

Construir es construirse

Destruir las torres hechas con las cajas de cartón es el juego favorito de un niño. Cada vez que el adulto las construye, él las derriba y, a continuación, se tira al suelo riéndose a carcajadas. Poco a poco, ha empezado a interesarse por construir las torres él mismo, cada vez con más atención y paciencia, aumentando gradualmente la altura y ajustándolas bien para equilibrarlas mejor. También ha aprendido a respetar las construcciones de los demás niños y niñas, que al principio eran una tentación irresistible para él.

Javier A. Bad Molina



No se transforma solo desde el pensamiento, también es necesaria la acción y el deseo de actuar. Construir una torre alta para medir su altura en comparación con el propio cuerpo o realizar una casa grande para habitar con otros tienen un profundo significado simbólico que el juego de la infancia desvela y comunica.

La capacidad para modificar el entorno tiene relación con la posibilidad de transformar y estructurar también el propio espacio corporal, ya que están en íntima relación. La formación de la imagen corporal es el resultado de la actuación interactiva de la niña y el niño con todo el entorno donde desarro-

llan su vivencia relacional. Así, cualquier acción de transformación simbólica con un sencillo material como es una caja de cartón puede organizar el espacio corporal diferenciado y estructurado, que es el propio autoconocimiento.

Cada vez más alto y más lejos

Las construcciones verticales o «torres» expresan el deseo de crecer y ser cada vez más alto. Y una construcción horizontal (hacer una «fila») puede significar la posibilidad de realizar un recorrido para llegar cada vez más lejos ocupando el espacio lineal. Es decir, una construcción puede ser la expresión de un deseo, consciente o no, o la repre-

sentación de una idea materializada a través de la acción. La altura y la toma de distancia son, pues, «conquistas» que la infancia realiza a través de la proyección de su pensamiento en el espacio y los objetos como mediadores de los deseos, las necesidades o los significados.

Así, hacer una fila sugiere la idea de partir de un origen seguro y alejarse de él gradualmente, tan lejos como sea la distancia recorrida, que aumenta a medida que se va construyendo y se va alejando del punto del que se ha salido, sintiendo, además, la seguridad necesaria de poder regresar sin perderse en el camino de



vuelta, porque el trayecto está bien señalizado y el origen es claramente visible.

Las construcciones asimétricas sugieren movilidad o posibilidad, ya que lo que intencionadamente no se termina insinúa un «vacío» que incita a ser completado como invitación a la imaginación de quien contempla. La simetría, entonces, sería la perfección, el orden y el equilibrio, pues ya sabemos que lo que es «pleno» no deja lugar a nada más (en el vaso a rebosar no cabe ni una sola gota de agua).

Y construir para destruir y reconstruir a continuación, y así sucesivamente, indica evolución y autoprotección a la vez, ya que todo movimiento es una serie de caídas y recuperaciones, es decir, un desequilibrio deliberado para progresar y una restauración del equilibrio para autoprotgerse. «Jugar a caerse» es, pues, una representación de la caída que no es la caída real producida como consecuencia de tropezar. Así, derribar las estructuras de lo inamovible y abrir espacios para dar cabida a las nuevas aportaciones es asumir siempre un reto.

Somos el espacio donde estamos

Faltan apenas unos días para que lleguen las vacaciones de verano. Dos niñas comienzan un juego que tiene como argumento el viaje en coche para irse de vacaciones. Una de ellas está construyendo un coche con muchas sillas (para que quepa mucha gente), ventanillas de cristal y un volante. Cuando da por terminada su construcción, se



La construcción de un espacio de juego está asociada a la forma de habitarlo o utilizarlo



La infancia construye su espacio en función de la necesidad que tiene de vivirse en él

sienta encima de una caja y dice: «Yo conduzco». La otra niña también está construyendo su coche. Primero ha reunido unas cuantas cajas que estaban repartidas por todo el espacio de juego y se las ha llevado a su rincón favorito (donde suele ir habitualmente a construir). Una vez allí, se sienta en el suelo y va colocando las cajas a su alrededor hasta rodearse completamente con ellas.

La casa (o el «coche») es el «yo» y su manera de estar o situarse ocupando un lugar. Somos, en definitiva, el espacio donde estamos. En las construcciones que muestran las siguientes imágenes es interesante observar estas mismas ideas, ya que el contraste de los «coches» llenos y vacíos o del antes y el después nos

hablan de las formas de los cuerpos que han dejado un rastro de ocupación del espacio. Nos dicen también que no hay una única manera de construir ni de habitar lo construido, al igual que existen diferentes formas de ser y de existir. •

Para saber más

@instalaciones_de_juego
RUIZ DE VELASCO, Á.; ABAD, J. (2019): *El lugar del símbolo: el imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Barcelona. Graó.

Autoría

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez
Javier Abad Molina
instalacionesdejuego@gmail.com