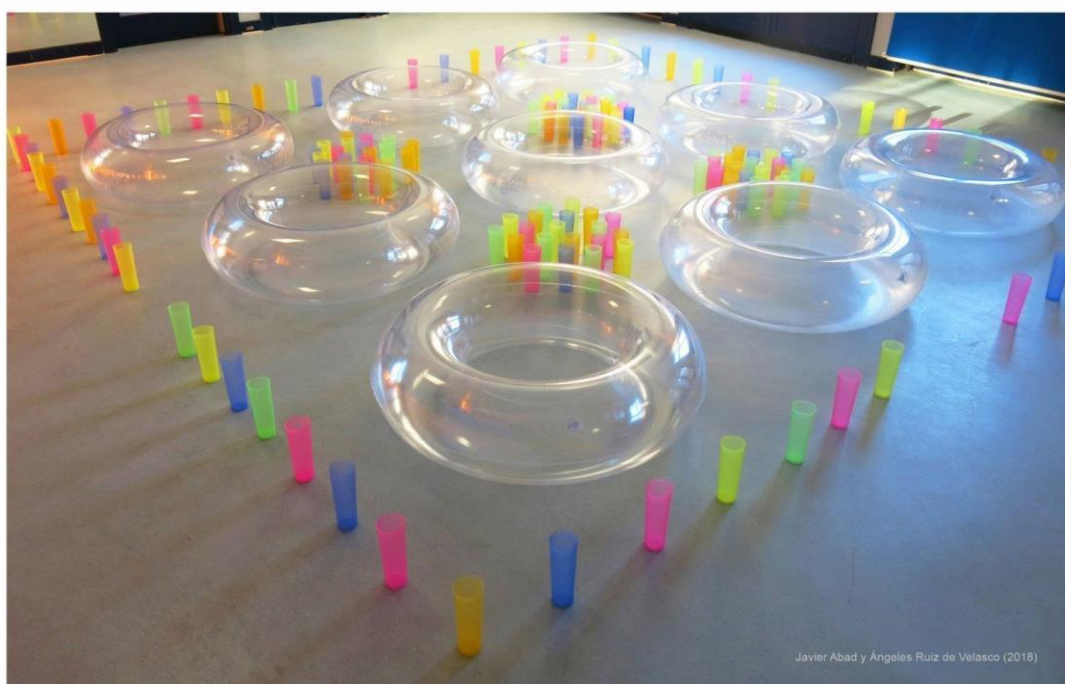


La propuesta de las «instalaciones de juego»: metáforas del encuentro y la vida de relación

Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez

La propuesta de las "instalaciones de juego": metáforas del encuentro y la vida de relación – ARQA. 11.3.2020

"El lugar del símbolo: el imaginario infantil en las instalaciones de juego" es un libro publicado en 2019 por la Doctora en Ciencias de la Educación Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez y el Doctor en Bellas Artes y artista visual Javier Abad Molina. En él los autores invitan a (re)descubrir el significado de las acciones lúdicas que los niños realizan en contextos relacionales y que son configuradas con una intención estética.



Han pasado ya ocho años desde que en el 2011 se publicara en el libro *El juego simbólico* el resultado de las investigaciones que se concretaron en el itinerario compartido de varios artículos y de dos tesis doctorales sobre la idea de las "instalaciones de juego" (o el encuentro entre la propuesta estética de las instalaciones del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica basada en la simbología expresada por la infancia a través de la lúdica). Así, el proyecto tenía como principal intención trasladar al ámbito educativo, formal y no formal, este planteamiento basado en la intersección entre juego, arte y cultura, para aportar a la escuela una dimensión

relacional y simbólica, más allá de la sensorialidad o la experimentación con diferentes objetos o materias. Desde su enunciado inicial, las “instalaciones de juego” fueron concebidas para ofrecer un lugar de encuentro en el que la infancia pudiera expresar y compartir los tres registros (lo real, lo imaginario y lo simbólico) que posibilitan un desarrollo integral del psiquismo.

LAS INSTALACIONES DE JUEGO COMO CONTEXTO SIMBÓLICO

Las instalaciones de juego, por lo tanto, plantean la posibilidad de crear un contexto o espacio simbólico con un mensaje pedagógico intencionado que pone en relación tres aspectos importantes desde nuestra manera de concebir la educación: las ideas previas que el adulto proyecta en la configuración del espacio físico, un ambiente estético que es la expresión y visibilidad de lo “bueno” (la bondad) a través de lo bello y lo que las instalaciones de juego sugieren o invitan en la interacción con ese espectador-que-juega, que en este caso no es solo mental o visual “desde fuera”, ya que también se ofrece la oportunidad de que los propios niños generen “desde dentro” sus propias ideas mediante transformaciones del espacio y los objetos a través del juego y las relaciones.

La interrelación entre estos tres aspectos es pues fundamental para conseguir una propuesta cohesionada que transmita el concepto de una tríada relacional entre la configuración del ambiente, la propuesta pedagógica y el sentido simbólico expresado en todas las acciones posibles. En definitiva, se trata pues de que las instalaciones de juego adopten las características propias del ámbito educativo para que los niños interactúen con, en y a través de ellas, favoreciendo experiencias de relación con el espacio, los objetos, las personas participantes (iguales y adultos referentes), integrando los significados generados desde el juego compartido en este escenario de la posibilidad.

Por ello y después de este tiempo transcurrido, hemos creído necesario reformular la propuesta, ya que tanto nuestras investigaciones anteriores, como el eco de otras experiencias realizadas con instalaciones artísticas por diferentes colectivos en ámbitos educativos formales y no formales, nos han inducido a revisar el trabajo a partir del análisis de lo observado, reflexionado y aprendido en todos estos años. Nuestro reto actual se basa en toda la experiencia adquirida para intentar darle un nuevo enfoque que transmita algo que va más allá de la búsqueda de la originalidad que aporta solo lo artístico o la belleza estética de la configuración del espacio, nombrada y renombrada de diferentes maneras que quizás puedan confundir y desvirtuar la propuesta originaria, sino un sentido profundo y una intención adecuadamente integrada, significada y fundamentada en el ámbito educativo y en las rutinas propias del aula y no solo como visita o acción esporádica por parte de un colectivo o persona ajena. El propósito no es llevar pues a la escuela las instalaciones del arte

contemporáneo (nombradas como “artísticas”, “estéticas” o “escenográficas”, aunque estos términos se refieren al ámbito de las artes espaciales, objetuales o los propios del espacio teatral, y quizás sea, por tanto, una repetición que no es necesaria y menos aún para su amplia difusión a través de internet y tablones Pinterest), sino la idea que relaciona el concepto de arte con el juego, el símbolo o los lenguajes metafóricos que comparten artistas y niños, para que éstos últimos puedan expresar y comunicar las acciones que les ayudan a desvelar (con todo sentido) su propio imaginario . Así, las instalaciones de juego son lugar de símbolo.

En este contexto se inscribe y orienta la acción de los niños “contenida” en un marco o encuadre dado, que posee una forma reconocible a través de límites o referencias. Los espacios de símbolo precisan ser configurados con una “entrada” y una “salida”, rituales que sirven de separación y diferenciación entre el exterior (o realidad) y el interior (el símbolo), para que el niño sea consciente que puede desarrollar todo su universo simbólico dentro de ese espacio. Es decir, a diferencia de los espacios lúdicos que son resignificados e interpretados por el juego infantil a través de las acciones corporales.

Las instalaciones de juego en las escuelas se configuran primeramente y se ofrecen después con la voluntad de ser un “espacio potencial” o zona intermedia (Winnicott, 1982), lugar de transición entre lo real y lo simbólico en el que todo es posible y que actúa como continente de las ideas que se originan a partir de la actividad mental de una persona y de límite entre la realidad exterior y el lugar del pensamiento. El imaginario expresado en el juego transforma los objetos y los espacios, que pierden sus propiedades objetivas para investirse de subjetividad. Expresado de otra manera: a través de la lúdica se crea un espacio intersubjetivo y no privado en el que es posible compartir las ideas porque nunca pensamos solos (lo hacemos con otros y a través de los objetos mediadores). Un contexto configurado para el juego que relaciona lo real con lo imaginado, pero no es ni la realidad ni la fantasía, es el lugar del símbolo creado, escenificado y animado por nuestro propio psiquismo y la proyección del pensamiento.

Desde esta propuesta, los niños actúan sobre los objetos de las instalaciones de juego e interactúan con otros niños mediante los significados que elaboran de manera compartida. Así, las instalaciones de juego ofrecen la posibilidad de estar con otros en un lugar que favorece que el símbolo transite y se comparta porque está ocurriendo “aquí y ahora” en relación con ese otro (iguales y adultos referentes) que acompaña, interactúa y vincula el sentido de pertenencia. El símbolo permite, por tanto, trascender el ámbito de la sensorialidad del objeto y de lo inmediato de su función, ampliar la percepción del contexto ofrecido, incrementar la capacidad de entendimiento en y con ese otro y promover así una relación creativa con el mundo. De este modo, los niños eligen, organizan, estructuran y elaboran socioconstructivamente los significados en

los múltiples procesos interpretativos que cada proyecto de juego posibilita y hace visibles.

DEL SENTIDO PEDAGÓGICO DE LAS INSTALACIONES DE JUEGO

Estos contextos de juego se configuran con unos límites y normas básicas para la seguridad, bienestar y la garantía de la evolución de los niños, además del necesario reconocimiento por parte del adulto de la acción transformadora infantil desde el caos creativo (la idea de caos se refiere a un desorden ordenado o estructurado y que permite el cambio y la gestión de opciones posibles). Las instalaciones y los objetos se presentan pues en un sistema de orden (formas geométricas o mandalas: círculos, espirales, estrellas, cuadrados, cruces, etc.), para que los niños entiendan la existencia de una ubicación o referencia inicial que “seguriza” la apropiación, interpretación e investidura del espacio y los objetos, para hacerlos “suyos” en el sentido físico y psíquico. Las reglas del juego surgen espontáneamente y se van reinterpretando y ajustando a la deriva lúdica, dando lugar a la complejidad y a la singularidad. Así, el círculo expresa simbólicamente la protección, la casa, la unidad, la reunión, la igualdad o la perfección. El cuadrado representa el orden (los cuatro puntos cardinales o elementos de la naturaleza), el equilibrio, la seguridad y la estabilidad. El triángulo expresa la apertura al mundo, la triada, la ruptura de la simbiosis, el sentido de una base sólida que sostiene la punta del iceberg como vértice visible, pero inseparable de su conjunto. La espiral que constituye en su estructura una delimitación en sí misma y simboliza crecimiento, evolución, desarrollo, extensión, rotación, progreso o expansión.

Es también la metáfora del camino que se recorre “de la tierra al cielo”, como indican los tableros del juego de la oca y una de las formas más extendidas en la naturaleza como los remolinos dinámicos que envuelven como las alas del aire y nos devuelven a las raíces del suelo. Y una última forma o sistema de orden usado en las instalaciones de juego son los cruces como encrucijadas, intersecciones, desplazamientos o encuentros.

En definitiva, la estructura elegida para configurar el espacio de juego debe atender tanto la horizontalidad que expresa la idea de extensión, seguridad, conquista o territorialidad, como la verticalidad que representa el crecimiento, el equilibrio o la elevación. E incluso el espacio vacío es una opción que también genera ese lugar (in)definido que está “lleno” de ninguna cosa. Su presencia confiere una intemporalidad al espacio de juego que pretende la desposesión de ese todo superfluo que dispone una situación inagotable para la creación de nuevas relaciones. En el vacío, habita lo posible.

Así, el espacio permite transiciones del vacío al lleno (y viceversa), de dentro a fuera, de la horizontalidad a la verticalidad, de la calma al movimiento o de la presencia a la ausencia. Y, en consecuencia, acciones que posibilitan la aparición de construir-destruir, llenar-vaciar, aparecer-desaparecer, etc. y que evolucionan hacia el juego simbólico que los objetos evocan y promueven para la aparición de representaciones mentales conscientes que el imaginario infantil elabora de la experiencia, como una manera de explicar y explicarse, para identificarse y ser identificado. Para todo ello, favorece su gestión por parte de los niños que existan los objetos justos (triadas), no estructurados y en cantidad suficiente para que puedan ser utilizados por varios de ellos al mismo tiempo o de manera individual. Elegidos por sus características y complementariedad, su exposición ha de resultar “sugere” para que tengan interés como prolongación de la acción, el deseo y el pensamiento infantil para significar, evocar, remitir o transgredir. Es importante que esas triadas de objetos, sin ser esta premisa un “método, posibiliten operaciones divergentes y no sólo la acción predeterminada que el objeto propone, sino un posible uso o “diálogo” simbólico pues todos los objetos son portadores de una idea que la infancia desvela a través del juego para encontrar relaciones inéditas entre ellos.

En este sentido, la propuesta revisada de las instalaciones de juego intenta restar protagonismo a la potencia de la configuración del espacio para hacerlo más sencillo, entendiendo que no por ello pierde su interés y su intención estética original, para que lo que realmente destaque y se valore sea todo lo que en él acontece. Proponemos para ello preparar un fondo bello, interesante y seguro como telón sobre el que pueda resaltar la figura (el grupo humano y lo que comparte y comunica a través del juego libre). Es importante destacar e insistimos que no se pretende elaborar en ningún caso un “modelo didáctico” o apéndice de la programación, es más, animamos a que cada educador y educadora desarrolle su propia manera de relacionarse con el sentido de la educación según las necesidades de su práctica profesional. No tenemos pues intención de crear una orientación que genere dependencias o rechazos, sino invitar a compartir una reflexión que colabore en hacer de la experiencia docente, un “lugar de símbolo”.

Lo que quisiéramos transmitir es la emoción de nuestro propio descubrimiento sobre el sentido que tiene el relato del juego infantil que en cada momento sigue esquemas repetidos y diferentes a la vez, todo lo que los niños pueden sentir, experimentar, vivir y crecer a través de él, lo que aprenden los adultos de todo lo que ese relato lúdico comunica, el placer de observarlo y la oportunidad de poder acompañarlo. El resultado es, a veces una sola historia y otras varias encadenadas o entrelazadas, en las que los niños desvelan su imaginario más profundo a través de lenguajes simbólicos y metafóricos, representado mediante los diferentes juegos las acciones narrativas que posibilitan la transformación de los objetos, de los espacios y también del pensamiento.

Debemos recordar que la concepción y propuesta originaria de una instalación de juego no debiera ser “temática”, con un enfoque didáctico intencional de aprendizaje o excesivamente descriptiva pues los niños no necesitan espacios ornamentados o con detalles superfluos, sino la oportunidad de poder contar su propia historia en un “lugar en blanco” que puedan reescribir una y otra vez para desvelar el quien soy nosotros.

En definitiva, las “instalaciones de juego” son un medio espacial-representacional del imaginario infantil en un contexto construido desde el afecto que, como ya hemos comentado por su importancia, proponen ir más allá de lo puramente manipulativo, perceptivo o sensorial para ir en pos de lo simbólico, narrativo o relacional. Este es el principal elemento diferenciador de otras propuestas que se ofrecen también desde talleres infantiles de artes plásticas, lugares de ocio, ludotecas o eventos extraescolares.

LOS “OBJETOS RELACIONALES” EN LAS INSTALACIONES DE JUEGO

El objeto relacional expresa diferentes significados, más allá de su manipulación o cualidades sensoriales. Una vez “neutralizado” para su uso funcional, el objeto mediador sirve como soporte de la narración que representa las relaciones de un colectivo y su significación a través de la lúdica compartida que aparece en este ecosistema objetual.

La conversación de las triadas propone crear una armonía realizada con los diferentes tamaños, formas, texturas y colores. En este último aspecto, es importante que no exista una saturación cromática en el espacio de juego y que haya una compensación de objetos con atributo de color y objetos no-color (blancos, negros, grises o neutros). El listado de objetos que se propondrá a continuación es conscientemente exiguo, pues se pretende que no exista una amplia diversidad que no prime más la exploración por encima de la relación y la transformación simbólica. Además, la “rotación” de los mismos objetos en distintos espacios de juego, ofrece la necesaria seguridad a los niños que no aporta la novedad o el uso de cualquier material por muy interesante o innovador que pueda parecer. En esa combinación o permutación de objetos y su manera de situarlos, las posibilidades ya son infinitas y no es necesario introducir otras variables (cuando un objeto desaparece por su “desgaste” o deja de ser ya atractivo para los niños, entra otro nuevo en esa colección que mantenga la triada). Asimismo, son objetos que remiten a un contexto cercano o experiencia familiar (no deben ser juguetes u objetos escolares), sencillos, atractivos y versátiles y de función ambigua enfatizados por la acumulación e intencionalidad. En este “triálogo”, cada objeto se acopla o transforma a otro por ser continente o por ser contenido, por permitir ser llenado o vaciado, por posibilitar la construcción vertical y el apilamiento o por remitir a la corporalidad y a la envoltura.

Una vez decidida la estructura que se propone como base para la configuración del lugar de juego (círculo, cuadrado, triángulo, espiral o cruce), se sitúan y organizan los objetos que le darán forma concreta. Habitualmente elegimos tres objetos diferentes y simultáneos que expresan la idea que una triada propone: apertura al encuentro, vida de relación y ruptura de la simbiosis (aunque también puede haber cabida incluso para un cuarto objeto, si la configuración específica lo necesitara). Es decir, se proponen “triangulaciones” para una vinculación creativa que actúe, interfiera, complemente o contenga las múltiples relaciones entre los objetos que son espacio y tiempo a la vez.

Para ello debe existir suficiente cantidad y ofrecerse al menos uno para cada niño pues de otro modo se generaría un conflicto innecesario de entrada. Es gratuito decir que todos los materiales deben ser cuidados, nuevos (no reciclados), en el mejor estado posible y por supuesto, seguros. Algunos de ellos pueden durar todo un curso con un sencillo mantenimiento, pero otros deberán ser sustituidos si sufren algún desperfecto irreparable por lo que se hace preciso tener una cantidad suficiente para su restitución.

Estos serían los objetos en los que se basa la propuesta de las instalaciones de juego:

- . Los flotadores: admiten el apilamiento o construcción vertical y su colocación horizontal para delimitar espacios. El interior, posibilita “habitar” el objeto creando un espacio de intimidad, bienestar y conciencia del si-mismo para contener el propio “yo”.

- . Las cortinas configuran espacios verticales y su sentido es evocar la idea de “bosque” como lugar de ocultamiento o refugio, y como tal, transmisor de emociones intensas relacionadas con el miedo, el abandono, la aventura, la independencia, la valentía, etc.

- . Las alfombrillas son un material flexible que puede servir para delimitar espacios, y por tanto las acciones relacionadas con recorridos o desplazamientos pues invitan a seguir un camino en línea recta, a dar vueltas alrededor o dirigirse hacia un lugar determinado.

- . Las toallas permiten ser dobladas, lo que facilita que con ellas se enmarquen los lugares de juego. Como las telas, promueven juegos de ocultamiento y evocan el entorno familiar asociado al cuidado, como metáfora de envoltura, que moviliza el imaginario.

- . Las cajas sugieren acciones de construcción, destrucción y reconstrucción que suscitan expresiones simbólicas relativas a lo que se oculta y desvela, acerca del significante como objeto y del significado de lo que puede albergar en su interior, tanto real como imaginario. El valor simbólico no está en su contenido, sino en la posibilidad de contener.

. Los vasos (flexibles y de colores) permiten no solo ser apilados sino también diferentes transformaciones imaginarias y usos ergonómicos. Los vasos permiten la construcción apilable para realizar grandes o altas verticales y la construcción de objetos simbólicos.

. Las esponjas de baño posibilitan acciones y juegos asociados a la manifestación del cuidado y al afecto como expresiones conscientes relacionadas con el ocuparse de otro. Las esponjas mutan su sentido y pasan de ser objetos o elementos para construir, a ser material sensible que evoca imágenes de vínculos y construcción de límites permeables.

. La pelota es un buen objeto elegido por sus posibilidades de lanzamiento, recorrido o intercambio. Es mediador de la comunicación en el juego de la alternancia y la espera pues el rodar de la pelota define un movimiento de vaivén entre el emisor y el receptor.

DE LA DINÁMICA DE LAS SESIONES DE JUEGO

El contexto de la escuela facilita su continuidad temporal, pues en el ajuste decidido en equipo y a través de la logística prevista y consensuada para que la dinámica sea sostenible, se puede realizar una sesión semanal (pueden ser dos si se dieran todas las condiciones o incluso quincenal si fuera complicada su inclusión en el horario). Las sesiones duran una hora aproximadamente, teniendo en cuenta fundamentalmente el interés de los niños por el juego, aunque durante este tiempo existen momentos más intensos y otros en los que aparentemente parece que no va a suceder nada más, pero la espera tranquila y la pausa demuestran que las historias se reactivan una y otra vez.

El carácter investigador de este estudio justifica que en el espacio de juego estén presentes tres adultos que desempeñan diferentes roles. El primero y fundamental, es el de la educadora que aporta la seguridad, la confianza y la ley o normas de convivencia, como el respeto a los demás o el cuidado del otro y de uno mismo. El otro rol es el del diseñador del espacio de juego y documentador que configura el mismo seleccionando los objetos y su disposición para captar, mediante el registro de imágenes fijas o en movimiento, el desarrollo del juego. Y el tercer rol es el del adulto acompañante del juego, que sigue el hilo argumental del relato infantil, ciñéndose a él y actuando según cada situación: es cuerpo-objeto disponible, describe las acciones, repite frases significativas, atiende a las demandas del grupo o reconfigura el espacio para recuperar el interés por los objetos relegados y que, así, se promocionan y reactivan para el juego.

Anteriormente hemos mencionado que en esta propuesta no hay fases estructuradas como “programa”, pero sí rituales de entrada y salida que señalan la diferencia o el límite entre la realidad exterior y el lugar de la expresión simbólica. Antes de comenzar

cada día, se solicita a los niños que observen durante unos instantes la “instalación de juego” y les preguntamos si les gusta, con el fin de que el inicio de la experiencia al entrar en la zona intermedia, sea también significativa desde su propia aura estética. También, a través de la contemplación previa, se genera el deseo y es posible anticipar el proyecto lúdico. Y como un final reconocible, se invita a los niños en la ayuda a recoger los materiales como parte de juego y regreso al “orden” (amontonar las cajas, doblar las toallas o apilar los flotadores) y, por último, se propone realizar un rondo y una canción.

COMO RESUMEN Y DESDE NUESTRA EXPERIENCIA

Como síntesis de todo lo anteriormente expuesto y con la mejor voluntad de definir el sentido de la propuesta de las instalaciones de juego, compartimos desde nuestra experiencia estas recomendaciones o sugerencias que intentan preservar el juego del didactismo que, en nuestra opinión, lo anula y pervierte. Así, desde el enunciado ofrecido, consideramos que no son instalaciones de juego libre aquellos espacios configurados con una pretensión didáctica, es decir, preconcebidos desde una expectativa pedagógica que prima ciertos contenidos curriculares desde lo operatorio o procedimental, diluyendo el verdadero y profundo significado de la acción lúdica. Tampoco consideramos la propuesta para “trabajar” aspectos relacionados con la celebración de estaciones del año o “días especiales”, el aprendizaje o reconocimiento de formas y colores, la mimesis con la obra de artistas, las iniciativas de reciclaje con diferentes materiales o las experiencias sensoriales y manipulativas, entre otros temas.

Todo nuestro empeño reside en proponer espacios abiertos a la posibilidad que sean el fondo para que el imaginario infantil sea el protagonista y no el proyecto artístico o programático del adulto. Por todo ello, los lugares de juego no deberían ser “realistas” o abstractos, permanentes o efímeros, representar lugares concretos ya nombrados de antemano por el adulto (ciudades, paisajes, representaciones del mundo del arte con escenarios predeterminados o formas ya definidas), o ser extensiones para la recreación o celebración extraescolar con grupos no estables. Asimismo, no se deben entender como “decoraciones” para la saturación cromática y objetual de los centros escolares y, menos aún, como mero producto de marketing educativo. Compartimos ahora estas sencillas orientaciones basadas en preguntas que hemos ido recogiendo desde nuestra experiencia en diferentes encuentros formativos y esperamos sean de utilidad o interés:

La propuesta solicita que la “música” que acompaña las acciones infantiles sea el sonido de la alegría de sus exclamaciones y risas, el roce de los objetos y la voz de los niños y adultos. Es decir, el paisaje sonoro de un espacio es el propio juego. No se sugiere la complejidad o exceso de recursos escenográficos y efectistas como luz negra, sombras

y proyecciones o diferentes efectos perturbadores que desvirtúan la sobriedad estética y generan una sobreestimulación en los niños.

Todos los materiales propios para la expresión plástica o gráfica (ceras, pinturas, arcilla, plastilina, etc.) no se considerarían objetos con proyección simbólica para integrarlos en la acción lúdica y es preferible preservarlos para la representación.

Para terminar, las instalaciones de juego no pretenden ser continuidad del Juego Heurístico pues no solo se fundamentan en el descubrimiento exploratorio o manipulativo sino en la vivencia relacional de las emociones y la expresión de los imaginarios que se proyectan en representaciones mentales de la complejidad simbólica. Esa que nos permite ser, cada vez, más humanos a través del juego.

BIBLIOGRAFÍA

Ruiz de Velasco, A.; Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.
Ruiz de Velasco, A.; Abad, J. (2019). *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Barcelona, Graó.

Winnicott, D. W. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona. Gedisa. (Original, 1971).

ABSTRACT

Tras la publicación del libro *El juego simbólico* (2011) en el que se invitaba a (re)descubrir el significado de las acciones lúdicas que los niños realizan en contextos relacionales que son configurados con una intención estética, los autores revisan ahora la propuesta de las instalaciones de juego, concebidas como el lugar del símbolo en el que la infancia puede expresar libremente su imaginario a través de un relato comunitario que es metáfora de los diferentes encuentros con el mundo. El recorrido compartido de esta narración se articula desde la convergencia entre diferentes aportaciones, psicopedagógicas y referencias del arte contemporáneo, que fundamentan el sentido de este trabajo pensado para profesionales, investigadores y estudiantes del ámbito educativo, social o artístico, interesados tanto en la dimensión simbólica de los espacios y de los objetos, como en la posibilidad transformadora del juego. Las instalaciones de juego, o lugar del símbolo, proponen el descubrimiento de todo lo que el relato lúdico comunica (la valentía, el temor o el cuidar y ser cuidado) desde la mirada, la escucha y el acompañamiento de la infancia. Así, el juego es ficción de ficciones porque a través de él intentamos explicar y explicarnos la vida imaginando historias colectivas que hablan de todos los pronombres posibles: el yo, el tú, el nosotros y hasta el ellos lejano y desconocido; ámbitos de encuentro que convierten lo diferente en confiable y lo ajeno en propio. Entonces, jugar es y será siempre nuestro destino.