

**Lucía Quesada Gutiérrez**

**Aprendizaje y desarrollo de la personalidad**

**Tomás Andrés Tripero**

Con el presente trabajo pretendo enmarcar mi pensamiento y los pilares que sustentan mi producción artística, qué elementos configuran el observatorio desde el que me sitúo, tendencias sobre las que he sentido el impulso de indagar y lenguajes de los que me sirvo para trabajar.

En concreto, explicaré el proyecto “**Emily’s playroom**”, el cual responde a la culminación de cuatro años de formación académica, y con el que pretendí simbolizar los intereses que el grado en Bellas Artes me permitió desarrollar, que confluyen y han servido de pilar para la formación docente en la que ahora estoy inmersa. Profundizar en mis orígenes fue esencial para comprender el mensaje que he intentado transmitir con esta obra, así como el marco teórico en el que se encuentra el juego, entendido como impulso creador, y atendiendo al valor sociocultural del mismo. Con la instalación como disciplina escogida, exploré sus posibilidades pedagógicas situándome en un contexto internacional y contemporáneo como es la UAL de Londres, donde fue realizado todo el proyecto y presentado, finalizando también, el programa de intercambio “Erasmus +” correspondiente al último semestre del cuarto curso.

**Palabras clave:** Juego, instalación, cultura, educación, creatividad



Recuerdo aquellas clases de sociología de la comunicación y la cultura. Ya habían pasado varias semanas y el desconcierto de los primeros viernes ya se había vuelto familiar, la clase suponía una continua fuente, tanto de conocimiento teórico, como aprendizaje personal. Tras repasar la situación social en la que nos encontrábamos, muchos estudiantes nos emocionábamos al comentar como era cierto, que lo que Lipovetsky afirma en su felicidad paradójica era verdad, tan real como salir a la calle y sentarse a observar cómo y qué mecanismos utilizamos en nuestra vida cotidiana.

No hay lugar para la huida, así como tampoco para escondernos en la ciudad, Marc Augé nos atribuye una impersonalidad que retratamos por donde nuestros pies dejan huella, allí, por un cierto período de tiempo, dejamos nuestra esencia, teniendo, al tiempo, la tranquilidad de que nadie nos recordará, son esos testigos y emociones, las que añoro ver en nuestra sociedad: despedidas en aeropuertos, alegría de vivir por un reencuentro, entusiasmo ante el comienzo de un futuro incierto.

Pero los vínculos, las relaciones, los nexos, se diluyen como bien afirma Margaret Mead. Sentimos la necesidad de irnos. Empaquetamos nuestras pertenencias y vagamos sin más rumbo que la necesidad de encontrar algo, aunque no sabemos qué. Buscamos un trabajo, dinero, una progresión respecto a la generación que nos precede. Pero no nos sentimos arrojados por aquellos que nos han acompañado en nuestro camino hasta la fecha, pensamos estar solos ante el devenir y no podemos compartir nuestros sentimientos más que con nuestros iguales. Creamos una comunidad silenciosa que funciona de forma altruista, en la que todas las voces pretenden contar al unísono. Somos creadores y compartimos nuestra historia para crecer juntos. Pero no siempre es suficiente y el desarraigo nos invade. Viajamos a nuestro nido, nuestros lazos y orígenes. Nos transportamos a aquella época oliendo el viejo jersey del abuelo o acariciando el álbum de fotos de nuestra infancia. El camino de casa al colegio, nada ha cambiado, sin embargo, un abismo ha emanado de lo más profundo de nosotros. No es otra cosa que crecer, pero nos sentimos desconectados y desarrojados. Así que optamos por cambiar de rumbo a lo desconocido, conectándonos a miles de kilómetros de distancia, pero aislados en una habitación desnuda.

El continuo bombardeo de imágenes nos informa de todo lo que sucede, la mayor parte de las veces podemos encontrar este desconcierto general en los vagabundeos de los medios masivos de comunicación, muchos eligen escoger cada información, seriarla personalmente de acuerdo a sus ideas e intereses, o, por el contrario, algunos optan por huir y construir una cápsula contra cualquier movimiento capaz de perturbar su realidad. Ambos extremos son desconcertantes y dejan en el individuo las mismas secuelas.

Mientras, en medio de ese ruido están los artistas y su capacidad de retratar el escenario en el que se encuentran. Su misión es la de situarse en una esfera concreta para poder tomar posición y juzgar lo que ante sus ojos está sucediendo. Un artista, no sólo tiene la capacidad plástica para pintar, dibujar o esculpir, un artista trabaja de forma incansable en su casa, de camino al trabajo, y en todas las facetas que rodean su vida cotidiana, un artista tiene una misión y es, gracias a la personal visión del mundo que consigue retratar, transmitir un mensaje y hacérselo llegar a la sociedad, en medio de esa prisa que caracteriza su tiempo. No es cuestión de reproducir el mayor número de retratos sino, construir un pensamiento, comprometerse con él, alimentarlo, nutrirlo, creer en él como creemos en el niño que está aprendiendo y se equivoca, defenderlo, y disfrutarlo.

Siendo ya consciente de la situación que me rodeaba, cuáles eran los miedos que manifestaba, pero a los que no podía dar un nombre ni tampoco justificación, comencé a unir todos aquellos hilos que había comenzado a tejer de forma inconsciente. Todo entonces comenzó a cobrar un cierto sentido acorde a los intereses que me invadían. Todos mis trabajos, mis dibujos, mis obras, giraban en torno a temas similares. Situándonos en el

presente, posmoderno, desconectado, aunque sobre informado, lo único que podía pensar era el lugar que les quedaría a los niños en esta situación. Cómo podía, con mi conocimiento, acceder hasta ellos, hacerles llegar y saber mi conocimiento. Descubrí, que los artistas y los niños somos seres muy parecidos y no nos entorpece la diferencia de edad. Aprendí el valor del juego en el aprendizaje y significó un punto clave en mi investigación artística y personal. Gracias a Johan Huizinga, pude relacionar el fenómeno lúdico con su contexto histórico y social, viendo cómo esta acción, ha sido el elemento emergente en nuestra cultura desde sus orígenes y significando para el hombre un medio por el cual, no sólo recrearse, sino vivir. Partiendo de la teoría de este pensador, he podido empezar mi investigación de cara a la realización de “El cuarto de juegos de Emily”, considerando, todo el conocimiento adquirido previamente, como pilar fundamental para haberlo llevado a cabo.

## **EL MUNDO PERTENECE A AQUELLOS QUE SABEN CONTAR HISTORIAS.**

Con esta afirmación podría comenzar a escribir cómo ha sido el camino recorrido hasta pintar la sonrisa de Emily.

Me planteé dar voz a todos aquellos niños que no son capaces de esclarecer la causa que les bombardea en su interior, empoderarles, creer en su mensaje, alimentarlo y hacer que se sustente sobre los pilares de su autoestima, cuidarlo, sabiendo cómo, y también cómo no. Causalidad, he podido llevar a cabo mi misión no sólo en el estudio de Wimbledon, sino, cada día en la casa donde he residido los cuatro meses de duración del Erasmus, he sido testigo de vivencias que me han permitido poner en práctica lo que describo y situarme en el papel que considero, he sido destinada para desempeñar.

Emily representa la confianza que Sophia depositó en mí, las palabras que me regaló y el nombre que puso a sus miedos; Emily porta la inseguridad de Susannah convertida en un logro, un salto vertiginoso, una sonrisa libre y una respiración agitada tras correr incansablemente en el parque. Emily guarda las historias que Michael me contaba en sus pinturas, la casa donde me dibujó convertida en pirata y la perseverancia con la que Christian evolucionó y creyó en sí mismo. Emily soy yo misma, años atrás, y yo soy Emily hoy, preparada para dar un salto más grande, pero nunca dejando de mirar atrás. Es por eso que nada sería de este proyecto sin la carga emocional que me ha permitido realizarlo y concederle, el valor personal que para mí posee y que me ha llevado a categorizarlo como mi trabajo final de grado, símbolo del final de un ciclo y como llave de un período posterior.

A la hora de sentar las bases teóricas para ahondar en el concepto en el que se enmarca “Emily’s Playroom” he partido, por un lado, de una investigación teórica acerca del concepto de juego. Primeramente, quería esclarecer la importancia que este fenómeno ha tenido a lo largo de la historia, ampliando la información adquirida previamente con la teoría de Johan Huizinga, me he acercado a una concepción histórica, filosófica y por último psicológica y pedagógicamente, siendo esta última, el nexos con el que he continuado mi investigación, buscando una disciplina o lenguaje sobre el que aplicar este concepto lúdico en su función más pedagógica; así es, que la instalación, lenguaje en el que se enmarca el presente proyecto, ocupa una parte importante del proceso, siendo un género innovador y con el que he podido construir el mensaje que Emily porta.

### **Análisis Emily’s playroom**

El proyecto se sitúa en un cuarto o sala doméstica, en la que creé el cuarto de una niña, como recreo, y también como lugar de aprendizaje. En su cuarto de Juegos, podemos encontrar dibujos, en los que, ahondando en su semiología y contenido psicológico, descubierto gracias al dibujo libre, dan al artista-educador, en este caso yo, el detonante para el inicio de un proceso, una terapia, para curar a una niña que no tiene voz, Emily.

Emily, es en todo, un símbolo. Por un lado, representa a una niña de diez años que da nombre a toda una generación, que, al igual que ella, vaga desconcertada y apesadumbrada mientras es testigo de la liquidez que vive en su casa, en su colegio, que caracteriza su tiempo y sólo es capaz de canalizar plásticamente. Emily ha sido fabricada siguiendo un proceso espontáneo, imaginativo y sin referencias, en el que le he dado más importancia a la frescura que a un acabado de un grado técnicamente alto, me he situado en el papel con el que he descrito a un artista cuando crea, cuando juega libre y se abstrae del mundo que le rodea.



He imprimado mi esencia en cada parte que la compone y en ella, también está mi identidad. Una vez creé a LA protagonista de esta historia, y sirviéndome de una experiencia previa real, comencé a crear las piezas que dan nombre a este cuarto de juegos, y que, funcionan como un todo, pero, también pueden ser entendidas individualmente.



Siguiendo el mismo proceso que llevado a cabo con Emily, me propuse, recrear una familia de marionetas, en la que, su disposición en la instalación, sería el detonante para entender el resto de componentes. Colocándome de nuevo, como educadora, una de las propuestas llevadas a cabo para su cura y lograr escuchar su voz, consistió en la recreación de su familia, cada marioneta ha sido elaborada trasladando el valor psicológico que la niña le otorgaría a cada miembro. Podemos entender con la disposición de las marionetas pequeñas, su carácter, sus miedos. Vemos el instinto protector con el que envuelve a su hermana, situándola al lado de su abuelo, dentro de una tienda de campaña construida con sus manos. A su vez, vemos como éste mira a Emily, situada en medio y sin refugio, mirando estática a su madre, que la desafía enredada en la chimenea. Cuando estoy con Emily, ella juega y yo observo cómo interacciona con sus juguetes, el espectador que está presente en la instalación, como ha pasado, puede si quiere, sentarse y jugar con los objetos, cambiarlos de posición o de localización. Una de las partes que componen la instalación es el escritorio.

Con la mesa y sillas que he creado, he querido proporcionarle a mi alumna un lugar donde dibujar, donde explotar el talento natural que advierto en sus representaciones plásticas. Tiene mi permiso para salirse del papel y también para dejar los rotuladores destapados, también dispone de paredes donde colocar sus dibujos y pensamientos. Lo entiendo como una fuente de entusiasmo y consideración hacia el trabajo que, en un futuro, no una marioneta, sino un niño, hará.



La instalación en conjunto la presento como un proceso, en el que el culmen se sitúa en la acción que realizo con la muñeca y que le añade una cualidad performativa. Pero, para entender el mismo, el hilo conductor del que me he servido son los dibujos. Con el caso de Emily, observar e interpretar sus dibujos me ha dado las claves para entender por qué ha dispuesto de esa manera a su madre, por qué se esboza sombreada o la razón de que los árboles que trace sean afilados y sin raíces. Siguiendo los planteamientos recogidos por Arno Stern (2011) en su obra *De los dibujos infantiles a la semiología de la expresión*, he representado el proceso llevado a cabo con Emily, desde la realización del test proyectivo, en el que la animo a pintar una casa sin más premisas que un folio en blanco y lápices de colores, y, evidencio esas carencias, analizando el dibujo y atendiendo a elementos como el camino desconectado de la casa, la presencia de rejas y meticulosidad con la que ha representado las ventanas, la ausencia de una línea de horizontalidad; reacciono y pongo en funcionamiento mi labor, estimulándola sensorialmente con el uso del color, del cuerpo; poniendo en movimiento cada uno de esos impulsos que, en definitiva, definen al juego. Observo una evolución en este proceso y lo entiendo, al tiempo, como una terapia. Es así como concibo todo el proyecto, una curación que culmina con la acción que he llevado a cabo con Emily y que concluye unos intensos meses de investigación.



- **ABAD, J.** (2008). El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. Revista Arteterapia Papeles de Arteterapia y Educación Artística para la inclusión social. Publicación UCM.
- **GADAMER, H. G.** (1991) La actualidad de lo bello, el arte como juego símbolo y fiesta. Barcelona. Paidós
- **HUIZINGA, J.** (2000). Homo ludens. Madrid. Alianza
- **PAREDES ORTIZ, J.** (2003). Juego, luego soy. Sevilla. Wanceulen Editorial.
- **WINICOTT, D.W.** (1982) Realidad y juego. Barcelona. Gedisa.
- **YENTOB, A.** **IMAGINE: Art is child's play.** London: BBC1, 2010.