TÍTULO DE LA PONENCIA:

“EL BAILE DEL LOCO”

Una propuesta de trabajo lúdico-sensorial sobre la importancia del Juego y su Imaginario en la obra de Goya

Ponente: Teresa Gil Feito

MATERIA QUE ABORDA LA PONENCIA:

Esta ponencia aborda en su temática y aplicación práctica diversas y diferentes materias.

Hace una propuesta sobre la importancia del **ejercicio de la Creatividad y de la Imaginación** en todo proceso de aprendizaje y descubrimiento. Más que de una materia, se ocupa de un objetivo y procedimientos de carácter transversal.

En esta propuesta se parte del encuentro con las pinturas para tapices de Francisco de Goya relacionadas con el tema del juego y los rituales. Tanto el estudio de estos cuadros como la puesta en práctica de la propuesta de trabajo con las alumnas y alumnos, implica un **enfoque interdisciplinar** y cooperativo entre distintos saberes y estrategias: **Arte, Literatura, Filosofía, Historia, Educación Física, Música, Educación Plástica, Tecnología, Teatro…**

NIVEL EDUCATIVO A QUIEN VA DIRIGIDO

Por su propio carácter lúdico y vivencial, abierto, interdisciplinar, la propuesta de trabajo que se deduce de lo expuesto en la ponencia puede dirigirse y adaptarse a cualquier nivel educativo (Infantil, Primaria o Secundaria). El profesor o profesora, según su criterio personal y conocimientos de sus alumnos, podrá incidir en las estrategias de intervención que considere más adecuadas para ellos.

El sustentamiento teórico de la propuesta es importante que lo conozca y comprenda el docente porque alimenta y da sentido al trabajo práctico de carácter lúdico y vivencial, pero no tiene por qué trascender a las alumnas y alumnos; aunque también pueden irse incorporando la mirada reflexiva sobre las obras trabajadas según el nivel de conocimientos de esos alumnos.

PARTE I: DESARROLLO DEL TEMA

Claves de EL BAILE DEL LOCO: UNA PROPUESTA PARA LA FANTASÍA.

"Si un hombre persistiera en su locura se volvería sabio", William Blake.

La palabra LOCURA es sin duda una de las palabras-clave de esta exposición, pero también lo son otras igualmente importantes como Juego, Creatividad, Imaginario, Sentidos, Arte y Pensamiento Fantástico.

"La Imaginación es la auténtica voz del corazón", dice James Hillman. La Imaginación cumple principalmente el papel de representación de experiencias. En la imaginación es donde se representan, visual, auditiva, táctil y olfativamente, los hechos vividos, los hechos que se están viviendo y, con un grandísimo potencial, los posibles hechos futuros que sucederán.

Allí aparecen representados escenarios, personajes, objetos, e incluso emociones gracias a la intervención de la "memoria del cuerpo" que, como dice Enrique Vargas, antropólogo y creador del Teatro de los Sentidos, nos permite transformar la información sensorial en experiencia sentida y es esta experiencia la que nos facilita la animación de un imaginario concreto.

La Imaginación define el límite entre la realidad y la fantasía, puesto que al imaginar algo aun no es palpable, pero si se realiza, ya lo es. Es crear desde nuestra fantasía.

La palabra ***fantasía*** procede del griego *phantazo*, "mostrarse", "aparecer", derivado a su vez de *phaino*, que significa "dar a luz", "hacer brillar", "hacer visible". Las imágenes que se suceden en la mente se asocian de un modo aparentemente arbitrario hasta que interviene la Imaginación Creadora y las organiza dando lugar a nuevas imágenes sorprendentes; es decir, a través de la Imaginación Creadora se hacen visibles, salen a la luz, todas esas imágenes que representan fragmentos de mundos que los sentidos captaron y guardaron en la memoria. Es pues, el de Imaginar, un proceso mágico puesto que transforma, e iluminador, puesto que "fantasea" para ofrecer nuevas maneras de mirar lo creado, de leer el mundo.

Y es en este sentido en el que se plantea el tema de este trabajo, como una propuesta para la Fantasía, para poner en marcha nuestra Imaginación Creadora y revelar, dar luz, a otros posibles significados de las imágenes contenidas en las pinturas de Goya en las que se hace especialmente presente el Juego y el Rito.

PUNTO DE PARTIDA: TEMA Y ESTRATEGIAS DE DESARROLLO

"El Juego es una transformación simbólica de lo Real. Su naturaleza alquímica propicia la transformación de la Imagen en Imaginación" (Enrique Vargas, Director y creador del Teatro de los Sentidos).

El tema escogido para el desarrollo de esta ponencia es **"La importancia de los Juegos y de la Infancia en los primeros cuadros de Goya, los cartones para tapices".**

Para el planteamiento y desarrollo temático de esta propuesta de trabajo propongo hacer un **ejercicio de Imaginación** que nos permita jugar a encontrar, a dar luz, a las posibles "razones" conscientes e inconscientes que llevaron a Goya a recoger en su obra el imaginario de los juegos infantiles y otros ritos, independientemente de las circunstancias o situaciones históricas concretas que, al darse de manera sincrónica, facilitaron al pintor su particular búsqueda personal y necesidad de expresar y de expresarse.

Para desarrollar este ejercicio tenemos que poner en práctica dos tipos de capacidades que, en el marco de investigación sobre animación de imaginarios que desarrollo en un laboratorio de experimentación escénica, denomino:

PENSAMIENTO FANTÁSTICO: juega a dar un nuevo sentido a la Imagen literal representada.

SENTIDOS DE LA IMAGINACIÓN CREATIVA: abarcan desde los cinco sentidos de la Percepción hasta los sentidos que nos permiten acceder al valor simbólico de una imagen, y que se nutren de la labor solidaria de investigación de distintos saberes y disciplinas como la Psicología, la Antropología cultural, la Arqueología, la Filosofía, el Esoterismo, la Alquimia…

ESTRATEGIAS DE ACTUACIÓN EN UNA PROPUESTA PARA LA FANTASÍA

a) **Estrategia de PENSAMIENTO FANTÁSTICO. *Los juegos de Infancia y los ritos de paso.***

La estrategia de Pensamiento Fantástico conduce en sí misma a la experiencia de un proceso de reflexión que se transforma y que, a su vez, resulta transformador. En la búsqueda de "pistas" guiada por la curiosidad, los conocimientos previos, la intuición, toda conclusión es siempre provisional, está abierta a nuevas aproximaciones, variantes, matices… es una búsqueda caelidoscópica, libre y creativa. De manera que, cuando se decide dar por concluida esa búsqueda, en el nivel de aproximación que sea, la idea inicial sin duda ha cambiado, y quien creó la idea, muy probablemente también, siente transformada su manera de mirar el mundo.

En este caso, además, la búsqueda gira en torno a un tema referente a otro proceso profundamente transformador: EL JUEGO.

El Juego, en su expresión original, es un proceso alquímico. Para que este proceso tenga lugar es necesario que suceda en el más alto grado de libertad externa e interna con respecto a la persona o grupo que lo desarrolle; los tiempos, las reglas y el lugar se han de fijar sobre la marcha, según transcurre el juego, en el aquí y el ahora. Además, el Juego libre, en su expresión original, no prevé un desarrollo ni desenlace, sino que es incierto; los que juegan van creando sobre la marcha su transcurso, sus posibles giros en la búsqueda o propuesta de juego, su resolución…

Por eso LIBERTAD y CREATIVIDAD son dos palabras que van unidas inextricablemente a la experiencia de jugar.

Según Hilda Cañeque, por medio del Juego, una persona o grupo en un momento dado puede lograr "satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía". (3)

Teniendo en cuenta todo lo dicho y siguiendo la línea de Pensamiento Fantástico, voy a jugar con tres hipótesis:

1ª) El Juego como puente para la expresión de la Emoción.

2ª) La analogía o Resonancia entre Juego y Locura. El Juego como elogio de la Locura

3ª) La tercera y última hipótesis tiene que ver con la relación entre el Juego y los Ritos de paso.

1ªEl Juego como puente para la expresión de la Emoción

La primera de ellas tendría que ver con una posible dimensión terapeútica o catalizadora del tema del Juego y del Rito por parte de Goya en sus pinturas, concretamente en los cartones para tapices y, posteriormente en sus pinturas negras, aunque para el ejercicio con las alumnas y alumnos me vaya a centrar en los juegos y ritos de paso que aparecen en los cartones para tapices.

Según esta línea de pensamiento "fantástico" en cuanto que juega a dar un nuevo sentido a la Imagen literal que contienen las pinturas, Goya, a través de la expresión artística, nos haría llegar su empatía con las características de libertad externa e interna, creatividad, imprevisibilidad, placer y disfrute que son inherentes al Juego pero que podrían entrar en conflicto con las ideas del pensamiento ilustrado de la época. Su obra le serviría de canal para expresar esta necesidad de identificarse con lo que se siente, no sólo con lo que se piensa, **con la *passio***, no solo con la *ratio*, en definitiva con el LOCO, **el *Homo Ludens*** según Huizinga (3) y no sólo con el *Homo Sapiens* o el *Homo faber* (el que fabrica).
Las razones por las que el pintor pudiera experimentar este conflicto, bien por no estar realmente de acuerdo o en consonancia con las nuevas ideas ilustradas volcadas por completo en los dominios del pensar y ajenas al sentir, o bien por ser afín a estas ideas en su dimensión pública y social, pero no serlo en su ser más profundo, el que crea, el que siente, el que imagina, o bien por formar parte, como hombre a caballo entre dos tendencias de pensamiento entre el Neoclasicismo y el Romanticismo… esas razones, cualesquiera que pudieran ser y siguiendo esta línea de pensamiento fantástico, podrían ser objeto de otro trabajo o ensayo, pero en cualquier caso expresarían ese conflicto,

explícito o implícito, que Goya resuelve magníficamente a través del Arte y de su capacidad para simbolizar, crear y sugerir resonancias en la memoria de quien disfruta de una obra de Arte, sea musical, pictórica, escénica, literaria…

Cuando el canal de transformación psicológica en que puede convertirse la obra de Arte libera fantasmas, la creación artística se convierte en un acto de locura que libera e ilumina; pero cuando ese mismo proceso de creación produce monstruos, entonces se traduce en un acto de locura que encierra y ensombrece, como queda también reflejado en por parte del pintor en sus pinturas negras.

Esta primera hipótesis de pensamiento fantástico se traduce en la puesta en práctica de lo que en la segunda parte de este trabajo es la primera estrategia de juego: Vivenciar. Más tarde retomo esta conexión para explicarla y desarrollarla metodológicamente.

2ªLa analogía o Resonancia entre Juego y Locura. El Juego como elogio de la Locura

La segunda hipótesis enlaza en su planteamiento con la primera y tiene que ver con la relación que históricamente podemos establecer entre el arquetipo del LOCO y las características de lo que el gran historiador Johan Huizinga denomina "Homo ludens", el Hombre que juega. Según Huizinga, "la cultura humana brota del juego – como juego- y en él se desarrolla", porque "el Juego es más viejo que la cultura".

Para Huizinga, por otro lado, **"todo juego significa algo", su naturaleza " traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido".** Este sentido deviene de su capacidad para simbolizar estéticamente nuestra función como seres humanos en el "gran juego de la Creación".
En las escenas representadas por Goya en los cartones para tapices reflejo del mundo popular de la época con sus juegos, fiestas, majos, manolas… esconde tras la anécdota una visión universal del ser humano, de sus ciclos y comportamiento.

El Juego es el acto creativo de mayor intensidad y es "en esta intensidad, en esta capacidad suya de **hacer perder la cabeza** donde radica su esencia, lo primordial". "Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; **somos por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional".**

Y es esta esencia irracional del juego la que lo conecta con la naturaleza de un personaje arquetípico que transita a lo largo del tiempo y del espacio por diversos mundos, bajo distintos aspectos, y que logra hacerse visible gracias a los numerosos códigos simbólicos (esotéricos, artísticos, psicológicos…) que cuidan de su supervivencia en el imaginario colectivo y en la psiquis humana: el Loco.
Juego y Locura resuenan el uno en la otra y viceversa.
Como dice Sally Nichols (4) en su magnífico libro *Jung y el Tarot* acerca del significado y simbolismo del arcano de El Loco, El Loco, como arquetipo, representa una forma de actuar "por visión interna más que visual, usando la sabiduría intuitiva en lugar de la lógica convencional". Esta forma de actuar en el mundo entra en conflicto con la que en el S.XVIII se pretendía establecer según los férreos cánones de la Razón.

Por otro lado, las analogías o resonancias entre la figura de El Loco tal y como aparece representado en los Tarots y el Bufón son numerosas. El Bufón era un personaje privilegiado en las Corte; actuaba como espía del rey al poder mezclarse entre las gentes, como el servidor más fiel, pues como el perro real acompañaba al monarca allá donde fuese e incluso como alter ego del rey, como sucede en la obra de El Rey Lear, de Shakespeare, en la que el loco del rey personifica, según James Kirsch, "la fuerza que nos guía y que Jung llamó el Sí-Mismo".
Foucault (5) en su obra "La historia de la locura en la época clásica" distingue tres épocas de la locura: el Renacimiento, época del embarco de los locos simbolizado en el mito de La Nave de los Locos; la época neoclásica en los siglos XVII y XVIII, época de su encierro en el Hospital general; y la época moderna, la de la ilusión de su liberación y finalmente su medicalización.
Foucault considera que la división razón/locura es una división originaria de Occidente que marca la "estructura" de la Historia:" no hay Historia sino a partir de la división de Logos y A-Logos. En este sentido, la locura

no puede ser sino lo ausente de la Historia, de ahí la necesidad de una Historia de la Locura".
Y como estamos siguiendo en esta propuesta una línea de pensamiento fantástico, nos aventuramos a sugerir que quizá Goya, como parte de ese periodo de la Historia de Occidente que se encargó de encerrar a los locos y a su locura, sintió la necesidad de hacer presente en la sociedad de su época esta ausencia, colaborar con la continuidad de esa Historia de la Locura, haciendo uso del código simbólico que el Arte de la Pintura le ofrecía y de la oportunidad que como pintor de la Corte la Historia le brindaba para reivindicar esta parte de la naturaleza humana que escapa de la lógica y de la razón y se adentra en la intuición y la imaginación.

En relación con esta segunda línea de pensamiento fantástico estaría la segunda estrategia de juego desarrollada en la aplicación práctica, la que tiene que ver con Re-conocer e integrar lo vivenciado a través de la Intuición, el lenguaje del Corazón.

3ªLa tercera y última hipótesis tiene que ver con la relación entre el Juego y los Ritos de paso.

En muchas sociedades, el paso de la condición infantil a la adulta se realiza simbólicamente mediante un rito de paso de iniciación. En el curso de la iniciación, se adquiere un conocimiento especializado, esotérico. Tras superar la prueba, el iniciado se reintegra a la

comunidad como adulto y tiene derecho a fundar una familia y participar en las instituciones. Quienes no superan la iniciación se convierten, en cambio, en marginados.
La evolución de los juegos representados en los cartones para tapices parece correr simbólicamente de manera paralela a la sucesión de los diversos ritos de paso por los que vamos atravesando en nuestra evolución como individuos, desde la Infancia hasta nuestro comienzo como adultos.
Desde el juego de trepar al árbol y llevarse a cuestas ("juego de las gigantillas") como prueba y desafío para nuestro sentido del equilibrio, ejemplo de nuestra capacidad de autonomía y riesgo y que formarían parte de esa etapa de aprendizaje de todo futuro iniciado; pasando por los juegos en rueda como el de la gallinita ciega ("juego del cucharón"), las danzas y las meriendas, para entrenarse en la técnica del cortejo; hasta los ritos lúdicos de paso de una etapa a otra como el manteo o juego del pelele para despedirse de la soltería, o la fiesta de bodas, como último eslabón de la cadena que conduce, en la sociedad española de la época, a la edad adulta.
A través del rito el juego se contextualiza, adquiere un espacio y tiempo determinados y un comienzo, desarrollo y desenlace previamente establecidos conforme a la función simbólica expresada actuada por ese rito.
Esta última línea de pensamiento fantástico se relaciona con la tercera estrategia de juego, "Compartir" que implica la puesta en práctica de lo sentido e integrado por medio de la puesta en escena de manera sensorial. Es el momento de la Imaginación, de la Imagen en Acción.

PARTE II: PUESTA EN PRÁCTICA DEL EJERCICIO DE IMAGINACIÓN a partir del tema propuesto sobre la obra de Goya.

Para la experimentación lúdico-vivencial de las tres hipótesis antes expuestas como líneas de pensamiento fantástico esta puesta en práctica propone tres estrategias de juego con las alumnas y alumnos que encuentran su inspiración en la forma de trabajo e investigación del Teatro de los Sentidos, creado por el antropólogo y director teatral colombiano Enrique Vargas.

Entre los objetivos generales de esta propuesta se encontrarían:

- Desarrollar la expresividad y la creatividad personal y grupal.
- Descubrir y experimentar nuevas formas de expresión y comunicación para relacionarse consigo mismo /a y con el grupo, mejorando de esta manera la autoconfianza.
- Potenciar la capacidad crítica de organización, toma de decisiones y análisis para la creación.
- Acercarse al Arte de la Pintura como canal de expresión de la Imaginación Creadora.

Y entre sus objetivos específicos:

- Desarrollar la capacidad de Juego e improvisación.
- Potenciar la Creatividad y la Imaginación como facultades básicas para toda experiencia de descubrimiento y re-conocimiento.
- Conocer y experimentar el uso de los diversos lenguajes que conforman la expresión dramática: corporal, musical, plástico, literario, verbal, sensorial...
- Estimular el trabajo en equipo.
- Favorecer la interrelación de las diversas disciplinas artísticas: música, danza, teatro, artes plásticas...
- Adentrarse en el Imaginario de la obra de Goya para acercarse a la figura del artista como creador de su propio viaje vital y como co-creador de una memoria colectiva.
- Descubrir al artista que todos llevamos dentro.

PRIMERA ESTRATEGIA: VIVENCIAR

Sobre la idea de "***El Juego como puente para la expresión de la Emoción***"

Según la filosofía de juego del Teatro de los Sentidos, se aprende lo que se vive y se vive lo que se siente. Todo viaje creativo comienza sintiendo, poniendo en marcha nuestros sentidos, y experimentando sensaciones.

ACCIONES: de la Percepción a la Sensación.

-Jugar los juegos de la infancia representados en los cartones de Goya poniendo en práctica todos los sentidos de la Percepción.

-Compartir con el grupo las experiencias para convertir las sensaciones en experiencia sentida.

-Áreas interdisciplinares: Educación Física, Música, Teatro

SENTIDOS DE LA IMAGINACIÓN CREATIVA

-Sentidos de la Percepción: propician la relajación y la flexibilidad lúdica en la acción

SEGUNDA ESTRATEGIA: RE-CONOCER E INTEGRAR

Sobre la idea de "***La analogía o Resonancia entre Juego y Locura. El Juego como elogio de la Locura".***

En esta segunda estrategia entra en juego la Intuición como forma de conocimiento del mundo. Por medio de la Intuición, el lenguaje del corazón, la Sensación nos conduce a una Emoción y de esa manera la Imagen suma a su significado un Sentido.

ACCIONES: de la Sensación a la Emoción.

-Visita al Museo: mirar el cuadro. Antes: juegos para entrenar la mirada en movimiento, en reposo, con punto fijo…

-Juegos de plástica visual y escénica: coreografías, visualizaciones a partir de música, diseño de poéticas espaciales…

-Relacionar lo sentido al mirar el Juego con lo sentido al jugar el juego.

-Áreas interdisciplinares: Música, Educación Plástica, Arte, Tecnología…

SENTIDOS

-Sentido de la Perspectiva: apertura hacia la diversidad y el cambio.

-Sentido de la Resonancia: capacidad para transformar lo aparente renovándolo.

TERCERA ESTRATEGIA: COMPARTIR

Sobre la idea de "**la relación entre el Juego y los Ritos de paso".**

Esta tercera estrategia se orienta hacia la concreción escénica de la experiencia del juego y su simbolización a través de la expresión artística.

El trabajo escénico resultante propondría un viaje por el imaginario de los cuadros para tapices de Goya, un viaje desde la Infancia a la Vida adulta a través del Juego y con la guía de los sentidos.

ACCIONES: de la Emoción a la Animación.

-Puesta en escena de la experiencia de juego: realización de un viaje sensorial por un espacio que evoque el imaginario de los cuadros (pautas del Teatro de los Sentidos).

-Áreas interdisciplinares: Teatro, Plástica, Tecnología, Literatura, Arte…

SENTIDOS

-Sentido de la Anticipación: capacidad para poner la imagen en acción.

VIAJAR ES SENTIR, dice Enrique Vargas. Viajar con las alas de la Imaginación la guía de nuestros sentidos, nos permite danzar en sintonía con la música del Universo. Es EL BAILE DEL LOCO.

BIBLIOGRAFÍA:

(1)Diane Ackerman*; Una historia natural de los sentidos, editorial Anagrama*

(2) James Hillman, *El Pensamiento del corazón; editorial Siruela.*

(3) Johan Huizinga*, Homo Ludens; editorial Alianza.*

(4) Sallie Nichols, *Jung y el Tarot; editorial Kairós.*

(5)Michel Foucault, *Historia de la locura en la Época clásica; editorial Fondo de Cultura Económica.*

Sobre la autora

Mª Teresa Gil Feito

Licenciada en Filología Hispánica.

Profesora titular de Lengua castellana y Literatura en el IES Villarejo de Salvanés. Ha impartido también clases de Historia del Teatro y Corrientes Escénicas en el Centro de Nuevas Tecnologías del Espectáculo de Madrid y durante varios años formó parte como actriz y técnica de poética sensorial de la Compañía Teatro de los Sentidos, dirigida por Enrique Vargas.

Otras facetas profesionales: escritora, dramaturga y directora de escena. Creadora y directora de un proyecto interdisciplinar dedicado al desarrollo de la Creatividad y la Imaginación, a través de la Educación y del Arte y desde una perspectiva intercultural, llamado La Nave de los Locos y creado en el año 2001. Imparte regularmente talleres de poética del espacio, lenguaje sensorial y animación de imaginarios.

Referencias de trabajo y contacto:

www.lanavedeloslocos.org

Facebook: la nave de los locos/proyecto lúdico-educativo.

Mail:info@lanavedeloslocos.org