

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Escénicas

### El Lenguaje del Clown como Método de Creación de Experiencias Escénicas


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Artes Escénicas Teatro y Danza

**Autor:**

Jonathan Xavier González González

**Directora:**

Jéssica Cristina Bustos Criollo

ORCID: 0009-0005-5657-4032

**Cuenca, Ecuador**

2023-04-20

## Resumen

Esta investigación es un estudio del clown y algunos de sus principios y herramientas con el fin de develar su lenguaje y usarlo para la creación de obras escénicas. En base a las cátedras de Laboratorio de Creación y Montaje I, II y III de la carrera de Danza - Teatro de la Universidad de Cuenca, se ha desarrollado un método de composición teatral y dancística, que busca crear experiencias escénicas a través del uso del lenguaje del clown, obras que puedan relacionarse con el espectador de la misma forma que lo hace un payaso, dando como resultado las obras: *Cuando las palabras sobran*, *Yerma O* y *Una Flor Amarilla*, presentadas entre los años 2019 y 2022 para artistas y público en general.

*Palabras clave:* clown, experiencias, lenguaje, escucha, juego del clown

### Abstract

This research is a study of the clown and some of its principles and tools in order to reveal its language and use it to create scenic works. Based on the chairs of the Laboratory of Creation and Assembly I, II and III of the Dance - Theater career of the University of Cuenca, a method of theatrical and dance composition has been developed that seeks to create stage experiences through the use of language of the clown, works that can relate to the viewer in the same way that a clown does, resulting in the works: *Cuando las palabras sobran*, *Yerma* O y *Una Flor Amarilla*, presented between 2019 and 2022 for artists and the general public.

*Keywords:* clown, experiences, language, listening, clown's game

## Índice de contenido

Introducción.....	9
Capítulo 1. El Lenguaje del Clown .....	11
1.1 Breve Historia del clown.....	12
1.1.1 En Busca de un Nombre .....	16
1.1.2 El Origen de las Palabras “Clown” y “Payaso” .....	19
1.2 Las Comedias Humanas de Lecoq .....	20
Capítulo 2. Experiencia Práctica del Lenguaje Clownesco.....	27
2.1 El Oficio y la Vocación .....	27
2.1.1 La Práctica .....	28
2.2 El Juego del Clown .....	30
2. 2. 1 Las Reglas del Juego.....	31
2. 2. 2 La Conversación con el Público ¿Qué es el Espectáculo del Público?.....	33
2. 2. 3 Las Estrategias .....	34
Capítulo 3. Procesos Creativos Y Método Base.....	37
3.1 ¿Cómo se Entrena un Clown? .....	37
3.1.1 Principios para el Entrenamiento.....	38
3.2 Principios de Juego, los Reglamentos del Clown. ....	42
3.3 Motores de Creación.....	49
3.4 Una Dramaturgia que se Reescribe. ....	53
3.5 Conclusiones Prácticas / Funciones con Público .....	55
3.5.1 Habitando la experticia escénica según Pilar González .....	57
Conclusiones .....	58
Referencias.....	60
Anexos.....	63

## Índice de figuras

Figura 1 .....	22
Figura 2 .....	39
Figura 3 .....	41
Figura 4 .....	43
Figura 5 .....	44
Figura 6 .....	45
Figura 7 .....	46
Figura 8 .....	47
Figura 9 .....	48
Figura 10 .....	50
Figura 11 .....	51
Figura 12 .....	55
Figura 13 .....	56

## Índice de tablas

Tabla 1 .....	14
Tabla 2 .....	35

## Dedicatoria

Esta tesis está dedicada al clown y a su capacidad revolucionaria de crear, jugar y crear, habitando su ilusoria imaginación siempre con y para el público.

## Agradecimiento

A Wilmer Germán González Zambrano, que diezmó su vida en busca de que sus hijos volarán alto, a Marlene mi madre y sus manos de amor, que me han construido de la nada, a mis hermanos David, Karen, Leslie y Andrés, por cuestionarme, amarme y creer en mí, por ser siempre el lugar seguro al que puedo volver.

Agradezco, con cada palabra, al arte que me abrió las puertas, que creyó en mí, que me brindó cobijo y compañía en mis momentos más solos, por llenarme de vida, alegría y pasión, al clown, por acompañarme y enseñarme que la verdadera victoria está en saber aceptar las derrotas.

A mi hija, por todo su amor y compañía, por enseñarme el valor de la paciencia, por llenarme de voluntad y sobre todo fuerzas. - *Rafa, los sueños son sueños si no se los trabaja, que Dios te llene de valor, fuerza, amor y convicción para hacer, creer y llegar más alto que esté clown soñador.*

A mis maestros y amigos.

Rigo, Juan N, Anita, Sandra y Roberto, Andrés y Omar, Belén, José, Kary, Freddy, Edu, Mateo, Naty, Dania, Daniela, Mica, Andrés V., Tania, Juan L., a Edy Castro, Catita y doña Ceci.

A mis profesores.

A Lucas Hobbs Primero.

A la calle.

A Dios.



## Introducción

Esta investigación nace de un interés personal que busca entender y usar el lenguaje del clown para la creación de obras escénicas en formato de experiencias. Luego de varios años estudiando al clown, en la práctica y con varios maestros, decidí direccionar esta tesis por este mundo por su capacidad de improvisación y juego, al inicio lo entendía como un personaje infantil y algo tonto que debía habitar y que además debía ser cómico, lo cual me frustraba mucho porque no soy una persona graciosa generalmente.

Al avanzar en la investigación entendí que, lo que en verdad me apasionaba del clown era su capacidad de conectarse con la gente y con su presente, por lo que opté por estudiar su lenguaje en busca de responder cual era la forma en la que lo hacía y si era posible usar esto en la creación escénica, más específicamente en la danza y el teatro, aún sin hacer comedia. Este proceso me llevó a la eliminación de la nariz en busca de encontrar el núcleo de la acción de un payaso, por qué reacciona y, sobre todo, por qué lo hace de esa manera, que lo mueve a accionar siempre en relación con su público.

Para continuar la concreción de nuestro objeto de estudio, hemos identificado el término *experiencia satisfactoria* con el concepto *liveness*, en la tesis doctoral de Pilar Concepción González Almansa, *La experiencia escénica mediatizada: tecnologías interactivas del s. XXI aplicadas al teatro, 2022*.

Para que podamos considerar el *liveness* como una cualidad de la experiencia del espectador, tendremos que fijarnos, en lugar de en condiciones objetivas de la comunicación o decisiones del creador, en parámetros subjetivos de la recepción del público. Vamos a centrarnos en cuatro: sorpresa, afecto, eternidad y recuerdo. (Almansa, 2022, pág. 55)

Las experiencias son situaciones que pertenecen al mundo de lo vivido, por lo tanto, se basan en el uso y la relación de múltiples lenguajes y sentidos en tiempo presente. Las direccionadas a la escena buscan permitir un disfrute y un habitar pleno del *momento*, tanto para el público como para los actores – bailarines, siempre alimentándose del presente. La sorpresa, el afecto, la eternidad y el recuerdo son aspectos que le pertenecen al aquí y ahora, por lo tanto, también al mundo del clown.

Primero se realizó un estudio cronológico del payaso recopilando información histórica sobre el inicio de su lenguaje y sus formas de comunicación, además, en base a distintos autores se busca comprender el origen de algunos de sus principios, así como estudiar la forma en la que se relacionan con el público. Posteriormente se hace una breve explicación teórica de

estas herramientas, su uso, estructura, reglas y estados emotivo-sensoriales, con el fin de tener una mejor comprensión de cómo se compone este lenguaje desde la práctica y el oficio.

En base a lo recopilado se establecen varios principios del clown para generar un training y un método de creación que permitan, tanto a actores como bailarines, usar e incorporar este lenguaje permitiéndoles habitar el *estado* que se requiere para hacer clown, pero sin personificar uno, sino adaptando y acoplando sus principios para la creación escénica, siempre en busca de generar relaciones y situaciones que dialoguen con el público.

Por último, se expone el método creado haciendo un recuento y recopilación de diversos ejercicios y principios prácticos empleados en el entrenamiento, la pedagogía y la creación, una explicación del esquema que he seguido para el uso y adaptación, no de obras de clown, sino de dramaturgias y dispositivos que me permitan crear puestas en escena que se relacionen con el público en forma de *experiencias* a través del uso del lenguaje del clown.

## Capítulo 1. El Lenguaje del Clown

El lenguaje es la capacidad de comunicación innata de los seres vivos, como una necesidad de solventar su instinto de supervivencia. El humano es un ser social por naturaleza y a lo largo de la historia ha necesitado de la convivencia, formando sociedades para sobrevivir y comunicándose a través de sistemas de signos, códigos, mimesis, lenguas y gestos.

La comunicación requiere de un sistema de signos para llegar al objetivo del entendimiento común. (...), se ponen en marcha funciones como la inteligencia y la memoria (...). (Raffino, 2021, Concepto. De/lenguaje)

María Raffino en su artículo Concepto. publicado en 2021, nos menciona que, según Aristóteles, (384-322, a. de C.) se “es” *en tanto que se “co-es”*, es por ello que el lenguaje existe en lo común. La palabra comunicar, etimológicamente viene del latín “communicare” que significa comunicar alguna cosa, también de la palabra “comoine” conjuntamente, *en común*.

El origen (antropológico) de la comunicación, es el trabajo común (y en especial el **manual** o en todo caso el trabajo en el que se pone el cuerpo) lo que produce comunidad o vida comunitaria, la cual nos salvó de padecer, puesto que en la soledad individual es imposible la supervivencia tanto del espécimen como de la especie. (León, 2017, pág. 121)

Los métodos de comunicación se han transformado y han adoptado formas muy diversas, acorde a los rasgos sociales de donde provienen, no es posible designar un lugar específico de donde surgió, pero si se puede asegurar que proviene de lo común, de la convivencia y de la necesidad de compartir. José León dice que hallamos más vínculos con el concreto hacer y compartir, que con operaciones abstractas que terminan por de-subjetivizar y deshumanizar las formas de comunicación. (León, pág. 124)

Según Joaquín Montaña en su artículo ¿Cuáles son los componentes del Lenguaje? explica que la fonología, la semántica, la sintaxis y la pragmática son aspectos que permiten que un lenguaje sea útil y claro para la comunicación, ya que le otorga significado, orden, relación y un contexto, que junto a una índole cultural ha permitido la formación de las lenguas a lo largo del tiempo.

El teatro maneja su propia forma de comunicación, Mauricio Kartun, dramaturgo, investigador y director de teatro argentino, en una entrevista de Cátedra Bergman, le da un nombre particular a la capacidad comunicativa que tiene esta práctica, diciendo que: *el teatro, teatra,*

*al igual que lo que hace un árbol es arbolar*<sup>1</sup>. Así como el teatro tiene sus formas, códigos y signos que le permiten ser y existir, el clown maneja su propia sintaxis, su particularidad que le permite comunicar de la forma, única, en la que lo haría un payaso.

¿Cuáles son estos códigos que conforman el lenguaje del clown? y ¿cuál es la función comunicativa que tiene el mismo? Para ello sería prudente empezar desde sus inicios y desarrollo a lo largo de la historia con el fin de comprender de forma más amplia los elementos que han ido conformando este lenguaje a lo largo del tiempo hasta nuestros días.

### 1.1 Breve Historia del clown

Tanto la historia del actor como la historia del payaso se remontan a la cultura mesopotámica, a registros y memorias del teatro, de lo que sería en el futuro la vocación del actor, por su parte el payaso se ha desarrollado en múltiples culturas simultáneamente. Según García Borrón, en “Introducción a la Historia de las Artes del Espectáculo en China, 2003” nos explica que en la cultura china la comedia tiene sus orígenes entre los años 3000 y 2000 a. C. a través de bufones, cuyos roles eran representados por personajes de corta estatura o malabaristas y acróbatas, con capacidades sobrenaturales que eran divertimento y entretenimiento de los emperadores. También menciona que estos espectáculos se dan a raíz de los rituales Shamánicos con trucos de fuego y hechos mágicos, revelando un mundo fabuloso y milagroso, de aquí nace el malabarismo, la acrobacia, el ilusionismo, el teatro de marionetas y sombras presentados en los llamados *baix*<sup>2</sup> siglo III a.C (cien juegos o juegos públicos) que se desarrollaban en un escenario muy similar al circo. (pág. 13)

En la feria la variedad de los espectáculos era aún mayor. Recordemos que además de acrobacia, había narración de historias, diálogos cómicos, imitación de ruidos, gritos y voces, teatro de sombras, baladas y otros cantos, farsas, usos de nombres supuestos, transformismo, recitación de vidas de santos, juglares, chistes, enigmas y acertijos, conjuras, marionetas y otros muñecos, niños, enanos, gran variedad de tipos de ascensiones distintas a palos altos fijos o en movimiento (sobre carros, etc), baile sobre cuerda, luchas, luchas de broma, exhibiciones de destreza con bastones, pelotas. (García Borrón, 2003, pág. 13)

Por su parte en la cultura egipcia desde el año 2500 a.C. nos menciona que ya existía la representación teatral, cuyas prácticas se celebraron en la muerte y resurrección del faraón Osiris por medio de máscaras y dramatizaciones. Nelson Pierrotti en su artículo El teatro

---

<sup>1</sup> Kartun se refiere a todo lo que implica ser un árbol, alimentarse de agua, recibir luz, cambiar dióxido de carbono por oxígeno, el proceso de fotosíntesis, etc. A esto él le llama arbolar. (Video en YouTube)

<sup>2</sup> García Borrón en el año 2003 nos explica que los *baixi* eran un tipo de juegos circenses que incluían acrobacias, música, magia y comedia.

dramático en el antiguo Egipto, (pág. 1), dice que para la época del faraón Amenhotep III (XIV a. C.) algunos cómicos y bufones que acompañaban a sus amos en las giras interpretando papeles y diálogos.

Posteriormente este tipo de representaciones se presentaron en la península Itálica con el nombre de *Farsa Atelana* que es un género literario clásico en idioma Osco del siglo IV al I a. C. Suetonio<sup>3</sup>, aseguraba que estaba conformada por improvisaciones satíricas y populares que mezclaban todo tipo de bromas y chascarrillos, tanto en verso como en prosa, según el ingenio y atrevimiento de quien la representará, utilizaban máscaras que siempre eran las mismas, y recibían los nombres Dossenus,, Maccus, Bucco, Manducus y Pappus.

La escena preliteraria latina ofreció otro código teatral, un teatro de máscaras, que son el retrato de comportamientos humanos universales: Maccus, el necio; Bucco, el glotón y fanfarrón; Pappus, el viejo avaro y ridículo; Dossenus, el jorobado y astuto. En todos ellos se establece un vínculo entre el defecto moral y el defecto físico, como si la fealdad moral viniera necesariamente unida a la fealdad física (recuérdese el terrible retrato de Tersites en Homero: la cobardía se manifiesta en lo grotesco [Ilíada 2, 212]). (López Gregoris, 2017, pág. 136)

En base a lo que nos propone Rosario López, se puede corroborar que en estas épocas ya existía un lugar de exposición teatral, cuyas bases estaban arraigadas al desarrollo social de cada cultura y representadas a través de arquetipos propios de sus comunidades, permitiendo que el teatro desde sus inicios desarrolle sus dramaturgias y relaciones próximas a la gente, los arquetipos de esta época evolucionarán y darán forma en un futuro a los personajes de la Comedia Dell 'arte.

En Grecia según el historiador Tito Livio<sup>4</sup> La farsa atelana fue llevada a Roma en el año 391 a.C. La comedia es una evolución artística de los cantos y ritos de esta época. Entre los años 300 y 150 a. C. Plauto implementó un rico y vistoso lenguaje de nivel coloquial evitando la obscenidad y la grosería entre, chistes, palabras de doble sentido, parodias idiomáticas y neologismos<sup>5</sup>, usando un vocabulario muy abundante de una gran variedad de registros. Por su parte, las obras de Terencio utilizaban un escenario griego más convincente en lugar de romantizar las situaciones.

---

<sup>3</sup> (c. 70-post. 126) fue un historiador y biógrafo romano durante los reinados de los emperadores Trajano y Adriano. Información tomada de la web.

<sup>4</sup> (Patavium, 59 a. C.-ibídem, 17 d. C.) fue un historiador romano que escribió una monumental historia del Estado romano en ciento cuarenta y dos libros (el *Ab Urbe condita*), Livio, Tito. Historia de Roma desde su fundación. Obra completa. Madrid: Editorial Gredos. Vol. 1 - 8.

<sup>5</sup> Palabra o expresión de nueva creación en una lengua, "los neologismos pueden surgir por composición o derivación, como préstamo de otras lenguas o por pura invención".

(...) ambos poetas han elaborado más o menos los mismos originales griegos, con el resultado de que las piezas teresianas son descoloridas y aburridas, comedias sin vis cómica y las de Plauto, en cambio, siguen aún hoy teniendo un gran éxito, del que no es sino él mismo responsable. (González, 1992, pág. 4)

La comedia en esta época comenzó a tener sus propias cualidades y características, Raxá De Castilla en su doctorado sobre el ritmo del clown, pág. 40, comenta que los héroes de la tragedia y la comedia, cada uno tenía sus propias características, y que el clown habitaba tanto el mundo trágico y como el cómico, sin formar parte de ninguno de estos dos. El payaso es un héroe cómico en la misma medida que es uno trágico, puede ser eternamente inocente y al final triunfar a pesar de siempre estar condenado al fracaso.

**TABLA 1**

<p>El héroe trágico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Incurre en la culpa;</li> <li>● sus esfuerzos para huir de su destino están condenados al fracaso;</li> <li>● las consecuencias de sus acciones son irónicamente perversas;</li> <li>● lo habitual es que, al final, muera.</li> </ul>	<p>El héroe cómico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Es eternamente inocente;</li> <li>● triunfa sobre todas las adversidades; ● las consecuencias irónicas de sus acciones redundan, de hecho, en su favor;</li> <li>● al final suele casarse o triunfar en el amor.</li> </ul> <p>(Berger, 1999)</p>
--	--

Hasta esta época el payaso fue de puro y completo divertimento para las clases altas y tal vez su nacimiento se remonta al poder que tenía un emperador, rey o monarca para burlarse del fracaso de otro incluso, ha sobrevivido llevando siempre la luz (la risa, la comicidad y la complicidad) desde las sombras<sup>6</sup>, nace posiblemente de un conflicto real, de la necesidad de salvar sus vidas que eran arrebatadas a manos de los reyes por ser poco entretenidos o divertidos, esto los llevó a buscar mejores números, chistes, gags, así como juegos que les permitan mantenerse vivos.

---

<sup>6</sup> Al referir a las sombras no solo se habla de sus inicios oscuros, tomando en cuenta al bufón como uno de los puntos de partida, sino más concretamente a la poca atención que se le prestó hasta el siglo XVI. El clown es un ser por excelencia desnudo ante el público de forma figurada, que debido a su técnica funciona desde lo popular y lo coloquial.

Con el transcurso del tiempo y la evolución de las expresiones teatrales el payaso encontró más lugares y campos de acción, gracias a su lenguaje que es capaz de sostener relaciones en tiempo real, actuando sobre la comicidad, la tragedia, la cotidianidad y lo popular, principal característica heredada de sus antepasados.

Estos rasgos primitivos como la caza, imitación, la reproducción, sus rituales sagrados, la magia, entre otros, han sido parte de las formas de comunicación no solo de una cultura sino del mundo entero y su evolución. El payaso al tenerlo implícito, se ha convertido en alguien de carácter universal con miles de puntos de inicio y ninguno muy claro. El clown entronca con algunas de las actividades más cotidianas y gozosas del ser humano: la risa, la gesticulación y la imitación. Y con la etapa más apasionante de nuestra vida: la infancia, que está llena de ternura, ingenuidad, aprendizaje, descubrimiento y juego. ¿Quién no ha sido niño o niña? (Jara Jesús, pág. 24)

Jesús Jara da varias de las aproximaciones del nacimiento del clown, cabe recalcar que son algunas de muchas que existen en el mundo ya que, de forma simultánea se fueron gestando este tipo de lenguajes en diversas culturas con sus propios métodos y fines. La apropiación de este tipo de expresión viene de lugares muy similares, próximos a lo popular, ritual, comunitario e incluso a lo mágico. Citado en la parte de referencias TABLA 3

En esta tabla propuesta por Jara es evidente que el clown tiene múltiples lugares y formas de origen, nacido de las pasiones humanas desde sus comienzos, tanto de la risa, el amor, la ira, el hambre entre otras, que son emociones utilizadas por el clown pero que por excelencia son características de la expresión humana, nacidas de la caza, los rituales, festividades, danzas, cortejos, de la imitación de lo popular y ancestral, autóctono de cada cultura y de las relaciones que allí se forjan.

Por ende, al hablar de sus inicios, no podemos referimos solo a un personaje que nació en una época establecida, sino *un lenguaje* que se ha construido en dichos espacios, una herencia de las expresiones artísticas pasadas, así como de las relaciones que allí se forjaban. Por ende, el payaso<sup>7</sup> desde tiempos remotos ha manejado su propia *energía, lenguaje y códigos*. Aún sin haber sido nombrado como tal, y a pesar de no tener un inicio muy claro, comparten una característica en común en todas culturas y tiempos, **se hacía con y para la gente.**

---

<sup>7</sup> Cabe recalcar que para esta época no existía el término payaso, por lo tanto, eran actores, imitadores, bufones, mimos, magos entre otros que tenían como finalidad el entretener y hacer reír.

### 1.1.1 En Busca de un Nombre

*Los Juglares.* -

Según Marco Tulio Luna Ramírez en su tesis doctoral *El espectáculo unipersonal: historia y teoría del actor y del personaje*, 2018, nos dice que el término juglar viene del latín *Joculator* derivado *Jocus* que significa chiste o broma, menciona que en un principio se identificó con el mimo o con el bufón. Pero que posteriormente en el siglo VII se lo llegó a conocer como *Jocular* y *Giullare* (bufón, jester, bromista) en el siglo XI en Italia. También nos comenta que el oficio actoral tenía un prejuicio social arrastrado de muchos siglos atrás, ligados posiblemente a tipos de comportamientos adquiridos a lo largo de la historia.

"Un juglar es un ser múltiple: es un músico, un poeta, un actor, un saltimbanqui; es una suerte de encargado de los placeres de la corte del rey y del príncipe; un vagabundo que vaga por las calles y da espectáculo en los pueblos; es el intérprete de gaita que en cada parada canta las canciones de gesta a los peregrinos, es el charlatán que divierte a la multitud en las encrucijadas de las rutas; es el autor y actor de los espectáculos que se dan en los días de fiesta a la salida de la iglesia; es el conductor de las danzas que hace bailar a la juventud; es el intérprete de trompeta que marca el ritmo de las procesiones; es el fabulador, el cantor que alegra las fiestas, casamientos, veladas; es el caballero que tira de los caballos; el acróbata que danza sobre las manos, que hace juegos con cuchillos, que atraviesa los cercos de las carreras, que traga fuego, que hace contorsionismo; el saltimbanqui sobornador e imitador; el bufón que se hace el bobo y dice tonterías; el juglar es todo eso y todavía más". (Edmond Faral (1910), *Les jongleurs en France au Moyen Age*). (Eandi, 2008, p 49)

Tomando en cuenta lo descrito por varios autores e historiadores como: Raxá, Jara, Faral entre otros; es posible llegar a la conclusión, que los juglares eran artistas ambulantes itinerantes, que viajaban entre poblados o países presentando sus shows de entretenimiento, muy similar a un circo viajero. Buscaban entretener a su público y que por ende tenían sesiones muy rigurosas de entrenamiento y formación dentro de múltiples disciplinas, ya fuera; música, danza, actuación, malabarismos, acrobacias, saltos, piruetas, comedias, improvisaciones, poemas, etc. Disciplinas que requieren, cada una, un tiempo personalizado y un compromiso constante que permita adoptar una práctica o disciplina al cuerpo y mente, usando entrenamientos previos, metodologías, técnica, utilería, instrumentos musicales entre otros.

Los procesos de aprendizaje están ligados a distintos ámbitos como necesidad, afinidad, talentos, entre otras. Según el texto de la Universidad de Santiago de Compostela "Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de



mejora, Tendencias pedagógicas, 2002” escrito por Luis M. Sobrado Fernández, Ana I. Cauce Santalla y Raquel Rial., los procesos de aprendizaje requieren de un tiempo determinado, y funcionan de forma independiente al factor que lo mueva (necesidad), ya que no restara el trabajo que implica realizar el proceso de selección de “aprender a aprender” un oficio. “La expresión "aprender a aprender" representa el verdadero espíritu de las estrategias de aprendizaje (...) según Sobrado Fernández et al., 2002, pág. 159

Por ende, la expresión *aprender a aprender* hace referencia a todo el proceso de aprendizaje incluyendo el entrenamiento, preparación o formación, que permita a través de la repetición, indagación e investigación incorporar un lenguaje en un cuerpo, en este caso, sería el de entonar un instrumento, modular la voz, hacer handstand<sup>8</sup>, acrobacia, malabarismo, magia, danza, etc.

El siglo de Oro español estaba completamente ligado a estas formas de representación itinerante. El texto “El viaje entretenido de Agustín de Rojas Villandro, 1603” nos da varias referencias de cómo eran estas. En su página 39 “SOLANO: has de saber que hay bululú, ñaque, gangarilla, cambaleo, garnacha, bojiganga, farándula y compañía(...)”. En este texto nos hace una breve descripción de cada una, donde nos explica sus composiciones según número de integrantes, calidad y características del show y nos detalla los recursos con los que contaban estos números.

Es importante señalar que siempre han existido diversos factores sociales, económicos, políticos, religiosos e ideológicos que nos identifican con el otro, nos ponen en relación generando emociones como: el amor, lo obscuro, la ira, la tristeza, lo grotesco, la burla, el disfrute, la avaricia, etc. Los juglares en su época supieron aprovecharlo y a partir de estas situaciones y contextos armaron lo que sería en un futuro su lenguaje.

Las representaciones fársicas tenían acompañamiento de música de varios instrumentos, en las que lo obscuro, lo ridículo, lo chistoso y lo exagerado, tomaban forma de diálogo improvisado en lenguaje popular, mezcla de latín y dialectos, dichos por los sempiternos tipos de las atelanas: jorobado, viejo, tonto y avaro, con los nombres de Dosennus, Buceo, Maccus, Pappus, progenitores todos ellos de los mimos, juglares, saltimbanquis, clowns y antecedente de la Comedia del Arte. (Merlín et al. 2013, pág. 19)

---

<sup>8</sup> La parada de manos ha sido y es uno de los elementos más clásicos de la calistenia, siendo un ejercicio que en un principio se basa principalmente en el equilibrio y que luego se puede transformar en un pilar para los más avanzados entrenamientos de empuje en calistenia. Calistenia Net / Alejo Marino.

Merlín menciona que esta forma de lenguaje o de relación - creación sería de vital importancia en el desarrollo de las distintas formas de expresión que surgieron a lo largo de la historia, por ende, nada existe de forma individual, sino al contrario. El clown ha tomado muchos principios y herramientas del teatro y viceversa, tanto, que se han fusionado y han evolucionado de la mano, ligadas a procesos de creación, investigación y transformación.

Según Jesús Jara, en *“El clown, navegante de emociones” 2014*, la comedia del arte supone “la más clara simbiosis entre mimos, clowns, acróbatas, juglares, magos, bailarines y demás especies del teatro popular...” En esta etapa del teatro, nos encontramos con personajes verdaderamente trabajados no solo desde el área estética, sino también desde la corporalidad, el uso del peso, colocación ósea, centro de fuerza, partituras de movimientos, acciones, emociones e incluso trabajo de voz.

En estos tiempos se hizo la diferencia entre clown (payaso) y el bufón. En francés clown se decía claune (loco), atractivo por su inocencia tierna o cruel, solitario y generoso; pintada su cara de blanco, pertenece al mundo de la poesía y del humor, sea por el brillo de su imaginación o por la tristeza de no poder volar más alto. Está más emparentado con Polichinela que con Brighella o Arlequín. El loco, el bufón, contrariamente al payaso blanco, es muy humano, denuncia, transgrede y engloba todo lo cómico. Su locura exalta todo lo terreno que resulta grotesco, es un actor de tonterías que son las que rigen al mundo según Erasmo de Rotterdam. (Merlín et al. 2013, pág. 20)

Algunos estudios buscan su origen a través del “zanni”, ya que lo relacionan con *sannio* que era el nombre que le dieron al bufón en las farsas atelanas romanas. Jara menciona que los zannis eran muy importantes para sus tramas, ya que trabajaban con un lenguaje próximo a la gente, así como la complicidad, no solo con el público, sino también con su ámbito social y político a través de sus personajes Arlequín, Colombina, Brighella, Pantalone, entre otros, manejaban en un espacio cómico-dramático acompañado de acrobacias e imitación.

Los zannis o criados eran la columna vertebral de sus tramas, representan el auténtico espíritu clown, son pragmáticos como Sancho y soñadores como Don Quijote. Reúne en sí mismos toda la complejidad de la personalidad del clown, (...) (Jara, 2014, pág. 28)

Estos personajes se formaron a través de grandes arquetipos humanos inalterables a lo largo del tiempo que les dio sus cualidades y personalidades como; pillos, egoístas o bondadosos, osados o prudentes, tiernos, apasionados, pragmáticos, contradictorios, tímidos, enamoradizos, resentidos, avaros, fanfarrones, sabelotodo, pícaros y simples, características que el clown utiliza dentro de su lenguaje y creaciones, no específicamente porque los tome

de la Comedia Dell 'arte, sino heredada de la *imitación* que permite que nos reconozcamos en el otro.

### 1.1.2 El Origen de las Palabras “Clown” y “Payaso”.

Socorro Merlín nos dice que el clown está más emparentado con Polichinela que con Brighella o Arlequín. Manuel Gómez García explica en el Diccionario del Teatro, 1997, que tenían recursos escénicos, mezclaban mimo, acrobacia e improvisación. El juego o repertorio de los *lazzis* incluía saltos complicados, golpes de efecto e incluso ruidos fisiológicos, eructos, pedorretas, malabarismo, magia, entre otros, que eran parte importante en los *canovaccio* y se transmitían de padres a hijo como legado, prácticamente lo que llamaríamos actualmente números y gags<sup>9</sup> en el mundo del clown.

Por su parte Shakespeare lo representó al clown en el siglo XVI como una mezcla de lo rústico y las personalidades comunes de la comedia italiana, la palabra inglesa **clown** con origen en el mismo siglo XVI, proviene de la palabra Clowne / cloyne, “hombre de modales rústicos, tosco grosero, campesino”, aunque también se le atribuye al islandés *klunni* “tipo torpe y grosero” o al alemán *klönne* “tipo torpe”.

*“For she and the clown are made to reflect each other 's choicier qualities”*

*“Porque ella y el payaso están hechos para reflejarse el uno en el otro”*

Históricamente esta frase en la Obra *El mercader de Venecia, 1594 -1597*, de William Shakespeare es una de las primeras veces documentadas donde se menciona la palabra clown, según la versión de Henry N. Hudson, 1879, pág. 28, en la introducción y análisis de los personajes, donde nos brinda un mejor acercamiento hacia los personajes y sus características.

Clown: Una mezcla de presunción y bromas, y muy ensimismado, no es en modo alguno un bufón vulgar, sino que se mantiene firme en su suficiencia original que le permiten existir. Su elaborada tontería, su aferramiento a un juego de palabras sin sentido, pero sintiéndose tan grandioso, es a la vez ridículo y natural. La pobreza de su ingenio se enriquece con su complacencia al repartirlo. Su acción paga ampliamente su camino, al mostrar cuánta alegría puede ser causada por debilidad. (Henry N. Hudson) (Shakespeare, 1600, pág. 29)

---

<sup>9</sup> En comedia, un gag o gag visual es algo que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras, también puede ser un efecto cómico rápido e inesperado y en su mayoría de veces panificado.

Por lo tanto, tomando en cuenta que lo nombrado comienza a existir, podemos afirmar que su nacimiento históricamente data del siglo XVI en varios puntos de occidente. El clown o payaso<sup>10</sup> tiene muchas características que lo ligan a la comedia del arte, específicamente a los zannis, pero también es indudable que es un resultado, no solo de las convenciones logradas en esta etapa, sino también en siglos pasados, de los ritos ancestrales y religiosos, de los juglares, de la tragedia y la comedia, de los primeros bufones de la corte, de enanos y deformes. El clown ha basado su lenguaje en diversas herramientas y formas de expresión, está formado de la práctica para la práctica, siempre enfrentado al espectador y sólo capaz de existir en ese preciso momento de convivio, crece a la par de la evolución humana porque se alimenta de lo externo y ello le da cuerda a su juego, a su lenguaje.

“El payaso”, como se lo conoce hoy, se ha formado de elementos mezclados en el espacio y el tiempo. (...) En cada estadio toma su propio color cultural, (...) en países diversos existe siempre, de una u otra manera, el payaso, como parte de un espectáculo o en forma individual” (Melara Martínez, 2011, pág. 215)

Su nombre salió a la luz en el siglo XVI cuando se lo nombró, podemos asumir que por cualidades específicas que lo caracterizaban como único y distinto a lo otro que pasaba en la época, también podría ser la necesidad de denominar lo que estaban haciendo un grupo de personas o incluso nada descarta la posibilidad de que su aparición sea también de carácter popular, dado por la gente a aquella persona con ciertas características. El clown o payaso era una persona que desarrollo un estado físico de atención psíquica y emotiva a través de un training específico, creó un estado propio de convivencia con el espectador que navega por la ficción a través del juego, la mirada y las improvisaciones y que se alimentan en su totalidad por su presente social, político y cultural, por el *aquí y ahora*<sup>11</sup> que se produce entre un clown y su público.

## 1.2 Las Comedias Humanas de Lecoq

Entre los siglos XVII al XIX no existe información concisa, histórica o informativa, de cómo se desarrollaba el clown en estos siglos. En Italia, la Comedia Dell ‘arte se veía cada vez más

---

<sup>10</sup> Otros clowns siguieron la tradición italiana del Arlequín, de cara y vestido blancos y actitud poética de tristeza. Actuaban en el Circo Astley de París y fueron llamados paillasses, payasos (también quiere decir jergón). J. Moreno Villa asevera que el nombre viene del italiano pallazzo. Darío Fo, por su parte, afirma que Salvatore Rosa menciona que el personaje Paglaccio con la cara pintada de blanco, que aparece en 1532, fue más tarde Gianfarina (Juan Harina), y finalmente se transformó en Pierrot. La característica de Pierrot es su amor por Colombina y su apego a la luna.

<sup>11</sup> Según Raúl Serrano en análisis a las acciones físicas dice que actuar es intercambiar conductas conflictivas, produciendo el tan mentado "aquí y ahora", definido como un comportamiento o situación que parece ocurrir por primera vez, al tiempo que compromete al actor en su totalidad, implicando tanto sus aspectos físicos como psíquicos. Dicho aprendizaje activo se produce durante la implementación de la herramienta pedagógica por antonomasia: la improvisación.

relegada, Carlo Goldoni (Dramaturgo italiano) defendió su revolución, basada en lo que llamaba recuperación de la dignidad literaria del texto<sup>12</sup>, centrado en la profundización psicológica de los personajes y la observación de la vida real, también aportaría grandemente a la eliminación de las máscaras por los años de 1750 y sacaría de cierta manera al clown del escenario teatro.

En el año 1768, Philip Astley de origen inglés, alquiló un terreno en un barrio londinense de Lambeth. Allí presentó un espectáculo en el que él mismo hacía cabriolas sobre un par de animales. En 1770, ya con cierto reconocimiento, Philip, trasladó su espectáculo a un solar cercano donde construyó una pista al aire libre con tribunas de madera, momento en el que se puede afirmar que nace el circo moderno. Para 1779, se convirtió en un anfiteatro cerrado denominado Astley's Royal Amphitheatre, donde se presentaban números de equitación, danzarines sobre cuerda y acróbatas de gran habilidad. Poco a poco, el circo de Astley se convirtió en un referente de la diversión entre la sociedad londinense. Por último, Astley quiso dotar a su espectáculo de un toque divertido, y para ello incluyó a un nuevo personaje: el payaso. (DeMille, 1952, El mayor espectáculo del mundo)

A partir del siglo XVIII apareció el circo que se conoce hoy en día, es importante recalcar que Philip Astley buscó darle un toque divertido a su circo y por ello incluyó payasos, payasos que debían seguir existiendo, que luego de 200 años volvían a juntarse con acróbatas, danzarines, actores, músicos, malabaristas y el público, volviendo a sus raíces, pero en un tiempo distinto, en esta época nacen las grandes familias de payasos.

## Figura 1

*Los hermanos Fratellini, visita hospitalaria, 1907*

---

<sup>12</sup>Carlo Goldoni: The Venice Grand Theatre Of The World, 2007, película documental dirigida por Alessandro Bettero



La carrera de los hermanos Fratellini se caracterizó por su intensa actividad social y voluntaria en hospitales: fueron los primeros payasos en emplear su arte de manera terapéutica y recibieron varios galardones de la Cruz Roja italiana por su apoyo a la organización. (BIBLIOTECA DIGITAL MUNDIAL, 2021) (Alrededor de 1907)

De esta parte del siglo resaltan payasos como: Grock, Engibarov, Oleg Popov, Charlie Rivel y Dimitri, que, en su documental sobre la Historia del Payaso, nos dice:

Si me pongo o me quito la nariz, la máscara más pequeña del mundo, ¿cambia algo? una nariz postiza no hace que nadie se un payaso, Dimitri por ejemplo el payaso de azcona no la necesita en absoluto lleva el maquillaje de los mimos, pero es un auténtico clown porque tiene alma de clown. (Sergio Pal, *Historia del Payaso*, 2012)

En aquel entonces la práctica payasesca requería muchas otras cosas como: técnicas, habilidades, virtudes y herramientas necesarias para poder ser, los grandes payasos de la historia eran verdaderos profesionales, ya que manejaban una gran diversidad de técnicas y saberes, Un buen ejemplo es el payaso Grock, que ha sido uno de los payasos más completos hasta la actualidad, podía tocar veinte y cuatro instrumentos y hablar varios idiomas. Los payasos de esta época al mismo tiempo que desarrollaban una gran capacidad física-técnica, también formaban una escucha aguda de relación con el público como resultado de una constante práctica.

Muchos de estos payasos se formaban con Etienne Decroux y Marcel Maceu, otros en grandes compañías de circo como el Medranus de París, el Circo del Invierno de Londres, Circo Odessa en Armenia entre otros. (Sergio Pal, 2012)

Jacques Lecoq nació en París en el año 1921, fue un estudioso del campo de la actuación y las poéticas corporales, sus inicios se ven fuertemente ligados al estudio del deporte lo cual traslada posteriormente a la investigación sobre las técnicas de la actuación, en aquella época él enseñaba teatro de máscaras de la comedia del arte, lo cual, a lo largo del tiempo, le despertó intrigas sobre algo más profundo que para muchos no era importante:

Desgraciadamente, a lo largo de un tiempo, la aparición de clichés, de una manera de actuar llamada a la italiana, comenzó a extenderse. Los actores jóvenes hicieron cursillos de comedia del arte por todas partes y el juego de la interpretación se empobreció, el término mismo comenzó a molestarme. Me sentí pues llevado a darle la vuelta al fenómeno para descubrir el fondo, es decir, la *comedia humana (...)*. (Lecoq, 1997, pág. 162)

Según Lecoq, esto lo llevó a un campo más amplio de estudio donde estaban las grandes artimañas de la naturaleza humana, los personajes estaban en un sentido de supervivencia constante donde se dejaba guiar por un sin número de pasiones, se alimentaban de ellas, como el engaño, el odio, el amor, la envidia, el dinero, el querer aprovecharse de los demás, haciendo evidente que en la Comedia Dell 'arte los personajes siempre estaban entre lo ingenuo y lo malicioso.

Con gran rapidez, los personajes llevados por su necesidad, se encuentran atrapados en sus propias intrigas, este fenómeno llevado al extremo, caracteriza la comedia humana y saca a la luz el fenómeno trágico que se esconde tras ella. (Lecoq, 1997, pág. 162)

El clown maneja la comedia humana, como parte de su lenguaje, podríamos decir que esto lo alimenta, la capacidad de habitar las pasiones desbordantes, del fracaso o la victoria. A través de juegos teatrales estas características le permiten crear acciones, situaciones, personalidades, que nacen de la humanidad misma y que responden a una relación en el presente. Por esta razón, para Lecoq era de suma importancia una preparación extra, ya que no estaba en la forma sino en el fondo, no el *que* hago sino *cómo*, él lo divide en dos aristas muy importantes, primero, *la historia* sobre la que los actores improvisan y segundo y más importante para él, *el motor de la actuación*, que es lo que lo mueve a improvisar.

¿Cuáles son las fuerzas que están en juego? ¿Quién tira? ¿Quién empuja? ¿Quién tira de sí mismo y quién se empuja a sí mismo? ¿Quién te empuja y a quién empujas? (Lecoq, 2004, pág. 166)

Según Lecoq, responder estas preguntas permiten que este motor sea dinámico a pesar de estar en un boceto lineal, “la dinámica siempre sube o baja pero nunca está horizontal” y nos lo dice en su pedagogía de creación que siempre existe una voz interior con la cual conversa el clown la cual le ayuda a sostener su juego. La Comedia Dell ‘arte creaba espacios únicos de gran variación rítmica gracias a los canovaccios, a través de la comicidad, producto de las situaciones y relaciones construidas por los personajes.

En la Comedia Dell ‘arte / comedia humana, el estilo interpretativo es llevado al máximo, las situaciones desarrolladas hasta el límite. El actor alcanza un alto nivel de actuación y el público puede observar el resultado de su comportamiento (...) (Lecoq,1997, pág. 166)

Es por ello que los actores debían contar con un entrenamiento actoral riguroso, ya que debían completar acrobacias, saltos, ir de una emoción a otra, rodar, cantar y bailar, para los actores el canovaccio era una puerta, un dispositivo que les permitía jugar, que definía y le otorgaba un ritmo y un objetivo, dotando de dinamismo a las escenas, sin abandonar su orden cronológico. Para los clowns, juglares y actores de la Comedia Dell ‘arte el manejo del ritmo es vital, ya que consiste en un entrelazado de acciones físicas y emotivas que mueven al actor y por ende al público, dentro de una ficción que se desarrolla en un tiempo y espacio específico, una convención irreal pero que no prescinde de sensaciones reales tanto en el actor como el espectador.

En un libreto de Comedia Dell ‘arte, el momento más interesante es aquel en el que no hay nada escrito (...). Solo el actor a través de su interpretación y su presencia cómica, puede hacer que esta parte del texto exista, la aparente pobreza de los guiones se debe a la dificultad de escribir sobre el papel qué es lo que hay que hacer para ser. (Lecoq, 1997, pág. 170)

Los actores de la Comedia Dell ‘arte y el lenguaje del clown comparten una gran cantidad de recursos y técnicas, así como una misma base de creación, la cual Lecoq llama posteriormente comedias humanas. En el cuerpo poético nos recalca la importancia *del hacer para ser*, por ende, el clown no se puede pensar ni planificar, si bien es cierto que a lo largo de la historia han existido muchos payasos con números magníficos, marcados, prolijos y estructurados, estos no son más que una especie de canovaccio sobre el que ellos escriben (improvisan), lo complementan a través de acciones y reacciones creadas en tiempo real, como producto del convivio.

A mediados del siglo XX en el cine múltiples personajes usaban un lenguaje próximo al de un clown, entre ellos tenemos a Charles Chaplin y su contemporáneo Buster Keaton, los hermanos Marx y no muy lejano a ellos a los tres Chiflados, Cantinflas, el Chavo del 8, que



manejaban un lenguaje payasesco, pero que al mismo tiempo se apoderaban de la pantomima y la mimesis, acompañado de grandes artificios filmográficos construyeron un lenguaje propio para el cine, demostrando la capacidad de uso que se le puede dar a este lenguaje aun sin hacer clown.

Los clowns aparecieron en los años setenta cuando yo me estaba interrogando sobre la relación entre la comedia del arte y los clowns de circo. El principal descubrimiento surgió en respuesta a una pregunta muy simple: El clown hace reír, pero ¿cómo? (Lecoq, 1997, pág. 210)

Lecoq expone el significado de *las comedias humanas* a través de una clara explicación de su uso en la Comedia Dell' arte y cómo, para él, es de vital importancia para la actuación ya que estas permiten habitar la pasiones humanas, el payaso siempre ha estado ligado a la risa, que moviliza muchos impulsos nerviosos y permite la una sensación analgésica de bienestar e incluso euforia, pero puedo afirmar, en base a la práctica y estudio de su lenguaje, que las emociones que habita y hace sentir un clown son infinitas como dice Jara "la transparencia del clown no solo nos ofrece la risa, sino también todo un abanico de emociones que forman parte de la esencia del ser humano" ya sea llanto, risa, amor, dolor, ira, empatía o disgusto el payaso no deja de generar sensaciones a través de su lenguaje.

En síntesis, pude corroborar que hay muy poca información sobre la historia del clown y mucho menos sobre su nacimiento, sus orígenes son tan borrosos como el de muchas culturas, lenguas y métodos de comunicación, lo cual generó que esta investigación inicial se alargue, con la finalidad de tener un acercamiento más preciso a su nacimiento, así como a los orígenes y raíces de sus principios. El clown como palabra tiene origen en el siglo XV, pero su lenguaje desciende de los chamanes con sus magias y acrobacias, así como de los bufones que creaban mejores números para evitar ser asesinados por sus amos, de mimos acróbatas, músicos, juglares, zannis, de Plauto, de las farsas atelanas, así como de sus propias culturas y tradiciones. Su lenguaje se ha formado a través del tiempo, pero siempre en contacto con el público, por ende, el payaso tiene su propio medio de comunicación, pero este no existe en solitario, es un hecho producto del convivio y de las relaciones que se pueden generar, en el presente, entre el actor y su público.

Por último, el lenguaje que habla un clown, es el lenguaje del juego y para poder hacerlo debe habitar un estado de atención, escucha, vulnerabilidad, vacío y reacción espontánea, pero además debe manejar los principios básicos del actor como la voz, la presencia escénica, el gesto, la acción, el conflicto, los objetivos entre otros, sin mencionar las otras habilidades y herramientas (acrobacia, magia, malabarismo, música, ilusionismo, trabalenguas, poemas,

equilibrisimo gags, etc.) que enriquecen la actuación de cada payaso, implicando que esta vocación necesite de muchas horas y años de práctica para ser dominada, que al igual que todo lenguaje mientras más se lo habla más se lo maneja y el lenguaje del clown se lo habla solo en la colectividad. En la Tabla 4 se hace referencia a puntos importantes encontrados en el primer capítulo, se resaltan varias citas de autores con aspectos históricamente relevantes que evidencian varios de los principios que usa el clown en su lenguaje. En el segundo capítulo abordaremos distintas herramientas y principios que usa el payaso, con el fin de crear un training específico que le permita al actor-bailarín habitar el estado del clown para la creación de experiencias escénicas.

## Capítulo 2. Experiencia Práctica del Lenguaje Clownesco

Este capítulo busca brindar un mejor entendimiento sobre las diversas herramientas encontradas en el anterior. Hablaremos sobre el uso y estructura de algunos principios tales como: la práctica, las reglas del juego, la hipersensibilidad clownesca, el fracaso, las debilidades entre otras, que nos permitirán tener una mejor comprensión de su uso para la práctica y el oficio. Se prevé crear un entrenamiento para el actor-bailarín, que le permita descubrir, habitar y usar el estado del clown, mientras está creando para y en escena, con y para su público.

### 2.1 El Oficio y la Vocación

El oficio es el dominio o conocimiento de una actividad, requiere por lo general una habilidad acompañada de esfuerzo físico o mental. El oficio del actor está constituido por el manejo de distintos principios y herramientas prácticas y teóricas, como dice Chéjov en *El arte del actor*, pág. 109 “el actor debe considerar su cuerpo como un instrumento con el cual expresar ideas creadoras” afirmando la importancia de obtener una completa armonía entre el cuerpo y la mente a través del entrenamiento y la práctica sobre el oficio.

Solo un dominio absoluto sobre cuerpo y mente le darán la indispensable confianza en sí mismo, así como la independencia y armonía necesarias para su actividad creadora(...) para esto es necesario que descendamos al terreno de la práctica. (Boleslavski and Chejov, 1998, pág. 109)

En la práctica he podido constatar el gran trabajo que cuesta adquirir este lenguaje, Chéjov menciona que, en la vida cotidiana, por lo general, no se le da el uso suficiente y adecuado al cuerpo, lo que desencadena en una atrofia e inflexión hacia cualquier estímulo sensorial, por ello resalta la importancia de la práctica a través de sesiones de entrenamiento que mejoren el estado de percepción sensorial tanto de la mente como el cuerpo.

El cuerpo del actor puede revestirse de valor solo cuando lo mueve una corriente de impulso artístico; sólo entonces puede ser flexible, expresivo, sensitivo y capaz (...) es por ello que el cuerpo del actor debe moldearse y rehacerse desde adentro. (Boleslavski and Chéjov, 1998, pág. 107)

En las sesiones de entrenamiento siempre ha sido de vital importancia trabajar no solo la fuerza y habilidad física, sino también un estado, el cual tiene que ser trabajado con el fin de afinar y agudizar la capacidad de sentir, permitiendo una percepción más amplia sobre el presente. Al hacer clown estamos hablando el lenguaje de un payaso, hablamos el lenguaje del juego y todo juego tiene como principio básico generar relaciones entre jugadores,

símbolos, objetos, etc. Al igual que un jugador de fútbol que habita con tal realidad y pasión su partido frente a una hinchada, el clown habita su convención lúdica de forma real y emotiva desde su propia sinceridad en relación con el público.

Nuestra verdadera escuela fue la calle, las universidades, las fábricas, los barrios, los mercados y las fiestas populares. Llegábamos con nuestra vieja camioneta, descargamos el material y presentamos el espectáculo. Si teníamos suerte nos daban 50000 liras italianas, que, en aquel entonces, apenas servían para pagar la gasolina. (Varley, 2006, pág. 33)

La *vocación* es dedicar la vida a algo, no solo se refiere a una profesión, sino a una forma de vida. En el teatro la vocación se construye a través de las experiencias, funciones, sesiones de entrenamiento, en la exploración, en el fracaso y el acierto. De la misma manera que los juglares, he tenido la oportunidad de experimentar el oficio del clown, no sólo desde un teatro, sino también desde las calles, plazas, fiestas típicas, entre otros espacios que me han permitido ir construyendo, a través de las experiencias vividas, esta vocación que requiere años de vida en práctica y oficio.

### 2.1.1 La Práctica

Dedicar tiempo a la exploración, al estudio y a la creación, me ha permitido identificar ciertas características específicas que constituyen al *lenguaje del clown*, así como un *estado* necesario de habitar por el actor para poder hablarlo. El quehacer teatral requería y requiere un constante trabajo y compromiso con la práctica, la investigación y el análisis, para el clown es fundamental practicar con la presencia del público, investigar sobre su respuesta y analizar detalladamente cada una, considerando por separado sus partes (gestos, reacciones, apariencias, sonidos, miradas y personalidades), para reconocer sus características, estados y extraer sus propias conclusiones. En definitiva, la práctica del clown no existe sin el espectador, o por lo menos su lenguaje no llega a desarrollarse por completo. "La esencia del teatro es el actor, sus acciones y lo que puede lograr". (Marijnen and Grotowski, 1968, pág. 139)

Al trabajar sobre este lenguaje he notado una gran diferencia entre el hacer clown y el actuar, ya que en el teatro y en la actuación, por lo general la práctica se hace sobre un marcaje, esquema o forma que se establece en los ensayos, donde se pule y luego se enfrenta a un público, por su parte el payaso mientras más lo marque, prepare y piense, menos funciona y no me refiero a los gags ni al canovaccio, que pueden ser marcados tanto en teatro como en el clown, sino a la capacidad de acción - reacción que existe en el clown dentro la convención con el espectador. El actor tiene un fin y un camino que seguir y debe ser directo en su

trayecto, mientras que el payaso tiene una meta, pero siempre toma el camino más largo, complejo y muchas veces desconocido.

En *Hacia un teatro pobre de Grotowsky* podemos leer que las sesiones de entrenamiento y creación tenían la finalidad de permitirle al actor descubrir sus fortalezas y debilidades, mientras habitaban el presente y se dejaba influenciar por premisas externas, de la misma forma el clown habita su lenguaje, el maestro Gabriel Chamé afirma que en el clown existe una voz que nos incita a sostener el trabajo, a responder y a accionar, y que esta voz debe ser la propia voz interior del actor. Muchas veces en los talleres y clases, el tutor cumple este rol, pero en escena esta voz viene desde adentro y / o del espectáculo del público (la reacción del público). Para el clown el método consiste en crear un lenguaje único con su público que permita crear en tiempo real en base a una serie de códigos y principios que maneja.

Uno de los principios sobre los que un clown debe trabajar son *las debilidades personales* que Lecoq descubrió que pueden convertirse en fuerza teatral, la práctica sobre esta herramienta contribuye en la búsqueda del propio clown, del ridículo y del fracaso, sin encarnar ningún personaje, sino buscándolo en uno mismo. Es por ello que para mí como clown me ha sido de gran importancia entrenar esta sensibilidad para poder habitar las situaciones de forma más honesta sin pretender, ni aparentar, ni encubrir el fracaso, asumir mis debilidades me han permitido como actor mostrarme de forma más humana y honesta.

Cuanto menos se defienda, cuanto menos trate de interpretar un personaje, cuanto más se deje sorprender el actor por sus propias debilidades, con más fuerza aparecerá su clown. (Lecoq, 2004, pág. 213)

Al inicio no estaba dispuesto del todo a aceptar este estado de vulnerabilidad y jugar sobre él, pero con la práctica, enfrentándome a la mirada del otro, viéndome en los ojos de los demás, pude asimilar, no solo de forma cognitiva, sino también en el cuerpo, que el clown a más de ser un personaje teatral es un ser que maneja su propia energía constituida por distintas herramientas y principios que le permiten ser, no solo por su nariz, gags o vestuario, sino por la forma y el método de comunicación que usa con el espectador. El clown habita su juego como un medio de comunicación para poder transmitir y crear en el espacio un discurso u objeto de diálogo. Muchos maestros dicen que el propio clown es el niño interior y esto está completamente ligado a la capacidad de los niños de sincerarse y habitar el juego, reconociendo sus propias debilidades, aceptando la ficción, siguiendo las reglas y

entendiendo que el otro es igual de humano y que en ese preciso momento, como iguales, cuando comienza el juego, se vale todo<sup>13</sup>.

## 2.2 El Juego del Clown

Basta con mirar un partido de fútbol para poder comprender los principios más básicos de un juego. Primeramente, existen reglas con fuerzas que se oponen, se basa en el éxito o el fracaso y requiere de estrategias. La palabra juego, representa una de las actividades más primitivas del ser humano y nos ha acompañado en la evolución no solo cognitiva sino también cultural e incluso tecnológica. Del latín iocus - Broma, el juego en la actualidad forma parte no solo del entretenimiento de niños y niñas, sino también se ha convertido en un medio laboral, en métodos de aprendizaje, en procesos de investigación y en metodologías terapéuticas, etc. Pero ¿por qué?:

La capacidad de reacción ante la caída, ya sea física o emocional, la entrega total ante lo que reclama su atención, la ignorancia del peligro, el deseo de abarcarlo todo, la eterna indecisión ante dos fuentes de atracción irresistibles. y, especialmente, el imaginario. Esa capacidad para transportarse a otra realidad inventada, soñada, recreada desde el deseo de acceder a ella (...) Un aspecto fundamental del aprendizaje. Una atractiva simbiosis entre conocimiento y goce, un elemento de desarrollo personal y, al mismo tiempo, de socialización, de convivencia, de aceptación y entrega. (Jara, 2014, pág. 52)

Jara hace un acercamiento del clown hacia la infancia, en esta referencia no habla solo del comportamiento y su transparencia, sino también comenta que en la infancia es el momento propicio donde se puede jugar, por la capacidad de habitar las emociones en mayor medida, permitiéndose imaginar, crear y creer, soñar y entregarse a la ficción. El juego del clown es un juego creativo destinado a crear acciones y sensaciones que le permita al actor habitar, habitar-se y relacionarse de forma honesta, lejos del mundo de las pretensiones.

(...) fue entonces, al verlos en aquel estado de abatimiento, cuando todo el mundo se echó a reír, no del personaje que pretendían presentarnos, sino de la persona misma, puesta así al desnudo. ¡lo habíamos encontrado! El clown no existe por separado del actor que lo interpreta. (Lecoq, 2004, pág. 210)

Por ende, juego con lo que tengo, con lo que me pertenece y con mi personalidad, el lenguaje del clown no se basa solo en colocarse una nariz o ser un buen cómico, sino en habitar necesariamente un estado de introspección compartida, puede nacer y mostrarse desde

---

<sup>13</sup> Dentro de los lineamientos o reglas que establece el lenguaje y su juego. Según Jara, págs. 50-52

adentro sin desconectarse del exterior, ya que funciona siempre con lo que recibe de su público.

Es por ello que el juego de un clown jamás es igual, si bien es cierto que puede haber un actor o actriz que personifica a un payaso, con un magnífico número, el cual siempre es igual, pero el número es lo que se repite y puede ser reproducible, pero la *conversación* que se lleva a cabo a través del lenguaje del clown, lo cual se produce en el presente, no se puede replicar porque es efímero y único. Las relaciones que se forman dentro de este juego con el espectador son exclusivas de esa relación. El juego del clown, por lo tanto, es una convención con todos los principios de un juego, tiene reglas, fuerzas que se contraponen, un objetivo y sobre todo sus propios códigos. El clown, al igual que cualquier otra disciplina, adquiere herramientas, a través de la práctica, que le permiten jugar con un mejor ritmo, atención, escucha, habilidad, resistencia y velocidad mental, tal cual como un buen jugador de fútbol.

### **2. 2. 1 Las Reglas del Juego.**

El lenguaje del clown tiene códigos de comunicación que usa con el espectador, su compañero y/u objeto con el que comparte escena. Un principio o código fundamental del clown es jugar sobre las reglas de su juego, por ello es su deber establecerlas desde el inicio de forma clara y concisa, transmitir las a sus compañeros de juego, respetarlas y sostenerlas hasta el final.

#### *1) Una debilidad puede transformarse en fuerza.*

Aunque Lecoq se refiere a la seguridad y confianza sobre uno mismo, este principio es completamente aplicable a todo el quehacer clownesco, ya que le permite habitar el presente obligando al actor a buscar soluciones y estrategias que le permitan seguir comunicando y *conversando*<sup>14</sup> con el espectador.

A diferencia de la Comedia Dell' arte, el actor no tiene que entrar en un personaje preestablecido (Arlequín, Pantalone...), sino que debe descubrir en sí mismo la parte clownesca que lo habita. (Lecoq, 2004, pág. 213)

Por lo tanto, el trabajo del clown no solo es hacer reír, sino también se basa en la capacidad del actor de usar sus impulsos, sentidos y sensaciones con el fin de comunicarse con el

---

<sup>14</sup> Más adelante especificamos el significado de *conversación* con el público, definiéndolo como el espacio de diálogo que se produce a través del lenguaje del clown, en estado presente.

espectador de forma estratégica. Para el clown que se alimenta de sus propias debilidades y fracasos, cada error significa una nueva posibilidad, una puerta, un nuevo juego.

### 2) *Jugar el juego de la verdad*

La verdad nos vulnera y no todos estamos dispuestos a ello, a mostrarnos con nuestras falencias e imperfecciones y menos en una época tan superficial como la actual, manejada por imágenes y redes sociales.

El actor debe jugar al juego de la verdad: cuanto más sea él mismo, pillado en flagrante delito de debilidad, más gracioso será. Sobre todo, no debe representar un papel, sino dejar que surja la inocencia que hay en él y que se manifieste con motivo del “fracaso”<sup>15</sup> del desastre de su presentación. (Lecoq, 2004, pág. 213)

A más de ser sincero con el público debemos ser sinceros con nosotros mismos ya que esto hace posible la aparición del propio clown, permite soltar máscaras, apariencias y mostrarnos tan humanos como nuestro público, a través de nuestros más sinceros impulsos, pero siempre dentro de un juego.

### 3) *La hipersensibilidad clownesca*

A través de entrenamientos, talleres y clases de teatro y danza pude ejercitar la atención en el presente y la espontaneidad creativa, pero el estado de atención que maneja un payaso sobre el público ya sea en plazas, teatros, fiestas de niños, hospitales, geriátricos o en la calle, considero que, es lo que ha nutrido esta capacidad de leer, y hablar este lenguaje, que habita el presente, permitiéndome, a través de esta investigación, ordenar y diagramar un trayecto más conciso y claro con el cual puedo establecer mis reglas en el momento de la creación.

El clown hipersensible a los demás reacciona entonces a todo lo que le llega, oscilando entre una sonrisa simpática o una expresión triste (...) El actor no anticipa las intenciones, está siempre en estado de reacción y sorpresa. (León, 2004, pág. 214)

Un clown reacciona a todo, ninguna respuesta o impulso externo es malo, comprende a la capacidad del actor de transformar esa información en fracciones de segundos creando miles de posibles respuestas en relación con la información entrante, si se acomoda, tose, se ríe, no se ríe, por cómo te ve, porque no te ve, la conclusión clown se fija en todo. En la práctica he podido encontrar estos principios que me han ayudado a entender cómo funciona este

---

<sup>15</sup> El fracaso según Lecoq en cuerpo poético, lo define en teatro como fracaso total o fiasco absoluto.



lenguaje y al mismo tiempo me ha permitido habitarlo, hablarlo y compartirlo, un lenguaje sobre el cual se han generado relaciones, sensaciones y situaciones que han sido fundamentales para establecer esta investigación.

### 2. 2. 2 La Conversación con el Público ¿Qué es el Espectáculo del Público?

Para poder mantener una conversación se necesita algunos elementos fundamentales, por ejemplo, no se puede conversar solo, ni en la virtualidad, también para que la conversación sea efectiva y pueda cumplir su objetivo que es comunicar, es necesario que las partes hablen el mismo lenguaje y por último se requiere la disposición de dar y recibir, oír y responder. Muchas veces se piensa que el clown hace shows para la gente, pero esto no es así, ya que *el clown no actúa frente a un público, sino que lo hace con él*. Por lo tanto, el payaso estará en todo momento en relación con su público y todo lo que de él pueda recibir.

A diferencia de otros personajes teatrales, el clown tiene un contacto directo e inmediato con el público, sólo puede vivir con y bajo la mirada de los demás. No se *hace el clown*, ante un público, *se actúa con él*. (Lecoq, 2004, pág.216, 2015)

La conversación que se desarrolla con el espectador está basada en un lenguaje común, lúdico y de relación, para poder cumplir mis objetivos como clown he tenido que trabajar sobre la capacidad de transmitir este lenguaje a través de la mirada, el texto, las acciones y las estrategias, ya que son herramientas que le permiten sostener su juego. El mundo interior de un clown es una caja infinita de sorpresas gracias a las libertades de las cuales puede atribuirse, este personaje todo lo ve y nada se le escapa, como actor que pretende hacer clown ha sido de vital importancia entrenar la forma de mirar, de sentir, no solo de ver con los ojos, sino mirar con los sentidos.

La mirada puede ser superficial pero cuando uno observa de verdad, descubre que los ojos pueden transmitir mucha información, expresar sentimientos y emociones, pueden definir comportamientos, así como el enamoramiento y la arrogancia, la mirada es un arma capaz de disuadir, persuadir, insultar, abrazar, etc. Es por ello que como clown uno debe entrenar su manera de mirar, no solo la escena sino el mundo, para abrir las puertas a un mundo distinto que es producto de la conversación con su público, por ende, de la escucha y de las relaciones que allí se producen. Según el maestro Antón Valen, 2019, el espectáculo del público es la toda respuesta que sale del espectador como reacción a lo que está mirando, no solo se trata del éxito o no el juego o de la risa, se trata de cada gesto o movimiento que provoca el espectador al accionar con lo cual un payaso puede jugar, crear y apropiarse, haciendo posible que se cumpla el fin de la comunicación.

### 2. 2. 3 Las Estrategias

Como en todo juego, el clown, también usa estrategias no solo para responder sino también para atraer la mirada y la atención del público, por ello, el clown acciona siempre con una gran velocidad mental, lo que le permite probar y descubrir, así como buscar estrategias que den continuidad a su juego, el clown sabe que cuando el espectador ha bajado la guardia y puede comenzar a jugar sus mejores cartas y es por ellos que cambia y adapta sus estrategias a su público y a las respuestas que dé. Las estrategias del clown son casi infinitas y muchas responden al bagaje sobre tablas, así como al estudio de gags y números e instrumentos, pero al igual que en todo juego uno debe estar listo para improvisar, cambiar de tácticas y saber arriesgarse, por ello muchos clowns no son puramente comediantes, sino que también son magos, malabaristas, músicos increíbles, cantantes, acróbatas, bailarines, mimos, entre otros, que en la práctica son herramientas que pueden ser usadas de formas estratégicas para captar la atención y el favor del público.

En conclusión, el oficio del clown está basado en una práctica incansable que a lo largo de la historia ha demostrado que sólo es posible de conseguir al trabajar con y para la gente, si bien es cierto que su lenguaje se ha usado en diversos espacios como el cine o el ámbito terapéutico, no ha perdido su principal objetivo que es generar una convención de acción - reacción con su espectador. El clown me ha exigido mucho trabajo y preparación para poder entender con más claridad su lenguaje, que, de manera similar a cualquier otro, mientras más se lo habla más se lo maneja. Por ello todo actor que desea hacer clown necesita entrenar la capacidad de habitar este estado de atención consciente, de escucha y espontaneidad, necesita alimentar su léxico (herramientas para el lenguaje del clown) con juegos y gags y estos nacen del hacer, muchos de las relaciones con el público. Para ser payaso no solo se requiere vestirse del personaje y ser gracioso, sino que exige un entrenamiento y exploración ardua sobre las habilidades, repertorios, capacidades físicas y mentales y al mismo tiempo se trata de un trabajo de sinceridad y honestidad con uno mismo, con la escena y con el otro.

#### Tabla 2

*Ciclo que maneja el lenguaje del Clown, según está investigación.*



El lenguaje del clown es un conjunto de principios y herramientas que deben ser adquiridas por el actor, donde un entrenamiento sobre la atención consciente y su capacidad de improvisación serán fundamentales, así como, entender la capacidad del clown de jugar sobre el fracaso y sus propias debilidades. El lenguaje del clown funciona de manera cíclica donde el payaso realiza una acción la cual recibe su espectador a través de la mirada, oído, tacto o cualquier otro sentido. Esta información es traducida por el espectador bajo su propia mirada (criterio) y en milisegundo produce una reacción involuntaria que se exterioriza en forma de gesto o acción, ya sea de gusto, repulsión, placer o insatisfacción, comunicando al clown que algo sintió o no. El payaso debe poder descifrar, leer, traducir e interpretar lo que esta persona quiere decir a través de sus gestos, lo que Lecoq llama *las comedias humanas (la capacidad de habitar las pasiones humanas de la forma más honesta)*. El clown con el uso de las herramientas y principios que ha planteado dentro de su juego con el espectador comenzará a crear en el presente. Por ende, el actor a través de este estado responderá casi inmediatamente con una acción que esté completamente relacionada con lo que él pudo percibir de la respuesta del público, y entonces el ciclo se repite.

Esta información me ha ayudado a deducir y seleccionar distintos ejercicios que me han servido para habitar el estado del clown y poder hablar su lenguaje. El siguiente capítulo será un recuento y recopilación de diversos ejercicios prácticos que he usado para entrenarme, compartir de forma pedagógica y crear diversas obras escénicas que gracias a este lenguaje, sin ser con personajes payasescos, logran producir el mismo estado de juego y relación con su espectador, involucrándolo y convirtiéndolo en cómplice de lo que sucede. Finalmente, gracias a esta información he podido establecer un esquema ordenado para usar este lenguaje, destinándolo a la creación de obras de teatro y danza contemporánea en forma de *experiencias escénicas*.

### Capítulo 3. Procesos Creativos Y Método Base

El lenguaje del clown es un conjunto de principios, requiere de un training sobre la improvisación, herramientas de actuación y un entrenamiento sobre la *atención consciente*, con el fin de que el actor pueda habitar el estado del clown y hablar su lenguaje. Este capítulo registra el procedimiento que he usado en diversos procesos creativos tanto de danza como teatro, por ende, será un recuento y recopilación de diversos ejercicios y principios prácticos empleados en el entrenamiento, la pedagogía y la creación. Una explicación del esquema que he seguido para la crear, la dramaturgia de las obras: *Una flor amarilla* y *Yerma O*, y también de mi muestra de laboratorio *Cuando las palabras no bastan, 2020*, que no son obras de clown, sino de danza – teatro, pero que, en su estructura, dispositivo y lenguaje, está implícito, lo que me ha permitido generar relaciones con el público en forma de *experiencias escénicas*, alimentando los resultados de esta investigación.

El entrenamiento propuesto es una agrupación de ejercicios aprendidos en talleres, clases y otros desarrollados por mí, direccionados a la pedagogía, la dirección y a la creación. A este conjunto de principios los he llamado *En el nombre del Clown* (taller – laboratorio) que es una compilación de ejercicios y herramientas que necesita el actor para poder manejar el estado del clown y poder hablar su lenguaje. Este training, a través de la práctica, busca que el actor pueda adquirir y usar esta forma de comunicación dentro de escena, cómo lo haría un clown, pero sin serlo, me refiero a crear en tiempo real mientras habita sus pasiones y emociones en relación con su público.

Finalmente, este capítulo consta de un registro fotográfico y una linkografía que busca captar las diversas formas de uso que le he podido dar a este lenguaje a través de la investigación exploración y creación escénica. Así mismo contiene las conclusiones que he podido recabar de las obras y talleres que se han podido compartir.

*Diario de creación e investigación*

*Jonathan Xavier González / 2019 – 2022*

#### 3.1 ¿Cómo se Entrena un Clown?

Los procesos de aprendizaje y entrenamiento están ligados a distintos ámbitos como afinidad, necesidad, talentos, etc. Y requieren de un tiempo determinado para realizar el proceso de “aprender a aprender” un oficio, a través de un entrenamiento, preparación y formación, usando la repetición, la indagación y la investigación.

Para el clown, no es solo importante ser un buen comediante, muchos payasos realizan un entrenamiento sobre acrobacia, malabarismo, magia, danza, instrumentos musicales, imitación de voz, entre otros. Por ello, un payaso necesita un entrenamiento variado, uno que le ayude a perfeccionar cada vez más sus habilidades y otro que le permita habitar este lenguaje y jugar sobre sus propias herramientas como actor. Cabe recalcar que la práctica de este lenguaje debe hacerse con y en frente del público para que tenga eficacia y la sesión de aprendizaje se complete.

### 3.1.1 Principios para el Entrenamiento

Luego del paso por esta carrera me es posible decir que no existe un código para crear y mucho menos para prepararse genéricamente como intérprete - creador. Cada oficio requiere de mucho tiempo, práctica e investigación específica, con la finalidad de manejar su técnica, lenguaje o principios. Para el clown no es distinto, a lo largo de la historia ha adaptado cientos de herramientas a su lenguaje, lo que le ha permitido no sólo existir sino perdurar en el tiempo creando relaciones con su público. Estos son, a mi criterio, algunos de los principios fundamentales del lenguaje del clown, que he usado para la creación y con los cuales he montado esta investigación.

#### 1) *Activación desde el juego*

Para entrenarme como clown he requerido de un espacio específico que cuente con las condiciones propicias para que se pueda desarrollar el juego, por ello, siempre he necesitado compañeros de juego, fueran público, colegas o maestros. En las sesiones de entrenamiento se busca activar la *convención lúdica grupal e individual*, es decir generar o producir un espacio y atmósfera de juego, donde todos los participantes sepan qué están jugando, sus reglas y su objetivo. Este espacio es fundamental para producir relaciones que minimizan la lejanía entre los jugadores, además, el juego al estar científicamente asociado con la producción del placer, generar endorfinas por lo que nos hace sentir una sensación de bienestar y comodidad. Gracias al juego también se puede activar la *imaginación y la creatividad* del actor - bailarín ya que el juego es una actividad de riesgo, vulnerabilidad, determinación, eficacia, esfuerzo, fervor, firmeza y sobre todo pasión ya que habita el mundo de lo indefinido. (con inicio, pero sin un fin o un ganador concreto)

Como actor he necesitado entrenar sobre la capacidad de habitar el presente, *el aquí y ahora* ya que el lenguaje del clown lo exige en su totalidad, por ello gracias al juego y a sus características naturales he podido afinar esta capacidad que solo se puede llevar a cabo en el hacer, es decir jugando. Por último, me ha permitido aprender a trabajar sobre la *resistencia y el sostener* ya que el clown nunca abandona su juego, a pesar de estar ligado *al fracaso*.

Pero solamente gracias al mismo es posible habitar este lenguaje de lo vulnerable, de vacío, sin pretensiones y buscar sostenerlo. Lo más difícil para mí, ha sido trabajar sobre este estado ya que el clown requiere tener la capacidad de sostener tanto el juego, como sus estados corporales de inicio a fin.

**Figura 2**

*Taller En el nombre del Clown - Grupo de Payamédicos Sírvase un payaso, Cuenca, 2022*



Ejercicios: 1 - Mago, duende, gigante, 2 - Me subo al burro y 3 - Encontrar el lápiz.

## 2) *Las herramientas del actor*

Para la creación en artes escénicas, por medio del lenguaje del clown es importante entender que un actor - bailarín maneja sus propias técnica y herramientas para la escena, lo cual potencia el trabajo del intérprete creador, ya que el clown usa todos los saberes y herramientas que ha adoptado y aprendido el actor a lo largo de su carrera. En mi experiencia, el haber estudiado actuación y danza contemporánea en la carrera me han permitido fortalecer esta capacidad de habitar y crear, desde la conciencia corporal y cognitiva, es decir entendiendo subjetiva y objetivamente de donde parten los impulsos, así como, me ha ayudado a entender el oficio y las relaciones que se forman en el convivio. El lenguaje del clown no es algo que se puede transcribir y es por ello que existen muy pocos estudios al respecto, ya que es un tipo de comunicación que se necesita adquirir a través de la práctica, ya sea en un teatro, hospital, calle, circo o cualquiera que fuere el entorno en el que se desarrolla.

El resultado de la mezcla de estas herramientas y el lenguaje del clown siempre ha sido una nueva forma de conversar, de crear para la escena, desde la conciencia, pero sobre todo potenciando la forma de *mirar al público* (escuchar) con un estado de alerta y percepción que solo entiende un artista escénico formado, con el manejo de *la energía, el silencio, la quietud y a atención* de un clown, que son principios necesarios para la creación de relaciones con el otro, con el público.

Trabajar este lenguaje con actores y bailarines me ha sido de gran provecho por los conocimientos obtenidos que han ido expandiendo mis márgenes de indagación y exploración sobre el mismo. Por su parte, adquirir a través del estudio y la práctica, el lenguaje del clown, me ha servido para potenciar la capacidad de atención, sobre lo que veo, como director o actor, y principalmente sobre mi público, permitiéndome *afinar las improvisaciones, escenas y situaciones*, aprovechando al máximo las relaciones que se han concebido en las funciones. (que es donde un clown practica)

### **Figura 3**

*Ejercicio de la ventana y el público*<sup>16</sup> - *Ejercicios para montaje Yerma O, 2021*

---

<sup>16</sup> La finalidad del ejercicio es observar a través de una ventana imaginaria y ver qué pasa del otro lado, cuando la imagen está clara veo al público y se lo cuento con la mirada, con el rostro, es importante no querer graficar, sino, transmitir lo que vi a través de mi reacción. (Ejercicio tomado del Taller del maestro Gonzalo Gonzalo, 2016)





(Freddy Pinos, Dania Fernández, Mateo Salazar, Jonathan González - Entrenamiento clown)

### 3.2 Principios de Juego, los Reglamentos del Clown.

Gracias a esta investigación he podido establecer reglas que me han servido para manejar este lenguaje, como yo lo veo, son las reglas gramaticales del clown y todas estas han nacido de la práctica, del hacer, en talleres, clases, plazas y obras, las cuales he incorporado a mi oficio con el paso de los años, alimentando mi lenguaje, aprendiendo cómo mirar y responder. Dentro de este proceso de indagación lo que más ha existido es *el fracaso*, fallar una y otra vez, en como hablar, que decir, que hacer, viendo al público completamente consternado sin saber qué le pasa al payaso, sufriendo conmigo el miedo al vacío, al caos que no tiene orden en mi mente, de momentos de frustración, impotencia y de lágrimas tras bambalinas por ser un fiasco completo.

Podría decir que no todos nacimos para ser buenos comediantes y tener la aceptación del espectador, pero es gracias a ello que he aprendido a usar este lenguaje, a ver su verdadero valor, a exigirme y desmenuzar esta forma de comunicación desde lo más minúsculo, a entender lo que pasa cuando un clown es encarnado por un actor y se enfrenta a su público, sin hacerlo solo desde la comedia, sino desde todo tipo de relaciones, sensaciones y emociones que son producto del convivio.

#### Figura 4

*Ejercicio del beso - Función Una flor amarilla, La Guarida, 2022*



Daniela Maldonado y Micaela León – El ejercicio consiste en que ambas partes quieren tocarse, pero no pueden, siempre trabajando desde lo más próximo posible. (J.G)

La existencia de un conflicto real, el cual habitar, nos ubica en el presente, poniendo en cuestión la capacidad que tenemos de ser reales al vivirlo y sentirlo, permitiendo que la actriz-bailarina transite por el juego y la posibilidad del fracaso. ¿Por qué es importante aceptar el fracaso? Sencillamente porque *aceptar abre puertas*, cambia el rumbo de la historia, hace que cosas pasen desde lo incierto, fuera de la pretensión, ayudándome como actor y bailarín a habitar el aquí y ahora, cada vez que yo aceptaba el fracaso, que era inevitable y evidente, abría nuevas posibilidades porque comprendía lo que sí y no funcionaba, *éxito en el clown está en saber jugar tanto con el error como el acierto*.

Por ende, *toda respuesta del público vale*, sea positiva o negativa, el clown la usará para accionar en relación a lo que pasa en el presente. Es necesario aprender a aceptar el conflicto, no solo la risa y los aplausos, sino también los gestos sin importar sean buenos o malos, las imágenes, los sonidos, los cuchicheos del público, los abucheos, inclusive el rechazo, ya que, gracias a este lenguaje todos estos elementos pueden ser usado su favor, permitiéndose *siempre llevar (guiar) el juego*. El momento que un clown pierde las riendas de su juego, pierde a su público, es por ello que él clown puede pasarle la atención o el juego a

otro ya sea compañero, espectador u objeto, pero debe saber controlar el tiempo preciso, ni mucho, ni poco, el exacto para generar una respuesta que de hilo a la conversación.

Por último, como payaso, al trabajar desde la *vulnerabilidad y la transparencia*, uno se transgrede mucho y se pone en evidencia, al igual que a su público, es por esta razón que como clown he tenido que aprender a *saber hasta dónde jugar*, sabe poner límites sin salirme del juego. El clown es un ser muy transparente pero no busca lastimar, ni al actor, ni al espectador, no busca generar introspección, no busca juzgar, ni enseñar juicios de valor, el clown está hecho para relacionarse, siempre está más afuera que adentro, trabaja con lo que maneja y ve, y en cuanto a las emociones solo con hechos y momentos ya superados, por lo tanto él mismo es responsable de poner sus propios límites como actor, como persona y como dueño de su lenguaje, por ende, de las reglas sobre las cuales se juegan.

### Figura 5

*Ejercicio de improvisación, Taller en el nombre del Clown - Quito / Carcelén Bajo, 2022*



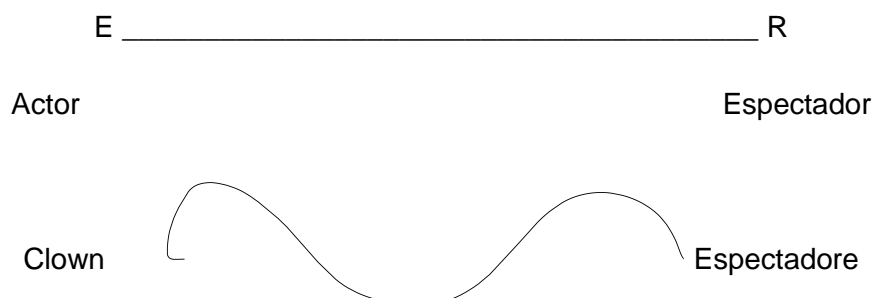
El ejercicio se basa en accionar y escuchar la reacción del público, si funciona, continuo con la acción, si no funciona debo cambiar la acción. (J.G)

1) *La conversación (jugar sobre las reglas)*

La conversación que establece un clown con su público es netamente lúdica, y al igual que toda forma de comunicación cuenta con un sistema (emisor - mensaje - receptor). Como clown, para comunicarme, hago lo mismo, existe el público, la acción / reacción y actor. En mi caso lo importante es el estudio del mensaje, la parte central de la comunicación, ya que estos datos permiten que exista un trayecto entre el payaso y su público.

**Figura 6**

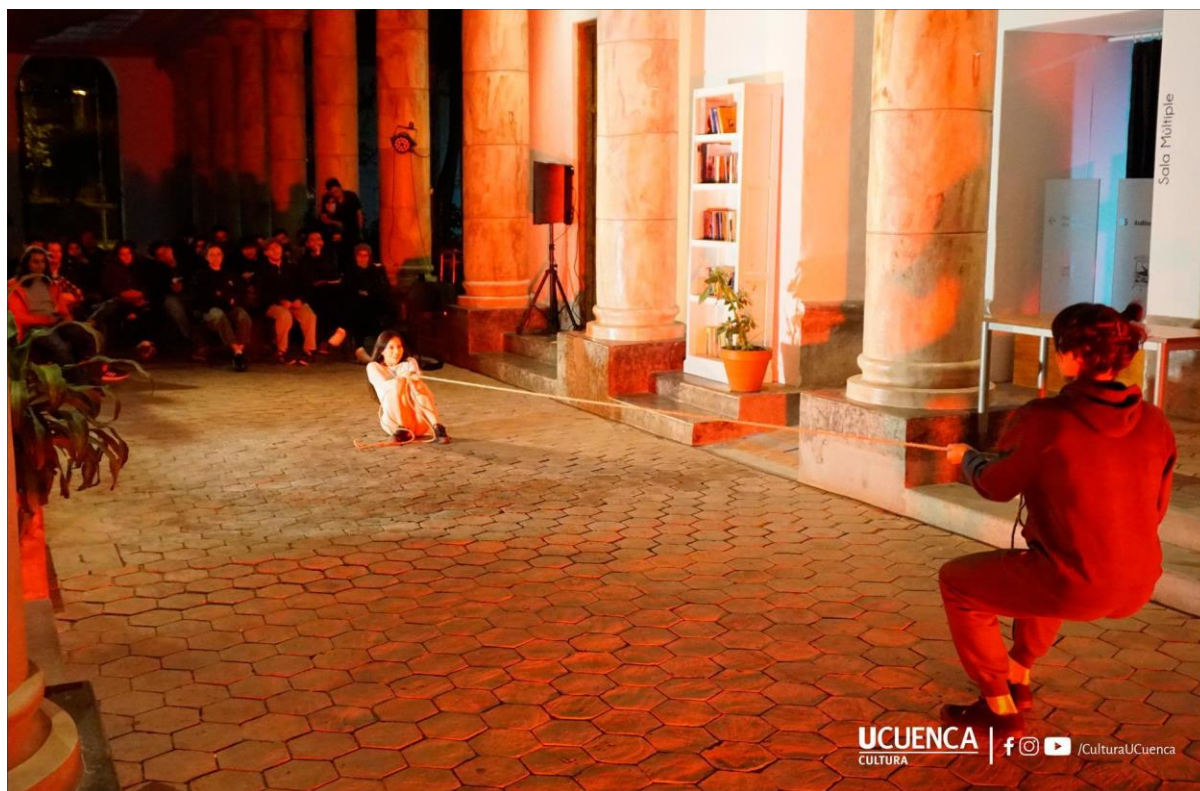
*El Trayecto y la forma de uso según un clown*



*El trayecto es más importante que el fin*, porque aquí se contiene la información, aquí se producen las relaciones a través de la tensión y la atención, mientras el clown sepa jugar con su trayecto, mientras pueda sostener el juego, sostendrá al público, el momento en que *finaliza la acción, finaliza el juego*. Por lo tanto, es sobre todo este trayecto donde el clown juega, una especie de pequeño canovaccio que se recrea con cada respuesta del público. Este principio lo he usado para crear, desde la dramaturgia hasta las acciones más pequeñas de mis espectáculos ya que lo que es verdaderamente importante para mí como creador es la capacidad de relación que genera con el público cuando está en escena.

**Figura 7**

*Ejercicio a través del lenguaje del clown - Función Una flor amarilla, 2022*



Museo Universitario de la Universidad de Cuenca (MEEM), Cuenca, Julio, 2022

## 2) *El espectáculo del público*

El maestro Antón Valen dijo en el taller *Un payaso de pista* que un clown que se debe saber escuchar el espectáculo de su público, y que para ello se requiere una *fineza auditiva, sensorial, espacial y una observación muy aguda*. La capacidad de saber oír, no la maneja cualquiera, en muchos casos requiere de un entrenamiento riguroso y bagaje sobre tablas. Es por ello que a través de estos ejercicios se busca poder habitar y reconocer el estado que utiliza un clown para comunicarse. Cabe recalcar que no toda respuesta es agradable y es por ello que se necesita mucha *humildad y fuerza de carácter*<sup>17</sup> para poder recibir toda reacción del espectador (información) y saberla usar a favor de la escena. Para mí como creador es importante entender que, así como nosotros entregamos un espectáculo al público, ellos nos dan uno de regreso, que muchas veces es ignorado y que queda como tema de conversación al regresar a casa.

---

<sup>17</sup> El maestro al referirse a la fuerza de carácter explicaba que se tiene mal entendido al pensar que una persona fuerte de carácter es aquella que se enoja por todo, pero, al contrario, él nos explicaba que para tener fuerza de carácter se necesita templanza, paciencia, escucha, que una persona fuerte de carácter difícilmente pierde sus estribos. (Payaso de pista - Antón Valen (Esp) - Quito 2019)

Entonces me preguntaba ¿qué pasa si podemos en cierta medida saber lo que piensa o siente el público en el momento en que lo siente? y ¿cómo podemos usarlo a favor de la creación de experiencias en tiempo real? Al llegar aquí entendí que el verdadero interés que tenía sobre clown era su forma de comunicación, ya que para mí lo realmente vivo es lo que puede pasar cuando estamos reunidos en la convención teatral, habitando el presente. Por lo tanto, esta investigación se basa en el uso de este lenguaje para crear diversos dispositivos escénicos, en forma de experiencias, que dialoguen en tiempo real con el espectador.

### Figura 8

*Función Una flor amarilla - Cuenca, Creando relaciones.*



Público extranjero - Rigoberto Ordoñez - Cuenca, La Guarida, 2022

Es importante la cercanía porque a través de ella se puede crear, porque gracias a ella podemos conocer, entender y sobre todo escuchar con mayor claridad, *la otra voz*, el habitar desde la relación, desde el calor, desde el olor, desde el sabor, desde las texturas, entender que cuando te encuentras perdido es cuando más hay para mostrar y decir, el lenguaje clown me ha permitido a través de cada creación, generar una experiencia única que la vive cada uno de las y los participantes de este hecho, desde su propio ser en relación con sus sentires.

#### 3) *El estado del clown (habitando un estado)*

Como Lecoq dice en *El cuerpo poético*, el clown tiene un contacto directo e inmediato con el público, sólo se es con y bajo la mirada del otro. No se *hace el clown* ante un público, se *actúa con él*. Es por esta razón que, el actor, al hacer clown está habitando un estado único, el cual está diseñado y creado con y para la gente, a través del juego y del conflicto que genera. Este estado se forma con múltiples principios como los que acabamos de nombrar, cuya finalidad

es netamente crear relaciones en el espacio, en resumen, *la única forma de hacer clown es haciendo*.

Cómo director es fácil saber cuándo el actor está o no está habitando su presente, cuando existen pretensiones, cuando está pensando y no sintiendo, ya que el estado del clown no es algo que se puede fingir, en montajes he tenido que ver a gente intentando actuar lo que siente, mientras que el clown se permite habitar a plenitud cada sensación que se le presenta. Por esta razón utilizamos el juego ya que desinhibe este impulso de pensar para actuar y nos deja reaccionar en base a nuestros impulsos y sentires de forma honesta, habitando el presente.

### Figuras 9

*Función Yerma O - Cuenca, Espacio de improvisación a través del uso del lenguaje del clown.*



En la obra Yerma O, construida a través de este lenguaje, existía mucho marcaje y era estrictamente necesario ya que la era extensa textualmente y se había planteado respetar el texto del autor de forma estricta, pero en ello marcamos momentos, me gusta llamarles, pedacitos de aire, donde la cosa respira de lo real, de lo que no se puede controlar, del convivio mismo. En estas fotografías se muestra a Juan Cordero, esposo de Yerma, para quien fue un proceso arduo encontrar y manejar este lenguaje, que desarrollo y adquirió en escena, en las funciones y con su espectador. Recuerdo que la premisa fue: *Giras y al primero que veas le dices tú, y con él es el juego*. La idea central era no pensar mucho, no escoger, era dejar que la relación pase, que se dé por sí sola, luego, el segundo principio era *el espectador debe pasar a improvisar contigo, sin que le digas que pase*, crea un conflicto, una



situación clave para que comience a escribirse algo a través de este lenguaje. Entonces el público se convirtió un día en jornalero, en otro, domador de fieras, en otro un instructor de virilidad, entre otras, permitiendo que disfrutemos en sus ocho funciones, ocho historias, momentos, experiencias distintas, que fueron únicas para el público, el actor, como para el participante que lo vivió.

### 3.3 Motores de Creación

Los procesos creativos que he realizado han comenzado desde una indagación personal, haciéndome miles de preguntas, no sol sobre mis intereses, sino sobre lo que hay en mí para compartir, para decir, y su forma está completamente ligada a las primeras indagaciones en laboratorio de composición, sobre el recuerdo, las cartografías corporales, haciendo una exploración consciente, intentando sacarlo desde el interior y usarlo como una excusa, como un motor para iniciar la creación.

Como seres humanos nacimos con la capacidad de sentir y compartir estos sentires, por lo tanto, estamos llamados a escuchar esa voz que está en nuestro interior. El ser artista está ligado completamente a la humanidad de cada ser y lo lleva de forma desbordante a experimentar la capacidad de generar relaciones a raíz de sus emociones, sus recuerdos, pasiones y decepciones. La forma de expresión en el ser humano está ligada a su conciencia, por sobre todas las cosas, responde a un lenguaje de sentires resultado de la comunión y el convivir con los demás.

Sobre. *OCTAVIO PAZ Y LA NOCIÓN DE OTREDAD*

Frente al desencanto de los tiempos que corren, signados por el imperio del mercado y la técnica, el ser humano está llamado a escuchar "la otra voz", que es, en primer lugar, la del propio yo, la de la interioridad, en segundo lugar, la de los demás, a través de la fraternidad y, en tercer lugar, la conciencia de la finitud.<sup>18</sup> Tal es la experiencia de la otredad que se hace presente en la poesía y tiene lugar en el poema, donde se encuentran el autor y el lector mediante el lenguaje. (Aguilar Viquez, pág. 27, 2015)

Intentar reconocirme en mi mismo, encarnar mi propia piel desde la conciencia, desde la escucha, escuchar *la otra voz*, representó en mí un espacio de fragilidad, donde me sentía vulnerable y me permitía habitar desde las memorias, desde lo vivido, desde las emociones y los sentimientos, buscando mí propia verdad, el verdadero por qué, el motor creador que le

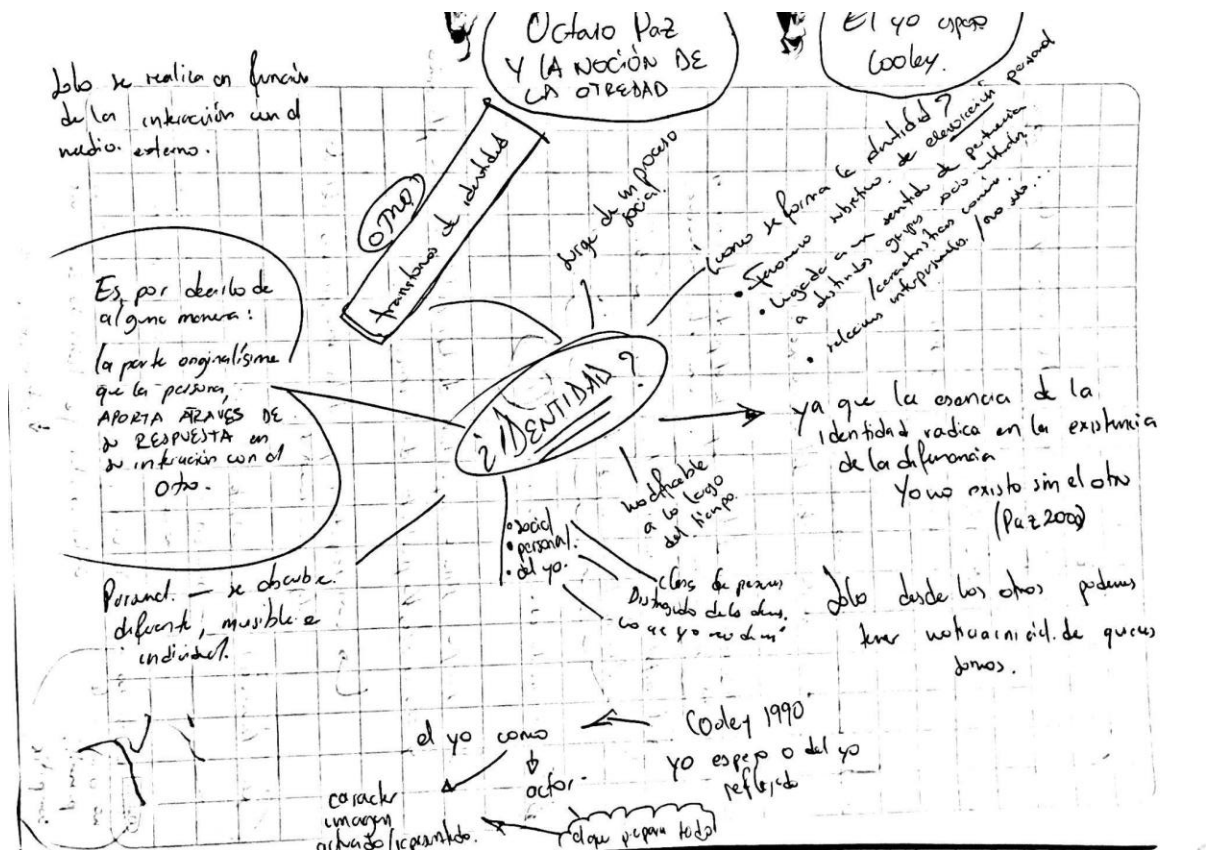
---

<sup>18</sup> Referencia a lo finito, por ejemplo "la finitud corporal del ser humano"

dé alma a la creación. Recuerdo que al inicio todo eran palabras, frases, enunciados, que se fueron transformando en memorias corporales, acciones, sonidos, en dramaturgias y textos.

Figura 10

Ejercicio de exploración sobre “mi identidad”, Laboratorio de Composición y montaje I, cuenca, 2019



Diario de actor, trabajo de investigación, maestro Mgtr. René Zavala, trabajo de introspección para la creación.

En la materia de laboratorio de composición y montaje con el maestro René Zavala, tuvimos la oportunidad de abordar la creación desde un lugar mucho más personal, usando menos la lógica y más los sentires, la metáfora y la intuición. En este trayecto hicimos ejercicios como: recabar en la memoria o las cartografías corporales, que nos ayudaron a descubrir cuál era el motor de nuestra creación, si bien es cierto que la creación puede partir de infinitos lugares e intereses, pero al haberlo hecho desde el sentir, lo convirtió en algo más personal, más íntimo, donde las relaciones con mis compañeros comenzaron a forjarse en forma de familia y complicidad. El proceso comenzó compartiendo a nuestros compañeros nuestros recuerdos más antiguos y avanzábamos cronológicamente, anotando las memorias que se habían quedado grabadas en nuestro consciente. En un punto se perdía la plasticidad, lo superficial

y comenzaban a brotar los recuerdos más oscuros, los que no hablamos con nadie, lo que nunca recordamos, nuestros pecados y nuestros dolores. Aquí comienzan a tener lógica nuestros comportamientos, nuestros hábitos amorosos, inclusive nuestras decisiones, algunas inconscientes. En esta parte del proceso, el trabajo sobre el recuerdo toma una seriedad distinta, lo que eran simples memorias se transforman en pensamientos, sensaciones, olores, sonidos, y casi de forma mágica aparecen impulsos creadores, que se transforman en acciones, textos, situaciones y relaciones.

### Figura 11

Fragmento del diario de la materia de laboratorio y montaje I – Ejercicio de las memorias, 2019

- Recuerdos. 19 - 1 - 19
- ① Recuerdo que cuando tenía uno 3 o 4 años solíamos salir con mi hermano a ver la tv en el canal 3 pasaban popette como video juego y eso solíamos siempre salir a ver, un día cuando solíamos verlos. y digo vimos porque ambos lo recordamos eran unos sombras sentados en los muebles y en el comedor eran negros y de colores y solo veían al frente ocupando los espacios, nosotros coríamos y bueno solo recuerdo que jamás íbamos a salir a ver popette
  - ② Recuerdo que en el jardín cuando tenía unos 5 años tenía 2 amigos Pablo y Juan Leo. el hecho es que Pablo era un niño medio loco y super amable y apuesto y siempre contaba "Comparta magia, dame tu magia, quise parecer..." y no se todos lo querían y bueno siempre uno que quise ser popular como él aunque era una envidia no se que tan mala era.
  - ③ Cuando tenía 5 años íbamos a la Iglesia como de costumbre un Domingo pero ese día mi mamá no se sentía bien fue algo extraño porque al recordar cuando salíamos de la casa y de repente mi mamá comenzó a convulsionar en la cama. nosotros coríamos y mi papá le hizo una colonia y le frotaba el ratón muy fuerte porque ella se sacudía no se solo luego le llevaron en el taxi de don Jaime que era nuestro vecino esposo de doña Nube mejor amiga de mi mamá en aquel tiempo. de ahí en adelante mi mamá comenzó a convulsionar debido a una enfermedad que se conoce como "cisticercosis"

Las cartografías corporales se basan en poder ubicar físicamente zonas de importancia memorial (figura 20), partes del cuerpo que estén ligadas a recuerdos o a cargas energéticas y emocionales. Su uso puede ser múltiple, desde la creación de un personaje hasta encontrar tensiones, ritmos, texturas, entre otros principios para el montaje de obras escénicas. El uso que nosotros le dimos y el cual he llevado conmigo en estos años en varios procesos creativos, ha sido el de ubicar sensaciones e impulsos para la creación, por ejemplo. En laboratorio, *2019* estaba en mi columna y pies, lo que estableció un personaje y una estética propia de la muestra, en la obra *Yerma O, 2021* el impulso o la tensión se encontraba en mí como director en la barriga y las rodillas, que se tradujo en un gato y en manzanas verdes, pero los actores y actrices estaba en sus personajes, en *Yerma* las rodillas y manos, para Víctor el pecho, para Juan las manos y la entrepierna, en *María* estaba en su cuello y boca,

Por su parte, en *Una flor amarilla, 2022*, el impulso no se encontraba o se encontraba perdido o estaba en todo el cuerpo, generando un conflicto en mí como director, por ello creí que la danza sería la mejor manera de hacerlo, por su capacidad de hablar sin decir. Esto se tradujo como una rareza en el sentir, donde la finalidad no era saber qué se siente, sino permitirse sentir, solo sentir, por ende debía habitar el presente, no podía tener una coreografía marcada, pero al mismo tiempo trabajaba con bailarines, no con clowns, lo cual me llevó a la necesidad no de enseñarles a profundidad el lenguaje del clown, sino las reglas de nuestro juego; no tocarse o tocarse, no mirar o mirar, muy muy lento, habitar la emoción del recuerdo<sup>19</sup>, buscar el conflicto, el premio y la derrota<sup>20</sup> la música puede marcar momentos, escuchar el espectáculo del público y lo más importante respetar las reglas de nuestro juego, con la finalidad de poder negociar entre ambos lenguajes, en busca de generar un contacto, una relación real con el espectador. Como en el espectáculo de fútbol, para que funcione, se necesita que los jugadores jueguen, pero también los árbitros, los pasabolas, el público, las cámaras, etc., el juego debe ser compartido, con el fin de crear no solo un partido sino una convención, una experiencia. Por ende, la obra que es propuesta a través de este lenguaje, al igual que el clown, jamás estará completo sin su público y sin las relaciones que en ese preciso momento suceden.

---

<sup>19</sup> Para ello, en cada función, se cambia el motor de la narración de la bailarina, sin en una función hablaba de su primera vez, hoy nos puede hablar de cómo se siente con su mamá y la relación que llevan y así, siempre indagando sobre sí misma en el momento de la relación con su público, siempre buscando habitar el conflicto, su propio conflicto.

<sup>20</sup> Siempre existe una ganadora, en la obra, hay una acción, anudar una soga la mayor cantidad de veces posibles hasta dejarla como un solo bulto, luego con la ayuda de un espectador hay que regresar a su normalidad antes que finalice la canción que está marcada, el que gana hace nudos (fácil) el que pierde (debe contar su historia y deshacer la soga con él público)

### 3.4 Una Dramaturgia que se Reescribe.

Primeramente, me gustaría comenzar diciendo, que las reglas no tienen por qué gustar, no tiene por qué ser fáciles, ni acordes a mi forma de jugar, ni tampoco es necesario que el actor o bailarín las maneje. Las reglas del juego están creadas para limitar la improvisación y las relaciones, así como sus tipos, formas y necesidades. Están hechas para transgredir y poner en conflicto al intérprete y a su público, pero tampoco busca herir o dañar su integridad personal. Las reglas deben existir para que el caos sea un orden, para que todos entendamos que vamos a jugar.

Cuando jugamos cuarenta, es necesario seguir unos parámetros para que el juego funcione y no termine en una pelea o un caos inentendible, por ello; *se forman dos parejas de jugadores, que está compuesta de tres chicas (sets). Cada CHICA es una mesa de cuarenta puntos. Gana la mesa la pareja que gane dos de las tres chicas. Consta de cuarenta naipes numerados desde el "AS" al "7" más las viejas "J", "Q" y "K", en sus cuatro formas, 12 cartas llamadas PERROS funcionan de un lado como TANTOS, equivalentes a dos puntos y del otro lado equivalente a diez puntos. El juego, consiste en levantar las cartas de la mesa cuando coincidan en número o figura por turnos...* Existen muchas reglas más para que el cuarenta se pueda dar en forma de una actividad o juego colectivo. De la misma manera acciona el lenguaje del clown, a través de reglas y principios que le permitan existir y habitar el presente.

Por lo tanto, como director y creador, es necesario saber observar, saber que se utiliza las habilidades y cualidades del actor o bailarín, y a través de la mirada, buscar potenciar lo que él me da, con la finalidad de generar parámetros de comunicación, que permitan la relación entre intérprete y su público, cuando estén en función. Para ello, primeramente, traduzco estos impulsos, sentires y emociones de las que quiero hablar en principios que generen conflicto dentro del juego, por ejemplo: no tocarse, emborrachar, cantar, mirar, etc. Estos principios son la base de la creación, ya que gracias a ellos es posible establecer las reglas del juego que jugaremos, para esto, es necesario que nosotros, los actores-bailarines, conozcamos a profundidad la raíz de la creación, el motor, por ello se trabaja desde cada uno, desde sus propios sentires, con la finalidad de que el actor se permita habitar cada juego, de la forma más honesta posible, consigo mismo y con su público, no se busca que diga lo que le director quiere decir, sino que traduzca esta emoción en su propia vivencia.

¿Como escoger los materiales? Gracias a la comprensión y el estudio de este lenguaje he llegado a la deducción personal de qué he decidido, la mayor parte de veces, quedarme con acciones que causen una consecuencia, reacción, o respuesta en el público, o en mi como director, intentando siempre escuchar *la otra voz*, y hacerlo en tiempo presente, en el

momento justo de la relación con mis actores o bailarines, con la mirada de primer espectador. Por ende, con el director es el primer vínculo que logra el actor a través de este lenguaje, y debe lograr convencer a su público, leer y trabajar con lo que él le da. Raxa de Castilla dice que el juego es lo que rige la dramaturgia del clown, ya que la estrategia que tiene cuando está en el escenario está conformada por ritmos, gestos, soluciones elementales, pausas, respiros e incluso, llantos y silencios, en respuestas al *espectáculo del público*.

La acción clownesca es la suma de la construcción de un sistema de lectura y la virtuosa capacidad de leerlo. En ambas importa saber cómo conducir teniendo siempre una referencia para ti, para el espectador, que es a quien se le está leyendo un sistema. El clown entonces, al conducirte, no inventa ni improvisa nada, (Finzi Pasca, 2009, pág. 107)

Por lo tanto, el clown conduce al espectador a través del juego, no improvisa, ni se inventa el trayecto. Hernán Gene dice que clown es un personaje que vive dentro del actor que lo interpreta y que llevarlo dentro y aprender a convivir con él, para interpretarlo, no basta; afirma que es necesaria una formación técnica y profesional, que le ayude a manejar esta capacidad de control, escucha y manejo del juego, de este lenguaje, conformado por múltiples herramientas, ya sean de su propio sistema de comunicación o de las capacidades y habilidades del actor-bailarín, para siempre guiar el juego, saber hasta dónde extender y cuando soltar, como dice Von Barloewen “El que juega es consciente de que su juego solo puede ser un juego y se lleva a cabo en un mundo en sí definido por la seriedad de los objetivos” (2016, pág. 139)

Por último, conocer el objetivo del juego ayuda a entender la importancia del mismo, lo define y lo vuelve real donde, como dice Barloewen, realidad imaginaria y real, coinciden, creando un momento único, lo que yo llamo experiencia escénica, donde no solo basta con ser espectador, sino un espacio donde el público es el engranaje final de la propuesta, donde se requiere de él para que la maquinaria funcione, para que el lenguaje exista. Por esta razón es importante cada minúsculo detalle, como en el fútbol, donde una tarjeta tan pequeña, que puede parecer insignificante, puede definir un resultado final, la moral incluso las estrategias.

## Figura 12

*Función Una flor amarilla - Cuenca, Creando relaciones.*



La Guarida, agosto, 2022

### 3.5 Conclusiones Prácticas / Funciones con Público

La realidad es que el lenguaje del clown, al igual que todo método de comunicación, es complicado de adquirir y requiere de tiempo y práctica para poder hablarlo, gracias a los ensayos, funciones y talleres, he podido entender que no siempre es posible concretar este lenguaje, y que para que sea posible requiere una fineza de construcción, donde es necesario hilar fino cada uno de los principios para que el juego, una vez salido del clown, tenga vida propia con la oportunidad de ser habitada y puesta a prueba ya que se alimenta del error y el acierto, lo cual requiere de un largo proceso, muchas veces de años.

Pude entender que la mejor manera de trasladar principios de este lenguaje a la creación en artes escénicas, puede ser tomar sus elementos más básicos de su forma de comunicación y armar un juego propio que nos permita habitar el presente de la misma forma que lo haría un clown, pero a través de nuestro juego. Gracias a este lenguaje he podido descubrir una forma de crear relaciones honestas con el espectador, ubicadas en el presente, sin una pretensión, sino más bien basadas en mucha escucha, observación y atención sobre los acontecimientos que suceden.

La oportunidad de poner a prueba este material me ha revelado dos importantes principios para la creación y el entrenamiento sobre este lenguaje, primero, mientras más lo practicas, más lo manejas y segundo, el clown no actúa para un público, actúa con él. Me llevo la experiencia de vivenciar lo diferente que puede ser cada relación concebida en el espacio, la capacidad del actor-bailarín de acompañar y conducir al espectador, de crear con y para él.

### Figura 13

*Preestreno Obra Yerma O, 2021, Sala Alfonso Carrasco.*





### 3.5.1 Habitando la experticia escénica según Pilar González

Según el filósofo francés Jean-Luc Nancy, la sorpresa es la esencia de un evento, identifica *liveness* con *aliveness*, traducido al castellano: la cualidad de vivo (*liveness*) no muerto – *aliveness*. Según González, las experiencias escénicas están dotadas de cuatro elementos fundamentales, la sorpresa que la nombra cómo una emoción primaria. “Es la emoción más breve, y tarda en desaparecer el tiempo que tarda el individuo en procesar la información y reaccionar emocionalmente de acuerdo a la totalidad de la situación, Pág., 56”. Segundo, afirma la importancia del afecto como conformador de la experiencia ya que ha sido clave en muchas son las disciplinas debido a que sostiene que los fenómenos psicológicos individuales se desprenden de contextos sociales lo que se llamaría *psicología social discursiva*<sup>21</sup>. En tercer lugar, nos nombra la eternidad, haciendo un análisis entre las artes objetuales, en las que la duración de su contemplación queda completamente en manos del receptor y las artes vivas que dice que se articulan de manera secuencial a través del ritmo y tienen una duración específica y predeterminada. Por lo tanto, afirma que es el emisor quien decide los parámetros referentes a la temporalidad a los que inevitablemente tendrá que someterse el receptor.

Para el receptor medio (no profesional), ya de entrada, asistir a un evento escénico supone un paréntesis dentro de su vida cotidiana: es habitual que el atuendo elegido sea distinto al de su ropa de uso habitual –lo que anticipa un acontecimiento también extra cotidiano–, habrá de desplazarse a un lugar al que no tiene acceso normalmente, y durante un tiempo concreto estará predispuesto a concentrar toda su atención en algo que le van a transmitir otros seres humanos. (Almansa, 2022, pág. 59)

González nos menciona que hay una diferencia entre la memoria y el recuerdo, la primera que está en el hábito, de cierta forma, nos dice que es un tipo de saber útil que se almacena en el cuerpo para poder actuar en el presente. Mientras que se refiere al recuerdo cómo *Materia*, siguiendo la definición de Bergson, 1896, pág. 86, que lo define. La materia es la representación de un objeto ausente, por lo tanto, la experiencia estética no se reduciría exclusivamente al momento en el que ocurre el acto comunicativo artístico, a la temporalidad del convivio, sino que se recrearía en cada momento en el que la memoria lo vuelve a hacer presente. De esta manera, en la experiencia escénica, no solamente recordamos la experiencia como algo que hemos vivido, sino que forma parte de nuestra vivencia, en el momento en el que la experiencia estética forma parte de nosotros.

---

<sup>21</sup> En particular, la psicología discursiva está analíticamente enfocada a la forma en la que los fenómenos psicológicos pueden considerarse como fenómenos prácticos, responsables, personificados, encarnados y expuestos.

## Conclusiones

Pude corroborar que hay muy poca información sobre la historia del clown y mucho menos sobre su nacimiento, sus orígenes son tan borrosos como el de muchas culturas, lenguas y métodos de comunicación. El clown como palabra tiene origen en el siglo XV, pero su lenguaje descende de los chamanes con sus magias y acrobacias, así como de los bufones, de mimos, acróbatas, músicos, juglares, zannis, de Plauto, de las farsas atelanas, así como de sus propias culturas y tradiciones. Su lenguaje se ha formado a través del tiempo, pero siempre en contacto con el público, por lo que no existe en solitario, es un hecho producto del convivio y de las relaciones que se pueden generar, en el presente, entre el actor y su público.

El lenguaje que habla un clown, es el lenguaje del juego y para poder hacerlo debe habitar un estado de atención, escucha, vulnerabilidad, vacío y reacción espontánea, pero además debe manejar los principios básicos del actor como la voz, la presencia escénica, el gesto, la acción, el conflicto, los objetivos entre otros, sin mencionar las otras habilidades y herramientas (acrobacia, magia, malabarismo, música, ilusionismo, trabalenguas, poemas, equilibrismo, gags, etc.) que enriquecen la actuación de cada payaso. Para ser payaso no solo se requiere vestirse del personaje y ser gracioso, sino que exige un entrenamiento y exploración ardua sobre las habilidades, repertorios, capacidades físicas y mentales y al mismo tiempo se trata de un trabajo de sinceridad y honestidad con uno mismo, con la escena y con el otro, implicando que esta vocación necesite de muchas horas y años de práctica para ser dominada, que al igual que todo lenguaje mientras más se lo habla más se lo maneja.

El lenguaje clown es un método de comunicación muy extenso y complejo, un sistema de códigos que son un conjunto de principios usados para generar relaciones. Pude entender que la mejor manera de trasladar sus principios a la creación en artes escénicas, puede ser a través de sus elementos más básicos de su forma de comunicación, establecer las reglas del juego, jugar el juego de la verdad, y tener estrategias. Armar un juego propio que nos permita habitar el presente de la misma forma que lo haría un clown, pero a través de nuestro propio dispositivo. Gracias a este lenguaje he podido descubrir una forma de crear relaciones honestas con el espectador, ubicadas en el presente, sin una pretensión, sino más bien basadas en la escucha, observación y atención sobre los acontecimientos que suceden.

Este estudio me ha revelado dos importantes principios para la creación y el entrenamiento sobre este lenguaje:

- El clown, mientras más lo practicas, más lo manejas, por ello se requiere un entrenamiento contante, que al igual que cualquier lenguaje, necesita ser hablado paulatinamente para poder ser adaptado a nuestras formas de comunicación y ser

usado en pro de la creación de expresiones, en este caso artísticas. Por ende, un actor o bailarín, por más versátil y hábil sea, necesitará posiblemente de años para poder manejarlo en cierta medida, para posteriormente utilizarlo para comunicar y jugar de forma clara como lo hará un clown.

- El método encontrado no consiste, ni busca hacer clown, ya que esto tomaría años, sino al contrario, pretende entender y trasladar principios de su lenguaje a la creación en artes escénicas con el fin de apropiarse de su forma comunicativa, haciendo posible que tanto el intérprete como el espectador puedan habitar la experiencia escénica propuesta, permitiendo vivenciar lo diferente que puede ser cada relación concebida en el espacio, propio de cada encuentro (función), siempre creando con y para su público. Por lo tanto, el clown no actúa para ellos, actúa con ellos, siempre habitando el mundo de la práctica, ya que aquí es únicamente donde se desarrolla y cobra vida.

### Referencias

- Aguilar Viquez, F. (2015). *LA OTRA VOZ: OCTAVIO PAZ Y LA NOCIÓN DE OTREDAD* (Vol. 10). Querétaro, México: Revista de Filosofía Open Insight. Recuperado el 2022
- Almansa, P. C. (2022). *La experiencia escénica mediatizada: tecnologías interactivas del s. XXI aplicadas al teatro*. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Beltran, G. (septiembre 2011). *Carlo Goldoni y la commedia dell'arte Principales personajes de la commedia dell'Arte*.
- Berger, P. L. (1999). *Risa redentora: la dimensión cómica de la experiencia humana*. Editorial Kairós. ISBN 978-84-7245-433-0.
- BIBLIOTECA DIGITAL MUNDIAL. (1 de 6 de 2017). *Los Fratellini*. Recuperado el 27 de 8 de 2021, de Retrato de Paul y Louis Fratellini: <https://www.wdl.org/es/item/18405/>
- Boleslavski, R., & Chejov, M. (1998). *El Arte del Actor*. México: Edgar Ceballos.
- De Castilla Rosales, R. C. (2019). *El ritmo en el lenguaje del clown como herramienta para la identificación emotiva con el público. EL CASO DE AVNER THE ECCENTRIC*. Barcelona.
- de Rojas Villandrando, A. (1603). *El viaje entretenido, libro I* (madrid, 1972 ed.). Jean Pierre Ressot.
- DeMille, C. B. (Dirección). (1952). *El mayor espectáculo de mundo* [Película]. Recuperado el 2022, de National Geographic: [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/origen-circo-mayor-espectaculo-mundo\\_15677](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/origen-circo-mayor-espectaculo-mundo_15677)
- Eandi, V. (2008). "El Actor Medieval y Renacentista", en J. Dubatti (coord.), *Historia del actor: de la escena clásica al presente (t. I)* (1 ed.). Buenos Aires: Coord. Jorge Dubatti.
- García Borrón, M. D. (2003). *Introducción a la Historia de las Artes del Espectáculo en China*. España.  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8599/tesis.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Gómez garcia, M. (1997). *Diccionario del teatro*. Madrid: Ediciones Akal.
- González, M. (1992). *COMEDIAS I ANFITRIÓN - PLAUTO*. Madrid: Editorial Gredos.
- Jara, J. (2014). *El Clown navegante de las emociones* (1 ed.). Barcelona: OCTAEDRO, S.L.
- Jara, J. (2014). *El clown, navegante de emociones* (primera ed., Vol. 1). Berceña: Octaedro.
- Lecoq, J. (2004). *El cuerpo poético* (2 ed., Vol. 1). España: Alba Editorial.
- León, J. J. (2017). *Etimología subversiva del verbo "comunicar"* (1 ed., Vol. 14). Maracaibo, Venezuela: Quórum Académico.

- López Gregoris, R. (2017). *MÁSCARAS Y PERSONAJES EN LA PALLIATA: LAS MÁSCARAS DE LA ATELLANA Y SU INFLUENCIA EN LA PALLIATA* (Vol. 8). España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Luna Ramírez, M. T. (2018). *El espectáculo unipersonal: historia y teoría del actor y del personaje*. Madrid: Marco Tulio Luna Ramírez.
- Marijnen, F., & Grotowski, J. (1966). *Entrenamiento del actor* (16 ed.). Dinamarca.
- Melara Martínez, M. a. (2011). *Arte popular, culturas híbridas y patrimonio inmaterial en El Salvador - El caso particular del payaso Chirajito*. Bogota: Apuntes. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/apun/v24n2/v24n2a07.pdf>
- Merlín, S., Zamorano Navarro, B., Miranda Silva, F., Reséndiz Rodea, A., Robles Dávila, L., Vásquez Meléndez, M., & Velarde Cruz, S. (2012). *FRONTERAS CIRCENCES: ANTECEDENTES, DESARROLLO Y ARTE DEL CIRCO* (1 ed.). México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Montesinos Lapuente, Á. (2015). *ARTE Y TECNOLOGÍA. HERRAMIENTAS CONCEPTUALES, CAMBIO Y EVOLUCIÓN A TRAVÉS DE ESPACIOS SIGNIFICATIVOS EN LA PRIMERA DÉCADA DEL SIGLO XX*. Valencia.
- Pasca D., F. (2009). *Teatro de la caricia*. Montevideo: FPH.
- Pierrotti, N. (2006). *El teatro dramático en el antiguo Egipto*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Raffino, M. E. (2021). *Lenguaje*. Argentina. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/lenguaje/#ixzz71KHp2B3Y>
- Sanchis Llopis, J., Montañés Gómez, R., & Pérez Asensio, J. (2017). *Fragmentos de la Comedia Media*. Madrid: EDITORIAL GREDOS, S. A.
- Saura, J. (2006). *Actores y actuación, antologías de textos sobre la interpretación, escritos por los propios autores* (primera ed.). Madrid: Fundamentos.
- Schaefer, M. (2015). *La tragedia griega*. Buenos Aires. Recuperado el 2021
- Sergio Pal. (31 de 10 de 2012). *Historia del Payaso*. Recuperado el 19 de 8 de 2021, de Sergio Pal: <https://m.youtube.com/watch?v=XIKtV7P4acY>
- Shakespeare, W. (1600). *The merchant of Venice* (Primera Cuarta ed.). Reino Unido: Henry Norman Hudson.
- Sobrado Fernández, L. M., Cauce Santalla, A. I., & Rial Sánchez, R. (2002). *Las habilidades de aprendizaje y estudio en la educación secundaria: estrategias orientadoras de mejora, Tendencias pedagógicas*. España: Universidad de Santiago de Compostela.
- Towsen, J. H. (1976). *Clowns* (Hawthorn Books, Inc ed.). E P Dutton.

Varley, J. (2006). *Piedras de agua* (3 ed.). Milano: Ana Woolf.

Von Barloewen, C. (2016). *Clowns: Una figura arquetípica*. España: Kairos.

## Anexos

## Anexo A (Tablas)

Tabla 3

Varios orígenes del clown, tabla rescatada del texto *El clown navegante de emociones* de Jesús Jara, 2014, página 27 y 28,

Lugar	Nombre	Descripción	Observaciones
América del Norte	Koyemshi	El clown bailarín de los indios americanos a través de la sátira practicaba un control de las conductas antisociales, intervenía en rituales religiosos importantes como símbolo de la presencia de esos poderosos seres.	Llegó a ser considerado el más poderoso chamán, como ocurre entre los indios Dakota.
Turquía	Kavuklu o Karagöz	Con la misma esencia, capacidad de imitación y burla, se establece y desarrolla en el teatro de sombras turco.	Lo encontramos en un tipo de teatro, llamado <i>orta oyunu</i> , que, a semejanza de la <i>commedia dell'arte</i> , crea una galería de personajes de diversidad racial.
La India	Vidûshaka	Un criado glotón que siempre está	Primero, incluido como un personaje

		ocupado en sacar de apuros a su amo con todo tipo de artimañas.	más del drama clásico, más tarde, desarrollando su propio género independiente, el Bhâna, pieza humorística en un acto.
China	Xiang Sheng	Sus raíces pueden remontarse a la dinastía Ming XIV Cuenta con cuatro ejercicios: narración, imitación, hacer reír y el canto.	Comenzó como una forma de actuación callejera, incorporando bromas cómicas, imitaciones o préstamos de otras artes escénicas.
Japón	Sarugaku y Dengaku	Bufón, mimo, clown, acróbata, juglar, titiritero...	Cuyo origen son danzas y cortejos desenfrenados que representan el mismo tipo de diversión popular que el carnaval.

(Jara, 2014, p 27, 28)



**Tabla 4**

*Conclusión y aproximación histórica de la aparición del lenguaje del clown y sus principios.*  
*Capítulo 1*

<p><b>1- EL OFICIO Y LA VOCACIÓN</b></p> <p>Según García Borrón para los años 2000 y 3000 a. C. ya existía en China acrobacia, narración de historias, diálogos cómicos, imitación de ruidos, gritos y voces, teatro de sombras, baladas y otros cantos, farsas, interpretaciones especiales, transformismo, recitación de vidas de santos, juglares, chistes, enigmas y acertijos, conjuras, marionetas y otros muñecos, niños, enanos y más.</p>
<p><b>2- LA PRÁCTICA SOBRE EL OFICIO</b></p> <p>Según Sobrado Fernández et al, los procesos de aprendizaje requieren de un tiempo determinado, y funcionan de forma independiente al factor que lo mueva (necesidad), ya que no restara el trabajo que implica realizar el proceso de selección de “aprender a aprender” un oficio. “La expresión "aprender a aprender" representa el verdadero espíritu de las estrategias de aprendizaje (...)”</p>
<p><b>3- LAS HERRAMIENTAS</b></p> <p>Según Edmond Faral, un juglar es un ser múltiple: es un músico, un poeta, un actor, un saltimbanqui; es una suerte de encargado de los placeres de la corte del rey y del príncipe.</p>
<p><b>4- EL JUEGO</b></p> <p>Según Jesús Jara el clown entronca con algunas de las actividades más cotidianas y gozosas del ser humano: la risa, la gesticulación y la imitación. Y con la etapa más apasionante de nuestra vida: la infancia, que está llena de ternura, ingenuidad, aprendizaje, descubrimiento y juego. ¿Quién no ha sido niño o niña?</p>
<p><b>5- CULTURA Y RAÍCES</b></p> <p>Según Merlín las representaciones fársicas tenían acompañamiento de música de varios instrumentos, en las que lo obsceno, lo ridículo, lo chistoso y lo exagerado, tomaban forma</p>

de diálogo improvisado en lenguaje popular, mezcla de latín y dialectos, dichos por los sempiternos tipos de las atelanas: jorobado, viejo, tonto y avaro.

Melara Martínez nos dice que el payaso, como se lo conoce hoy, se ha formado de elementos mezclados en el espacio y el tiempo. Ha pasado por muchos tipos de sociedad y culturas y que en cada una tomó su propio color cultural, (...) en países diversos existe siempre, de una u otra el payaso, como parte de un espectáculo o en forma individual.

## 6- EL RITMO

Según Faral, es el intérprete de trompeta que marca el ritmo de las procesiones; es el fabulador, el cantor que alegra las fiestas, casamientos, veladas; es el caballero que tira de los caballos; el acróbata que danza sobre las manos, que hace juegos con cuchillos, que atraviesa los cercos de las carreras, que traga fuego, que hace contorsionismo; el saltimbanqui sobornador e imitador.

## 7- NIVEL ACTORAL

Según Lecoq En la comedia del arte los personajes se mueren por todo: de envidia, de hambre, de amor, de celos, en tal sentido, este territorio dramático es una amplificación de lo que la vida nos muestra. Por tanto, dice que el nivel actoral ha de ser llevado al máximo (...).

## 8- EL ESTADO DEL CLOWN

Sergio Pal nos dice “Si me pongo o me quito la nariz, la máscara más pequeña del mundo, ¿cambia algo? una nariz postiza no hace que nadie sea un payaso”.

## 9- LA COMUNICACIÓN.

Y Jara menciona que la transparencia del clown no solo nos ofrece la risa, sino también todo un abanico de emociones que forman parte de la esencia del ser humano.

## LA PREGUNTA

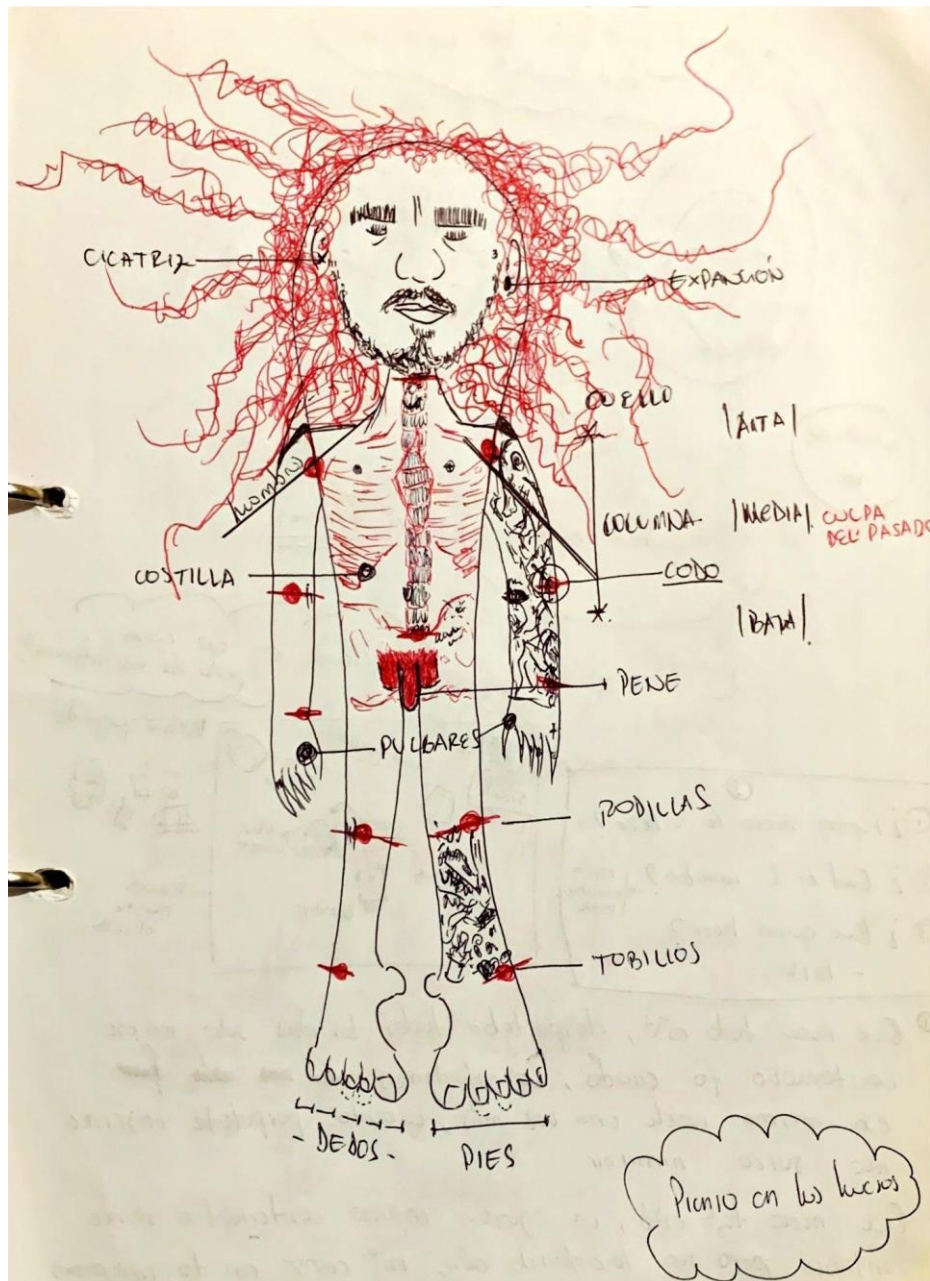
El clown hace sentir, pero ¿cómo? (AL PÚBLICO)

Para esta tabla se hace una recopilación de varias citas usadas en el primer capítulo con el fin de establecer varios de los principios que utiliza el clown para establecer su lenguaje, los cuales son usados posteriormente para la creación.

## Anexo B (Imágenes)

Figura 14

Cartográfica corporal, tomada del diario de laboratorio y montaje I, 2019



**Figura 15**

*Entrenamiento y casting para la obra Yerma O, Cuenca, 2021*



Ana Arias, Henry Farez, Freddy Pinos y Mateo Salazar, ejercicio: fotografía narrativa

**Figura 16**

*Espacio de entrenamiento escénico "E3" /Puntos de apoyo - Cuenca, septiembre, 2022*



## Figura 17 y 18

*Daniela Maldonado - Funciones e diversos espacios obra Una flor amarilla - Cuenca, 2022*



Sala de conciertos Casa de la Cultura Núcleo del Azuay, octubre, 2022



Micaela León, Cuenca, Sala de Conciertos, 2022

## Figura 19, 20 y 21

*Obra: Yerma O, Juan esposo de Yerma habitando el lenguaje del clown, improvisando sobre la misma estructura en diferentes funciones, 2021*



Mateo Salazar - Función semana del estudiante Facultad de Artes Universidad de Cuenca, 2021.



Mateo Salazar - Festival Espacio Rojo – Cuenca, septiembre, 2021



Mateo Salazar - Función Imay, Cuenca, julio. 2021



Figura 22

Invitaciones para la el preestreno de la obra Yerma O, año 2021.



Tejido a mano en técnica punto cruz, sobre cañamazo color crema. Catalina Arias Encalada. Cada entrada estaba realiza con un tejido a mano y fue entregada bajo lista de invitados selectos, cada una con un diseño distinto. Cuenca, 2021.

## Anexo C

### Entrevista y linkografía

#### UNA FLOR AMARILLA

[https://www.youtube.com/watch?v=r-2d90h81MI&list=PLmcfZXBzB\\_HI7Odj81NEQj95KaLdlQDyE&index=4&ab\\_channel=LAINDUSTRIAESC%C3%89NICA](https://www.youtube.com/watch?v=r-2d90h81MI&list=PLmcfZXBzB_HI7Odj81NEQj95KaLdlQDyE&index=4&ab_channel=LAINDUSTRIAESC%C3%89NICA)

[https://drive.google.com/file/d/1sBGqy9-w37vHQ3\\_EdBACngGYHnEIQ-sL/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1sBGqy9-w37vHQ3_EdBACngGYHnEIQ-sL/view?usp=sharing)

<https://laindustriaescenic.wixsite.com/unafloamarilla>

#### YERMA O Función de preestreno 30 de marzo 2021

[https://drive.google.com/drive/folders/1fLyxSIXY7wtn-zES3Ch0b-mBkCmH6HfT?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1fLyxSIXY7wtn-zES3Ch0b-mBkCmH6HfT?usp=share_link)

#### INSTAGRAM

<https://www.instagram.com/laindustriaescenica/>

#### DIARIO DE ACTOR, ALGUNOS FRAGMENTOS IMPORTANTES:

[https://drive.google.com/drive/folders/19Qy5hU2NGTtFyUMmWILXmwtjJb28MiYu?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/19Qy5hU2NGTtFyUMmWILXmwtjJb28MiYu?usp=share_link)