia: “La casa de muñecas”

Las casas de muñecas han estado presentes en muchos hogares sin apenas percatarnos de la importancia de las mismas. No existen referencias claras de cuándo surgieron por primera vez, pero sí se tiene constancia de pequeñas piezas de mobiliario y porcelana en miniatura que aparecieron ya en la época del Antiguo Egipto, de la Grecia clásica o Romana, del siglo I dC en Inglaterra, etc. Pero como no se ha hallado lo que podríamos llamar el continente, es decir la estructura que contuviese esos objetos, no situaremos las casas de muñecas hasta mediados del siglo XVI.

La primera casa de muñecas concreta que se conoce como evidencia de que existió un día es la encargada por Albert V, duque de Baviera para su hija en 1558 (Bristol, & Geddes-Brown, L. (1997) p.6) La conservación de la misma se debe a que el propio duque la consideró importante ya que la incorporó a su colección de arte.

Varios son los ejemplos de casas de muñecas que se han ido sucediendo en el tiempo, los estilos fueron cambiando a lo largo de los años y adaptándose a las nuevas modas que iban surgiendo (Fig. 2 y 3) hasta llegar a nuestros días en los que estas casas se han convertido en auténticos juguetes para niños y adultos, creando modelos más sencillos pero también con más posibilidades de interacción.

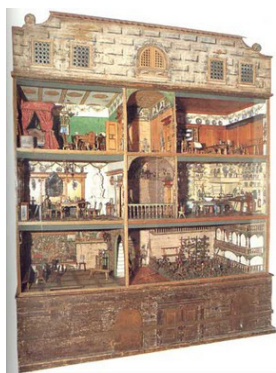


Fig. 3. Casa Nuremberg (Alemania, 1611)



Fig. 4. Casa Estilo Bauhaus (Construida por Tri-ang)(Bristol, & Geddes-Brown, L. (1997) .

Aunque en los inicios las casas de muñecas no estaban pensadas para que jugaran los niños, se consideraban réplicas en miniaturas de la vida y organización en las casas, más cerca de la contemplación de un objeto, casi sagrado e intocable, fiel reflejo de lo que se utilizaba en cada época. Lo que nos hace preguntarnos si son ¿juguete o reflejo de una sociedad?, con el tiempo ha ido derivando en lo que propiamente podríamos considerar un juguete o un juego, que nos ofrece la posibilidad de inventar historias, buscando la interacción entre los niños y no tan niños, con los personajes, objetos y el mobiliario contenidos dentro de las casas de muñecas.

3.3. Reglas del juego

- Todos los módulos de cartón deben ser del mismo tamaño y formato, para que puedan ser apilables.
- La caja estará vista en posición de frente, de manera que todos los elementos contenidos tienen que tener en cuenta el punto de vista del espectador.
- Los personajes, los muebles y los objetos, deberán estar hechos respetando la escala del módulo.

3.4. Fases del juego

Todos los talleres diseñados por el equipo de educadores del Proyecto curARTE se dividen en tres partes:

1. Fase de reflexión: antes de comenzar cualquier actividad es necesaria una reflexión sobre el tema que se va a tratar para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo.
2. Fase de creación: partiendo de las conclusiones de la fase de reflexión se realiza una actividad que sirva para poner en práctica lo aprendido.
3. Puesta en común: al final de cada sesión se realiza una reflexión aprendida a partir de la observación de los resultados obtenidos.

En la siguiente tabla explicaremos las distintas fases del proceso:

1º Crear el espacio

Fase de reflexión: analizamos imágenes de hospitales de videojuegos y anuncios publicitarios y vemos la obra de artistas contemporáneos que trabajen creando maquetas y casas de muñecas.

Fase de creación: con materiales como cajas de cartón, cartulinas, pegamento, cinta, telas, papeles de colores, papel de celofán, acetatos de colores, material de reciclaje, revistas, etc. creamos las distintas habitaciones del hospital y los elementos con los que deben ir equipadas.

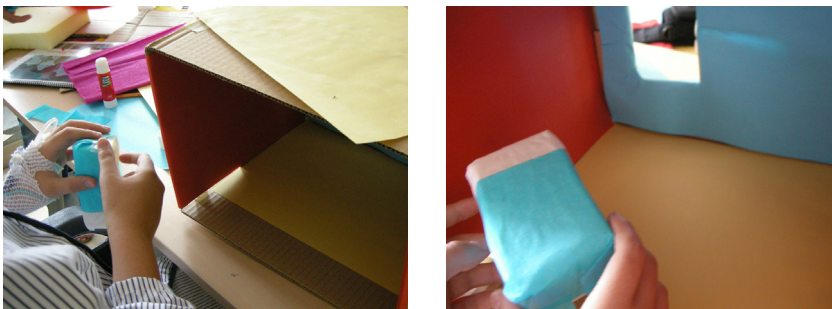


Fig. 5, 6. Fotografías tomadas durante la construcción de las habitaciones.
Autora de las fotografías: Clara Megías.

2º Crear los personajes

Fase de reflexión: analizamos personajes de videojuegos y de series de televisión que transcurren en hospitales y las comparamos con el personal sanitario real que ellos conocen.

Fase de creación: una vez creado el espacio, creamos a los personajes que lo van a habitar: pacientes, familiares, personal sanitario, etc. haciendo hincapié en cómo suelen ir vestidos y cómo nos gustaría que fueran vestidos.

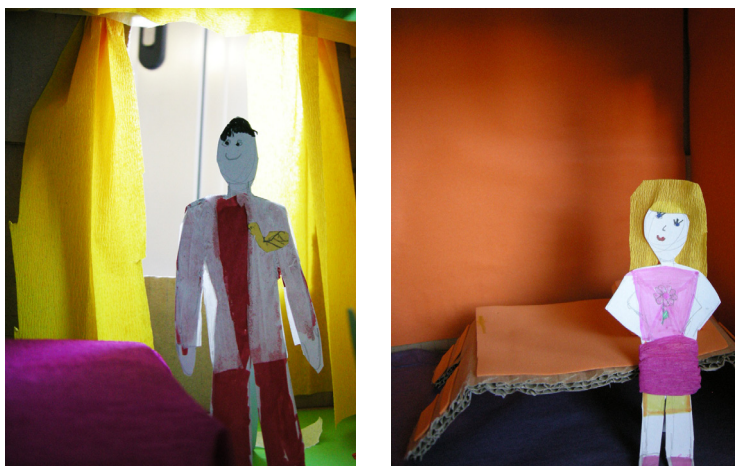


Fig. 7, 8. Fotografías del personal sanitario creado para el hospital.
Autora de las fotografías: Clara Megías.

3º Crear el hospital

Puesta en común: una vez concluidas las dos fases anteriores las cajas se ordenan unas encima de otras creando un edificio a modo de casa de muñecas. Al observar el conjunto formado por las creaciones individuales de cada participante se recapitula todo lo aprendido durante la sesión.



Fig. 9,10. Fotografías de las habitaciones apiladas formando un hospital en la Ciberaula.
Autora de las fotografías: Clara Megías.

3.5. Finalización

Al recibir el alta, muchos de los participantes del proyecto decidieron llevarse a casa sus creaciones, de tal modo que el hospital fue variando su forma y dimensiones a lo largo del verano. Al terminar el mes de agosto las habitaciones que fueron donadas al proyecto fueron trasladadas al Mupai (Museo Pedagógico de Arte Infantil) donde se encuentran expuestas actualmente.

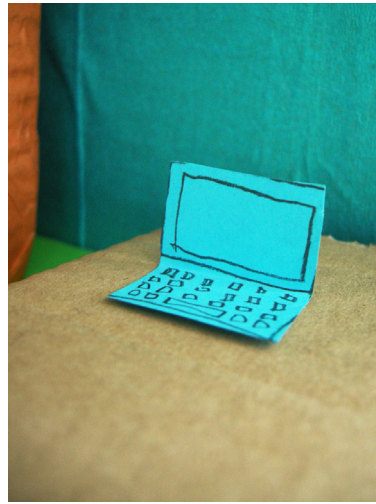


Fig. 11, 12. Hospital expuesto en la sede del Mupai y detalle (Museo Pedagógico de Arte Infantil)
Autora de las fotografías: Clara Megías.



Fig. 13, 14, 15. Hospital expuesto en la sede del Mupai.
Autora de las fotografías: Clara Megías.

4. Conclusiones

A partir de las distintas sesiones prácticas para realizar las representaciones hospitalarias desde el punto de vista los jóvenes pacientes y su posterior recogida y montaje en la ciberaula, merecen ser resaltados algunos aspectos conseguidos, como son:

- La constancia que han demostrado en la producción plástica de sus maquetas.
- La autorepresentación que hay en ellas y el alto índice de identificación personal.
- Las interrelaciones tenidas en cuenta en la representación ordenada de los módulos.
- La curiosidad y el interés mostrado hacia el arte contemporáneo.
- Las reflexiones vertidas cuando comparamos el espacio hospitalario que reflejan las series de televisión y el ambiente real que ellos conocen en su propia experiencia.
- El empleo creativo de las técnicas plásticas adecuadas para cada necesidad de representación a escala.
- Las implicaciones sociales conseguidas entre pacientes, familia y personal sanitario.
- La diversión creada y las opiniones positivas de los pacientes pediátricos.

Referencias

- Bristol, O. & Geddes-Brown, L. 1997: *Casas de muñecas. Miniaturas de la vida cotidiana y los estilos arquitectónicos desde los siglos XVII a nuestros días*. Madrid: Anaya
- Gadamer, H. G. 1977: *Verdad y Método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- Jung, C. G. 1966: *Recuerdos, Sueños y Pensamientos*. Seix Barral.
- Ullán, Ana M. & Belver, M. H. 2008: *Cuando los pacientes son niños. Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica*. Madrid: Eneida.

WEB:

<http://image-word.blogspot.com>

<http://www.tuswallpapersgratis.com>