



Instalación de juego en la EEI Las Viñas, Madrid (2018).  
Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Medidas variables

Javier Abad (2018)

# Las instalaciones de juego: metáforas de la vida de relación

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez, Javier Abad Molina

Las *instalaciones de juego* son contextos lúdicos concebidos desde el encuentro y la intersección entre juego, arte y cultura. En estos espacios de relación, la infancia tiene la oportunidad de contar su propia historia y compartir ese relato, que es particular y universal, a través del juego. Son lugares de ensayo para los aprendizajes de la vida que desvelan la identidad del *yo en el nosotros*.

## PALABRAS CLAVE

- instalaciones de juego
- arte contemporáneo
- relatos
- símbolos
- relaciones
- emociones
- imaginario infantil

## EL JUEGO COMO PRINCIPIO

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 que posibilitan un desarrollo integral del psiquismo (*lo real, lo imaginario y lo simbólico*). Ya han pasado ocho años desde que 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 esta misma idea. Así, después de este tiempo transcurrido,

hemos creído necesario reformular la propuesta, ya que tanto nuestras investigaciones actuales como el eco de otras experiencias realizadas con «espacios artísticos de juego» por diferentes colectivos en el ámbito educativo (formal y no formal) nos han sugerido revisar el trabajo a partir del análisis de lo observado, reflexionado y aprendido en todos estos años. El reto actual común se basa en utilizar toda la experiencia adquirida para que la fundamentación de las instalaciones de juego no se transmita como si el objetivo fuera solo perseguir la originalidad que aporta la estética en la configuración del espacio, ofreciendo un repertorio de diferentes materiales..

## EL VAIVÉN DEL ARTE Y EL JUEGO

Las instalaciones de juego se inspiran en el arte contemporáneo, donde el juego deviene arte y el arte es juego. Son, en esencia, ambientes lúdicos que proponen ir más allá de lo puramente manipulativo, perceptivo o sensorial para ir en pos de lo simbólico, narrativo o relacional. En este contexto, se inscribe la acción de las criaturas «contenida» en un marco o encuadre dado, que posee

una forma reconocible a través de límites o referencias establecidas para diferenciar ese «espacio potencial» que enunció D.W. Winnicott, donde es posible el juego y la creación como manifestaciones culturales de la infancia. Los *lugares de símbolo* transmiten la idea de ser espacios seguros que ofrecen la oportunidad de ser transformados para reinventar nuevos órdenes y contener las emociones más primigenias: el miedo, el enfado, el acuerdo, el valor o el cuidado, etc. Todos ellos son una profunda expresión de las necesidades que habitan el interior de cada persona ya desde la infancia.

Desde esta propuesta, el arte y el juego confluyen como manifestaciones privilegiadas de cultura y relación. Esta aparente dualidad es, más bien, una complementariedad que ofrece sentido y representación del uno en el otro y no solo en el ámbito artístico, sino también en la escuela, pues permiten otras maneras de percibir, pensar y explicar la realidad. Es más, concretan y posibilitan la aparición de lo invisible (pero real) y su transformación simbólica. Ambos contextos reconocen la interpretación crítica y la reconstrucción de la «norma» del orden social para semantizar una «utopía» que se inte-

gra en la conciencia de un colectivo con capacidad para (re)crear mundos posibles. Así, se puede generar arte mediante el juego y se puede jugar a través del arte desde el humor, la incertidumbre, la acogida de lo inesperado o la trasgresión como principio constitutivo.

Ya sabemos que todo tiempo sin jugar en la infancia es tiempo perdido que no regresa nunca y que educar no es enseñar, sino acompañar en el camino de la humanización. Entonces, la primera función del juego es posibilitar el ingreso en una cultura simbólica y favorecer la expresión del imaginario infantil que debe alimentarse de relatos que los niños y las niñas escuchan en las narraciones de los cuentos y de aquellos que sugieren a través de sus acciones. Así, desde los primeros años de vida el juego es fundamental para el desarrollo del psiquismo, porque en él confluye la dimensión socioemocional y cultural del ser humano transmitida por el entorno familiar y escolar a través del afecto y del lenguaje.

## LOS OBJETOS RELACIONALES

La conversación de triadas de objetos propone crear una armonía de tamaños, formas, texturas y colores. Es importante que no exista una saturación cromática mediante la compensación de «objetos no-color» (blancos, negros, grises o neutros). El listado que se propone para configurar las instalaciones de juego es conscientemente reducido, pues se

Las instalaciones de juego se inspiran en el arte contemporáneo, donde el juego deviene arte y el arte es juego. Son ambientes lúdicos que proponen ir más allá de lo puramente manipulativo, perceptivo o sensorial, para ir en pos de lo simbólico, narrativo o relacional



Instalación de juego en la EEI Las Viñas, Madrid (2018). Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco. Medidas variables

pretende que no haya una amplia diversidad que prime la exploración por encima de la relación y la transformación simbólica.

Estos son los objetos en concreto: flotadores (el *si-mismo* y el bienestar), cortinas transparentes (evocación y ocultamiento), alfombrillas (recorridos y desplazamientos), toallas (envolturas y espacialidad), cajas (construcción y posibilidad de contener), vasos flexibles y de colores (apilamiento y transformaciones imaginarias), esponjas de baño (acciones de cuidado y afecto) y pelotas de distintos tamaños (lanzamiento y vaivén de intercambio). Es innecesario decir que los materiales deben ser nuevos y cuidados con esmero en su presentación de «orden» a través de una estructura definida: círculo, cuadrado, triángulo, espiral, cruce, etc.

La rotación de estos mismos objetos en distintas configuraciones ofrece a los niños y las niñas la necesaria seguridad que no aporta la novedad o el uso de cualquier material por muy innovador que pueda parecer. En esa combinación y su manera de situarlos, las posibilidades son ya infinitas y no es necesario introducir variables. Asimismo, son objetos sencillos, atractivos y versátiles que remiten a un contexto cercano o familiar, pueden ser transformados en continente o contenido, permiten ser llenados o vaciados, posibilitan la construcción vertical y el apilamiento, o remiten a la corporalidad y a la envoltura.

### LA DINÁMICA DE LAS SESIONES DE JUEGO

Las sesiones duran una hora aproximadamente. Aunque durante este

tiempo existen momentos más intensos que se alternan con otros en los que aparentemente nada sucede, la espera tranquila demuestra que las historias se reactivan una y otra vez. El carácter investigador del trabajo que realizamos solicita que estén presentes tres adultos que desempeñan diferentes roles. El primero es el de la educadora que aporta la seguridad, la confianza y la *ley* (normas de convivencia como el respeto, el cuidado del otro y de uno mismo). El otro rol es el diseñador del espacio de juego y documentador. Configura el espacio eligiendo los objetos y registra en imágenes cada sesión. 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 que

Se proponen espacios abiertos a la posibilidad, que actúen como telón de fondo para que el imaginario infantil sea el verdadero protagonista o figura, y no el proyecto artístico

las criaturas dicen, atiende a las demandas del grupo o reconfigura el espacio para recuperar el interés por los objetos relegados, que se reactivan así para el juego.

Antes de comenzar, se solicita a los niños y las niñas que observen el espacio durante unos instantes y les preguntamos si les gusta, con el fin de que el inicio de la experiencia al entrar en la *zona intermedia* sea, además, significativa desde su valor estético. También, a través de la contemplación previa, se genera el deseo y es posible anticipar el proyecto lúdico. El final del juego se ritualiza, invitando a las criaturas a recoger los materiales como regreso al orden y realizando una despedida con un rondó y una canción.

## DESDE NUESTRA EXPERIENCIA

Como síntesis de todo lo anterior y con la mejor voluntad de definir el sentido de la propuesta, compartimos estas sugerencias que intentan preservar el juego de lo programático, que, en nuestra opinión, lo

anula y pervierte. Consideramos, pues, que no son instalaciones de juego aquellos espacios configurados con una pretensión didáctica, es decir, preconcebidos a través de una expectativa pedagógica o una metodología que prima ciertos contenidos curriculares desde lo operatorio o procedimental, diluyendo el verdadero y profundo significado de la acción lúdica. Tampoco se considera trabajar aspectos relacionados con la celebración de estaciones del año o días especiales, el aprendizaje o reconocimiento de formas y colores, las iniciativas de reciclaje con diferentes materiales o las experiencias sensoriales y manipulativas, entre otros aspectos. La concepción y propuesta originaria de una instalación de juego no debería ser temática, ni excesivamente descriptiva (o provocativa), pues los niños y las niñas no necesitan espacios excesivamente llenos u ornamentados con detalles superfluos, sino sencillos, polisémicos y múltiplemente transformables.

Se proponen, pues espacios abiertos a la posibilidad, que actúen como telón de fondo para que el imaginario infantil sea el verdadero protagonista o figura, y no el proyecto artístico. Por todo ello, estos lugares de juego no deberían ser realistas o abstractos, permanentes o efímeros, representar lugares concretos denominados de antemano (ciudades, paisajes, representaciones del mundo del arte o escenarios predeterminados con formas ya nombradas por el adulto). No se deben entender tampoco como decoraciones para

la saturación cromática y objetual de los centros escolares y, menos aún, como mero producto de *marketing* educativo difundido en redes sociales o mostrado en «tableros Pinterest». Compartimos ahora unas sencillas sugerencias basadas en preguntas que hemos recogido, desde nuestra experiencia, en diferentes encuentros formativos:

- 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 las criaturas y los adultos. Es decir, el paisaje sonoro de una instalación de juego es el sonido que se origina en el propio juego.
- No se sugiere la complejidad o el exceso de recursos escenográficos y efectistas como luz negra, sombras y proyecciones o diferentes efectos que pueden ser perturbadores y generan sobreestimulación en los niños y las niñas. Siempre es preferible la sobriedad

Las instalaciones 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 difundido en redes sociales o mostrado en «tableros Pinterest»

estética y el uso mesurado y reutilizable de todos los objetos.

- Todos los materiales propios para la expresión plástica o gráfica (ceras, pinturas, arcilla, plastilina, etc.), así como las materias (arena, serrín, confeti, harina, etc.) no se considerarían objetos para ser integrados en la acción lúdica y es preferible preservarlos para otras experiencias. Además, no posibilitan la recogida y reordenación del espacio de juego por parte de los niños y las niñas.
- Para terminar, las instalaciones de juego no pretenden ser con-

tinuidad del *cesto de los tesoros* o del *juego heurístico*, pues no se fundamentan tanto en el descubrimiento investigador, exploratorio o manipulativo, sino en la vivencia relacional de las emociones y la expresión de los imaginarios que se proyectan en las representaciones mentales de la complejidad simbólica. Esa que nos permite ser cada vez más humanos a través del juego. •

### Referencia bibliográfica

RUIZ DE VELASCO, A.; ABAD, J. (2019):

*El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Barcelona. Graó.

### Hemos hablado de:

- Creatividad.
- Juego simbólico.
- Juego y experimentación.

### Autoría

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez

Javier Abad Molina

Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM). Madrid  
instalacionesdejuego@gmail.com

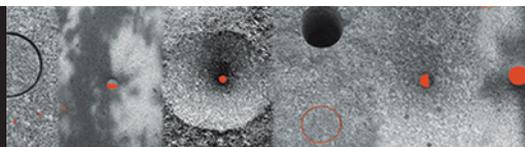
Este artículo fue solicitado por AULA DE INFANTIL en noviembre de 2019 y aceptado en enero de 2020 para su publicación.

## El lugar del símbolo

### El imaginario infantil en las instalaciones de juego

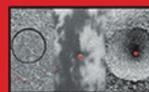
Ángeles Ruiz de Velasco,  
Javier Abad Molina

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.



## El lugar del símbolo

### El imaginario infantil en las instalaciones de juego



Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez  
Javier Abad Molina

Biblioteca de Infantil

46

GRAÓ



Hurtado, 29. 08022 Barcelona

info@irif.eu

www.grao.com

934 080 464