

EL JOC ENTRE LA LLUM I LA FOSCOR

Teresa Godall i Sílvia Palou

Tots entenem que el joc és important però no sabem encara prou com interpretar-lo. El joc lliure pot ser molt variable, discontinu, caòtic, emotiu, etc. Hem planificat i observat situacions de joc a les fosques perquè considerem que l'emoció i el joc simbòlic són motors bàsics d'expressió i de relació. En aquesta comunicació fem una breu pinzellada sobre un projecte d'observació realitzat en un dels tallers interclasse de l'Escola Estel-Guinardó, de 4 sessions d'una hora i mitja de durada, format per grups alternatius de 9 o 10 nens, de 4 a 6 anys, i dos adults que observaven i enregistraven.

Finalitat: La foscor és una situació poc habitual a les escoles però que l'infant quotidianament ha d'afrontar. Hem dispostat d'un espai de joc, dins de l'horari escolar, on aprendre i comprendre la funció simbòlica que va sorgint a partir d'emocions i de jocs entre llum i foscor.

Hipòtesis encadenades: Les emocions ajuden a aflorar el joc simbòlic. La penombra, per ella mateixa, provoca emoció. Proposant joc lliure a les fosques, sorgirà joc simbòlic.

EL JOC I L'ESPAI A LES FOSQUES

La foscor es viu: El primer dia, abans d'entrar a la sala, vam preguntar a què jugaven quan estaven a les fosques. No es va parlar de por, però érem conscients d'estar despertant emocions.

La foscor excita: Només entrar dins la foscor, alguns infants van córrer d'aquí cap a allà, tot perseguint-se, retrobant-se i tornant de nou a córrer. Wallon (1988) comenta que les emocions impliquen una actitud afectiva, com l'excitació, que sembla oposada a la presa de consciència del que es fa, o a la construcció intel·ligent de jocs, però –afegeix– l'individu sí que és conscient de la seva actitud, i és justament per ella, que se sent evocat a mantenir relacions interindividuais i, com a conseqüència

d'aquestes, a establir relacions amb la vida intel·lectual. Navegant amb l'excitació dels infants, esperàvem trobar un fil conductor que ens portés des d'aquest joc motriu, caòtic, a un joc amb significat propi.

La foscor s'habita i es planifiquen de nou els espais: Després dels primers moments d'exploració i dispersió, es va anar distribuint i configurant de nou la sala. Aquesta reorganització es va mantenir durant les quatre sessions del taller i en els tallers següents. Descriurem 3 espais-ambients:

- Un llit, una casa: Una estora, entre parets, era un refugi on mirar el joc sense implicar-s'hi. També seien o s'estiraven bocaterrosa, projectant al sostre el llum de les lots, i s'explicaven històries.

- Una cova: Una caixa d'embalar neveres, que inicialment vam planificar com un túnel per on arrossegar-se, es va tapar totalment amb robes. Va ser un amagatall on s'encabien fins a 4 i 5 nens amb lots enceses.

- Un laberint: Dues mampares de 2 m d'alçada, de cartró i de quatre fulls en forma d'acordió, separaven i enfosquien els espais inicialment disposats. Ben aviat van ser objecte i espai de jocs múltiples, recorreguts amb direccions i sentits variables, entrades i sortides no esperades, parets de projecció de llums, racons inaccessibles que també eren amagatalls de tresors, de nens, etc. L'espai, sorprenentment, s'anava modificant en funció de les necessitats dels jocs.

DE L'EMOCIÓ AL JOC A TRAVÉS DE L'EXPLORACIÓ I L'ADJUDICACIÓ DE ROLS

Les accions motrius espontànies creiem que han estat cíclicament lligades a:

- Por, perquè hi havia crits malgrat que ningú no va manifestar haver-ne passat.
- Inseguretat, els espais es tancaven i tapaven.
- Intimitat, a la cova o al llit, es parlava baixet.

Curiosament ningú no va destapar les cortines de la finestra, llevat de la S. que es va fer mal al peu i va anar al mirall per veure-s'ho, i després va anar dins la finestra, va descórrer la cortina opaca i satisfeta va seguir jugant. Darrere seu, la C. va tapar la petita esclatxa de llum que la S. havia deixat.

Entre els diferents tipus de jocs: sensoriomotriu, d'exploració i de maternatge o protecció (Aucouturier, 1984) molt interessants i propis d'un ambient fosc, que no descriurem per manca de temps, van sorgir jocs de rols que interpretem, que estan lligats, entre d'altres, a les emocions descrites:

Fer por, ajuda a passar la pròpia. N. després de passar una estona en el racó-

refugi, mirant els qui corrien, es va posar una tela i va sortir corrent fent de fantasma. També M. de P-5 buscava fer por als de P-4 i esperava, amagada, que la busquessin, per tornar a sortir i espantar-los.

Perseguir i sentir-se perseguit expressa inseguretats. Polícies i dolents van estar presents al llarg de totes les quatre sessions.

Refugiar-se en un personatge que necessita protecció. C. jugava sola a ser un bebè, es posava dins la caixa de guardar lots i mirava els altres. La capsa era el seu límit, la seva seguretat. Al refugi-llit hi havia qui feia de petit reclamant la mare i d'altres que feien de gos.

Identificar-se amb un personatge, ja és una protecció. Hi havia un nen que durant tota la sessió va ser un vaquer. Jugava sol a les fosques i se'l veia content i creatiu.

CONDICIONS PRÈVIES A LA INTERPRETACIÓ. SIGNIFICAT DE LA FOSCOR

Abans d'interpretar cal tenir en compte que en la foscor, la percepció canvia, les expressions de les cares es desdibuixen, la profunditat de camp disminueix, etc. Cal adaptar-s'hi físicament, i «habitar»-la per poder organitzar els jocs i per jugar. En molts casos, aquesta habitabilitat es mostra amb excitació, amb moviments d'agressivitat continguda, fent soroll, o apropiant-se d'un objecte.

Creiem que la presència d'alguns objectes, com els picarols, cosits a braçalets, van ajudar a dominar l'espai: Caminant, el feien sonar i escurçaven distàncies, expandint la pròpia presència. També les llanternes semblaven una prolongació de la mà, un objecte transicional (Winnicott, 1971), un pont entre el propi jo i l'espai desconegut.

Intentant donar significat als jocs, ens preguntem sobre el significat de la foscor. Creiem que amaga, en si mateixa, un bagatge cultural que també és patrimoni dels infants. És curiós com han sorgit ràpidament fantasmes, monstres, etc.; també han aparegut aranyes o taques de sang a les parets o, un detall curiós, quan enceníem espelmes, sistemàticament es bufaven. Afortunadament, la prolongació del temps de joc va permetre anar més enllà de les primeres imatges culturals i descobrir, en l'acció, altres funcionalitats, altres significats més complexos. Parlar del concepte de cultura de la primera infància també ens portaria a crear les bases per a la construcció d'una *infància rica* com proposava Malaguzzi (1987).

Hem pogut comprovar que la foscor connecta amb sensacions molt primàries que s'expressen i canalitzen a través de patrons culturals establerts. La intangibilitat de la foscor afavoreix que es creïn codis de comunicació entre els infants. Calia com-

provar també l'evolució de la construcció simbòlica dels jocs a les fosques i vam triar la llanterna com a objecte d'estudi per seguir les directrius de Bondioli i observar l'ús i les funcions de les llanternes. Esperem tenir l'ocasió, més endavant de parlar-ne.

POSSIBILITATS DEL JOC SIMBÒLIC A LES FOSQUES

Tot i que no era el nostre objectiu, ens hem adonat que hi ha característiques de la foscor que fan d'ella una situació interessant per utilitzar-la a l'escola. Estar a les fosques és un fet quotidià que podria tenir una doble vessant: una, relacionada amb el son, la quietud o la intimitat i l'altra, desvetlladora del que en psicologia transpersonal anomenarien «l'ombra» (Dhiravamsa,1994). Espais per nodrir o tenir cura del substrat emocional «bombardejat per la comunicació i de transmissió d'informació actual: imatges cada cop més impactants i menys racionals. En enfosquir, transformem l'espai i sobretot l'experiència perceptiva i vivencial d'aquest. Com diu Frabboni (1993), que parla d'un ús polièdric dels espais, a l'escola hem d'anar buscant noves possibilitats funcionals als espais disponibles.

BIBLIOGRAFIA

- AUCOUTURIER, B (1985): *Simbología del movimiento*. Científico-Médica. Barcelona.
- AUCOUTURIER, B. (1984): *El cuerpo y el inconsciente*. Científico-Médica. Barcelona.
- CERINI, G; FRABBONI, F(1993): *Sui sentieri della riforma*. La Nuova Italia. Firenze.
- DHIRAVAMSA (1994): «La meditación vipassana y la sombra». *Textos*, V. Tai chi chuan eskola. San Sebastián.
- (1987): *I cento linguaggi dei bambini*. Comune di Reggio Emilia.
- VILA, I. (1988): *Introducció a l'obra de Henri Wallon*. Antrophos. Barcelona.
- WINNICOTT, D.W. (1971): *Realidad y juego*. Gedisa.