
El arte de salir a pasear con mi hija: memoria del proyecto Mundo Feliz, instalación artística para espacios al aire libre

Resumen

Este artículo presenta una memoria artística basada en la creación de la instalación Mundo Feliz, proyecto ganador del Concurso Anual de Proyectos (CAP) de Creación 2024 del Vicerrectorado de Investigación (VRI) de la PUCP. La propuesta buscó generar un espacio comunitario al aire libre, construido en cartón, que pusiera en diálogo las artes visuales y escénicas. A partir de esta experiencia, se plantea una reflexión sobre el arte y su capacidad de propiciar la comunión de los ciudadanos con el espacio público.

Palabras clave

Artes visuales, Artes escénicas, Espacio público, Creación artística.



Figura 1

Mundo Feliz

Fotografía: Diana Arteaga

1. Jugar como inspiración

Salgo a pasear con mi hija. Una rutina que hace menos de un año no tenía. Ella empezó a caminar al año y medio. Desde ese momento, es ella quien decide, en gran medida, hacia dónde ir durante el paseo. Esto provoca un cambio en mi percepción del espacio: miro hacia donde no decido previamente mirar, reacciono más que acciono. Antes, el paseo en coche con mi hija era de a dos, con pocas interacciones con otros, ahora, en cambio, me encuentro en el espacio con diferentes personas: madres, niños, niñas, cuidadoras, padres, abuelos, tías, etc.

Al poco tiempo, empiezo a sacar algunas conclusiones. Los juegos para niños que se colocan en parques están hechos solo para ellos; es decir, sus formas no convocan ni se adaptan a los adultos. Usualmente, los cuidadores son ajenos al juego, incluso fuera del área que algunas veces, por seguridad, es cercada. Así, se ve una imagen bastante descriptiva: los niños juegan y los adultos no.

Los niños tienen una disposición al juego bastante espontánea. Los adultos, con los años, la pierden. Esto, en gran medida, puede darse por cómo interpretan las cosas. Por ejemplo, si observo mi sala un día cualquiera a las ocho de la noche, desde mi punto de vista percibiré desorden: juguetes de todo tipo tirados por el suelo. Sin embargo, un día, cuando mi hija estaba entre empezar a caminar y abandonar el gateo, se me ocurrió agacharme casi hasta el suelo para tratar de imitar su punto de vista. Me vi casi inmerso en un mundo de fantasía, con un mono mirándome sonriente, piezas que me hacían pensar en construir una ciudad distinta, un xilófono que, aunque no sé cómo tocar, me hizo escuchar su música con solo mirarlo, entre otras cosas maravillosas. Lo que veía mi hija durante todo el día era algo in-

creíble, muy lejano de lo que yo observaba desde mi punto de vista: no era desorden, cada juguete estaba en el punto perfecto, básicamente porque eran libres de estar donde les provoqué.

Entonces, mi primera motivación para el proyecto fue cambiar la percepción de los adultos para que entiendan mejor a los niños, y así jugar más y mejor con ellos. Esto se concretó en la propuesta que describo a continuación.

2. Los objetivos de Mundo Feliz

El proyecto tuvo los siguientes objetivos:

- Ampliar la oferta cultural para infancias en Lima mediante una instalación participativa de artes visuales y artes escénicas.
- Poner en valor el espacio público como lugar de convivencia y aprendizaje común donde se ejercitan valores ciudadanos y se imaginan colectivamente nuevas maneras de convivir.
- Aportar a la generación de más proyectos interdisciplinarios, que apuesten no solo por la estimulación de la apreciación en el público, sino también por su capacidad para producir contenidos y sentidos. Así, se estima promover nuevos vínculos entre el arte y la ciudadanía, y la cultura y la comunidad, entendiendo a todos ellos como medios para el desarrollo.
- Articular con municipalidades, lo que permite fortalecer la labor y función que ellas tienen, y a la vez producir aprendizajes para su función de servicio público hacia la comunidad.

3. De la inspiración a la idea: el diseño general de Mundo Feliz

Conceptualicé el proyecto como una instalación de arte participativa que fusiona las artes visuales y artes escénicas para ser presentada en espacios al aire libre, dirigida principalmente a público conformado por infancias, aunque podría ser disfrutada por todas las edades.

La propuesta debería simular un mundo de fantasía hecho de formas y estructuras que sugieran diversos seres vivos y espacios. Sería una composición hecha de cartón, donde las personas podrían apreciar la creación, pero también intervenirla.

La idea de usar cartón surgió porque es un material flexible, adaptable a múltiples usos y lo suficientemente neutro como para adquirir distintos significados durante la interacción. Asimismo, deseaba transmitir la necesidad de jugar con materiales que no fueran complicados de conseguir y que, a la vez, sean sencillos de manipular. Adicionalmente, el uso de cartón es importante porque se trata de un material cuya creación contamina mucho menos que, por ejemplo, la del plástico. Por último, se degrada fácilmente en comparación con los materiales que se usan para hacer la mayoría de juguetes.

Además, pensé que la instalación requería mediadores que, a través de herramientas de artes escénicas, motivaran la participación del público, resguardando a la vez la seguridad y comodidad de todas las personas. Lo harían desde lo lúdico: podrían manipular objetos, interactuar con los asistentes y también representar personajes, tanto a partir de secuencias preparadas como de manera espontánea, según cómo la relación público-instalación se vaya desarrollando en cada momento.

Con todo lo explicado, lo que buscaría la instalación es que el espectador imagine, juegue y cree posibilidades de vínculos entre seres y/o con el espacio. Así, podría armar estructuras pensando en soluciones para habitar el espacio y hacerlo más agradable, relacionarse desde el juego con otros espectadores o con los personajes representados por los mediadores, y tener un momento para ejercitar su universo lúdico. Esto último se vincula a que la instalación, que tiene muchas piezas, estimula a que las personas lleguen a pequeños acuerdos para movilizarlas, o respetar cómo cada una vivencia la obra. Todo ello generaría una representación poética de un mundo posible, y reflejaría al mismo tiempo una puesta en escena que aborda la convivencia, los vínculos, la comunidad y armonía con el entorno. De allí, el título: Mundo Feliz.

Algo importante era que la instalación propicie que el público permanezca en el espacio el tiempo que crea pertinente, o que incluso pueda irse y regresar. Asimismo, la manera de vivenciar la experiencia sería única para cada persona, pues cada una decidiría qué hacer a través de los distintos estímulos que le serían propuestas: de carácter plástico, espacial, sonoro, sensorial, etc. En ese sentido, la instalación buscaba también un acercamiento al arte fuera de los códigos convencionales más propios de una infraestructura como una galería o teatro. Sobre todo, se apuntaba a llegar a espacios públicos donde, probablemente, la mayoría de personas no hubiera pasado antes por una experiencia parecida, no solo porque no hubiera integrado en sus prácticas de entretenimiento el asistir a un teatro o a un espacio de exposición de artes visuales, sino también porque no existe una oferta cultural diversa cercana a su lugar de residencia.

En definitiva, el proyecto, al intervenir el espacio público, buscaba que la experiencia promueva un ambiente de bienestar al ser compartido entre las infancias y los adultos (padres, madres, tíos, tías, abuelas, abuelos, primos, etc.). Es decir, deseaba que el espacio sea significativo en la medida que no se entienda que la creación es para un grupo específico, sino para ser compartida entre varios grupos de edad, como una comunidad. Al respecto, cabe precisar que se tenía muy presente que los aprendizajes no estarían desligados de las emociones; por ello, consideré primordial que las infancias vivencien esta experiencia en compañía de adultos, que también se involucrarían activamente.

Por último, estimé que la instalación se presente en cinco fechas entre febrero y marzo de 2025: cuatro de ellas en distritos de Lima, y la quinta fecha dentro de la PUCP, en la semana de inicio de clases del ciclo 2025-1.

4. De la idea a la fundamentación: la justificación para hacer Mundo Feliz

Una vez que planteé la idea, fue necesario hacer un diagnóstico para particularizar la propuesta y ahondar en mi interés. Esto permitiría abordar el problema de una manera clara. Es decir, necesitaba situar el proyecto.

En el contexto internacional, hay un reconocimiento y valoración del espacio público como ámbito para la generación de comunidad y ciudadanía. Así, la Nueva Agenda Urbana, aprobada en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre vivienda y desarrollo urbano sostenible de 2016, brinda lineamientos y recomendaciones para el fortalecimiento de la vida en el territorio. En ese sentido, la Agenda funciona como una guía o un ideal común, y en su

punto 13b indica cómo unas miradas al futuro de las ciudades: “Alientan la participación, promueven la colaboración cívica contribuyen a mejorar la interacción social e intergeneracional, las expresiones culturales y la participación política” (Naciones Unidas, 2017, p. 5).

Asimismo, las políticas educativas y culturales, en las últimas décadas, han repensado la cultura y sus funciones. Así, se ha transitado de una visión de democratización —donde las artes deben ser accesibles a toda la población mediante iniciativas que acerquen exposiciones, espectáculos y otras propuestas a contextos con acceso limitado— hacia una concepción de democracia cultural, que reconoce a la ciudadanía como protagonista activa en la creación de contenidos. No se trata de garantizar solo su acceso a la cultura, sino promover su capacidad para crear, producir, difundir y distribuir sus propias manifestaciones culturales.

En esa línea, muchos artistas han visto en las últimas décadas al espacio público como lugar propicio para la generación de nuevas experiencias comunitarias, motivando la autonomía de los participantes. Gracias a ello, han repensado lo que se puede entender por infraestructura cultural (una galería, un teatro, un auditorio, una biblioteca, etc.) y consumo cultural (pasando a entenderlo como participación cultural, donde la persona es protagonista en el desarrollo de las manifestaciones artístico-culturales). En ese sentido, aunque hace varias décadas el arte de calle se podía ver como contracultural o de menor categoría, hoy progresivamente gana más reconocimiento, tanto en el ámbito artístico como en la academia y en las políticas culturales. Ejemplo de proyectos artísticos son Basurama y Polyglot Theatre, que abordaré más adelante. En la academia, destaca el aporte de María Acaso y el co-



lectivo Pedagogías Invisibles. Desde las políticas culturales, valoro mucho la gestión que ha realizado el Centro Cultural Gabriela Mistral, en Chile, que ha puesto el foco en la participación ciudadana bajo un concepto de democracia cultural.

Lamentablemente, aunque lo descrito es una tendencia que se da en muchos países, en el Perú las políticas culturales que reconocen y promueven al espacio público como entorno idóneo para prácticas comunitarias y ciudadanas desde las artes, todavía son bastante limitadas. Por ello, a través de este proyecto, deseo visibilizar las artes como herramientas para el fortalecimiento del tejido social, la generación de bienestar personal y comunitario; y también como una práctica que impacta en el desarrollo de los individuos, al incentivar sus inteligencias, sensibilidad e imaginación. Además, por la naturaleza del proyecto, este estimula valores como la convivencia, tolerancia y trabajo colectivo, ya que todas las personas se ven inmersas en la experiencia de interactuar al mismo tiempo y de reconocer aquello que previamente otros públicos han dejado como huella en la obra (armado de estructuras, dibujos, formas, etc.). Ello invita también a pensar lo público como lo común.

Por otro lado, me pregunté: ¿cuáles son las oportunidades para que las infancias asistan a producciones artísticas hechas para ellas? Hay una tremenda escasez de oferta cultural de artes visuales y artes escénicas producidas específicamente para niños y niñas. Si uno revisa las plataformas Teleticket y Joinnus, podrá encontrar alrededor de diez espectáculos para las infancias. Fuera de tales espacios podemos hallar algunas obras de teatro que se dirigen a dicho público. Esas producciones, el espectáculo se presenta frente a espectadores que están sentados, y cabe señalar que los lugares en donde se

ofrecen dichas obras están hechos para adultos, lo que puede generar algún grado de incomodidad al infante que asiste. Sin embargo, resalto una iniciativa de artes escénicas, Flotante, compañía fundada por Azul Borenstein y Natalia Chami, creada en Argentina en 2016, que realiza experiencias inmersivas y sensoriales para la primera infancia. Sus montajes combinan diversas disciplinas y exploran con diferentes materiales para concretar propuestas que intervienen el espacio de manera novedosa para el público. Actualmente, tiene elencos estables en Argentina y Perú.

Además, no pude identificar exposiciones de artes visuales para niños y niñas, aunque sí existen numerosos talleres de arte, especialmente en verano, y algunas actividades lúdicas en museos enfocadas en las infancias. Asimismo, reconozco que en los meses alrededor de fiestas patrias usualmente hay una gran cantidad de oferta circense, y las infancias son el público principal. También existen conciertos para niños, pero en un número muy limitado.

Al respecto, observo que a la escasa oferta cultural en artes escénicas y visuales para las infancias se añade el hecho de que, casi siempre, el público es convocado a apreciar la obra, pero no a crear. En ese sentido, considero que este proyecto puede ser un pequeño aporte para sumar oferta cultural para dicho público donde no solo se invite a contemplar, sino también a crear desde la interacción con la obra.

Adicionalmente, indagué en lo importante que son las primeras buenas experiencias con las artes, y lo decisivas que puede ser para el futuro. Las artes apelan a lo inesperado, al asombro y a la emoción durante el proceso creativo. Sin embargo, durante los primeros acercamientos de las infancias a las artes, estas, muchas veces, son absorbidas por estruc-

turas pedagógicas basadas en la repetición de fórmulas, evaluaciones estandarizadas y valoración de lo racional por encima de lo emotivo. En esa línea, las autoras del libro *Art thinking* señalan que las artes aportan a la educación gracias al fomento del pensamiento divergente —un tipo de conocimiento que entra en tensión con la lógica—, a la experiencia estética basada en lo placentero, al entendimiento de la pedagogía como producción cultural, y gracias también al trabajo por proyectos y de manera colaborativa (Acaso y Megías, 2017, p. 32).

En ese sentido, el proyecto desea también ser un aporte para repensar las artes como espacios donde también se puede generar conocimiento y, por tanto, deberían ser tan valoradas como otras asignaturas. Asimismo, aspiro a visibilizar que las artes pueden tener procesos diferentes a las ciencias para crear ideas, y justamente estas podrían asimilar dichas metodologías artísticas. Para ello, la propuesta apunta a generar diversas aproximaciones a la idea de un mundo feliz (de ahí el título del proyecto), y concepciones y haceres diversos sobre nuestro estar en el mundo en comunidad.

El proyecto aborda las competencias vinculadas al área de Arte y Cultura del currículo nacional de educación básica regular de Perú. La instalación tiene como objetivo brindar experiencias desde las artes, que estimulen el ejercicio de dos competencias que se trabajan en dicha área: “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”, y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. La primera implica la interacción entre la persona y las manifestaciones artístico-culturales, a través de los sentidos y el pensamiento, con el fin de generar reflexiones e ideas que articulen tanto el contexto de la obra como el de quien la aprecia. A largo plazo, gracias a un encuentro constante con las artes, se

acumulan conocimientos y saberes que permiten profundizar cada vez más en las obras de arte. La segunda competencia, por otro lado, implica que la persona use diversos lenguajes artísticos (en este caso, los de las artes escénicas y las artes visuales) para expresar ideas, emociones, mensajes, entre otros. Así, se ponen en práctica habilidades para comunicar desde la imaginación, reflexión y creatividad.

Así también, con este proyecto aspiro a ofrecer, en la medida de lo posible, un espacio de exploración provocativo, libre y estimulante. La idea es que aspectos como la duración del espectáculo, la organización espacial del público y la obra, la clasificación por edades para participar de la obra, entre otras convenciones y normas usuales, sean flexibles y permitan la adaptación a diversas necesidades, sensibilidades e inteligencias.

De ahí que la propuesta apueste por el espacio público, al concebir la calle como un lugar donde el arte no debe resultar ajeno, justamente por su carácter comunitario, que sitúa a las personas en una convivencia basada en el compartir. Así pues, una banca, una sombra, una esquina, una cola para comprar en la bodega o un cruce peatonal donde hay que llegar un acuerdo para pasar, pueden ser el ambiente ideal para generar un acto de disrupción.

El espacio urbano es sobre todo una zona de tránsito, no de contemplación, de reflexión, de juego y compartir. La calle suele ser un espacio hostil, con contaminación ambiental, en donde los autos no respetan el cruce peatonal y las personas han perdido la costumbre de saludar, y, muchas veces, sienten desagrado por las actividades públicas que generan ruido, tales como un músico en una esquina o un grupo de adolescentes entrenando técnicas de baile urbano. Ante este contexto, Mundo Feliz

busca romper con lo rígido del espacio público e irrumpir con algo nuevo que, mientras emerge, se vuelva necesario, para que las personas puedan irse con alegría por haber compartido, jugado, contemplado, y encontrado en ello un valor.

Por otro lado, el proyecto se enmarca en la necesidad de salvaguardar el ejercicio de los derechos culturales y la práctica cultural. La Política Nacional de Cultura al 2030 señala como problema público el limitado ejercicio de los derechos culturales por parte de la ciudadanía. Esto se ve reflejado, por ejemplo, en los limitados espacios públicos, tales como áreas verdes, con los que cuenta Lima, que en su gran mayoría carecen de mobiliario, zonas de sombra, áreas de descanso, etc. Ello limita la actividad cultural en su vasta variedad, confinándola a las infraestructuras culturales como teatros, que son escasos incluso en la capital, en donde habita casi un tercio de la población nacional.

Según el estudio de percepción de Lima Cómo Vamos 2025, más de la mitad (55.8 %) de la población de Lima y Callao se encuentra insatisfecha con el estado de calles y plazas. En cuanto a las actividades recreativas, la más frecuente es visitar centros comerciales (77.7 %), seguida de pasear en parques (74.7 %). Contrasta la alta afluencia a parques, plazas y similares, frente a la gran insatisfacción por estos espacios: gran parte de las personas se ven obligadas a confluir a estos espacios a pesar de su poca satisfacción con ellos, y un porcentaje significativo opta por irse a un centro comercial, pues lo encuentra como un espacio preferible de ocio. Aquí cabe recordar que un centro comercial, si bien puede contar algunas zonas comunes como patios de comidas o bancas de descanso, no se acerca a la idea de un parque ni a la dinámica que ahí se propicia. Así pues, la ciudadanía pierde en demasía al carecer

de estos espacios esenciales para la vida comunitaria y desarrollo de valores ciudadanos.

En consideración de todo lo anterior, creo que Mundo Feliz incentiva el buen uso del espacio público, estimulando valores ciudadanos, y, particularmente, poniendo en valor a dicho entorno mediante la difusión y promoción de la actividad misma.

5. El proceso de jugar: la creación y encuentro con el público, dos rutas en paralelo

A. Los referentes y punto de partida

Para la propuesta he tomado como referentes diversos proyectos artísticos y educativos. Los señalo a continuación:

El primero es Polyglot Theatre, compañía australiana de artes escénicas para las infancias, que se caracteriza por realizar espectáculos de carácter inmersivo. El segundo es Pedagogías Invisibles, organización española que gestiona y produce proyectos de arte, cultura y educación. A través de sus actividades, promueve el *art thinking* para aplicar las lógicas y metodologías de los procesos creativos artísticos a cualquier proyecto que persiga el conocimiento y aprendizaje. El tercero es Basurama, colectivo cultural español que, a partir de desechos, desarrolla proyectos de creación contemporánea para el espacio público. Tomo como referente también a la labor de Rosan Bosch, artista holandesa que trabaja proyectos que cruzan el arte, la arquitectura y el diseño, y desarrolla para las infancias juegos que estimulan el universo lúdico, partiendo del asombro como aspecto fundamental para el proceso de aprendizaje. En quinto lugar, me inspiro en Suzanne Lacy, artista y educadora estadounidense que ha desarrollado



proyectos como *performances*, arte al aire libre e instalaciones. Usualmente, aborda temas sociales, urbanos y políticos. Aunque sus proyectos están dirigidos a público adulto, sus aproximaciones estéticas, donde el arte transforma en la realidad el espacio público o dialoga con una situación actual, son inspiradoras para este proyecto.

Para llevar a cabo el proyecto, postulé al Concurso Anual de Creación 2024 organizado por el Vicerrectorado de Investigación de la PUCP. Lo hice en la categoría individual. Para ello, asumí el rol de director y productor general del proyecto.

Además, convoqué al equipo a Carlos Eduardo Risco, bachiller en Arte con mención en Escultura de la PUCP, quien se encargó del diseño y realización específica de la instalación. Vale precisar que algunos de los referentes antes citados fueron recomendaciones de él, lo que me permitió seguir desarrollando el diseño a nivel general de lo que deseaba. Asimismo, se sumó Melany Prada, licenciada en Creación y Producción de la Facultad de Artes Escénicas.

Fue así que pude definir que la instalación se componga de máscaras de diferentes tamaños, de representaciones de seres con rasgos animales, estructuras armables como cubos de Lego, cuatro torres que marquen las esquinas del espacio, paneles, y títeres. Una premisa clave era que los seres puedan ser interpretados por el público de diferentes maneras. Por ello, decidí que los cartones tengan poco color, que las máscaras puedan sugerir formas humanas pero también fantásticas, y, en definitiva, que no impongan una interpretación al niño o adulto.

B. Empezar a jugar: hacer para crear

La propuesta de desarrollo del proyecto implicaba empezar a ensayar con los mediadores poco después de que haya iniciado la producción de la instalación. Esto permitiría que ellos puedan investigar las posibilidades escénicas de las piezas y, a la vez, probar a nivel técnico su uso.

Las personas que se encargaron de la mediación fueron seleccionadas a través de una convocatoria abierta que se hizo para estudiantes y egresados de la PUCP. Las elegidas fueron estudiantes y egresados de las cuatro especialidades de la Facultad de Artes Escénicas: Teatro (Dayjhan Trujillo), Danza (María Fernanda Pérez), Música (Cristóbal Sebastián Aráoz), y Creación y Producción (Armando Pérez y María Paula Díaz). Adicionalmente, se pudo sumar a una estudiante de Diseño Industrial de la Facultad de Arte y Diseño (Grethel Salas).

Lo primero que se produjo fueron las máscaras, pues serían, probablemente, los elementos más manipulados durante la instalación. Al iniciar los ensayos con los mediadores fue evidente para mí que iba a ser muy complicado preparar la interacción con el público si es que no trabajábamos con otras personas desde ese momento. Decidí, entonces, iniciar con los ensayos en un parque con juegos para niños, muy cerca de donde sería nuestra primera presentación.

Identifiqué, gracias a la experiencia con niños, que las máscaras serían manipuladas con mucha fuerza. Por ello, se reforzaron. Además, se incluyeron agujeros a la altura de los oídos para facilitar la escucha de quienes portaban la máscara. También se trabajó en hacer su gesto más neutral, pues, a primera vista, las máscaras parecían enojadas. Por otro lado, noté como un acierto que se hayan hecho más-

caras grandes, pues eso permitía que muchas mamás y demás cuidadores se animen a jugar.

Figura 1

Adicionalmente, la interacción de los niños con las cabezas de animales me permitió observar que, debido a su gran tamaño, estos objetos eran resignificados de múltiples maneras: como castillos, hospitales, casas, entre otros. Es decir, no eran percibidos necesariamente como representaciones de animales. En algunos casos, incluso, eran utilizados como una suerte de máscara de gran escala que requería la manipulación conjunta de dos personas.

Figura 2

Algo similar sucedió una vez que sumamos a los títeres a los ensayos en el parque: fueron manipulados de tal manera que se rompieron muchas veces —especialmente sus extremidades—, lo que obligó a que se hicieran más fuertes.

Por otro lado, los mediadores y yo preparamos algunas secuencias teatrales y coreografías, pero notamos que no captaron la atención de los niños en el parque, que rápidamente deseaban interactuar con las estructuras y sus elementos. Por ello, opté por que el rol de la mediación sea principalmente receptivo frente a lo que eligiera el público.

En conclusión, la posibilidad de ensayar con público resultó fundamental para el desarrollo de la propuesta plástica, ya que permitió no solo concretar las creaciones, sino también identificar y afinar las estrategias de mediación más adecuadas.

C. La experiencia de jugar: las presentaciones de Mundo Feliz

Las primeras presentaciones se realizaron en Pueblo Libre y San Juan de Lurigancho. A la fecha de término de este artículo, tenemos tres presentaciones más previstas en los distritos de Breña y Chorrillos y en el campus de la PUCP.

Figura 3

Las presentaciones realizadas nos permitieron confirmar lo aprendido en los ensayos con público. Asimismo, nos enseñaron a enriquecer las estrategias de mediación, la importancia de dar siempre la bienvenida y explicar las características del espacio, la necesidad de proponer actividades lúdicas si es que la dinámica decaía, la relevancia de modificar el espacio de vez en cuando para estimular que los participantes experimenten otras posibilidades y la de evitar que los niños opten por juegos o historias violentas. Sobre esto último, es interesante notar cómo los niños suelen jugar con historias de guerra, asesinatos y similares. Sucedió también que los niños podían tomar como un chiste prácticas negativas tales como el alcoholismo. Cuando se dieron dichas situaciones, tratamos de conducir el juego hacia otra posibilidad.

Durante las primeras presentaciones asistieron aproximadamente 250 personas, y pudimos encuestar a 26 adultos. A continuación, comparto los datos más relevantes.

- La motivación principal para participar del 57 % fue que se enteró de la presentación en ese mismo momento. Esto fue muy positivo, ya que el objetivo del proyecto era irrumpir en el espacio y motivar la participación espontánea de los ciudadanos.

– El 50 % decidió participar porque pensaba que la actividad podía gustarle a sus hijos o familiares. Esto refuerza en alguna medida que los adultos todavía no se reconocen en el rol de la persona que juega, sino que lleva a otra a que lo haga.

– El 76.9 % asistió con su hijo u otros niños. Esto reafirma el hecho de que el juego está muy asociado a las infancias y no como una actividad que el adulto pueda desarrollar sin necesidad de estar acompañado de niños.

– Con relación a la satisfacción, se pidió a las personas calificar del 1 al 5, donde 1 significaba “muy insatisfecho”; y 5, “muy satisfecho”. Más del 80 % calificó con 5 a la instalación. El 80 % calificó con 5 a los mediadores, y el 100 % colocó 5 de calificación a la propuesta plástica. Para nosotros, esto es muy significativo porque, aunque la instalación propone varios elementos, ha sido el carácter visual el que ha resultado más valorado por las personas.

Por otro lado, hicimos nueve entrevistas a niños. Se les preguntó tres cosas: a qué habían jugado, qué era lo que más les había gustado de la presentación y qué era lo que los hacía más felices en el mundo.

Con relación a lo que habían jugado, identificaban en la mayoría de casos actividades como las chapadas, “lobo, ¿qué estás haciendo?”, construir una casa, y similares. Cabe mencionar que considero que las actividades que más recuerdan son aquellas que tienen nombres reconocidos. Quizás, otros juegos no podían ser mencionados solamente por no tener un nombre.

Sobre la segunda pregunta, la mitad de las respuestas mencionaba a los juegos tales como las chapadas, y la otra mitad aludía a la propuesta plástica, a la que referían usando palabras como “cajas” y “esculturas”. Y la tercera pregunta motivó respuestas asociadas a dos cosas: el jugar y la familia.

D. Conclusiones: ¿a qué jugamos mañana?

– Una instalación como esta todavía puede traernos más novedades. Actualmente estamos creando máscaras armables para hacer una estación dentro de la instalación con el objetivo de que los niños interesados vean cómo se puede armar una máscara, ya que hemos recibido sugerencias en esa línea. Los niños no solo quieren jugar con las estructuras, sino también crearlas.

– Creo que la teatralidad puede seguir explorándose. Considero que las estructuras pueden ser usadas de muchas maneras nuevas. Si bien las máscaras han sido bastante utilizadas, las demás piezas todavía tienen más potencial del que hasta ahora hemos podido mostrar.

– Considero que, en gran medida, se ha logrado alcanzar el objetivo propuesto, lo cual se ve respaldado por los resultados obtenidos a través de las encuestas y entrevistas realizadas.

– Esperamos continuar generando más presentaciones y formatos, animando a que nuevas propuestas visuales tomen el espacio público y potencien la mirada del ciudadano para que, ahí donde solo se vea un espacio donde los niños juegan y los padres observan, se empiece a percibir un lugar en el que, si todos juegan, el mundo se vuelve mejor y más feliz.

Referencias

- Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Ediciones Paidós.
- Basurama. (s. f). *Sobre Basurama*. <https://basurama.org/basurama/>
- Bosch, R. (s. f). *Wonder DIY – Build your own school anywhere*. <https://www.rosanbosch.com/journal/wonder-diy-build-your-own-school-anywhere>
- Lima Cómo Vamos. (2025). *Reporte urbano de percepción ciudadana en Lima y Callao 2024*. <https://www.limacomo-vamos.org/wp-content/uploads/2025/01/Encuesta-LCV2024.pdf>
- Ministerio de Cultura. (2020). *Política nacional de cultura*. <https://transparencia.cultura.gob.pe/sites/default/files/transparencia/2020/07/decretos-supremos/ds009-2020-mc.pdf>
- Naciones Unidas. (2017). *Nueva agenda urbana*. <https://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Spanish.pdf>
- Pedagogías Invisibles. (s. f). *Nosotras*. <https://www.pedagogias-invisibles.es/nosotras/>
- Peters, T. (2022, 16 de noviembre). *Democracia cultural* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ki-3bwq-sns>
- Polyglot Theatre. (s. f). *Paper planet*. <https://polyglot.org.au/show/paper-planet/>
- Lacy, S. (s. f). *About*. <https://www.suzannelacy.com/about>
-