

Las *instalaciones de juego* en contextos comunitarios

Centros de arte y espacios urbanos

Javier Abad Molina | Artista visual y Doctor en Bellas Artes (Madrid).

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez | Doctora en Ciencias de la Educación (Madrid).

Son coautores de los libros *El juego simbólico* (2011) y *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego* (2019). Han sido ponentes en Congresos de Educación Infantil y Educación Artística en España, Europa y diferentes países de Hispanoamérica. Desde el año 2002 realizan propuestas educativas, sociales y artísticas para instituciones museológicas, universitarias y ciudadanas, resignificando lugares para el encuentro y la vida de relación a través del juego.

instalacionesdejuego@gmail.com

Introducción

El presente artículo narra tres diferentes experiencias realizadas a través de la propuesta de las *instalaciones de juego* en contextos comunitarios de “educación no formal” o ajenos al ámbito escolar: un centro de arte contemporáneo, un espacio social de participación ciudadana y el entorno urbano. La intención de estas experiencias de encuentro intercultural e intergeneracional es favorecer el vínculo de los niños y sus familias con las instituciones culturales, además de promover un “lugar de símbolo” que reconozca las identidades lúdicas del colectivo en interrelación a través del juego compartido y donde la infancia pueda expresar libremente el propio imaginario simbólico como representación de sus necesidades psíquicas y afectivas: el deseo de crecer, la construcción de la identidad, el valor del cuidado, la empatía emocional y cognitiva o incluso el posible conflicto que conlleva la convivencia necesaria para habitar un mismo espacio y tiempo común. Es decir, verdaderas *metáforas de la vida de relación* que concurren en un territorio investido por el placer de la “deriva lúdica” y que trasciende más allá de la exploración sensorial y la experimentación con materias como mero “escenario estético” o paisaje *objetual* para convertirse en *lugar de posibilidad* que hace visible el significado de lo real, lo imaginario y lo simbólico.

Los lugares de juego como contextos singulares de relación

Las *instalaciones de juego* son “ecosistemas lúdicos” concebidos en el diálogo entre la propuesta estética de las instalaciones del arte contemporáneo y una fundamentación psicopedagógica basada en promover y favorecer la expresión del imaginario simbólico de la infancia en un contexto relacional que solo se manifiesta a través de la lúdica. Su sentido es, pues, proponer el encuentro para que los niños realicen transformaciones significativas del espacio y de los objetos en singular interrelación con otros niños y en el acompañamiento de sus familias, compartiendo así el placer de jugar y ser juntos (Ruiz de Velasco y Abad, 2011 y 2019). Es decir, en las *instalaciones de juego*, como “lugares de ensayo” para la vida, la infancia ha de tener la oportunidad de contar su propia historia que es particular y universal al mismo tiempo, y de compartir ese relato con *otros* a través del juego en un encuadre de confianza que contiene, inscribe y significa las interacciones de los niños con el acompañamiento de los adultos referentes.

Estos lugares de evocación transmiten la idea de que existe una diferencia entre el *exterior* (la realidad) y el *interior* (el símbolo), para que el niño sea consciente de que puede desarrollar con seguridad todo su universo simbólico dentro de ese espacio



que es resignificado e interpretado a través del juego infantil. Por ello, la concepción y propuesta originaria de una *instalación de juego* no debería ser “temática” mediante un enfoque didáctico o excesivamente descriptiva, pues la infancia no necesita espacios ornamentados o ya (re)nombrados por el adulto, sino la oportunidad de poder contar su propia historia en un “lugar en blanco” y así reescribirla una y otra vez para desvelar el *quien-soy-nosotros* en comunidad.

Para la configuración de las *instalaciones de juego* se disponen pues espacios sencillos como círculos, espirales o recorridos lineales que se construyen con un número limitado de objetos (cajas, esponjas, vasos flexibles, pelotas, tiras de papel, etc.) para que lo más importante que suceda “con y a través” de ellos sea la relación y la simbolización. En esa combinación de objetos y su manera de situarlos, las posibilidades son ya infinitas y no es necesario introducir la novedad que puede desviar la atención o perder la seguridad que ofrece el reconocimiento de los objetos. Además, estos remiten a un contexto cercano, familiar y cultural, son sencillos, versátiles, de función múltiple y enfatizados por la acumulación e intencionalidad. En este “triálogo”, cada objeto transforma a otro por ser continente o ser contenido, por permitir ser llenado y vaciado, por posibilitar la construcción vertical o el apilamiento, o por remitir a la corporalidad y la envoltura.

En definitiva, las *instalaciones de juego* son un medio espacial-representacional para la expresión del imaginario infantil en un contexto *objetual* configurado por el adulto que propone ir más allá de lo manipulativo, perceptivo o sensorial, para ir en pos de lo simbólico, narrativo o relacional. Esencia misma de la dimensión socioemocional y cultural de la infancia, que se transmite desde el entorno familiar y escolar a través del lenguaje y del afecto para percibir, pensar y explicar la realidad como capacidad de un colectivo para (re)crear mundos posibles a través de la acción lúdica. Y en ese recorrido común, somos y nos hacemos humanos.

Raíces y Alas: instalación de juego en el Centro Botín, Santander (2019)



Instalación de juego “Raíces” (2019). Centro Botín, Santander. Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Materiales: inflables de colores y transparentes, vasos flexibles y pelotas blandas.

La propuesta “Raíces y Alas” fue realizada en un centro de arte contemporáneo para la participación de las familias y de sus hijos pequeños (de cero a cuatro años) que fueron invitados a compartir una mañana de juego durante hora y media. Las dos *instalaciones de juego*, separadas en dos ambientes diferentes pero conectadas visualmente, eran complementarias en su presentación y fundamentación. La idea estaba relacionada con la necesidad que tiene la infancia de experimentar la alternancia entre la seguridad que proporcionan unas referencias estables (las *raíces*) y el impulso que supone el ir al encuentro de lo desconocido (las *alas*). Como el sentido del juego es recrear el mundo en el imaginario individual y colectivo, se configuraron estos lugares como fondos estables y cambiantes a la vez, con la posibilidad de construir el relato lúdico en dos espacios bien diferenciados: “Raíces” estaba configurada con objetos lúdicos que favorecían y posibilitaban la vivencia del *origen* (o propio arraigo) como lugar de partida: la sensorialidad, la exploración o el movimiento del cuerpo desde la horizontalidad. Así, el lugar de juego tenía una forma *circular-cerrada*, creada mediante una superficie especular de base y materiales blandos o suaves (formas hinchables) que invitaban a descubrir mediante el tacto y la envoltura de la voz de los adultos.



Instalación de juego “Alas” (2019). Centro Botín, Santander. Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Materiales: alfombrillas redondas de colores, cajas, cortina blanca translúcida y plumas.

Desde este diálogo espacial, la *instalación de juego* “Alas” fue configurada con objetos lúdicos que invitaban al descubrimiento de la verticalidad (las alas) como reto expresado mediante diferentes acciones simbólicas: destruir-construir-reconstruir, ocultarse y encontrarse y establecer relaciones con otros niños en estas acciones. El lugar de juego tenía una forma *cuadrada-abierta*, configurada con materiales sólidos y en diálogo con otros ligeros para proponer maneras de jugar colaborativamente. Como sorpresa inesperada, la cortina translúcida que creaba el espacio central de ocultación tenía adheridas unas plumas de colores que los niños recogieron y guardaron en sus bolsillos al finalizar la experiencia.

De la tierra al cielo: instalación de juego en MediaLab Prado, Madrid (2018)



Instalación de juego “De la tierra al cielo” (2018). MediaLab Prado, Madrid. Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Materiales: cajas de colores, papel-espejo y cinta de señalización.

Si todo contexto lúdico es una *metáfora de la vida* de relación, la propuesta “*De la tierra al cielo*” en el espacio de creación contemporánea *MediaLab Prado* (Madrid) se escenifica mediante un espacio simbólico o *espacio-ambiente* donde las niñas y los niños juegan desde el apoyo o la seguridad que proporciona el suelo en el que se refleja el “cielo” (en el espacio horizontal sitúa un gran *papel-espejo* que duplica el espacio) como invitación a mirar hacia arriba y también a contemplar el reflejo de la propia imagen, que aparece y desaparece a su voluntad, representando la idea de la capacidad de evocar todo lo que no está presente, pero que no por ello deja de existir pues permanece en el pensamiento.



Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco (2018)

El juego se propone (y se dispone) desde el bienestar y la firmeza del suelo como lugar para la construcción y el desplazamiento con seguridad y confianza. La gran superficie especular horizontal invita a la búsqueda del “yo-otro” y el “yo-nosotros” que se reúnen en la presencia y también en la virtualidad. Es decir, la posibilidad del *yo-con-otros* se ofrece a través de *objetos mediadores* (cajas-conteniente y objetos-contenido) y del *espacio relacional*, investidos ambos por el deseo de la infancia, que permiten tanto la construcción como experimentar la vivencia del “sí-mismo”, ya que la posibilidad del juego con una caja, más que por el valor del contenido reside en la posibilidad de contener. El espacio, constituido de esta manera, representa así un juego de identidades con uno mismo y con el *otro-conmigo* que, mediante el dispositivo vertical configurado con largas cintas de señalización que ofrecen la posibilidad de recogerlas, atraparlas, enredarlas o sencillamente contemplarlas desde abajo, expresan así el deseo de crecer y llegar cada vez más cerca del *cielo*, de tener alas, de volar alto y de llegar lejos. Todo ello, mediante múltiples interacciones que se reconocen y documentan como hechos singulares como construir juntos casas o torres, crear recorridos a través de la sugerencia de las cintas verticales o poner palabras a la emoción del descubrimiento de la alteridad que sucede como manifestación del *nosotros*.

Y concretando aún más, esta propuesta pretende ofrecer un paisaje lúdico de encuentro para diferentes familias que, organizadas desde la propia gestión del centro social, solicitan su asistencia y participación dentro de un programa cuya intención y voluntad es crear conexión entre diferentes personas de diferentes edades que se reúnen una tarde de cualquier fin de semana para “jugar juntos”. Así, la construcción de esa relación que perdurará en el tiempo para futuras invitaciones por parte de la institución (*MediaLab Prado* de Madrid) crea memoria de una experiencia placentera en un espacio configurado para que sea posible una transición continua entre el movimiento y la calma que permite la acción y, al mismo tiempo, la contemplación. Acciones posibles a las que la *instalación de juego* otorga permiso y crea las mejores condiciones o el encuadre necesario basado en el bienestar de las personas que comparten un lugar común de convocatoria.

En definitiva, el encuentro en familia a través de la propuesta pretende compartir pues la *identidad lúdica* de niños y adultos, invitados a habitar un mismo espacio y recorrer juntos ese camino invisible (mediante acciones, imágenes, objetos y palabras) que lleva a todas partes y a ninguna, pero siempre “*De la tierra al cielo*”.

Las instalaciones de juego en el contexto urbano: Parque de La Elipa (2019)



“Instalación de juego” (2019). Parque de La Elipa, Madrid. Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Materiales: paños de diversos colores, cajas de cartón y vasos flexibles.

También el espacio urbano posibilita la construcción del relato colectivo desde el imaginario lúdico compartido por familias que conviven en un área de recreación de la ciudad. Esta experiencia sucedió en el Parque del Pinar de La Elipa (distrito de Ciudad Lineal de Madrid), lugar que está situado en un cerro desde el que se divisa la torre de telecomunicaciones *Torrespaña*, llamada popularmente “El Pirulí”. Este parque dispone de zonas de juego o *playgrounds* que, con el paso del tiempo, han ido degradándose, pero que siguen reuniendo a un grupo de familias que acuden con sus hijos pequeños a la salida de la escuela y se citan cada tarde en una zona de recreo donde existe una gran pista de patinaje. El lugar poseía las condiciones necesarias para situar una *instalación de juego*, tanto por las características espaciales: su configuración circular, los límites que separan el adentro del afuera o la diaphanidad de la superficie, como por el interés suscitado por los

niños y los adultos invitados semanalmente al encuentro que, expectantes y sorprendidos gratamente, encontraban una propuesta lúdica en el espacio común que acogían y transformaban con evidentes muestras de alegría.

Así pues, las zonas de juego estables habían ya convocado e investido este lugar de encuentro familiar y por ello, la propuesta espontánea partió de lo ya “construido”. Es decir, el concepto de “instalación de juego” ocasional y en tránsito convivía con la “zona de juego” fija y estable, de manera que ambos planteamientos se complementaban en la necesidad de seguridad y, al mismo tiempo, en la experimentación de un *reto* (al igual que el ámbito privado de la casa o el entorno público de la calle o escuela). Otra diferencia complementaria es la forma en la que se interactúa con ambos espacios, pues en un *playground* el cuerpo se transforma mediante la acción en un dispositivo de estructura inalterable

(columpio o tobogán), mientras que los objetos de una *instalación de juego* son alterables, permitiendo la transformación recíproca entre ellos, el espacio y el cuerpo en la necesidad de conciliar la permanencia con el cambio.

El espacio urbano habitado desde la lúdica está investido pues de significados no solo educativos y sociales, sino también simbólicos y políticos, articulados en torno a múltiples relatos culturales. Por ello, una *instalación de juego* situada en el contexto de la ciudad (fuera del ámbito escolar) no solo pretende acoger las necesidades de la infancia en libertad, sino también las de toda la comunidad implicada en su educación y crianza. Así, cualquier lugar público significado a través del juego será un extraordinario escenario de acontecimientos posibles y la oportunidad de traspasar el umbral de lo privado para construir un relato compartido, fruto de los encuentros que construyen el “nosotros” a través de la relación entre el espacio físico y la realidad imaginada del colectivo social de pertenencia (calle-plaza-parque-barrio). Así, el *lugar del símbolo* se narra a través de las acciones lúdicas de la infancia y también de experiencias de vida de los adultos basadas en la memoria del juego a la que siempre regresamos.

Así, las *instalaciones de juego* en el espacio urbano y en contextos comunitarios proponen una

alternativa al *playground* estable y permanente, la opción más habitual de los planes urbanísticos que atienden y gestionan los equipamientos lúdicos. Estas aportaciones logísticas no son realmente una solución a las diferentes necesidades de los niños que acuden habitualmente a estos lugares acompañados de sus familiares. Las zonas de juego se convierten, de esta manera, en “espacios sociales” que precisan de encuadres más significativos. Y es en estos lugares, habitados desde el procomún, donde surge el origen de un tejido social que se organiza desde el cuidado compartido de la infancia (que no vigilancia) para proponer nuevas maneras de encuentro alrededor del juego.

La comunidad entera se beneficia de la resignificación de estos espacios que, como cualquier cancha de juego (en lo “macro” como un estadio de fútbol y en lo “micro” como un tablero de ajedrez) se convierten en *escenografías de la convocatoria* para representar los rituales, creencias y valores que constituyen la identidad comunitaria. Es decir, el conjunto de *biografías lúdicas* cruzadas en un determinado lugar investido de simbología se concretan en las *instalaciones de juego* para dinamizar el entramado social surgido de ese extraordinario encuentro que hace visible la cultura de infancia y es nuestra historia común. 

Para saber más



<https://www.faroeduca.es/faro-educacion/suplemento-03122019/juego-javier-abad.html>



<https://arqa.com/actualidad/colaboraciones/la-propuesta-de-las-instalaciones-de-juego-metaforas-del-encuentro-y-la-vida-de-relacion.html>

Referencias bibliográficas

RUIZ DE VELASCO GÁLVEZ, Ángeles; ABAD MOLINA, Javier (2011): *El juego simbólico*. Barcelona: Ed. Graó. Biblioteca de Infantil 31.

RUIZ DE VELASCO GÁLVEZ, Ángeles; ABAD MOLINA, Javier (2019): *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Barcelona: Ed. Graó. Biblioteca de Infantil 46.

Nota de los autores: sentimos no poder ofrecer las imágenes de las personas (infancia y adultos) interactuando en las *instalaciones de juego* por el cumplimiento de la actual *Ley de Protección de Datos* que obliga a no hacer públicas sus identidades en Internet.