



Miguel Castro

Director de Diraya Expresión

Yo no puedo definir, porque es tan vasto esto... El término ocupa un espacio tan grande, de tantas cosas tan diferentes. Para mi entendimiento utilizo algunas claves para discernir qué es jugar y qué no es jugar, cuándo alguien juega y cuándo alguien no juega. De entrada, uno puede jugar con cualquier cosa en cualquier momento. Cualquier cosa puede ser un juego, pero también la misma cosa puede ser una tortura. Si a un niño en la escuela le obligan, como castigo o como ejercicio para aprender, cuando vaya a casa escribir del uno al mil; esto se convierte en una tarea terriblemente cansina, en la que no se ve el final nunca. Una tortura en definitiva y que muchas veces no se termina o se lo hace el padre o la madre. Pero un día mi hija Julia me viene cuando era pequeña y me dice: "Aita, yo quiero escribir del uno al infinito". Y se cogió unos cuadernos y unos papeles y empezó esta tarea, para ella era un placer. Es decir, ya hay un factor de entrada que es: una cosa puede ser juego o no depende de las condiciones y la primera condición es que surja de una necesidad o que surja de una imposición. Que venga de fuera o que venga de dentro. Pero a veces un niño puede querer jugar a alguna cosa que aparentemente viene de dentro pero que ha sido condicionada, o sea que a veces es complicado esto. La misma cosa puede ser una tortura o un juego y depende de otras condiciones. Por ejemplo, si se da o no se da una conexión emocional profunda. Es decir, si lo que viene es de fuera, aunque luego parezca que surja de dentro no suele tener esa conexión emocional profunda y ves que es una tarea que se abandona. En cambio cuando hay esa conexión emocional profunda no se abandona, aunque haya esfuerzo, haya que derrochar energía, agotamiento... El ejemplo del agujero para mí es muy claro. Hacer un agujero de un metro cúbico en el campo era una tortura en este país, en la Guerra Civil. Cualquier bando sacaba a un preso a media noche, lo llevaba al campo y le daba una pala para que cavara un agujero. Y el que lo cavaba ya sabía que era su sepultura. ¿Puede ser o es un placer, una pasión o un juego? Pues yo lo veo en la playa. Un niño se pone a jugar con una palita verde de plástico a hacer un agujerito, entonces al padre le entra una ternura... Va a donde su hijo y le dice: "venga, vamos" y se pone a jugar con él. El niño al cabo de veinte segundos se ha cansado, pero el padre sigue, y sigue, y sigue. Y termina haciendo un agujero descomunal, absurdo, no se sabe muy bien para qué, que encima le va a mandar a casa con un lumbago de aquí te espero pero tan contento. Ha habido esa conexión emocional profunda. Ni siquiera se planteaba si iba a hacer un metro cúbico o dos, ni que iba a estar toda la tarde. Así que cuando hay juego tampoco hay proyecto, porque el proyecto impide jugar. El proyecto puede hacerte pensar que no vas a poder con ello, que no vas a tener el tiempo, la fuerza, la energía necesaria... Un niño o un grupo de niños cuando se plantean parar la marea en la playa, no se plantea si va a tener tiempo, le da igual. Sólo hay presente, hace un muro que la marea se lo tira y lo vuelve a hacer una y otra vez. Se agota, pero también nunca hay frustración en el juego. Cuando un niño quiere colocar un palito en vertical, se le cae y se enfada es que no está jugando; porque hay frustración. Si insiste, todas las veces repite unas operaciones y busca estrategias, es que es un juego. Así que, más bien yo puedo decir lo que es un juego cuando veo estas connotaciones. Y para discernir cuándo viene de fuera o cuándo, a pesar de que sea una petición aparente de un niño (y entonces no es juego), viene de una necesidad interna; me planteo ver si este juego le posibilita alguna conquista cognitiva, emocional, de un objeto, etc. o es seducido por algo externo. Hoy en día la mayoría de los objetos que da el mercado para jugar, las multinacionales del ocio, etc. son objetos que seducen y aparentemente los niños, se supone, que están apasionados porque no quieren dejar de hacerlo, jugar con "maquinitas" por ejemplo. Es una seducción pero no es un auténtico juego, no están conquistando nada. En todo caso están siendo conquistados. Para mí jugar es algo inseparable de vivir, en el sentido profundo del término; y cuando veo juegos que entretienen, que hacen perder el tiempo y que para lo que sirven es para matar el tiempo, pienso que eso nada que ver con el juego ni con la vida sino con el negocio. En todo caso veo la creatividad de las multinacionales pero no veo la capacidad creadora de un niño o de un adulto.

El juego verdadero no es diferente para el niño de seis años que para el señor de sesenta, es lo mismo. Aparecen las mismas cosas, pasan por unas fases es verdad, pero en esencia el juego sigue siendo el mismo. Cuando un niño pequeño pinta una figura radial te das cuenta que está jugando y cuando una persona tiene sesenta años y



Miguel Castro

Director de Diraya Expresión

pinta, hace una figura radial. Es verdad que no es exactamente igual la figura radial que puede hacer un adulto que cuando la hacía con dos años, pero en esencia es lo mismo, es el mismo juego. Las variantes son condicionantes que hacen que o se deje de jugar, o se cambien unos juegos por otras actividades más entretenidas, divertidas, lúdicas... pero juegos a los mejor no son.

Para mí jugar a la lotería no es un juego, aunque coloquialmente utilicemos la misma palabra. Eso es otra cosa, puede ser casi una profesión o un vicio, pero yo no diría juego. Juego en el sentido de todo lo que aporta el juego a una persona que está viva y por tanto está jugando. Para mí jugar, investigar, trabajar... son sinónimos es algo vital que crece con cada persona si puede, si le dejan claro.

La primera cosa que pensé fue la necesidad del cuidado en la grabación, porque en principio cuando el juego se filma se destruye. Hay juegos proyectados, es decir en los que uno se proyecta sobre un material, por ejemplo modelar con barro, pintar, construir con madera... Esos se pueden filmar porque no les afecta tanto, pero cuando son juegos digamos corporales: bailar o juegos que se hacen con el cuerpo, cuando se filman se transforman en un espectáculo. Un niño se puede olvidar de una cámara cuando está dibujando, pero cuando está bailando no se puede olvidar. Ya deja de jugar y actúa para la cámara, así que lo primero que pensé es que hay que tener un cuidado extraordinario con esto. Nosotros en el taller de pintura y en el taller de arcilla podemos hacer fotografías, pero en el taller de movimiento no las hacemos porque hemos comprobado que el juego desaparece. A veces la cosa es tan sutil... Me llaman de una escuela para observar un trabajo que están haciendo y entonces llegan unos niños al gimnasio. Veo que van a jugar; tienen telas, ropas... Veo cómo los niños se colocan estas telas para jugar, salen corriendo pero hay un espejo en este gimnasio. Cuando se ven reflejados se recolocan todas las telas con las que iban a jugar para elaborar algo con una imagen para alguien externo y dejan de jugar. Por eso lo primero que pensé es que tenéis que meditar qué juegos filmar, para evitar que no se falsee el juego al final.

Mi idea en principio de un documental es que hay que improvisar sobre la marcha y puede variar. La verdad es que no lo sé. Me puedo imaginar varias cosas. Uno, que no vais a encontrar niños muy diferentes. Ya no hay culturas muy diferenciadas. Estás en el centro de París y no sabes si estás en Madrid o en Bilbao casi, porque son los mismos comercios, las mismas señales... Con los niños pasa algo muy similar, están los mismos juguetes por todas partes. Pienso yo que habría que buscar mucho dónde y con quién. Y duplicar el trabajo, niños que juegan y niños que no juegan, no lo sé.

Si yo hiciera un documental, documentaría toda la trayectoria de Arno Stern, es algo que me gustaría hacer. Se va a hacer creo, esto sí que me gustaría. Yo siempre tengo una dualidad de pensamiento, por un lado quisiera hacerlo y por otro lado no lo haría nunca. Filmar, por ejemplo, algunos juegos que sé que en el momento en que los filme los destruyo. En el taller de movimiento me gustaría filmar, pero sabemos que no podemos hacerlo. La gente me da muchas ideas, algunos me dicen "pon una pared de cristal". Me siento un policía espiando. Pero un documental sobre la vida de algunas personas que crecen asistiendo al taller y que les supone un espacio de transformación, de recuperación, de encuentro consigo mismos a lo largo de mucho tiempo. Piensa que hay niños en el taller que empezaron con seis años y ahora tienen treinta. Esto sí que me gustaría, cómo influye el taller en sus vidas, algo creo que se va a hacer. Y como referencias de documentales, hay una película que se ha hecho en Austria me parece, de niños que no van a la escuela, que algunos ya tienen cuarenta años y nunca fueron a la escuela.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA