La fiesta de los locos

de Agustín Iglesias

TEATRO GUIRIGAI
madrid - españa

C/ Rocío, 7
28500 Arganda del Rey (Madrid)
Tel.: 91 870 34 07
Tel. y Fax: 91 870 02 68
E-MAIL: teatroguirigai@teleline.es

Compañía Concertada con la **COMUNIDAD DE MADRID**

Carnavales y Fiestas Invernales

La Fiesta de los Locos es un espectáculo de calle inspirado en la cultura de las Fiestas Medievales Europeas.

La Fiesta es ante todo diversión, y cuando es en la calle, diversión gratuita, reunión de gentes vestidas con ropas nuevas o disfraces, con máscaras, sombreros, cintas, etc... Los colores y adornos alegran la vista y sitúan el día de jolgorio fuera de rutina y el ritmo de vida habitual.

La Fiesta es reflejo de una civilización, símbolo, vehículo de mitos y leyendas.

Siguiendo a **Jacques Heers**: "La máscara y el disfraz no son en las tradiciones antiguas y fiestas medievales cosa de pura invención imaginada para recreo, tampoco inspiraciones de algún folklore ancestral o de leyendas orientales; no son sólo lo feo y lo grotesco para aterrar o causar risa; no son el exotismo o la evocación de un mundo fantástico de países lejanos. Más bien parece una verdadera transformación, una marca de transferencia social, el deseo de imitar, de burlar. La máscara grotesca gesticulante, intentando de manera inofensiva, asustar con las formas de un demonio o de un salvaje conduce a la irreverencia cuando no a la sátira. La mascarada se convierte en pretexto para jocosas agudezas con las que se ridiculiza los abusos de poder."

Las Fiestas de los Locos estaban emparentadas con las Fiestas del Asno, las Fiestas de los Inocentes, las Fiestas de San Nicolás...,las mismas gentes de la Iglesia participaban en esas mismas fantasías e iban, a veces, disfrazados por las calles. Todas ellas se agrupaban en torno al Solsticio de Invierno y a su vez tenían sus orígenes en las antiguas **Saturnales romanas**. Eran las Fiestas de los humildes y los débiles.

La Fiesta de los Locos no era una exaltación del loco, sino una visión bufonesca de la locura. Para el Occidente cristiano, la locura indica la mano de Dios. El demente ve lo que los otros no pueden ver. El loco habitado por Dios quizá sea más sabio que los demás humanos. De esta manera, se crea en la conciencia colectiva, una auténtica inversión de los valores: el triunfo del loco sobre el cuerdo. Pero también el loco inspira una gran repulsión, una especie de pánico. Quizás la locura sea un castigo divino por las faltas de los hombres.

Los locos son, por tanto, gente salvaje, fuera del tiempo y de la sociedad. Aún así, la fiesta se presenta con toda naturalidad en el interior de un grupo social, como un juego de sátiras y parodias. Dentro de la tradición cómico-satírico de la farsa.

Como en todas las fiestas populares y especialmente las invernales y carnavalescas, los símbolos y sus significados son ambiguos y frecuentemente contradictorios. La fiesta popular, cuando está viva, evoluciona y transforma sus símbolos según las necesidades vitales de la sociedad. Las fiestas carnavalescas obedecen a los ciclos vitales del inconsciente colectivo y amalgaman en su estructura las numerosas herencias culturales de un pueblo.

El espectáculo

Nuestra **"Fiesta de los Locos"** es un espectáculo libremente inspirado en las Fiestas de los Locos Medievales. No intentamos reproducir esa fiesta, sino trabajar a partir del mundo popular de los zangarrones y de la visión bufonesca de la locura, entendida ésta como inversión de los valores cotidianos. Por ello, el espectáculo tiene una estructura onírica. Es el sueño de un individuo del siglo XXI. Nuestro héroe es un hombre cotidiano al que sus fantasías le gastan, de vez en cuando, algunas bromas pesadas.

Es un espectáculo satírico, un inocente sueño grotesco en el que se muestran las grandezas y miserias de la mente humana cuando se libra de las ataduras de la consciencia.

El espectáculo está concebido para representarse en una plaza con tres escenarios distintos. El primero es el espacio cotidiano de nuestro **Jueves Lardero** y los otros dos, junto con todo el espacio colectivo de la plaza, el mundo de los **zangarrones**. Estos representan el mundo del incosciente. Son una tribu perfectamente organizada, aunque su comportamiento parezca caótico y salvaje, tienen sus propias ceremonias, costumbres y leyes. Los **zangarrones** son personajes populares del folklore carnavalesco ibérico, especialmente conocidos, en el centro y norte peninsular. **"Zangarrón"** según algunos filólogos proviene de cigarra, por recuerdo del zángano; son "cachidiablos", según Quevedo. Seres grotescos y burlones que bajan de las montañas y de los bosques del inconsciente para encontrarse con los humanos.

El mismo público participa no sólo como espectador sino que forma parte de ese mundo inconsciente rodeando a nuestro héroe, empujando el carro de entronación de Rey, bailando en la fiesta o persiguiéndole hasta su cama salvadora. Es un protagonista más dentro del espectáculo.

Los personajes de **La Fiesta de los Locos** actúan a través de las máscaras y la música. La música medieval y renacentista es fundamental. Los cantos e instrumentos antiguos de **la Misa del Asno, los Carmina Burana y los Cancioneros de Palacio y Medinaceli** envuelven el eje narrativo por el que transcurre la odisea de nuestro héroe, invitando al público a participar en sus andanzas.

La fiesta de los locos

1. El espacio escénico: un ciclorama azul, una cama, una mesilla, lámpara y un despertador. El señor Jueves Lardero es una persona ordenada, muy ordenada, por ello, antes de acostarse, lleva un elegante batín y se cepilla escrupolosamente los dientes, hace una tabla de gimnasia y pone en hora su despertador. El señor Jueves Lardero se quita el batín, lo deja cuidadosamente doblado a los pies de la cama, y tras apagar la luz, plácidamente se queda dormido, con la monótona música del tic-tac de su despertador.

2. Al señor Jueves Lardero le gusta tener sueños heroicos, por eso sus sueños están llenos de aventuras sorprendentes. El ciclorama se ilumina y la silueta de una nave espacial surge del fondo de su sueño. El señor Jueves Lardero es feliz, intensamente feliz sintiéndose un aventurero espacial.

3. Trás el ciclorama aparecen dos elegantes y guapísimas azafatas portando un traje espacial para nuestro héroe. Amablemente, le levantan de la cama y le ayudan a ponerse su blanco traje de astronauta. Tras colocarle el casco espacial, encienden una bengala que le ayude a navegar por la oscuridad del cosmos y le despiden cariñosamente.

4. El señor Jueves Lardero, es ahora un valiente cosmonauta espacial. Baja del escenario y se mueve entre el público explorando el nuevo universo al que le ha conducido su sueño le ha introducido. A lo lejos, divisa un extraño y curioso planeta.

5. Al aproximarse a él, descubre que el curioso lugar no es otra cosa que una estrafalaria carnicería donde se mezclan despieces de toda clase de animales. Morcillas, chorizos, cabezas, patas, rabos de cerdos se mezclan con gallinas y toda clase de aves. Con asombro lo explora todo detenidamente. De repente suena una potente y festiva música medieval que nos remite a los Carmina Burana y a las Fiestas del Asno. Un grupo de alegres zangarrones le rodean haciendo sonar ruidosamente sus cencerros.

6. Nuestro valiente cosmonauta quiere huir pero los zangarrones, juerguistas y picarones como son, le levantan en alto y le mantean alegremente como un pelele. Después, le tumban sobre le mostrador y uno de ellos cogiendo un gran cuchillo de cocina no duda en proceder a su despellejamiento, que no es otra cosa, que despojarle de su traje de astronauta dejándole en pijama.

7. Los alegres zangarrones colocan a nuestro héroe una enorme corona en la cabeza y le nombran Rey de los Zangarrones. Para ello le suben sobre un carro y, haciendo sonar estrepitosamente sus cencerros le arrojan hojas de lechuga como si fueran pétalos de rosas, paseándole entre la multitud con el orgullo de mostrar a su Rey. Es una procesión medieval de proclamación de Rey de los Locos al estilo de las Fiestas del Asno, Obispillo, Rey de la Faba, etc.

8. La comitiva se desplaza por la plaza entre la multitud, dirigiéndose hacia un nuevo escenario donde se haya el trono del rey. Nuestro asustado héroe es colocado en el trono y, en su honor, le es ofrecido toda clase de viandas y bebidas.

9. Dos zangarronas suben al escenario y se postran a sus pies. Una es fea y vieja y la otra oronda y joven. Tiene que elegir entre una de las dos inmediatamente para sus esponsales. Nuestro azorado héroe no se lo piensa dos veces y elige a la joven con gran entusiasmo de los alegres zangarrones.

10. La oronda zangarrona danza sinuosamente con una gran calabaza ante su pretendiente. Un zangarrón le ofrece al nuevo rey un enorme berenjena para que con él participe en la danza de la zangarrona. La danza se anima, el rey se entusiasma, la zangarrona juega con la calabaza coquetamente y finalmente, la berenjena atraviesa la calabaza.

11. En ese momento, la zangarrona cae desmayada y todos sus compinches gritan alegremente: ¡boda!,¡boda!. El vientre de la zangarrona comienza a hincharse enormemente por momentos. Los zangarrones danzan entusiasmados continuando con sus gritos y la zangarrona vieja, haciendo las veces de comadrona, golpea con unos mazos un tambor.

12. Con gran alborozo, de entre las piernas de la joven zangarrona, comienza a salir una larga ristra de chorizos en cuyo extremo está un cochinillo que canta alegremente. El cochinillo es mostrado a la multitud, la eufórica madre lo envuelve en unas mantillas y a nuestro desconcertado Jueves Lardero se le arrebata la corona para depositarla en la cabeza de su nuevo progenitor.

13. Jueves Lardero ha cumplido la función y por lo tanto es destronado de Rey de los Zangarrones. Es expulsado y trasladado por los zangarrones a la carnicería donde será pasto de los futuros alimentos carnavalescos. Los zangarrones le pasean entre la multitud no como un rey sino agarrado a un palo como si fuese un cordero para el degüello.

14. Nuestro asustado héroe consigue liberarse y, antes de que los embriagados zangarrones logren llevarle a la carnicería, escapa de sus ligaduras y corre entre la multitud intentando escapar.

15. Divisa la cama de su habitación, los zangarrones están a punto de darle alcance pero nuestro asustado héroe logra llegar a su cama y meterse en ella cubriéndose la cabeza con las sábanas. Los zangarrones se retiran dejándole en la soledad de su sueño.

16. El señor Jueves Lardero es un hombre ordenado, muy ordenado, pero a veces sus aventuras oníricas le provocan tremendas pesadillas que le desazonan desapaciblemente. El señor Jueves Lardero sueña que la silueta del cohete vuelve a través del ciclorama a su casa y él puede seguir soñando plácidamente con el monótono tic-tac de su despertador.