

## Las instalaciones de juego como Escultura Social: experiencia comunitaria en una visita-taller al museo del Prado de Madrid

As instalações de jogo como Escultura Social: experiência comunitária na visita-oficina do Museu do Prado de Madrid

Installations for play as Social Sculpture: community experience in a visit-workshop to the Prado Museum in Madrid

**Javier Abad Molina**

Centro Universitario La Salle (UAM)

j.abad@lasallegcampus.es

**Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez**

Centro Universitario La Salle (UAM)

ange@lasallegcampus.es

### RESUMEN

El sentido de la *Escultura Social*, como “concepto ampliado” del arte, implica la acción y la participación de un colectivo en un lugar significado e investido de valor simbólico a través de las interrelaciones y el intercambio. Así, se genera una experiencia singular por parte de una comunidad interpretante que ofrece un testimonio de cómo habitar juntos el espacio como metáfora de vida en relación.

Se ofrece a continuación el relato visual-textual de una performance didáctica que sucede en el museo del Prado de Madrid y que se manifiesta a través de la lúdica como manera de compartir todo lo extraordinario que acontece en un encuentro intergeneracional entre niñas y niños acompañados de sus familias tras la visita a la sala que alberga las pinturas de El Bosco y, en concreto, el tríptico de “El jardín de las delicias” (1500-1505). En el taller del museo se dispone y propone después una *instalación de juego* inspirada en las diferentes narrativas y figuras de la obra para ser recreada por el grupo participante. Desde el sentido lúdico de la propuesta, que implica la construcción de diferentes relaciones y vínculos entre  *cuerpo-pensamiento-palabra-objeto-acción*, se favorece una conciencia de la capacidad de transformación del lugar de juego y, por tanto, del tránsito del imaginario colectivo al contexto real o externo al juego.

**Palabras clave:** Escultura Social, *Instalaciones de Juego*, Etnografía Visual, Procesos Simbólicos, Arte Contemporáneo.

### RESUMO

O significado de *Escultura Social*, como um “conceito ampliado” de arte, implica a ação e a participação de um grupo em um lugar que é significante e investido de valor simbólico por meio de inter-relações e trocas. Assim, uma experiência única é gerada por uma comunidade de intérpretes que oferece um testemunho sobre habitar o espaço juntos como metáfora da vida em relacionamento.

Neste artigo apresenta-se um relato visuo-textual de uma performance didática que aconteceu no Museu do Prado em Madrid baseada no jogo como forma de compartilhar tudo o que de extraordinário pode acontecer num encontro intergeracional entre meninas e meninos acompanhados pelas suas famílias após a visita à sala onde estão as pinturas de Bosco e, especificamente, o tríptico “O Jardim das Delícias Terrestres” (1500-1505). Na oficina do museu, uma *instalação de jogo* inspirada nas diferentes narrativas e figuras da obra é então organizada e proposta para ser recriada pelo grupo participante. A partir do sentido lúdico da proposta, que implica a construção de diferentes relações e vínculos entre *corpo-pensamento-palavra-objeto-ação*, uma consciência da capacidade de transformação do lugar do brincar e, portanto, do trânsito do imaginário coletivo dentro e fora do jogo.

**Palavras-chave:** Escultura Social, *Instalação de Jogo*, Etnografia Visual, Procesos Simbólicos, Arte Contemporáneo.

### ABSTRACT

The meaning of *Social Sculpture*, as an “extended concept” of art, implies the action and participation of a group in a place that is meaning and invested with symbolic value through interrelations and exchange. Thus, a unique experience is generated by an interpreting community that offers a testimony of how to inhabit space together as a metaphor for life in relationship.

This article presents a visual-textual account of a didactic performance that took place at the Prado Museum in Madrid based on the game as a way to share everything extraordinary that can happen in an intergenerational encounter between girls and boys accompanied by their families after a visit to the room where Bosco’s paintings are kept and, specifically, the triptych “The Garden of Earthly Delights” (1500-1505). In the museum’s workshop, a *installation for play* inspired by the different narratives and figures of the paintings is then organized and proposed to be recreated by the participating group. From the playful sense of the proposal, which implies the construction of different relationships and links between *body-thought-word-object-action*, an awareness of the capacity to transform the place of play and, therefore, the transit of the collective imagination inside and outside the game.

**KeyWords:** Social Sculpture, *Installations for Play*, Visual Ethnography, Symbolic Processes, Contemporary Art.



Figura 1. El "Jardín de las delicias". El Bosco (1500-1505). Museo del Prado, Madrid.

### Introducción

En un espacio lúdico o "jardín de objetos" configurado para las familias y el encuentro intergeneracional en el contexto museológico sucede lo posible, inesperado y maravilloso. Así, en cada encuentro, comienza una historia que construimos juntos en el espacio imaginario y que las pinturas del Bosco del Museo del Prado de Madrid facilitan para la realización de una experiencia de "Escultura Social" que implica a todo un colectivo. Las obras elegidas son pues lugares para ser interpretados a través de la lúdica compartida y expandida en singulares universos simbólicos donde lo extraordinario se convierte en creación comunitaria para la transformación de una *instalación de juego* inspirada en las diferentes escenas, figuras, animales y objetos de "El jardín de las delicias".

Así, transformar y habitar el paisaje objetual se refiere a la horizontalidad de la tierra y a la verticalidad del cielo, ambos temas muy presentes en el desarrollo simbólico de los cuadros del artista flamenco. Habitar pues "la tierra y el cielo" sugiere la oportunidad para compartir el espacio lúdico que desvela la *metáfora relacional* de ser nosotros en relación con otros. La propuesta se concreta así en la creación de un *espacio-ambiente* que evoca posibles acciones plenas de simbología que toman forma a través del juego compartido en el taller del museo.

En este espacio se concreta la presentación inicial de las *instalaciones de juego* como "presencia estética" para generar sorpresa a los participantes y el deseo por el juego

de la transformación y la significación del lugar. La propuesta tiene una duración dos horas, incluyendo el tiempo de la visita inicial a las pinturas, la acción de juego y el tiempo final de recogida, agradecimiento y despedida grupal.

### Desarrollo de la propuesta: las instalaciones de juego y la escultura social

Las *instalaciones de juego* es una propuesta educativa y lúdica concebida desde la presentación estética e intencional de unos objetos específicos en un espacio transformable, que se dispone para favorecer las relaciones entre un grupo de niños y los adultos referentes que acompañan los procesos simbólicos de la infancia, ya sea en un contexto de educación formal o no formal, acogiendo y favoreciendo el desarrollo de la capacidad simbólica que permite la evolución y representación del pensamiento (Ruiz de Velasco y Abad, 2019). El espacio lúdico es pues un espacio transformable y dispuesto así para la transformación.

Es decir, son contextos lúdicos concebidos desde el encuentro y la intersección entre juego, arte y cultura. En estos espacios de transformación y relación, la infancia tiene la oportunidad de contar su propia historia y compartir ese relato particular y universal con "otros" a través del juego acompañado en espacios con intencionalidad estética. Son pues "lugares de ensayo" para los aprendizajes de la vida y espacios de creación simbólica que desvelan la identidad del yo en *el nosotros* como representación de la comunidad. Desde su enunciado originario, las *instalaciones de juego* fueron concebidas para ofrecer un lugar de encuentro en



Figura 2. Momentos de la visita inicial de la Infancia con sus familias a las obras elegidas del Bosco. Imágenes cedidas por el Museo del Prado (2020-2021).

el que la infancia pudiera expresar y compartir *lo real, lo imaginario y lo simbólico* en todo ámbito educativo o espacios socioculturales como los museos.

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, lo narrativo y relacional. En este contexto se inscribe la acción de las niñas y los niños acompañados de sus familias al estar "contenida" en un marco o encuadre dado (sala, habitación, taller, espacio exterior con límites, etc.). Así, los *lugares de símbolo* transmiten la idea de ser espacios seguros que ofrecen la oportunidad de ser transformados para reinventar nuevos órdenes y contener la expresión de las emociones y el valor del cuidado, el acuerdo y la empatía, entre otros. Los objetos de las *instalaciones de juego* son pues mediadores que permiten "reinventar" diferentes narraciones, además de crear otros cuadros en el espacio lúdico para "jugarlos" juntos como escultura social.

### "El lugar del juego" o jardín de objetos en el taller del Museo del Prado

Para el Bosco, el jardín representa la *metáfora* de la condición humana y lo efímero que es posible expresar e interpretar mediante la lúdica. También se refiere a la sensorialidad y al habitar juntos "lugares de posibilidad". Estos *ambientes* serán el soporte objetual y simbólico de la "recreación" de los cuadros visitados y que después, en el espacio-taller del museo, continuará su relato a través del juego compartido en un marco de celebración configurado como *lugar de símbolo*. El colectivo se siente así reconocido para el "modelado" de esa *escultura social* cuya materia prima son las biografías e *historias de vida* de las personas con la posibilidad de ser visibles y transformarse en nuevas ideas.

Esta es la dinámica de juego tras la visita a las salas del museo: en el *espacio-ambiente* del taller existen zonas delimitadas por alfombrillas circulares, es decir, una para la mirada, la observación y la proyección del juego y otra para la construcción compartida con *otros*. El colectivo se divide en dos grupos y cada uno de ellos "juega" en un espacio diferente con la sugerencia de intercambio en la mitad del



Figura 3. Presentación en el taller del Museo del Prado de una instalación de juego que interpreta la obra El jardín de las delicias de El Bosco y se ofrece para su transformación.

tiempo ofrecido para que el otro grupo continúe el correlato *espacial-objetual* que se encuentre como novedad y genere así una posibilidad de diálogo y colaboración entre los participantes. Al final de la sesión de juego, se propone un momento para narrar de palabra lo sucedido y compartir el sentido de cada acción y construcción, para generar un espacio inclusivo y ser conscientes del juego como metáfora de la vida de *relación*. Así, los objetos elegidos en la evocación de los cuadros “habitarán” los *lugares de juego* en el que se proponen diferentes configuraciones espaciales que las familias participantes podrán transformar para continuar o reinventar nuevos relatos en compañía de otros. La lúdica será pues el “adhesivo social” que convoca para el placer de “ser juntos”.

#### Simbología objetual en la obra del Bosco

Desde el universo objetual de la pintura ya referida, se eligieron varios elementos para diseñar la *instalación de juego* por sus posibilidades simbólicas y lúdicas.

Así, las *esferas transparentes* expresan el juego de aparecer-desaparecer, velar-desvelar y contener, las escaleras son el

soporte simbólico y lúdico, el espejo simboliza la imagen del “sí mismo” que el objeto refleja como identidad del yo, la *pelota* es un *objeto relacional* y mediador de la comunicación y del intercambio, los *embudos* son evocadores de las construcciones y simbolizan la capacidad de espera, las cajas son símbolo de contención, protección, seguridad, refugio o envoltura, el *maniquí* articulado y adaptable en el movimiento representa la figura humana y las piedras transmiten la idea de estabilidad, perdurabilidad y firmeza.

#### Significado de las acciones corporales en la obra del Bosco

Las acciones corporales inherentes al juego son la expresión inconsciente de la dimensión psíquica del pensamiento. En la obra del Bosco se puede observar una simbología asociada a las acciones y los movimientos realizados con el cuerpo y que están contextualizadas en escenas de relación con otros y que también suceden en el espacio del taller como interpretación corporal de la obra:

. *Contener algo o contenerse a sí mismo*: introducir unos objetos dentro de otros o partes del cuerpo, cubrirse o envolverse con un objeto o completar huecos. Está



Figura 4. Detalles del “Jardín de las delicias” de El Bosco (Museo El Prado, Madrid).



Figura 5. Los maniqués de madera representan el cuerpo humano en todas las acciones posibles que se muestran en la obra y su simbología en la relación con otros.

relacionado con la vivencia de los límites corporales, la diferenciación del “adentro” y el “afuera” o la necesidad de completar el “vacío” de las *ausencias*.

. *Acaparar*: se relaciona con la inseguridad ante la ausencia o la carencia asociada a la “pérdida” de objetos o personas. Proporciona seguridad por su función compensatoria pues equilibra el “Ser” con el “tener” y calma la ansiedad.

. *Equilibrarse*: está asociado a la sensación de dominar y controlar el cuerpo a pesar de perder las referencias (autonomía de uno mismo). Significa también el placer del desequilibrio, el perder el “control” o ponerse en riesgo como un reto.

. *Ocultarse*: desaparecer de la mirada del otro. Sentir vergüenza es una emoción vincula de forma dolorosa el ser y la apariencia, la interioridad y la exterioridad, el individuo y la colectividad. Actúa de manera íntima y pública al mismo tiempo.

. *Trepar*: elevarse, ascender, conquistar la altura es la vivencia de la “separación” o despegar los pies del suelo para realizar avances y logros por uno mismo.

. *Presentar y mostrar*: aparecer y hacerse visible posee un significado que se interpreta como reconocimiento, desvelar la verdad y afirmación de la identidad.

El carácter moralista de las pinturas del Bosco continúa con la representación del ser humano “por dentro” o retrato psicológico que le muestra con sus virtudes y sus grandes defectos pues representan la ambición, el egoísmo, la soberbia o la falta de empatía y solidaridad con otros. Un objeto destaca y es el símbolo de la escalera, elemento que colabora en la idea de alcanzar lo que es deseable y está lejano todavía. Ese objeto o soporte (presente en la *instalación de juego* en el taller), servirá como hilo narrativo para crear un diálogo con los participantes y presentar el espacio como metáfora de la vida que implica “crecer con otros”.

**Simbología animal en la obra del Bosco**

Durante la visita a la obra originaria, se suscitó la conversación con las niñas y niños a través de un tema de su gran interés: los animales o la fauna que aparece profusamente en los cuadros del Bosco. Existe un detalle realmente muy curioso a comentar y es la existencia de una figura muy parecida a la de un *ornitorrinco* (un hecho realmente misterioso pues se descubrieron a partir del siglo XVIII). También se solicita la búsqueda de animales fantásticos como unicornios y aves del paraíso, además de la famosa jirafa *Bosquiana* que sugiere la pregunta de cómo podía conocer el pintor este animal si no existía en el Flandes de la época.

La respuesta está en las descripciones de viajeros y libros en los que el pintor se documentó. Así, la construcción de un “bestiario” resulta muy atractiva a los visitantes jóvenes por sus posibilidades lúdicas y otorgar así el rol de “creadores” de nuevas especies animales desde su propuesta creativa. Algunos ejemplos en la página siguiente.

Se propone entonces la dinámica de mostrar imágenes de “medio animal” reconocible y crear así el origen de especies híbridas que podrían haber sido incluidas por El Bosco en *El Jardín de las Delicias*. Esta dinámica de juego tras la visita y antes de la acción comunitaria en el taller del museo, es importante para generar un ambiente distendido entre los participantes pues propone una trasgresión o diferente forma de entender la realidad desde la permanente y consciente posibilidad de que, una vez traspasado el umbral del lugar de juego, el mundo es como deseamos que sea. O, de otra manera, que es posible recrear nuevas realidades diferenciadas desde nuestra propia decisión como creadores.

**Conclusión**

Las *instalaciones de juego* proponen, en su sentido metafórico y literal también, un espacio lúdico como Escultura Social que es posible transformar para ser transformados en interacción recíproca. En el juego compartido en estos lugares de encuentro y relación, existe una conexión evidente y tácita al mismo tiempo con un mundo simbólico común que tiene resonancias en el pasado, pero que se reactualiza en el presente. Así, el significado de las acciones corporales y la posibilidad de crear un relato proyectado a través de unos objetos determinados genera una dialéctica alternante entre la presencia y la ausencia que es la esencia y origen de toda creación simbólica. En este “lugar de símbolo” o espacio potencial donde *todo* está por comenzar, la infancia tiene la oportunidad de hacer “pensable” cada acción transformadora para generar



Figura 6. Representación del ornytorrinco (parte izquierda de la fotografía).

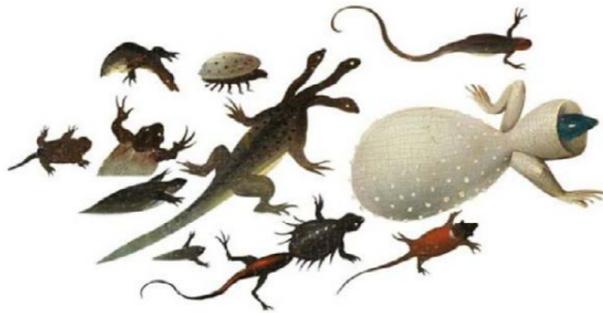


Figura 7. Representación de animales fantásticos en “El Jardín de las Delicias”



Figura 8. Ilustración de una jirafa realizada por Ciriaco de Ancona (1391-1455) en el libro “Egyptian Voyage” del que probablemente El Bosco se documentó para sus obras.



Figura 9. Jirafa del Bosco, símbolo artístico y también comercial del Museo del Prado.



Figura 10. ¿Y si unimos dos figuras diferentes?, ¿cual es el nombre de este animal?



Figura 11. Y este animal imaginario o real, ¿cómo se llama?, ¿cebrerro o pecebra?



Figura 12. Narrativa visual de la experiencia "El lugar del juego: un jardín de objetos (diciembre 2020-enero 2021). Imágenes cedidas por el Museo del Prado de Madrid:

El lugar del juego (un jardín de objetos) - Actividad - Museo Nacional del Prado (museodelprado.es)



Figura 13. Momentos del taller. Imágenes cedidas por el Museo del Prado (2020-2021).

una conciencia diferente y diversa que colabora en la construcción del *soy-somos* como cruce de biografías.

También a través del tiempo, arte y juego han compartido un mismo patrimonio simbólico que transvasa el sentido metafórico de la vida que se puede (y debe) verificar en la realidad. Es decir, jugamos la vida y la vida es juego desde un compromiso lúdico con los otros y con nosotros. Y ya sea de forma conjunta o separada, las fronteras entre ambas situaciones o estados resultan borrosas en su explicitación y carácter como *círculo mágico* donde el ritual y la celebración generan un "goce moral" (no solo sensorial o psíquico) que es independiente de su finalidad y que trasciende en su significado para la comunidad que crea unida.

De esta manera, una propuesta de actividad para las familias, contextualizada en la programación rutinaria de un museo, también puede ser un comienzo *sin-fin* cuando la Escultura Social ya no es solo el manifiesto del *discurso Beuysiano*, sino una oportunidad, singular y plural, para reconocernos en los otros y darnos cuenta de que el verdadero sentido del arte significa el "hacer con y por otros". Las *instalaciones de juego* rescatan pues la idea de *investidura*, es decir, una forma de conferir dignidad o importancia a algo o a alguien en un momento especial, elegido y esperado. Se trata de transferir un carácter extraordinario a un lugar donde los objetos dispuestos plantean una realidad propia y, desde ella, invitar a participar en un *contexto relacional* para "instalarnos" en él y ofrecer un lugar a todo aquel que lo desee. Y, por tanto, dar sentido a nuestro devenir lúdico.

El lugar del juego (un jardín de objetos) - Actividad - Museo Nacional del Prado (museodelprado.es)

#### Referencias References

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