

01029
8



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA REALIZAR UN TALLER DE APRENDIZAJE DE LA TECNICA DEL CLOWN

T E S I N A
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN LITERATURA DRAMATICA Y TEATRO
P R E S E N T A :
ARTUS CHAVEZ NOVELO



ASESORA DE TESINA: MTRA. IONA WEISSBERG GUZMAN

MEXICO, D. F.



ENERO 2003

Q



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

a Iona Weissberg, mi maestra, asesora, impulsora y amiga,
a Andrés Aguilar, mi hermano payaso,
a Madeleine Sierra, con quien esta aventura comenzó,
a mi familia, que me enseñó que el perro hace "guau" y la vaca "mú",
a Mariana, mi hermana, por ayudarme a crecer,
a todos los que han sido mis maestros,
a todos los que han sido mis alumnos,

gracias.

b

***Dedico con amor este trabajo a mis padres
Cecilia y Luis Fernando.***

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO PRIMERO	
DEFINICIÓN DE <i>CLOWN</i>	3
A. ¿Qué es un <i>clown</i> ?	3
B. Características del <i>clown</i> con base en otros autores.	5
C. Definición de <i>clown</i> .	10
CAPÍTULO SEGUNDO	
DEFINICIÓN DE TALLER	11
A. ¿Qué es un taller?	11
B. Un taller de <i>clowns</i> .	12
C. El juego y la improvisación.	13
D. Conclusiones.	15
CAPÍTULO TERCERO	
OBJETIVOS DEL TALLER DE <i>CLOWNS</i>	16
1. Desarrollar un <i>clown</i> original y personal .	16
2. Conocer y manejar el <i>clown</i> propio y su relación con un compañero, con un objeto utillería, con el espacio de trabajo y con el público.	17
3. Conocer y desarrollar la gestual y la expresión corporal del <i>clown</i> .	18
4. Conocer y experimentar diferentes disciplinas y talentos útiles al <i>clown</i> .	19

5. Aplicar las diferentes técnicas para la creación de rutinas originales.	20
6. Utilizar las rutinas creadas durante el taller para llevar a cabo una presentación final.	21

CAPÍTULO CUARTO NECESIDADES LOGÍSTICAS PARA EL TALLER DE *CLOWNS*

A. Infraestructura.	22
1. Espacio de trabajo.	22
2. Materiales de trabajo.	23
B. Logística.	25
1. Número de alumnos.	25
2. Nivel de los alumnos.	25
3. Duración del taller.	25

CAPÍTULO QUINTO REPERTORIO DE JUEGOS Y EJERCICIOS DE IMPROVISACIÓN.

A. Organización de una sesión.	27
B. Repertorio de juegos y ejercicios.	28
1. Ejercicios para desarrollar el <i>clown</i> propio.	28
2. Ejercicios de improvisación para relacionar al <i>clown</i> con otros elementos.	31
3. Ejercicios para desarrollar la expresión corporal del <i>clown</i> .	36
4. Ejercicios para experimentar con virtuosismo.	39
5. Ejercicios para la creación de rutinas.	39
6. Ejercicios para realizar antes de la presentación pública.	41

CONCLUSIONES

43

BIBLIOGRAFÍA

45

f

INTRODUCCIÓN.

En mayo de 1996, finalizando mi cuarto semestre como estudiante de la Licenciatura en Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, obtuve una beca para estudiar la técnica del payaso o *clown* en el *Clown College* (Universidad de los Payasos) del circo Ringling Brothers and Barnum & Bailey. El curso se llevó a cabo en Florida, Estados Unidos, y tuvo una duración de seis meses. Después del curso, estuve trabajando con este circo como parte de la compañía por un año. Al reincorporarme a mis estudios en la UNAM, 18 meses después, se dio entre mis compañeros la inquietud de aprender la técnica del *clown*. Fue así que le propuse al entonces Coordinador del Colegio de Literatura Dramática y Teatro, Licenciado Luis Mario Moncada Gil, impartir un taller sobre payasos como servicio social.

El Taller de Introducción en la Técnica del Payaso se realizó del 12 de septiembre al 5 de diciembre de 1998 en el auditorio Justo Sierra, los sábados de 10:00 a 14:00 horas sumando un total de 13 sesiones (52 horas). El taller fue desarrollado junto con Madeleine Sierra Carrascal, también alumna del Colegio de Teatro y ex alumna del RBBB *Clown College*.

Durante esta primera experiencia como instructores, no contábamos con suficientes conocimientos didácticos, por lo que recurrimos a los mismos ejercicios que habíamos aprendido como alumnos de *clown*. La planeación y realización del taller partieron de la intuición y no de una base teórica. A pesar de esta desventaja, se logró formar un grupo de ocho *clowns* que como final del curso presentó una rutina. Este resultado fue satisfactorio porque se cumplieron dos objetivos que se habían planteado: el primero, mantener el interés y la motivación del grupo; el segundo, llegar a la presentación ante un público. Sin embargo, los *clowns* no habían surgido de la personalidad de los alumnos. En realidad carecían de personalidad y les faltaban la sensibilidad y la ingenuidad propias del *clown*. Al finalizar el taller, los alumnos contaban una gran precisión en su técnica corporal: eran muy expresivos, y manejaban una gestual muy clara y exagerada. Pero sus personajes partían de la forma, del exterior; no tenían espíritu. Reconocimos que la didáctica sería de gran utilidad para el mejoramiento del taller, sobre todo para buscar la manera de lograr ese objetivo. Así surgió la necesidad de acercamiento a la pedagogía teatral.

El taller se replanteó a partir de las metodologías pedagógicas de dos autores. El primero, Jesús Jara, *clown* y pedagogo español, que en su manual *El Clown, un Navegante de las Emociones*, explica las características del *clown*, plantea la improvisación como método para crear *clowns* que surjan desde el interior y propone diversos ejercicios para lograrlo. El segundo, Keith Johnstone, dramaturgo, director y pedagogo inglés, en su libro *IMPRO. Improvisation and the Theatre* plantea las bases de la improvisación, propone reglas y ejercicios para enseñarla, y profundiza sobre el cambio de estatus como causante de la risa. Las teorías de estos dos autores, sobre todo en lo que se refiere a la improvisación como aprendizaje, han complementado tanto el concepto de *clown* como la técnica adquiridos previamente en el RBBB *Clown College*.

Además del taller de 1998 en el Colegio de Teatro, he impartido este curso en diferentes ocasiones: una más en la UNAM a través del Departamento de Educación Continua, y otras en el Departamento de Difusión Cultural y Talleres Artísticos de la Universidad Iberoamericana. Estos talleres han servido como oportunidad para experimentar con las bases de Jara y Johnstone e incluir su teoría en la del RBBB *Clown College*. Durante este tiempo, a través de bitácoras, se ha llevado un registro de los ejercicios aplicados y de los resultados obtenidos.

Estas bitácoras, que contienen ejercicios y reflexiones sobre los diversos talleres impartidos, sumados a los conocimientos adquiridos como alumno del RBBB *Clown College* y a los textos de pedagogía de Johnstone y Jara, son el origen de esta tesina: *Propuesta de Actividades para Realizar un Taller de Aprendizaje de la Técnica del Clown*. El objetivo es desarrollar un plan de trabajo para la enseñanza de la técnica a través del juego y la improvisación, y que éste pueda ser útil tanto para maestros y alumnos de teatro como para aquellas personas que quieran explorar las posibilidades del *clown* y la comedia. Considero importante compartir este conocimiento sobre todo porque no existe bibliografía mexicana que contenga un plan de trabajo para enseñar dicha técnica.

CAPITULO PRIMERO. DEFINICIÓN DE CLOWN.

EL PAYASO EN LA PISTA.

El fantástico payaso de cara blanca, lleno de colores, con vestuarios brillantes, delgado: el payaso es un dandy.

Se sobrepone a los golpes fatales, como caricatura, regresando de la muerte. Es así que nosotros, junto con él, resucitamos

Pinchalo y no sangrará

Envenénalo y no morirá

Si sufre no le duele.

El payaso evita las emociones excepto para mofarse de ellas.

Bernard Sahlins

(Prefacio al libro de Rémy 1997, pp. V).

A. ¿Qué es un Clown?

La palabra *clown*, que proviene del inglés y significa "payaso", ha sido adoptada por expertos en la materia, tales como Jesús Jara, Ron Jenkins, y José María Laporta Furné, para definir a un tipo de comediante que surgió a principios del siglo XX en los circos europeos y norteamericanos, y se ha desarrollado no sólo a través del circo, sino también en el cine y los teatros. El *clown* se distingue de otras figuras escénicas cómicas, por que además de causar risa, inspira ternura con su ingenuidad. El *clown* fracasa constantemente, y aun así es un apasionado de la vida; y funciona con una lógica muy propia y muy atípica. El *clown* busca que el público se identifique con él para poder obtener su amor.

Muchos autores que han hablado sobre el tema del *clown* lo han definido en función a la transformación que han sufrido históricamente los comediantes. Proporcionan algunos datos históricos y geográficos de sus orígenes, describen detalles de su vestuario, explican sus actos circenses y alaban su gracia, sin embargo, no se comprometen a proporcionar una exposición detallada de sus particularidades. No definen el concepto.

Laporta apunta que el *clown* proviene de los bufones griegos, romanos y medievales, los actores de la *commedia dell'arte* y los payasos de circo. Y a pesar de que el *clown* es un resultado actual de esta herencia, se trata de una figura escénica distinta. El problema es que no menciona en que radica esta novedad.

"Al proponernos indagar cuándo y cómo se dio origen al payaso, nos hallamos ante un problema de difícil resolución, dadas las evoluciones y distintas nomenclaturas que, al correr el tiempo, se han dado a los personajes que se dedicaban a divertir a las gentes.

No obstante, podemos afirmar sin temor a caer en error, que los actuales "clowns", derivan de los bufones, existentes muchos siglos antes de la Era cristiana.

Para seguir el proceso evolutivo de nuestro personaje, dividiremos la historia en cuatro fases o épocas, de conformidad con las distintas metamorfosis habidas, o sean: 1° Los bufones griegos y romanos. 2° Los bufones de la Edad Media. 3° La *Commedia dell'arte*. 4° El circo." (Laporta 1946, pp. 7.)

Si el *clown* no es ni bufón ni saltimbanco ni *commediante dell'arte*, estos modelos quedan excluidos dentro de lo que habrá de definirse como *clown*. ¿Qué es, entonces, el más reciente eslabón de esta cadena evolutiva?

La Van Hoh lo describe a partir del payaso de circo. La figura del payaso de circo pertenece a la categoría del *clown* en los casos en los cuales logra acercarse al público y que éste se identifique con él, como sucedía con el norteamericano Emmett Kelly (Hoh 1990, pp 206 - 207). Pero algunos de los payasos que actualmente vemos en los circos son personajes tan excéntricos o exagerados que difícilmente provocan ternura o la identificación del público. Los zapatos grandes, las narices rojas y los maquillajes grotescos distancian al payaso de circo de su público. Difícilmente una persona –ya sea niño o adulto- se sentirá identificada con una figura tan grotesca.

El *clown* actual, consciente de que debe de hacer que su público se sienta cercano a él, ya no viste necesariamente ropa exagerada, o luce un rostro amplificado. Algunos *clowns*, como Bill Irving y David Shiner que actuaban juntos en el espectáculo "*Fool Moon*", ni siquiera utilizaban nariz roja. El *clown* actual es mucho más sencillo, más humano.

Darío Fó descarta a los payasos que animan las fiestas infantiles porque éstos funcionan como entretenedores que cantan, juegan y organizan concursos, y no como el *clown* que simboliza el fracaso.

"...a menudo vemos en la actualidad malas copias de payasos representados por personas que creen que lo son simplemente con ponerse una pelotilla roja en la nariz, un par de zapatos desmesurados y aullar con voz aguda. Es una ingenuidad de idiotas. El resultado es siempre molesto y aburrido. Por desgracia en nuestros días, los payasos se han convertido en un personaje destinado a medio amenizar fiestas infantiles: es sinónimo de bobería simplona, candor de tarjeta de felicitación y sentimentalismo cursi en muñecos de porcelana o pinturas en terciopelo." (Ceballos 1999, pp. 486).

Fó subraya que el hecho de ponerse una nariz postiza y zapatos amplios no es sinónimo de ser un *clown*. Según Lec, Jara y Jenkins el concepto de *clown* acepta personajes tales como Charles Chaplin, los hermanos Marx y Búster Keaton, que aunque no utilizan zapatos enormes o nariz roja, son considerados *clowns* por su ternura, su pasión por la vida y su fracaso constante. El verdadero "ser" del *clown* no se encuentra en su ropa o en su diseño exterior. El *clown* se encuentra en su personalidad. Por eso, no se puede definir al *clown* en función a sus características exteriores. El hábito no hace al monje.

Este trabajo, "Propuesta de Actividades para Realizar un Taller de Aprendizaje de la Técnica del Clown", no incluye a los payasos de circo ni a los payasos de fiesta, no considera a los bufones, los juglares, ni a las figuras de la *commedia dell'arte*, todos ellos antecesores del *clown*. El objeto de estudio de esta tesina es el concepto nuevo de *clown*, una figura escénica que no se define por su apariencia externa, sino por sus características internas: su comportamiento y su lógica. Partiremos, pues, de la opinión de otros expertos, para hallar estas características comunes.

B. CARACTERÍSTICAS DEL *CLOWN* CON BASE EN OTROS AUTORES.

1. El clown es un comunicador directo.

"Contribuyendo a la identificación del público con la potencia de estos talentosos comediantes, está el esfuerzo consciente que todos ellos hacen para romper la barrera entre el espectador y el público." (Jenkins 1988, pp. XIII).

Una de las cualidades que distinguen al *clown* de otras figuras escénicas es la de hacer esfuerzos conscientes, como dice Ron Jenkins, por romper la barrera que lo separa del público. Es una convención escénica común en el teatro imaginar una cuarta pared que separa al actor del espectador. Es decir, tanto para el actor, como para el espectador el frente del escenario está delimitado por una pared imaginaria que los separa, que no permite que se comuniquen o siquiera se percaten de la existencia el uno del otro. En contraste con el actor de teatro, el *clown* no ignora a su público; sabe que está ahí, y no sólo lo sabe sino que hace esfuerzos conscientes por incluirlo en su mundo a través de su mirada. El *clown* todo lo comunica al público directamente: sus sentimientos y sus pensamientos. Constantemente el *clown* hace una pausa, deteniendo incluso el tiempo, para voltear a ver a los espectadores. En ese momento, les dice, sin palabras, lo que está sintiendo o pensando, como si se tratara de un diálogo interno.

Algunas veces, el actor de teatro también rompe la cuarta pared que lo separa del público. Esta acción teatral se conoce como "aparte" y cumple exactamente la misma función que la mirada del *clown*. El aparte es un momento de introspección en el que el personaje se dirige directamente al público para compartirle su pensamiento, sin que los demás personajes que estén en escena puedan escucharlo. Tomaremos como ejemplo el clásico de Jean Tardieu, "*Osvaldo y Zenaida o los Apartes*," (González 1965, pp. 911).

ZENAIDA.

(Alta voz). ¿Quién es? (Aparte). ¡Con tal de que no sea Osvaldo, mi prometido! No me puse el vestido que le gusta. Además, ¿para qué? ¡Después de todo lo que ha ocurrido!

Voz de OSVALDO.

¡Soy yo, Osvaldo!

ZENAIDA.

(Aparte). ¡Ay, es él, es Osvaldo! (Alto). ¡Entre, Osvaldo! (Aparte). ¡Oh, qué suerte la mía! ¿Qué podré decirle? ¡Jamás tendré el valor de revelarle la triste verdad!

OSVALDO.

(Que permanece un instante en el umbral. Alto). ¡Zenaida! (Aparte). ¡Oh, qué suerte la mía! ¿Qué más puedo decirle? ¡Tan confiada, tan inocente! ¡Jamás tendré la crueldad de confesarle la grave decisión que han adoptado en contra de ella!

Como el *clown*, los personajes de "Osvaldo y Zenaida" hacen una pausa para revelar su pensamiento al público sin que uno de los dos escuche al otro. La diferencia entre los apartes de un actor de teatro y los de un *clown*, es que el segundo los hace a través de su gestual, más no de la palabra.

A través de este diálogo silencioso, el *clown* demuestra que se siente en confianza con el público, ya que se dirige a él como si hablara consigo mismo. El *clown* es honesto y transparente; no guarda secretos ante el espectador. En consecuencia se gana su confianza, su amistad, su afecto y su simpatía. El *clown* se refiere al público directamente, porque en realidad está hablando con un verdadero amigo. Tiene una gran necesidad de cariño: busca el amor del público, y para obtenerlo busca su mirada; siempre establece contacto visual con los espectadores.

2. El *clown* es un provocador de emociones.

El *clown* es protagonista de historias -sus propias historias-, durante las cuales nos transmite sus pensamientos y sentimientos a través de su mirada. Una rutina de payasos es una pequeña historia que tiene una estructura aristotélica, es decir un principio, un medio y un final. Puede ser que un espectáculo de payasos tenga entrelazadas una o más rutinas, y que una tenga o no que ver con la otra. Durante todas, el súper objetivo del *clown*, es ganarse el amor del público. Algunas veces provocará la risa, lo cual será una de las formas de ganarse el amor del público; pero la risa no es su única meta. Se ha creído, erróneamente, que el *clown* únicamente provoca la risa. El *clown* es un provocador de emociones variadas.

"El *clown* nos ofrece también un abanico de emociones que forman parte de la esencia del ser humano. Sus muecas reflejan dolor, ilusión, escepticismo, picardía, tristeza, amor, rabia, alegría. Hay *clowns* que parecen niños, otros se comportan como gamberros adolescentes, los hay que parecen adultos intentando mantener formas y algunos que reflejan la serenidad y el cansancio físico de la vejez. Nos ayudan, por tanto, a comprender mejor a los demás y a nosotros mismos, a aceptarlos y a aceptarnos. Los *clowns* nos recuerdan lo que hemos sido, lo que somos y lo que seremos. Son como un espejo del ser humano. Nos muestran, tras las muecas que hay entre la risa y el llanto, cual es nuestro verdadero rostro." (Jara 2000, pp. 47).

Tal vez algunos payasos de circo o comediantes de vodevil efectivamente buscan la risa desternillada del público, a través de efectos tales como el pastelazo, las caídas o los golpes. El *clown* además de provocar risa -cosa que generalmente hace por accidente, inconscientemente- provoca todas las emociones. Sería inútil que se ganara la confianza y el amor del público sólo para hacerlo reír. El *clown* es un personaje que busca más que la risa, y por eso también nos a conmueve, nos sorprende, nos entristece, y nos llena de su profunda humanidad.

3. El *clown* fracasa constantemente.

"Los payasos son emblemas caleidoscópicos de la imperfección humana, y la comedia es la crónica de su lucha por sobrevivir. El más sencillo sujeto de la farsa es el hombre que se cae y se levanta. No sería chistoso si no se levantara. Nos reímos aún cuando se va de bruceos, porque hay algo en la torpeza de su comportamiento que nos dice que perseverará." (Jenkins 1988, pp. XI).

El éxito del *clown* es su fracaso. La constante del *clown* es su imperfección. A medida que el *clown* encuentre los medios para enredarse, tropezarse y equivocarse, el público sentirá más deseos de reír (y paradójicamente, una gran frustración). El *clown* retrata en su persona los errores más cotidianos de la humanidad, lo más torpe, lo más idiota. Todos podemos identificarnos con él. Es además un fracasado tenaz, ya que puede

repetir los mismos errores muchas veces. Un *clown* puede intentar atrapar una mancha cada vez que la ve, porque nunca comprende que se trata de una mancha. Y de todos modos lo volverá a intentar.

El *clown*, como dice Jenkins, es la imagen de la tenacidad. Sabemos que si se cae se levantará. Si no se levantara, se trataría de un golpe melodramático. Pero sabemos que volverá a levantarse, lo cual nos relaja y nos da risa; todos nos levantamos con él. El *clown* representa la voluntad humana. Hay quienes consideran esta tenacidad del *clown* ante el fracaso como una demostración de sabiduría. De hecho, Madeleine Sierra se refiere a ella y resalta su carácter paradójico, sustentando que para ser *clown* hay que aprender a accidentarse: a tropezarse, a caer, a enredarse, y que todo ello parezca natural.

"El payaso es un ser paradójico, porque existe una doble figura que muestra con habilidad la torpeza. De esta manera, el payaso revela paradójicamente una concepción sabia del mundo y de las relaciones que mantenemos con el medio que nos rodea, a través de las tonterías que comete. Chuang-tsé decía: "Un hombre que se sabe tonto, no es precisamente un tonto.""

4. El *clown* es un personaje que cambia de estatus constantemente.

Una de las relaciones clásicas en la historia del *clown*, es la del carablanca y el agosto. El primero representa el deber ser, la autoridad, el conservadurismo, el orden, la elegancia; es decir, el estatus más alto. El agosto, su contraparte, representa todo lo opuesto al carablanca: el instinto, la rebeldía, el liberalismo, el caos, el desparpajo. El juego que surge del encuentro de ambos, es un detonador de risas comprobado. El público no puede dejar de identificarse con la libertad del agosto que se enfrenta al autoritarismo del carablanca. Y cuando el agosto es vengado, ya por voluntad propia, ya por accidente, el público se libera del yugo de su propia autoridad. A través del agosto cumplimos nuestros deseos más controlados, logramos la desmesura y liberamos nuestros instintos.

"Antes de nada, quiero aclarar que el término *clown*, de origen inglés y sinónimo de payaso, lo utilizo en su concepción global. No me refiero, pues, al personaje de *cara blanca* que representa la autoridad y las normas frente a su pareja. *Augusto* que representa la transgresión; y con el que ha formado una de las parejas más populares de representaciones de payasos, especialmente en el circo. *Augusto* es en mi opinión, el verdadero payaso o *clown*, tanto por su compleja personalidad como por su actitud y comportamiento." (Jara 2000, pp. 20).

Para Jara, el agosto es el verdadero *clown*, porque representa la libertad, el "yo" más verdadero. Sin embargo el carablanca, que personifica la rigidez humana, también representa la libertad cuando disfruta de ella: cuando se despoja del "deber ser", cuando planea una broma contra el otro, cuando tiene éxito, cuando obtiene el amor del público. Ambos son *clowns*, ya que aún el carablanca más duro esconde un niño detrás de su maquillaje. Los cambios de estatus, -cuando el carablanca se permite ser agosto, o cuando el agosto juega a ser carablanca-, son detonadores de risa. Ésta surge cuando el público se ve reflejado en una figura que se transforma en lo que no se permite ser en la vida cotidiana. Dice Keith Johnstone:

"Mi creencia es (hasta este momento) que las personas tienen un estatus preferido; que les gusta que sea bajo o alto, y que tratan de maniobrar para colocarse en el rol predilecto. Una persona que juega al estatus alto está diciendo "No se me acerquen, porque muerdo." Aquel a quien le gusta jugar al estatus alto dice "No me muerdan, no valgo la pena." En ambos casos, el estatus que se adopta es una defensa que usualmente funciona. Es posible que uno se vaya condicionando paulatinamente a jugar el estatus que se haya encontrado como defensa efectiva. Uno se vuelve un especialista en estatus, muy bueno para jugar un rol particular, pero no muy competente o a gusto cuando se trata de jugar el otro. Si a uno se le pidiera jugar el rol equivocado, se sentiría "indefenso". (Johnstone 1981, pp. 43).

Si Johnstone dice que los seres humanos nos sentimos más identificados con un estatus u otro, es decir, uno más alto o más bajo, igualmente el *clown* se muestra más apegado a una personalidad que a otra. Por eso existen *clowns* que juegan el rol del carablanca y *clowns* que juegan el rol del augusto. De hecho, la elección del rol que se jugará parte de la personalidad de cada quien que se permite ser *clown*.

5. El *clown* se comporta como un niño.

"El *clown* es más bien, un adulto que actúa siempre como lo hacen los adultos cuando no son observados, cuando no están expuestos al juicio de los demás." (Jara 2000, pp. 53).

La libertad es una de las constantes del *clown*. Ya sea por ignorancia o por ingenuidad, ya por distracción o por torpeza, ya por su lógica propia o simplemente por honestidad, el *clown* no se detiene ante las reglas que le impone la sociedad. Es un ser absolutamente libre, como los niños, o como dice Jara, como son los adultos cuando no están siendo observados. Los niños no miden el peligro, no tienen temor al qué dirán, no se detienen de fantasear si se sienten observados. La ingenuidad y la falta de conciencia del *clown* le permite funcionar como si fuera un niño.

Un niño no sabe nada; tiene que aprenderlo todo: a caminar, a controlar su equilibrio, a mover sus manos, a diferenciar una mancha de un objeto tridimensional, a temerle al fuego. El *clown*, más que tonto, es ingenuo y curioso ante el mundo que lo rodea, es sincero y espontáneo, y utiliza un lenguaje sencillo, como los niños. El *clown* percibe, entiende, y enfrenta el mundo que lo rodea con la ingenuidad del niño. Por eso todo lo cuestiona, todo le causa curiosidad. También por eso Jara le considera, "un espíritu benigno" (Jara 2000, pp. 62).

Un amigo mío, payaso de profesión, se cuestionaba por qué la gente permite que sus hijos se acerquen a los payasos, que los carguen, les den la mano y les digan palabras dulces si en realidad se trata de un desconocido. Si un adulto común y corriente corriera a recibir a un niño desconocido y le hiciera caricias y halagos definitivamente sería mal visto. Sin embargo a un payaso se le permite el contacto con los niños o con cualquier miembro de la familia, e inclusive la entrada a la casa. Al público se le olvida que detrás del vestuario y el maquillaje se encuentra un adulto como todos. Un *clown* inspira amor y confianza; esto es porque efectivamente se comporta con la ingenuidad de un niño. Pero no es un niño.

6. El *clown* tiene su lógica propia.

"Para mí, el corazón de las payasadas está en cómo ponerse a uno mismo en dilemas"
Bill Irwing (Jenkins 1988, pp. 143).

Para el alumno de *clown*, es importante aprender a "ponerse ante dilemas" como dice Bill Irwing, ya que su personaje debe de enredarse constantemente. Aquí conviene señalar que aun cuando el personaje *clown* deba de enfrentarse a estos dilemas que menciona Irwing, para el actor que encarna el *clown*, estos deben de estar planeados. El *clown* no debe de buscar los problemas, sino que éstos deben de aparecérselo. El actor detrás del *clown* debe de aprender a aprovechar las situaciones de enredo para que su personaje trate de desenredarlas. Al igual que el fracaso y la torpeza, el dilema debe de ensayarse para poder repetirse con toda la naturalidad. Lo que será gracioso será los caminos que el *clown* tome para solucionar dichos problemas o salir de los enredos.

Las tonterías no existen para el *clown*, todo tiene una justificación, la suya. Para él, incluso el más excéntrico de los actos es auténtico y normal. Su lógica y su espíritu chocan constantemente con la sociedad. Su lógica es primaria, por ello parece tan alejada de la lógica de la sociedad, del "deber ser." Los problemas del *clown* siempre tienen solución: la suya. Aun cuando esta solución sea ilógica o impensable para alguien más, para él es totalmente satisfactoria y coherente. Es un ser pragmático, y al mismo tiempo idealista.

7. El *clown* es un personaje apasionado.

"El *clown* vive el presente más inmediato (...) la manipulación o experimentación de cualquier objeto, el intento de conseguir un amor, la narración de lo último que ha ocurrido, el aprendizaje de una habilidad, la observación de lo que le rodea, la imitación de aquellas personas a las que admira, la reproducción de una canción, el temor a lo desconocido. Todo es para él intenso e importante. Todo merece de él su energía y su dedicación." (Jara 2000, pp. 56).

Como el niño, el *clown* definitivamente vive su presente más inmediato. Por eso puede emprender un enorme proyecto y de pronto distraerse con una mariposa que pasa (que a su vez se vuelve un gran proyecto).

El *clown* vive en un estado de gran sensibilidad y por ello está alerta de todo lo que ocurre a su alrededor; todo es digno de importancia y de su atención. Todo lo que ocurre le provoca una reacción. Por eso puede pasar de la risa al llanto en cero segundos, porque en un instante puede darle a su presente un giro de 360 grados. De hecho, el *clown* no es consciente de exagerar, no es exacerbado por voluntad propia. Se comporta exageradamente porque vive situaciones de extrema intensidad, lo que le da veracidad a su exageración.

Recuerdo una vez que de niño estaba enfermo de tos. Mi mamá tenía la creencia de que un buen remedio contra la tos era ponerme un algodón con alcohol en el ombligo, sujetado con cinta adhesiva médica. La primera vez que lo hizo, yo no tomé conciencia de ello porque sucedió a mitad de la noche. Al día siguiente, al ir al baño en el jardín de

niños, descubrí que mi ombligo tenía algodón y cinta adhesiva. Inmediatamente relacioné esos materiales con una herida y me puse a llorar. Pensé que estaba herido.

8. El clown es un personaje en el que todos podemos reconocernos.

"El personaje cómico es a menudo un personaje con el que comenzamos simpatizando materialmente. Quiero decir que por un breve instante nos ponemos en su lugar, adoptamos sus palabras, sus gestos y sus actos, y si nos divierte lo que hay en él de risible, lo invitamos, con la imaginación, a divertirse con nosotros." (Bergson 1986, pp. 56).

El *clown* es cualquiera de nosotros en una situación absurda. Los seres humanos experimentamos desde niños el ridículo, la vergüenza y el fracaso, ya sea en pequeña o gran escala. Es fácil que el público pueda ponerse en el lugar del *clown* al verse a sí mismo en situaciones tan cotidianas como olvidar las llaves dentro de la casa, machucarse los dedos con una puerta, tomar el camino equivocado, o ponerse el suéter al revés. Es muy probable que el público haya estado en una situación igual o similar. El *clown* es una figura con la que uno puede identificarse fácilmente, y este espejo del absurdo humano es lo que nos provoca risa. Bergson dice que por un instante nos ponemos en su lugar. Jara coincide al señalar que además nos identificamos con su comportamiento, que es ridículo. Con el *clown* nos permitimos por instantes ser lo que no somos, hacer lo que no hacemos; así mismo, observamos lo que somos cuando fracasamos y lo que hacemos cuando las circunstancias nos rebasan y nos hacen ver estúpidamente ridículos.

"... reímos porque o nos identificamos con él o identificamos algo o a alguien conocido en él o en su comportamiento. Y es que detrás del trabajo del clown hay un arte y el origen de cualquier arte es encontrar una identificación." (Jara 2000, pp. 45).

C. DEFINICIÓN DE CLOWN.

El *clown* es un personaje escénico que se comporta con la ingenuidad y apasionamiento propios del niño, y se conduce a través de una lógica contraria a la común, por lo que fracasa y cambia de estatus constantemente; se comunica directamente con el espectador, ganándose su simpatía y afecto, lo que provoca la identificación del público y en consecuencia, una serie de emociones y reacciones, principalmente la risa.

CAPITULO SEGUNDO

DEFINICIÓN DE TALLER.

A. ¿Qué es un taller?

"Recibe el nombre de taller la modalidad de enseñanza y estudio caracterizada por el activismo, la investigación operativa y el trabajo en equipo." (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp. 1343).

El taller es un método de enseñanza que parte de la actividad en grupo para llegar al conocimiento. Los alumnos son expuestos a ejercicios prácticos que se comentan entre el grupo y el instructor. A través de esta reflexión, se obtienen conclusiones. La discusión, comentarios y reflexiones que surgen en el grupo se incluyen en un marco teórico.

El trabajo del taller parte de la experimentación o experiencia del grupo y también de la experiencia individual, es decir, del "activismo." El activismo, es la "doctrina filosófica y pedagógica de la actividad" (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp. 42 y 43), esto es, se toman en cuenta los impulsos, instintos, fisiología, afectividad, conocimiento y voluntad del alumno para alcanzar el aprendizaje; combinando las aptitudes y acciones físicas y mentales. Por ejemplo, los niños generalmente rompen sus juguetes para comprender como funcionan. El niño requiere destreza física (desatornillar, romper, jalar, separar, desconectar) y destreza mental (encontrar botones, distinguir materiales, observar las partes, reestructurar el juguete) para destruir el juguete y entenderlo. El activismo reconoce al ser humano como *homo sapiens* (hombre que piensa), y como *homo faber* (hombre que realiza o que produce), y los relaciona.

El aprendizaje parte de la experiencia individual. Se nutre al observar el trabajo de los compañeros, y escuchar los comentarios del grupo y del instructor. El instructor interviene proponiendo soluciones específicas y particulares a los problemas concretos de cada alumno considerando precisamente sus características individuales (investigación operativa). El grupo también adquiere la responsabilidad de comentar sobre el trabajo de los demás, y el instructor del taller debe de favorecer la convivencia estrecha y solidaria entre los participantes. Funcionar como parte del colectivo es uno de los aprendizajes centrales de un taller. Entre más se fomentan actitudes de cooperación, comunicación y entendimiento entre los integrantes de un grupo, más se favorece la confianza y la seguridad de cada individuo. Al preparar a los alumnos a alcanzar objetivos comunes se desarrollan actitudes de respeto, comprensión y participación, es decir, se crea un medio favorable para el intercambio de ideas.

"El trabajo en equipo es una técnica inmersa en el principio de socialización, que se propone capacitar a los alumnos para realizar actividades en común a fin de desarrollar la solidaridad y la cooperación." (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp. 42 y 43).

B. Un taller de *clowns*.

Un taller para el estudio y aprendizaje de la técnica del *clown* propiciará que los alumnos se desinhiban y expongan su más sincera personalidad. La actividad y el trabajo en equipo serán medios para descubrir el personaje-*clown* particular de cada alumno, adquirir la técnica y la expresión corporal específica y crear rutinas que se representarán frente al público. El objetivo es formar comunicadores directos que a través de un comportamiento infantil, apasionado e ilógico, sean protagonistas de historias en las que provoquen emociones y reacciones en el público.

El *clown* es un personaje que parte de las particularidades de cada individuo. Aun cuando presenta constantes de comportamiento que lo distinguen de otras figuras escénicas, cada *clown* las desarrolla según su propia personalidad, su gestual y sus recursos expresivos. Al definir los parámetros generales del *clown* para trabajar con los alumnos (el comportamiento infantil, apasionado, la tolerancia a la frustración y al fracaso, etc.), el instructor debe cuidar que se desarrollen en función a sus características propias. Cada alumno desarrollará su *clown*. Los ejercicios con los que se va a trabajar durante el taller partirán de situaciones específicas y estas situaciones cambiarán para cada ejercicio.

Enfrentar a un público es una tarea difícil. El primer paso del aprendizaje de la técnica es la desinhibición. Trabajar con un grupo comprensivo y solidario es un gran apoyo para derribar la inseguridad de los participantes. La integración del colectivo se logrará mediante dinámicas de grupo que permitan que los alumnos comprendan la importancia de trabajar en equipo, adquieran confianza en los demás y en consecuencia en sí mismos, y se formen el hábito de tratar a sus compañeros con respeto, comprensión, solidaridad, y posiblemente cariño. Crear un ambiente favorable de trabajo es labor del instructor, quien debe ser el primero en mostrarse solidario y amable. El alumno desinhibido podrá realizar actividades que lo lleven a tomar conciencia de las características específicas que le sirven para crear su *clown*.

Durante el proceso de investigación mediante la improvisación, es importante promover el respeto absoluto entre los miembros del grupo, lo que favorecerá la confianza y en consecuencia hará brotar la sinceridad de los alumnos. La sinceridad es importante porque el trabajo del *clown* está íntimamente relacionado con su vulnerabilidad. El *clown* expone completamente sus emociones ante el público: sus deseos, sus miedos, sus alegrías y sus tristezas. Los alumnos deben conocer a fondo sus características personales: sus cualidades y defectos, sus gustos y aberraciones, sus "*tics*", su comportamiento, sus emociones. Es decir, deben reconocerse y reflexionar sobre sí mismos, pero sobre todo, permitirse exponer su "yo" más frágil. La fragilidad del *clown* debe entenderse como su capacidad de permitirse sentir y asumir el ridículo, el fracaso, la frustración y la vergüenza, ya que estos estados serán el punto de partida para el diseño de su *clown*.

Un *clown* es un comunicador que se gana el amor del público al narrarle su propia historia. Una de las funciones que cumple el grupo en el taller de *clown* es la de ser público "conejillo de indias" que, además de reaccionar, es un público que comenta,

opina y reflexiona directamente con el comunicador. El alumno de *clown* podrá comprobar con sus compañeros de clase, cual es o fue el método y formas mas efectivas en provocar su amor (sonriendo, llorando, mostrando ternura). La opinión del equipo será constructiva después de que cada alumno presente sus historias personales. Además, trabajando en conjunto se podrán crear otras historias que incluyan a dos o más personajes.

El principio de actividad en conjunto, respetando las características individuales debe hacerse una realidad para el óptimo desarrollo de los alumnos de *clown*.

"Por la actividad, el espíritu llega a tomar conciencia de sí mismo y de la objetividad trascendente, y por ella descubre su verdad." (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp.42).

C. El juego y la improvisación.

1. Juego.

Todos los *clowns* se comportan como niños, o como dice Jara, "como lo hacen los adultos cuando no están siendo observados" (Jara 2000, pp. 53). El alumno de *clown*, debe de evocar y recordar al niño que ya no es, para poder reproducir su lógica y su comportamiento. Para poder reencontrarse con este "niño perdido", el taller debe remitirlo a la forma más básica de encontrar, estudiar y aprender en la infancia: el juego.

El juego posee características útiles para el desarrollo de los alumnos de *clown*. Primeramente, es una actividad, lo que implica aprendizaje. Para dominar un juego se requiere desarrollar cierta destreza física y mental (*homo sapiens* y *homo faber*). Por ejemplo, jugar con una pelota implica: medir distancia, velocidad, tamaño, y volumen (destrezas mentales). Requiere además control corporal de la fuerza, velocidad de lanzamiento, y capacidad de reacción (destrezas físicas). El juego es actividad y por lo tanto es aprendizaje.

A través de juegos escénicos, el alumno comprenderá la lógica de comportamiento del clown, adquirirá destreza para desarrollar su expresividad, y aprenderá a relacionarlas para presentarse frente a un público.

Por otro lado, el juego generalmente implica seguir ciertas reglas. Cuando los niños juegan a "las traes", se distinguen dos roles: el jugador que "la trae", es decir, el atacante, y el resto de los jugadores "que no la traen" y deben de huir para evitar ser tocados y pasar a ser el que "la trae." Se distingue un área segura donde nadie puede ser tocado: "la base". Si el jugador permanece demasiado tiempo en esa área, se pierde la emoción del riesgo y el juego se torna aburrido. Entonces, el que "las trae" puede establecer que "se quema la base", lo que la invalida y el que no "las trae" debe de huir nuevamente, reactivando así el juego. "Las traes" es un juego que se aprende a jugar aproximadamente a los cinco años de edad. Existen otras reglas que se van complicando conforme el niño va creciendo y es capaz de implementarlas., Además de ser aprendizaje, las reglas son herramientas que favorecen el buen funcionamiento del equipo.

Además de significar aprendizaje y trabajo en equipo, el juego es generalmente placentero. El disfrute del aprendizaje mantendrá activa la motivación y el entusiasmo del grupo. Además, hará que el aprendizaje pase desapercibido.

“Sólo es funcional la actividad suscitada por el interés y por la necesidad que brota de la espontaneidad vital, de móviles internos, se desarrolla con libertad y está regida por una disciplina interior; entonces resulta placentera, aunque a veces exija esfuerzo, como el juego y el deporte.” (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp.42).

2. Improvisación.

En teatro, la improvisación es la “técnica de actuación donde el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e “inventado” al calor de la acción.” (Diccionario del Teatro 1990, pp. 271). En un ejercicio de improvisación, uno o más estudiantes actúan sin texto ni situación ni personajes previamente asignados. El instructor establece una o varias condiciones o reglas y a partir de éstas, los participantes deben desarrollar una historia. La improvisación es una actividad donde se proponen diferentes situaciones que los *clowns* tendrán que solucionar escénicamente en el momento.

La improvisación, como el juego, para llegar a ser aprendizaje, debe estar dirigida y perseguir uno o varios objetivos específicos. Por ejemplo, se requiere que los alumnos de *clown* aprendan a exagerar su gestual, es decir, a ser más expresivos corporal que verbalmente, y que se acostumbren a “incluir al público directamente” con su mirada. Para alcanzar estos dos objetivos, se plantea una improvisación con las siguientes reglas: primera, no está permitido hablar, sólo comunicarse con la mirada; segunda, los *clowns* deben comentarle al público todo lo que piensan, sienten y opinan. Estas reglas se llevan a cabo a partir de una situación dada por el instructor (una parada de autobús, el patio de una escuela, etc.) o propuesta por unos de los “improvisadores”.

Es necesario aclarar que en el momento que alguno de los participantes “rompe” las reglas de la improvisación, ésta fracasa, como un juego en el cual se hace trampa.

Jesús Jara sostiene que la improvisación es el método más útil para encontrar la personalidad particular de cada *clown*, porque las reacciones en situaciones imprevistas surgen “desde la verdadera originalidad de cada uno.”

“...con la improvisación, basada en estrictas reglas que, paradójicamente, juegan a favor de una expresión libre, podemos dar la oportunidad a nuestro clown de crecer como individuo. Y al mismo tiempo, le pondremos en relación con otros, como medio de desarrollar su incipiente personalidad, y como forma de acentuar o aminorar determinados rasgos de su carácter. Iremos descubriendo, así, que el clown, como las personas, no siempre se comporta exactamente de la misma manera, sino que ello está relacionado con los clowns con los que comparte cada momento y las situaciones concretas que vive en cada instante.” (Jara 2000, pp. 79).

La teoría de Jesús Jara tiene base en William James (1842-1910), autor de *Principios de Psicología* y fundador de la psicología científica en los Estados Unidos (Diccionario de las Ciencias de la Educación 1983, pp. 838).

“William James, sostenía que “las respuestas al estímulo son la emoción misma, adelantándose así a la percepción mental de la emoción.” Y ponía como ejemplo la siguiente frase: “Yo veo un oso, corro, y me

viene el miedo." Hay que dejar, pues, que nuestro cuerpo dirija también, de vez en cuando, a nuestro cerebro. Y la improvisación es una buena oportunidad para hacerlo." (Jesús Jara, pp. 77).

Una improvisación exitosa es aquella en la que los alumnos muestran una actitud abierta y disposición para relacionarse con los otros. Sus reacciones serán más honestas y se conocerán mejor a sí mismos, lo que a su vez será punto de partida para elaborar su personaje. Esto será particularmente sorprendente si durante la escena se descubren situaciones cómicas innovadoras o rasgos del *clown* desconocidos. De hecho, si durante un ejercicio de improvisación surge una escena muy interesante, podrá ser transformada en rutina.

Intentar improvisar por primera vez no es fácil. En general, es difícil aprender a relacionarse y comunicarse con otros *clowns* en escena: poner atención al otro y escuchar sus propuestas. Al improvisar, es necesario acostumbrarse a centrar la atención fuera de uno mismo, es decir, a estimular la imaginación del otro, en lugar de imponer las ideas propias. Esto logrará que la escena avance con mayor fluidez y libertad. Existen tres reglas básicas que sirven para adiestrar a los alumnos a improvisar.

1. Decir siempre que sí a las propuestas de los otros. La negación detiene la acción.
2. Tratar a nuestro compañero de improvisación como un genio. Durante la escena, no pueden cuestionarse o juzgarse las propuestas de los demás.
3. Justificar y asumir todo lo que se proponga. La acción escénica se hace cuando uno propone una idea y el otro la justifica.

Además de descubrir la verdadera personalidad de los *clowns*, la improvisación tiene otras funciones. Sirve para desarrollar la imaginación, agilizar la mente, y acelerar la capacidad de reacción de los alumnos. Es un método útil para encontrar ideas. Favorece la comunicación del grupo y fortalece la solidaridad y el trabajo en equipo.

D. Conclusiones.

El taller de *clown* se desarrollará a partir de actividades lúdicas y de improvisación diseñadas para que el alumno se sienta en confianza dentro del colectivo y consigo mismo. Así aprenderá a conocerse mejor. Ya que el alumno haya distinguido las cualidades de su *clown* (de personalidad, corporales, etc.), podrá experimentar con rutinas propias y/o en colaboración con sus compañeros.

CAPÍTULO TERCERO.

OBJETIVOS DEL TALLER DE *CLOWNS*.

El objetivo general del taller es formar *clowns* que eventualmente se presenten en público. En el primer capítulo se definió el *clown* como un comunicador directo, que por su comportamiento infantil, apasionado e ilógico provoca emociones y reacciones en el público para conseguir su simpatía y cariño. En el segundo capítulo, se estableció al taller como la metodología de estudio recomendada para la formación de un *clown*. En específico, se mencionó la necesidad de aprender trabajando en equipo mediante actividades lúdicas y ejercicios de improvisación guiados por un instructor.

Para alcanzar este objetivo, es necesario abordar el tema de manera paulatina. Por ello, el objetivo general se ha dividido en seis objetivos específicos que permitan al grupo avanzar progresivamente. El orden que se ha determinado para el avance del taller parte del trabajo individual (autoconocimiento y desinhibición). Posteriormente, se enfoca en el trabajo con otros elementos (vestuario, objetos de utilería, espacio escénico, otros individuos o *clowns* y el público). Culmina en la realización de rutinas y la presentación en público. A continuación se explican los objetivos específicos del taller de *clowns*.

1. Desarrollar un *clown* original y personal.

En teatro, el actor representa un personaje ficticio que surge de un texto escrito por un dramaturgo. No así, el *clown* se representa a sí mismo; su personaje surge de su propia persona: Charles Chaplin era el vagabundo Charlotte, Stan Laurel y Oliver Hardy eran el Gordo y el Flaco, Marcel Marceau es Bip. Estos cómicos crearon personajes particulares protagonizando historias y situaciones diferentes: Bip domador de leones, Bip viajero, Bip suicida, etc. El primer objetivo, entonces es que los alumnos de *clown* generen un personaje único e individual basado en sí mismos, que se desarrolle durante diferentes historias o rutinas.

¿De dónde surgirá el personaje-*clown* de cada alumno? Algunos maestros de *Clown College* decían que el *clown* es "uno mismo llevado al extremo." La personalidad de cada *clown* partirá, en principio, de la personalidad propia de cada alumno. Sin embargo, ésta no se reproducirá fielmente, sino que se estilizará enfatizando aquellos rasgos que sean cómicos o caricaturizables. Estas características pueden ser físicas (estatura, peso), psicológicas (pesimismo, flojera, neurosis), o la combinación de ambas (forma y ritmo de caminar, *tics*). El alumno elegirá, con ayuda del instructor y las sugerencias de sus compañeros, aquellas peculiaridades que le funcionen a su personaje.

Tomemos por ejemplo al cineasta y *clown* norteamericano Woody Allen. En cine, Allen resalta la neurosis que (según sabemos por entrevistas) lo caracteriza en la vida cotidiana. Allen decide subrayar y exagerar su propia neurosis para enriquecer a su personaje. Por otro lado, su "yo" de la pantalla es un fracasado en la vida amorosa y profesional. No obstante, en la realidad, él es un conquistador y cineasta exitoso. Allen decidió que estas características no aparecieran en su personaje.

De las características que los alumnos elijan para desarrollar su *clown*, algunas serán admiradas por sí mismos y otras les disgustarán. Es importante que los alumnos noten que las cualidades dolorosas se superan cuando uno se burla de ellas. Si uno acepta, por ejemplo, que tiene una gran barriga, y la muestra, la hace notar y se mofa de ella, "la gran barriga" se volverá banal y perderá importancia. Cuando uno se burla de sí mismo, se perdona.

La personalidad de cada *clown* parte de la personalidad de los estudiantes, pero también de otros rasgos que se van inventando durante los ejercicios de improvisación. La suma de los rasgos propios y los rasgos inventados resulta en la personalidad individual de cada *clown*. Al final el grupo estará conformado por *clowns* donde cada originales y distintivos unos de los otros

2. Conocer y manejar el *clown* propio y su relación con un compañero, con un objeto de utilería, con el espacio de trabajo y con el público.

Para reforzar el autoconocimiento de los alumnos, se les irá poniendo en diferentes situaciones que les revelen su propia personalidad a través de la relación que establezcan con su entorno. Existen cinco posibilidades que pueden servir como punto de partida para tal efecto: la confrontación consigo mismo, con otro *clown*, con un objeto de utilería, con el espacio escénico, y con el público.

a. Trabajo individual sin utilería: el *clown* contra sí mismo.

El trabajo del *clown* consigo mismo incluye tener relación con todo lo que es: su propio cuerpo, su vestimenta, su pensamiento. Por ejemplo: puede tener un pleito o una relación amorosa con su mano derecha que repentinamente cobra vida, o tropezarse con sus propios pies; puede llevar a cabo una pelea con su saco que se resiste a ser puesto; puede ser víctima de su propia broma o caer en una tremenda confusión por ser olvidadizo o distraído.

b. Trabajo individual con la utilería: El *clown* contra los objetos.

Muchas veces el *clown* tendrá que trabajar sólo, y para ello un objeto puede servir como patíño. Es por esto que el *clown* debe experimentar con diferentes objetos de utilería y establecer con ellos una relación particular. Para el *clown* cualquier objeto puede cobrar vida, a sus ojos las cosas toman otras dimensiones, se mueven con voluntad propia, inclusive contra sí mismo.

c. Trabajo con el espacio: El *clown* contra el entorno.

De la misma forma, cada *clown* debe aprender a establecer una relación particular y viva con el espacio. El *clown* todo lo ve con ojos de niño: un espacio vacío o un espacio repleto de objetos le provocan una reacción. Así como el *clown* puede realizar una rutina completa con otro personaje o con un objeto, también lo puede hacer con sólo reaccionar al espacio: a la luz, la arquitectura, la brisa, la temperatura, la gravedad, etc.

Se puede partir, por ejemplo, de la división que la directora de teatro norteamericana Anne Bogart, hace del espacio escénico:

"...el espacio se divide en masa sólida (paredes, piso, techo, muebles, ventanas, puertas, etc.), textura (si la masa sólida es madera, metal o tela, uno establece una relación diferente con ella), luz (las fuentes de iluminación en el espacio, las sombras que se crean), y color (una silla roja entre un grupo de sillas negras afecta nuestra relación con esa silla)." (Bigelow Dixon 1995, pp. 22).

d. Trabajo en pareja o equipo: El *clown* contra los demás.

Otra de las situaciones a explorar es la relación con otro *clown*. Ya en el capítulo 1 se mencionó la diferencia de personalidades del carablanca y el augusto. Keith Johnstone propone que "la gente tiene un estatus preferido" (Johnstone 1981, pp. 43). Así mismo, el alumno de *clown* pronto encontrará su estatus preferido: el del alzado carablanca o el del pisoteado augusto. Mediante el juego los alumnos irán descubriendo cuál de las dos posibilidades les acomoda más. Al trabajar con los otros integrantes del taller, irán analizando sus respuestas a las diferentes personalidades de otros *clowns*. Esto generará diferentes relaciones de poder y respuestas variadas a los distintos estímulos y propuestas.

e. Trabajo con el público: El *clown* y el auditorio.

El *clown* es un comunicador directo que parte de su mirada para establecer una relación con el público. La relación con el espectador será una de las más importantes que el *clown* establezca, por ende, debe aprender a ponerle atención especial.

Por un lado, el *clown* debe de aprender a escuchar al público: percibir si sus chistes están funcionando, y percatarse si el público se está aburriendo o está entretenido. Debe también aprender a controlar la risa de su audiencia: estresar los momentos de gracia, y cambiar de estrategia si el público se distrae. Debe de aprender a interpretar el silencio del auditorio, saber si está callado porque está atento, conmovido, sorprendido, o a punto de bostezar.

Por otra parte, debe de establecer una relación con él, debe de tratar de conseguir su amor, su simpatía, su complicidad. Parte del entrenamiento del *clown* está en lograr que el alumno aprenda a mirar al público y a comunicarle constantemente sus emociones. El *clown*, como el niño que voltea a ver a sus padres en busca de aceptación al hacer una travesura, busca la atención del público, busca su complicidad y su simpatía, espera su aceptación y su amor, su compasión o su risa ante el fracaso.

3. Conocer y desarrollar la gestual y la expresión corporal del *clown*.

Ya se estableció que el *clown* está consciente del público y le dice, aunque sea con el pensamiento, lo que siente, lo que está planeando, lo que espera.

Un *clown* necesita desarrollar su expresividad. El *clown*, técnicamente hablando, tiene que aprender a mirar e incluir a su auditorio todo el tiempo, y transmitirle a través de su mirada sus sentimientos, ideas y pensamientos. Tomemos como ejemplo un niño golpeando un mueble con un juguete; los niños generalmente se detienen un momento

para mirar a su papá o su mamá (como el *clown* comparte con el público). Si sus padres se ríen del hecho, el niño comprende que se trata de un éxito y eso significa que hay que seguir golpeando el mueble con el juguete. Si no se ríen, comprende que se trata de un fracaso, y eso quiere decir que hay que golpearlo con más fuerza o bien buscar otra vía, quizás ir a golpear otro mueble, o golpear el mismo mueble con otro juguete. Después de mirarlo, dependerá de la reacción del adulto que el niño siga con esa acción o cambie de idea. Ésa es exactamente la técnica del *clown*, la de incluir al público y "comentarle" con la mirada lo que le está sucediendo. El *clown* no sólo le comparte al público su pensamiento, también adquiere de él su fuerza para seguir adelante o para cambiar de estrategia. Por ello, es sumamente importante para el pedagogo detenerse a "entrenar" a los futuros *clowns* a voltear su mirada hacia el público y aprender a escuchar atentamente lo que éste a su vez le está diciendo.

La comunicación que se establece entre el *clown* y el público se realiza principalmente de manera no verbal. Esto no quiere decir que los payasos deban ser silentes. Cada *clown* deberá elegir si su personaje es mudo o parlante, si emite sonidos, silba o gesticula para comunicarse con la gente. Independientemente de la elección de cada quien, es importante aclarar que la expresión corporal del *clown* deberá de ser la primera en comunicarse con el público. De nada sirve que un *clown* le diga verbalmente a su público que se siente mal, si su cuerpo no lo expresa claramente.

Esto no quiere decir que la expresión corporal del *clown* deba ser exagerada. El *clown* no es exagerado porque sí; llega a ser exagerado cuando se encuentra en una situación apremiante (le va a caer un piano en la cabeza, no logra salir de un enredo, etc.). En la vida los seres humanos reaccionamos con mayor amplitud gestual cuando la situación apremia, por ejemplo, cuando tratamos de llamar la atención de un amigo que está del otro lado de la acera y no se ha percatado de nuestra presencia. El primer intento para ganar su atención será mover los brazos para saludarlo. Si no se consigue el objetivo, se intentará brincando y moviendo los brazos al mismo tiempo. Si aún no hemos logrado que nos mire, tendremos que gritar, exagerar el modo de mover los brazos, brincar más alto. La expresión sería mucho más exagerada si además de todo nuestro amigo estuviera en peligro de ser devorado por un león que se encuentra detrás de él (es decir, una situación apremiante). Del mismo modo el *clown* sólo es exagerado cuando la situación se lo exige. Si un *clown* se encuentra ante el milésimo intento de ponerse el saco adecuadamente, su gestual será mucho más grande y exagerada puesto que ya lo ha intentado otra tantas veces.

Todo este manejo corporal debe de cuidarse, y los alumnos deben aprender a controlar su cuerpo y aprovechar al máximo sus recursos expresivos, utilizándolos según la situación se los exija.

4. Conocer y experimentar diferentes disciplinas y talentos útiles al *clown*.

El *clown* debe de aprovechar todas las herramientas que tenga a la mano para crear rutinas nuevas y sorprendentes. Un *clown* debe ser multidisciplinario, es decir, dominar varias virtudes: malabares, pantomima, danza, música. Jesús Jara sustenta que el payaso de circo, antecesor directo del *clown* actual, al verse inmerso en un ambiente artístico

atlético y multidisciplinario, adoptó muchas de las actividades que lo rodeaban para utilizarlas en sus actos.

"El clown de circo (...) ha de dominar no sólo el arte de hacer reír, sino también el de la acrobacia, el equilibrio, los malabares, la música. Muchas veces, el repertorio gira en torno a estas disciplinas y son muchos los clowns de circo que en origen desarrollaban estas habilidades antes de enfundarse en ropas y maquillaje y convertirse en cómicos." (Jara 2000, pp. 33).

El público actual, sigue teniendo la idea del *clown* multidisciplinario, aunque esta característica no sea indispensable. Sin embargo, es recomendable motivar a los alumnos para que aprendan alguna o varias virtudes o desarrollen y utilicen las que ya dominan.

Daniele Finzi Pasca solía decir en su curso "La Visión del Clown", que un payaso siempre debe tener una herramienta bajo la manga, algo insólito, un talento único que sólo él domine y que sorprenda a los demás. Mencionó en alguna ocasión a un conocido suyo que decía no tener ningún talento especial. Después él mismo se dio cuenta de que habiendo trabajado varios años como cajero en un banco, podía contar billetes con una rapidez sorprendente. Eso le demostró que efectivamente poseía un talento peculiar.

Cualquier talento le es útil a un *clown*. Es importante que los alumnos encuentren ese virtuosismo que pueden explotar, y sobre todo, aprendan a utilizarlo. De nada sirve observar a un malabarista que puede mantener siete pelotas en el aire si no es interesante. El público generalmente es incapaz de comprender las horas de práctica que van detrás de tal acto y muy probablemente se aburrirá después de ver ese truco por más de tres minutos. No así, un malabarista que sabe crear el suspenso, que intriga al público y que lo va llevando de la mano hasta realizar su truco final, podrá entretener a su audiencia por mucho tiempo.

Al igual que los malabares, existen otros talentos que pueden aprovecharse como recursos del *clown*. Tomemos por ejemplo al *clown* norteamericano Bill Irwing, quien es famoso por su talento para bailar y su dominio del cuerpo en trucos de pantomima. Otros payasos, como Peter Pitovski, son famosos por sus caídas espectaculares y dominio del *slapstick*, es decir, la comedia física: golpes, tropezones, y pastelazos. Cualquiera que sea la actividad que se escoja, debe aprovecharse escénicamente.

Es necesario que los alumnos comprendan que el truco más sencillo puede ser igual de atractivo que el más elaborado si se le sabe sacar provecho. El taller debe enfocarse en el aprovechamiento de los recursos que cada alumno tenga, más que en la práctica del virtuosismo. Después de todo, el trabajo del virtuoso es individual y requiere de mucha práctica. Por razones de tiempo, muchas veces es imposible desarrollar estas actividades durante el taller. Tal vez se podrán demostrar o proponer algunas habilidades, pero es trabajo del estudiante buscar el tiempo para practicarlas, si es que realmente le interesa hacerse un virtuoso.

5. Aplicar las diferentes técnicas para la creación de rutinas originales.

Una rutina es una pequeña historia contada desde una perspectiva aristotélica: con un principio, un medio y un final determinados. Generalmente, en las rutinas de *clown*, el

final contiene el chiste más gracioso o más sorprendente. Es importante que los alumnos utilicen los conocimientos que adquieran durante las improvisaciones y los plasmen en rutinas. Si no se cumple con este objetivo, el trabajo del taller será inútil: de nada servirá un *clown* que ha encontrado su personalidad, que ha establecido relaciones interesantes con su entorno, y que domina una o varias virtudes si no tiene una historia que contar.

Las posibilidades de las rutinas son infinitas. En una misma historia el *clown* puede tener uno o varios conflictos con uno o varios elementos: consigo mismo, con un objeto, con el espacio, con otro personaje, con parte del público, etc. También pueden existir todas los conflictos anteriores en una misma rutina.

Una forma de motivar a los alumnos a desarrollar rutinas es darles a conocer y ensayar rutinas de *clown* clásicas. Éstas son las que se han representado durante muchos años en varios circos del mundo y que se han transmitido de una generación de *clowns* a otra. En el capítulo V se describen dos de ellas: "Vivos y Muertos" y "El Tonto y el Inteligente." Estas rutinas pueden adaptarse o cambiarse según el gusto de los protagonistas; pueden alargarse o cortarse, hacerse más dramáticas o más cómicas, o acomodarse a la personalidad de cada *clown*. Tener un clásico como canon amplía la visión de los estudiantes y proporciona ideas. Por eso, es más importante que el alumno aprenda a personalizar estas rutinas que a copiarlas fielmente, es decir, que aplique su personalidad, su relación con el entorno y si se puede, su virtuosismo para contar estas historias a su manera.

6. Utilizar las rutinas creadas durante el taller para llevar a cabo una presentación final donde los participantes puedan poner en práctica los conocimientos adquiridos.

De nada servirá haber creado un personaje, aprendido a dominar una habilidad o contar una historia si el alumno nunca se enfrenta en la realidad con el público. Al enfrentarse a una audiencia durante una función, el *clown* comprobará si su rutina funciona o no, y decidirá si tiene que hacer ajustes para mejorarla. Todo los objetivos anteriores (desarrollar el personaje propio, establecer relaciones con el entorno, desarrollar la expresión corporal, utilizar distintas herramientas, crear rutinas nuevas) funcionan como sistema de investigación y experimentación mediante la improvisación, y se comprueban durante la presentación frente a un público.

Se recomienda registrar la presentación en video y posteriormente analizarla detenidamente para que los alumnos puedan identificar sus logros y sus fallas. Tan importante será la comprobación de lo aprendido mediante la presentación frente a un público, como lo será la reflexión posterior. El grupo podrá buscar posibles soluciones a problemas encontrados (aquellos que en ensayo no se habían previsto) mediante el comentario y la crítica constructiva.

CAPÍTULO CUARTO. NECESIDADES LOGÍSTICAS PARA EL TALLER DE *CLOWNS*.

A. Infraestructura.

El taller de *clowns* debe permitir que los alumnos a través del juego y la improvisación se desinhiban, conciban un *clown* propio, ahonden lo suficiente en su construcción, conozcan y adopten la técnica, desarrollen una o varias rutinas y se enfrenten al público. Para poder alcanzar estas metas, se debe contar con ciertas condiciones de trabajo que apoyaran el óptimo desarrollo de las habilidades de los alumnos. Estas están relacionadas con el espacio donde se impartirá el taller, la duración del mismo, el número de participantes y los materiales de trabajo.

1. Espacio de trabajo.

Para llevar a cabo una clase de *clowns* es necesario contar con un espacio de trabajo, de preferencia cerrado, lo suficientemente grande para que el grupo quepa cómodamente, es decir, que permita la movilidad de los alumnos sin que se estorben constantemente (mínimo dos metros cuadrados por alumno).

Los teatros o foros son espacios recomendables, porque generalmente son suficientemente amplios, además de tener otras dos cualidades convenientes para el trabajo del *clown*. Primero, la distancia que existe entre el público y el escenario será favorable para que los alumnos logren desarrollar el rango de su expresividad. Segundo, ofrecen la posibilidad de tener entradas y salidas por las piernas del escenario. Esto ayudará a los alumnos –sobre todo a los más inexpertos–, a diferenciar la energía que deben de utilizar sobre el escenario (es decir, tener actitud de trabajo) y la que pueden tener tras bambalinas (es decir, actitud de relajamiento).

Si no se puede contar con un teatro, cualquier salón o estudio resultará apropiado, siempre y cuando el espacio sea amplio y libre de muebles. Los pisos de madera son más recomendables que los de otros materiales, ya que la madera es más suave, menos resbalosa y amortigua mejor las caídas. Hay que recordar que el trabajo del *clown* será físicamente intenso, algunas veces acrobático; otras tendrá que ver con el *slapstick* (caídas, tropezones, golpes). La madera disminuirá la posibilidad de accidentes. Los pisos cubiertos de material esponjoso o tatami, como los de los gimnasios, son también recomendables, sobre todo para practicar acrobacias y caídas.

Los salones con alfombras deberán de evitarse a toda costa, ya que la fricción sobre la piel puede provocar lastimaduras, además de que las alfombras son estorbosas para el traslado (caminar, correr, arrastrarse) y generalmente hay que tenerles cuidado especial: no se pueden verter líquidos, experimentar con maquillaje o con espuma, etc.

Los salones con paredes de espejos tampoco son lo más conveniente, ya que generalmente los alumnos caerán en la tentación de observarse mientras actúan y esto estorbará su concentración. Sin embargo, para algunas actividades puede resultar necesario contar con espejos, sobre todo para ensayar con diversos maquillajes, explorar

las posibilidades del vestuario (movimiento y manejo del mismo) y realizar algunos ejercicios de danza o mímica.

El espacio ideal será aquél que ofrezca las posibilidades de un teatro (distancia entre el actor y el público, entradas y salidas definidas), de un gimnasio (amortiguar golpes, practicar acrobacias) y de un estudio con piso de madera y espejos (danza, pantomima, calentamiento físico). Algunos edificios cuentan con las tres posibilidades; algunos teatros tienen salón de ensayos y de danza. De todos modos, la característica más importante será la amplitud del área de trabajo; todas las demás cualidades del espacio se pueden resolver de otras maneras, pero no se puede ampliar un salón. Queda a discreción del instructor elegir el espacio más adecuado y a su creatividad llevar a cabo las adaptaciones necesarias para sacarle el mayor provecho posible (poner biombos, cortinas, colchonetas, espejos portátiles, etc.).

2. Materiales de trabajo.

Para cumplir con los objetivos del taller y lograr el óptimo desarrollo de los *clowns*, es necesario reunir algunos materiales que se aprovecharán a lo largo del curso. He aquí algunas cosas que resultan sumamente útiles para llevar a cabo diversos ejercicios y juegos que se explicarán en el capítulo V.

a. Pelotas de diversos tamaños y materiales.

Las más pequeñas (del tamaño de una naranja, aproximadamente), generalmente más duras y pesadas que las grandes, hechas de tela y rellenas de semillas para evitar que reboten o en su defecto de espuma, servirán para practicar malabares, y llevar a cabo ejercicios de concentración. Las medianas (del tamaño aproximado de una bola de boliche) deberán ser suaves y ligeras, llenas de aire para evitar golpes fuertes, y servirán para realizar ejercicios de calentamiento. También puede contarse con pelotas gigantes, que al tomarse con ambos brazos no puedan abarcarse. Estas son especialmente divertidas sobre todo para jugar con el público.

b. Reproductor de música.

La música es una herramienta útil para el instructor, sobre todo cuando se requiere animar a un grupo que está cansado o tranquilizar a uno que esté estresado. La música sirve para practicar ejercicios con malabares, para guiar ejercicios de expresión corporal, y para enriquecer y apoyar la presentación de rutinas. Se recomienda tener un repertorio amplio y variado, sobre todo de música instrumental, ya que la letra pone en contexto a la música y desvía la atención de los alumnos. Los controles del aparato deben estar ubicados a la mano del instructor (y no en la cabina de un teatro, por ejemplo) para que los cambios de música o de volumen se puedan hacer ágilmente. Los controles remotos son eficaces para este propósito.

c. Colchonetas.

Las colchonetas son muy recomendables para llevar a cabo prácticas acrobáticas, caídas, masajes y algunos tipos de calentamiento. Las medianas y ligeras son particularmente recomendables por transportables. Las más delgadas sirven para trabajo

de piso (caídas sencillas, maromas, saltos del tigre) y las más anchas para saltos más complejos (mortales, saltos de obstáculos y con trampolín).

d. Vestuario.

Éste puede pedirse a los alumnos y debe tratarse de ropa vieja o en desuso, ya que durante las clases puede deteriorarse o rasgarse. Entre más variada sea, ofrece mayores posibilidades para el juego; cualquier prenda puede ser útil: sombreros, corbatas, pantalones, tirantes, sacos, camisas, abrigos, impermeables, etc. Las ropas de tamaño extra-grande, las de cortes extravagantes y las de colores o estampados llamativos son particularmente atractivas, porque de entrada se ven ridículas. Es importante contar con un espacio para guardar la ropa cuando no se esté utilizando, ya sea un baúl, un armario, o cajas de cartón. También debe lavarse periódicamente.

e. Utilería.

En el punto 2.b. del capítulo tercero, se estableció que los objetos también son detonadores para la comedia. Puede tratarse de objetos relacionados con el payaso (pelotas, clavos, aros, globos), comunes y corrientes (sacudidores, escobas, cuerdas), o raros e innovadores (marillos de goma, objetos diversos de tamaños poco comunes); lo importante es que se les de una utilidad. Todo le puede servir a un *clown* en su proceso de investigación; cualquier objeto puede ser útil.

f. Equipo y juegos de destreza.

Como se estableció en el punto 4 de los objetivos del taller (capítulo tercero), toda habilidad extravagante y sorprendente puede aprovecharse. En caso de que el instructor domine una o varias destrezas, o cuente con algún especialista que lo asesore, es muy valioso contar con diversos elementos para enseñarlas a los alumnos: pelotas, clavos o aros para malabares, diábolos, monociclos, cuerdas tensas o flojas, zancos, esferas para caminar sobre ellas, objetos para balancear, sombreros para trucos, trucos de magia, látigos, etc. Un repertorio variado permitirá que los alumnos prueben diversas habilidades y escojan las que más les satisfaga aprender. Sin embargo, hay que enfatizar que lo realmente importante no es el virtuosismo por sí mismo, sino cómo lo utilice el *clown* para hacer reír.

g. Cuaderno de trabajo.

Una forma de lograr que el alumno de *clown* se conozca mejor a sí mismo, será poniendo en palabras escritas sus pensamientos y reflexiones. Los últimos minutos de cada sesión (10 aproximadamente) pueden dedicarse a la escritura de una bitácora o diario, donde podrá registrarse libremente lo acontecido durante la clase: los ejercicios realizados y los descubrimientos del *clown*. El cuaderno debe ser un espacio para hacer dibujos, diseños de vestuario, anotaciones, reflexiones, comentarios y apuntar rutinas, dudas, o ideas, que puedan complementar el desarrollo y aprendizaje del alumno.

La bitácora es recomendable porque posiblemente sucederá que la duración de las sesiones no sea suficiente para que los alumnos aclaren todas sus dudas o expresen sus comentarios. Puede entonces utilizarse para entablar un diálogo con el instructor. El alumno que lo desee podrá entregar su bitácora periódicamente al instructor, quien deberá leer sus comentarios y dudas para hacer anotaciones que las respondan.

B. Logística.

1. Número de alumnos.

No existe un número ideal de alumnos para la realización de un taller. Cada instructor podrá elegir el número de alumnos que puede manejar según su experiencia, sus capacidades y el espacio de trabajo con el que cuenta. De todos modos, se recomienda tener entre 8 y 20 alumnos. Un grupo menor de 8 podría generar falta de motivación por la carencia de puntos de referencia y comparación con otros alumnos. Un alumno también aprende al observar a los demás.

Por otro lado, un número saludable de alumnos permite la atención personalizada del instructor. Los grupos de más de 20 integrantes son difíciles de controlar. Además, cuando se presentan ejercicios individuales, los participantes se dispersan fácilmente si deben esperar su turno demasiado tiempo, y esto puede desmotivar al grupo. Este problema se puede solucionar si se cuenta con algún instructor auxiliar y con algún espacio alterno para que se trabaje en grupos separados.

2. Nivel de los alumnos.

La claridad es un factor determinante a la hora de invitar al general a formar parte de un grupo. Es conveniente, tanto para el instructor, como para los alumnos, explicar detenidamente a qué población está dirigido el curso, ya que será muy difícil, y en muchos casos frustrante, llevar a cabo un curso con alumnos de muy distintos niveles de experiencia en la materia. Puede suceder que los alumnos con mucha experiencia se aburran o se sientan poco motivados al trabajar con alumnos con poca o ninguna experiencia, y que los alumnos con poca experiencia se sientan abrumados o inhibidos por aquellos con más práctica. Se puede tener alumnos de varios niveles, siempre y cuando se tenga un objeto de estudio que sea nuevo o distinto para todos los participantes. En esos casos, se puede favorecer la sana competencia entre los alumnos. Esto motiva a los menos aptos a realizar un mayor esfuerzo y así se obtienen mejores resultados en menor tiempo.

3. Duración del taller.

La duración del taller es variable ya que depende de muchos factores: el nivel del grupo, la disposición de tiempo del instructor y los alumnos, etc. Sin embargo, considerando únicamente a un grupo de principiantes, es recomendable distribuir sesiones de aproximadamente tres horas, en un lapso de dos a cuatro meses.

Las sesiones de una hora o menos de duración resultan prácticamente inútiles, ya que 60 minutos son apenas suficientes para realizar alguna actividad o dos. Los alumnos se sentirán incompletos y la sesión logrará apenas uno o dos objetivos menores. Por otro lado, las sesiones que rebasan las 4 horas son demasiado pesadas para el trabajo del *clown*. Hay que considerar que éste incluye esfuerzo físico y mental, y casi ningún alumno, sobre todo si se trata de principiantes, puede practicar con suficiente energía durante lapsos de tiempo demasiado prolongados.

Las sesiones de dos a tres horas – inclusive las de cuatro -, son las más eficientes. Este lapso será suficiente para hacer que el grupo pase por tres etapas básicas: calentamiento (ejercicios de preparación: corporales y de concentración), aprendizaje intenso (ejercicios de improvisación y juegos) y conclusión (cierre de clase y ejercicios de reflexión). Estos tres pasos se explican detenidamente en el capítulo quinto.

Se recomienda tener dos o tres sesiones por semana, con uno o dos días de descanso entre cada sesión. Este tiempo de descanso será necesario para que los alumnos practiquen sus rutinas, hagan labor de investigación, y busquen la utilería, la música y los vestuario que necesiten. La labor del *clown* requiere de alumnos que estén en contacto directo con sus emociones, por lo que el descanso servirá además para la reflexión.

Considerando tres sesiones por semana, de tres horas cada una, completaríamos 60 horas de curso en un lapso de casi siete semanas. Si consideráramos dos sesiones por semana, de tres horas cada una, completaríamos las 60 horas en un lapso de diez semanas. Cada instructor deberá elegir el número de horas por semana dependiendo de su propia disposición de tiempo y la de sus alumnos. Sin embargo, se sugiere que el período no sea menor a un mes, ya que 30 días apenas es tiempo suficiente para que los participantes asimilen y hagan propios los conocimientos adquiridos. Por otro lado, un período mayor a los cuatro meses puede resultar tedioso y aburrido para el grupo.

Para el instructor, mantener interesado y motivado a un grupo es una meta difícil de alcanzar; por ello es debe ser cuidadoso al planear el tiempo de las sesiones y la duración del taller.

CAPÍTULO QUINTO. REPERTORIO DE JUEGOS Y EJERCICIOS DE IMPROVISACIÓN.

Para lograr los objetivos que eventualmente culminarán en la formación de un *clown* se propondrán a continuación una serie de prácticas. Cada una de las metas propuestas en el capítulo 3 (desarrollar un *clown* original, relacionar al *clown* con su entorno, etc.) se alcanzará a través de juegos y ejercicios distintos. Todas las sesiones del taller seguirán una estructura básica para que el instructor desarrolle los distintos temas que se trabajarán.

Las primeras sesiones se orientarán hacia el trabajo en equipo. En esta primera etapa se establecerán las reglas básicas de respeto y disciplina que prevalecerán durante el curso. Después de las primeras sesiones predominarán los ejercicios de improvisación que permitan al alumno diseñar su personaje. Esta etapa del curso persigue que el grupo conozca y asimile la técnica del *clown*. Las últimas sesiones del taller se concentrarán en la creación de las rutinas que presentarán los payasos. Esta etapa es oportuna para solucionar problemas específicos de cada alumno.

Según el progreso del grupo, se seleccionarán los juegos y ejercicios que se apliquen en cada sesión. El instructor observará las necesidades específicas de los alumnos a lo largo del curso y, considerando sus observaciones, determinará el momento de cambiar de objetivo.

A. Organización de una sesión.

El instructor requiere seguir una estructura que le permita desarrollar el tema de cada sesión junto con los alumnos a lo largo del taller. Las sesiones comenzarán con una introducción o calentamiento para que el grupo se concentre, una fase de ejercicios que forma el cuerpo central de la clase y una etapa final de conclusiones y comentarios entre el grupo.

1. Calentamiento y preparación.

Cada alumno vive distintas circunstancias antes de encontrarse en la sesión de taller de *clowns*. Los primeros minutos de la sesión deben dedicarse a unificar a los individuos para conformar un equipo. Se sugiere realizar juegos de calentamiento físico y de concentración. El calentamiento físico sirve para preparar el cuerpo y evitar lesiones, funciona para liberar tensiones y llenar al grupo de energía. Los juegos de concentración alejan las distracciones del exterior, activan la mente y estimulan la imaginación.

2. Aprendizaje intenso mediante prácticas.

En esta fase se realizarán ejercicios temáticos para que los alumnos experimenten con y desarrollen las características, relaciones y expresividad de su propio *clown*. Es necesario que el instructor intervenga con comentarios que complementen el trabajo de

los alumnos entre un ejercicio y otro. Las sesiones son más eficientes cuando los ejercicios que se realizan están relacionados entre sí, es decir, cuando uno es consecuencia del otro, o buscan cumplir el mismo objetivo con ciertas variaciones.

3. Conclusiones y cierre de sesión.

Durante los últimos minutos de una sesión, mediante la reflexión y el comentario se asentarán los conocimientos adquiridos. Es importante promover el diálogo para que los alumnos se formen una opinión sobre lo aprendido. Si se toma nota y se registran estas reflexiones en el cuaderno o bitácora, podrán ser consultadas en el futuro. Además del comentario es recomendable como cierre de sesión realizar una actividad final que sea corta y entretenida para motivar a los alumnos a regresar a clase.

B. Repertorio de juegos y ejercicios.

Para lograr que los participantes del taller desarrollen cada uno de los objetivos dirigidos a construir un *clown* y su rutina, se proponen a continuación diversos calentamientos, juegos, improvisaciones y dinámicas. Estos ejercicios están organizados de forma progresiva. Algunos logran más de una meta. En estos casos, aunque definamos la función principal, se mencionará para que otros propósitos se pueden aplicar. En las instrucciones de algunos de los ejercicios se ha denominado I al instructor, A1 al estudiante que comienza el juego, A2, A3 y A4 a quienes lo continúan, y X1 y Y1 a los payasos que participan en una rutina.

1. Ejercicios para desarrollar el *clown* propio

Durante las primeras sesiones el taller se orientará a formar una conciencia de grupo entre los participantes. Se aplicarán juegos para que los individuos se conozcan, adquieran confianza en sí mismos y en los demás, y desarrollen lazos afectivos. En esta etapa se establecerán las reglas básicas de respeto y disciplina que prevalecerán durante el curso.

Después de las primeras sesiones predominarán los ejercicios de improvisación que permitan al alumno diseñar su personaje. Se alentará a los alumnos a aceptar y respetar las propuestas de sus compañeros, lo que sentará las bases de los ejercicios de improvisación. Esta etapa es el punto de partida para encontrar la personalidad de cada *clown*.

Ziz, zap, zop.

Se organiza el grupo en círculo. El objetivo es "lanzar" una palmada a algún compañero, que se la lanzará a otro y así sucesivamente, como si la palmada fuera una pelota. El contacto visual será indispensable. La primera palmada se lanzará diciendo "zip", la segunda "zap", la tercera "zop", la cuarta "zip", etc. Pierde quien se distraiga, reaccione tardíamente, pierda la secuencia de "zip, zap, zop, zip..." o titubee. El perdedor abandonará el círculo. Se gana por eliminación.

¡Sí!

Se forma un círculo. A modo de "zip, zap, zop", A1 lanza una palmada a A2 haciendo contacto visual. A2 recibe la palmada asintiendo con la cabeza y diciendo "¡Sí!". Entonces, A1 se dirige al lugar de A2 para ocuparlo. A2 tiene que establecer contacto visual y lanzar una palmada a A3 antes de que A1 ocupe su lugar. Este juego funciona como ejercicio de concentración.

Sound ball.

Se forman dos círculos concéntricos. Un palmada circula por el círculo interno. El círculo externo debe caminar a su alrededor. Los alumnos en circulación tocan a alguno de los integrantes del círculo interno. Esa es la señal para cambiar de círculo: el alumno del círculo interno se incorpora el externo y viceversa. Funciona como ejercicio de concentración.

Los tres ejercicios anteriores, además de funcionar como ejercicios de concentración, van acostumbrando a los futuros *clowns* a establecer contacto visual y asentar los principios y finales de sus gestos.

Caminado.

1. Se pide al grupo que camine sin llevar un rumbo particular ni seguir patrones (caminar en círculos, por ejemplo). El caminado es individual y debe de evitarse hacer contacto visual con otros compañeros.

2. Se pide a los alumnos que corrijan su postura. Es conveniente ofrecerles alguna imagen que produzca la sensación de estar erguidos, como "un hilo invisible los jala de la coronilla al techo", o "altos y hermosos." Este último comentario también producirá una sonrisa.

3. Se pide que se camine con "actitud de trabajo", es decir, con la actitud con la que se actuaría frente al público. Esto implica controlar impulsos tales como acomodarse el pelo y la ropa, rascarse o reírse. "Actitud de trabajo" es tener la mirada atenta, y disposición para reaccionar.

4. Se pide que se llenen espacios vacíos, es decir, que los alumnos se dirijan a los lugares que encuentren con menos flujo. Esto se hace con el objetivo de concentrar su atención en el grupo y no sólo en sí mismos. Los alumnos deben de incluir a todo el grupo en su atención para evitar choques, pisotones y golpes.

5. Se pide al grupo que unifique su energía, es decir, que todos caminen a la misma velocidad. Es conveniente proporcionar grados concretos como medir la velocidad de la marcha del uno al diez. El uno implica velocidad muy baja y energía contenida, el diez es el punto justo antes de comenzar a correr. Mientras caminan, se pide que cambien de un nivel energético a otro.

Caminar es una actividad que funciona eficazmente para entrenar *clowns* y actores. Desplazarse es un ejercicio aparentemente sencillo que implica concentración y calentamiento físico. Caminando se logra corregir malas posturas corporales y promover el trabajo en equipo.

"Caminar", es decir, los cinco pasos anteriores, tiene muchas variaciones: seguir a una o a dos personas con la mirada mientras se camina, formar grupos de números diversos, asumir los personajes de alguna historia durante la marcha, etc. Cada una de las

variaciones cumplirá un objetivo específico además de buscar que los participantes se concentren y corrijan sus posturas.

Círculo, aventar a uno.

Se forma al grupo en círculo, hombro con hombro. A1 pasa al centro con los ojos cerrados y los brazos cruzados en el pecho. Se deja "caer" en los brazos de A2, quien se lo lanza a A3, etc. A1 debe confiar que el grupo no lo dejará caer.

Los tres gestos.

1. Los alumnos escogen tres gestos que ejecuten habitualmente de manera inconsciente: rascarse la cabeza, cruzar los brazos, comerse el bigote, etc. Deberán hacerlos conscientes y ensayarlos.

2. Cada alumno presenta sus tres gestos al grupo siguiendo la siguiente secuencia: se asoma, mira al público pidiendo permiso para entrar, camina al centro del escenario mirando al público, se detiene en el centro del escenario, ejecuta los tres gestos, con la mirada pide al público permiso para salir, camina hacia la salida del escenario, se detiene, hace el último contacto visual con el público, sale. Esta secuencia debe hacerse con naturalidad y sin pretensión de hacer reír.

3. La secuencia anterior se repite hasta que el estudiante se detiene en el centro del escenario, esto es, antes de ejecutar sus gestos característicos. A la secuencia de gestos se suma una acción nueva: lanzar una pelota al aire. Cacharla o no, y reaccionar al éxito o fracaso de recuperar la pelota, será parte de la rutina. Entonces se retoma la secuencia anterior.

Como este ejercicio consta de varias etapas tendrá que efectuarse en varias sesiones. Eventualmente, también servir para desarrollar la expresión corporal de cada *clown*.

Caminado en tercias.

1. Se forman tercias de alumnos: uno delante y dos atrás. El que va delante camina por el salón con naturalidad y sin rumbo fijo. Los otros dos lo siguen, observan y lo imitan.

2. A la señal del instructor, los "imitadores" reproducen mientras el "imitado" observa.

3. El ejercicio se repite, pero caricaturizando al "imitado".

Este ejercicio ayuda a obtener referencias para construir al *clown*.

El avión que pasa 6 veces.

El *clown* debe realizar una acción: preparar un pastel, fregar el piso, cavar un foso, etc. El instructor lo interrumpe seis veces, efectuando distintos ruidos que parezcan el ataque de una guerra. Durante cada intervención, el *clown* debe reaccionar al "avión de guerra" de la siguiente manera:

1º El *clown* lo oye pero no le presta atención.

2º El *clown* lo escucha, pero no le da importancia.

3º El *clown* se extraña.

4º El *clown* se preocupa.

5º El *clown* se alarma.

6º El *clown* entra en estado de pánico, llevando la emoción a sus últimas consecuencias para improvisar un final.

A través de este ejercicio el alumno revisa la progresión en las emociones. Además, prepara al *clown* a reaccionar de forma distinta en sus numerosos y recurrentes fracasos.

Cantar una canción en otro idioma.

Cada alumno canta para el grupo una canción que no conoce bien y en otro idioma. Tiene que mantener contacto visual con el público y comprometerse con la canción. Representar una canción que no se conoce ni se pronuncia bien ante un público es una forma de aprender a asumir el ridículo y el fracaso del *clown*.

La Tierra es Redonda.

1. X1 y Y1 caminan sin rumbo por el escenario de manera independiente mientras el grupo los observa.
2. X1 se detiene al centro del escenario mirando al público.
3. Al percibirlo, Y1 se detiene mirando a X1, enfocándose en él.
4. X1 avanza hacia el frente y dice: "La tierra es redonda".
5. El instructor lo interrumpe y solicita que la frase se repita de alguna manera particular. Por ejemplo:

X1: La Tierra es redonda.

I: Disculpe, ¿lo puede decir en francés?

X1: *La Tieghá es ghedondá.*

I: Muchas gracias.

6. X1 y Y1 vuelven a caminar y se repite la secuencia con Y1 al frente.

Y1 aprende a dar foco a sus compañeros y a escuchar en "actitud de trabajo". X1 aprende a aceptar las propuestas de un tercero y a trabajar con ellas de manera creativa. Se pueden hacer tantas propuestas como se desee: imitar algo o alguien, hablar inhalando en lugar de exhalando, recitando las tablas de multiplicar, etc.

Cantar una canción con un globo.

El *clown* pasa al escenario con un globo inflado. Debe cantar una canción romántica sin tratar de ser chistoso. Debe reventar el globo sentándose en él, sin dejar de cantar. Lo importante es que su rostro refleje lo que su trasero sienta mientras trata de reventar el globo. Cuando lo logre, debe mantener la mirada en el público.

El *clown* debe mantener sus metas (romper el globo y cantar la canción) por muy incómoda que sea la situación.

No se vayan sin despedirse de los demás.

Se pide a los alumnos, al final de cada sesión, que no se vayan sin despedirse de todos los demás estableciendo contacto físico (apretón de manos, abrazo, palmada en el hombro). Conforme el taller progrese, esta actividad se volverá un hábito. Es importante para promover la solidaridad del grupo.

2. Ejercicios de improvisación para relacionar al *clown* con otros elementos.

El *clown* que surgió en la primera etapa del taller se irá desarrollando conforme aprenda a relacionarse con a) su vestuario, b) sus objetos, c) el espacio que lo rodea, d) otros *clowns*, e) el público. El alumno ya debe tener una idea de como será su personaje, y lo irá definiendo y enriqueciendo en función a sus relaciones con lo otro. En esta etapa,

por ejemplo, empiezan a definirse con más claridad los carablancas y los augustos del grupo.

a. Trabajo individual con vestuario.

1000 maneras de NO ponerse un saco.

Se proporciona un saco a todos los alumnos quienes buscarán las posibilidades de fracasar en el intento de ponérselo. Deben asumir las emociones que surjan del fracaso. La exploración puede enriquecerse con música (*ragtime* o *swing*) y tomando en consideración el "carácter" del saco. Puede pedírsele al alumno que traiga un saco de su elección.

La Corona del Emperador.

1. Se coloca un sombrero en una silla y se asigna a dos alumnos los roles de carablanca y agosto. El carablanca muestra al agosto el sombrero diciéndole: "Ésta, es la corona del Emperador. No se te ocurra tocarla, porque si lo haces, ¡te cortarán la cabeza!", y sale.

2. El agosto debe entonces experimentar gran curiosidad por la corona. Cuando se decida a tocarla disfrutará su cambio de estatus.

3. El carablanca deberá sorprender al agosto en su momento más extático, disminuyendo su estatus nuevamente (entiende que le van a cortar la cabeza). Ambos improvisarán un final para la escena.

El alumno experimenta y asume curiosidad, goce y miedo. Se establecen también relaciones de poder entre los *clowns*.

b. Trabajo individual con objetos.

Jugar con periódico.

Se necesita conseguir la mayor cantidad de periódico posible. Se forma un montículo con las hojas separadas y extendidas unas sobre otras. El ejercicio se hace en parejas que juegan en y con el periódico durante 3 a 5 minutos como niños en un arenero. Este ejercicio estimula el deseo de jugar.

¡Préstame tu pluma!

Se forma un círculo con el grupo. A1 pasa al centro con una pluma en la mano. Debe darle un uso que no sea "pluma". A2 entonces le pide la pluma para darle otro rol de la siguiente manera:

A2: ¡Préstame tu pluma, préstame tu pluma!

A1: ¿Para qué?

A2: Es que quiero... ¡ponerme desodorante! (lo demuestra).

Y así sucesivamente, sin parar.

Las posibilidades de un objeto.

1. Los alumnos experimentan libremente con cualquier objeto, ya sea dándole usos diversos (como en el ejercicio de la pluma) o que el objeto cobre vida (se vuelve contra el *clown*).

2. Se selecciona una de las relaciones que se establecieron con el objeto y se desarrolla una pequeña historia entre el *clown* y el objeto.

El *clown* define su personaje en función al carácter que le da al objeto y desarrolla con éste la historia de su *clown*.

La plancha.

Se necesitan una mesa y una plancha en el escenario. La tarea del *clown* es planchar con sumo cuidado los calzones de seda del emperador. El instructor funciona como un personaje invisible que llama porque viene a recoger los calzones planchados. El *clown* debe darse prisa para abrir la puerta y regresar a su tarea sin quemar los calzones.

c. Trabajo individual con el espacio.

La Casa Imaginaria.

Los alumnos imaginan una casa sobre el escenario: tiene diversos cuartos, pisos, sótano, patio, etc. El instructor demuestra una actividad sencilla: llegar a la puerta de entrada, abrirla, entrar, cerrarla. Los alumnos pasan uno tras otro y cada alumno agrega una nueva acción a la secuencia: colgar un abrigo después de entrar, ir al baño después de colgar el abrigo, etc. Cada uno de los participantes debe dejar claramente definido cual es cada uno de los espacios de la casa.

El grupo debe concentrarse en lo que improvisa cada compañero para memorizarlo, ya que cada alumno deberá repetir los movimientos anteriores y agregar uno nuevo. Además, deben demarcar con precisión cada una de las acciones que ejecutan. Una variante de este juego es repetir la secuencia completa asignando a los estudiantes personajes arquetipos: una señora embarazada, un borracho, etc.

Foco, dos personas, un punto.

1. A1 y A2 pasan a escena. A1 dirige su vista a A2. Esto hace que el público voltee hacia A2.

2. A2 observa al público cuando se siente observado.

3. A2 rehuye la atención del público dirigiendo su mirada a un punto específico del espacio. El punto se elige arbitrariamente.

4. A2 camina hacia el punto específico. Se acerca lo más posible, sin quitarle los ojos de encima.

5. A2 dirige su mirada al público haciéndolo "cómplice" o "enterándolo" de lo que encontró (sin hablar.)

6. A2 dirige su mirada a A1, quien lo ha estado observando.

7. A1, al volverse el foco de atención, repite la secuencia.

Los alumnos establecen un triángulo de relaciones en el espacio entre a) ellos, b) sus compañeros y c) el público. Se entrenan para generar tensiones y atenciones a través de la mirada. Por último, comienzan a definir una gestual específica al ejecutar acciones sencillas y contundentes.

d. Trabajo con otros clowns.

Cadena de sonidos.

Se forma al grupo en círculo y se escogen dos personas para definir el inicio (A1), y el final (A2) de una secuencia. A1 emite un sonido corto que se transmite de una persona a otra como si fuera un eco, hasta llegar a A2. A2 contesta con un sonido nuevo. El diálogo se repite con diversos sonidos, cambiando a los alumnos que son el inicio y el final de la secuencia.

Este es un ejercicio preparatorio para las sesiones de improvisación, ya sean en pareja o en grupo.

Uno sale, dos quedan.

Se eligen tres voluntarios para realizar una escena dialogada. A1 abandona el salón. El grupo, junto con A2 y A3, escoge tres acciones que A1 debe realizar en la escena. Las acciones deben ser sencillas: pararse en un pie, apagar la luz, etc. A1 regresa al salón y el grupo, junto con los tres voluntarios, define las condiciones de la improvisación: quiénes son, dónde están y qué hacen. A2 y A3 deben lograr que A1 realice las tres acciones determinadas por el grupo sin indicárselas directamente. La escena termina cuando A1 realiza las tres acciones.

Este juego es útil para comenzar a trabajar con las reglas básicas de la improvisación: los *clowns* tienen que estar atentos a las propuestas de sus compañeros, aceptarlas y realizarlas sin ejercer juicios de valor.

El taxi o "ride".

Se colocan dos sillas como los asientos del conductor y el copiloto de un automóvil. A1 es el conductor, A2 es un peatón pidiendo "aventón". El conductor se detiene y permite la entrada al peatón. Una vez que el auto "avanza" el peatón comienza a manifestar un *tic*. Sin dejar de manejar, el conductor se "contagia" del *tic*. Esta acción crece hasta que el conductor pierde el control del auto, y choca, esto es, hasta las últimas consecuencias. Entonces, A2 se transforma en conductor y A3 en peatón.

A1 tiene que mantener el foco en su objetivo (manejar) y tomar en consideración el nuevo obstáculo que se atraviesa en su camino (el *tic*).

X a la izquierda, Y a la derecha.

1. Se forman dos montones de objetos, uno a la derecha y uno a la izquierda del escenario o espacio de trabajo.
2. X1 debe trasladar los objetos de la derecha al montón de la izquierda. Y1 debe trasladar los objetos de la izquierda al montón de la derecha.
3. Al trasladarse de un lado al otro del espacio con sus objetos respectivos, X1 y Y1 se cruzan. Se saludan. En los dos o tres primeros traslados no deben percatarse que cada uno carga un objeto del montón del otro.
4. Después de establecer la acción de robar objetos para hacer su montón más grande, X1 y Y1 "reconocen" que su compañero está "robándoles" los objetos. Entonces, X1 y Y1 deben comunicar al público que han "reconocido" el robo con la mirada.
5. La confusión debe aumentar, la velocidad en el desarrollo del conflicto debe aumentar, y X1 y Y1 deben encontrarle un final a la escena.

La buena y la mala noticia.

A1 entra a escena mirando al público. Se le ve contento. Su alegría crece en escena hasta que decide comunicarle al público de donde viene: "¡Me dieron el trabajo!" Entra A2 muy angustiado. Construye la emoción hasta confesar: "No te dieron el trabajo." A1 debe asumir su fracaso y retirarse. A2, liberado de la angustia y con alegría, confiesa: "¡Me dieron el trabajo a mí!" Entra A3, angustiado, y así sucesivamente. Lo importante es asumir las emociones y transmitir las al público con la mirada.

Búrlate del jefe.

Pasan tres *clowns* a sentarse uno junto al otro en tres sillas, mirando al frente. Quien esté al centro será el jefe y los otros dos los empleados (A1 y A2). El jefe se dirige a A1 y le da la espalda a A2. Mientras, A2 se burla del jefe imitándolo. Cuando el jefe presiente la burla, gira y observa a A2. A2 debe disimular. Entonces, A1 comienza a burlarse del jefe. Cuando el jefe sorprende las burlas de alguno de los empleados, debe regañarlo, castigarlo o despedirlo. Si lo despide, otro alumno toma su lugar.

El trío que canta: estilo, tema, título.

Entran tres *clowns* a escena. El instructor comienza a presentarlos y ellos deben completar la información. Ejemplo:

I: Gracias por estar aquí. Ustedes son el famosísimo trío...

A1: Los Pacos.

I: Los Pacos, efectivamente, que son de nacionalidad...

A2: Rusa.

I: Hablan perfecto español.

A1: Gracias.

I: ¿Qué canción van a interpretar? ¿Cuál es el título?

A3: La noche de Epifanía.

I: ¿Qué estilo es el de esta melodía?

A1: Rock light brown.

I: Muy bien. ¿De qué trata esta canción exactamente?

A2: De los fabricantes de africanos en el África. Es épica.

I: Pues tenemos muchas ganas de escucharlos. Adelante.

Los *clowns* deben improvisar una buena interpretación de una canción con las características que propusieron. Mientras la cantan, deben realizar esta secuencia: uno de los tres se equivoca (se trava, se descuenta, se apasiona, cambia de ritmo). Los otros dos lo observan, se angustian frente al público y corrigen el error (con una trompada, hablándole en secreto, haciéndole muecas discretas). Retoman la canción, y otro se equivoca, y otro, hasta que los tres se hayan equivocado una vez. El instructor puede interrumpirlos para pedirles acciones que compliquen la situación: coreografía, sonidos de animales, aplausos, etc. Los *clowns* deben aceptar y asumir las propuestas del instructor. La idea es aprender a manejar el fracaso en escena, comunicárselo al público y encontrar una forma de corregir un error.

e. Trabajo con el público.

Frío, frío, caliente, caliente, con acciones.

Al sale del salón y el resto del grupo acuerda una acción sencilla que debe realizar: quitarse un calcetín, abrir una ventana, apagar la luz, etc. Al regresa a la clase. Debe ejecutar la acción que propusieron sus compañeros. El grupo le ayudará con sus aplausos cuando se aproxime a realizar la acción elegida, y con su silencio cuando se aleje. (Como el juego infantil "frío, frío" - "caliente, caliente.")

Un extraterrestre viene a hacer un pastel.

Suben a escena dos *clowns*. Uno es el conductor de TV; el otro el invitado especial: el pastelero extraterrestre. El conductor lo presenta, inventando su nombre y planeta. Debe traducir las palabras del extraterrestre, quien sólo habla "*gibberish*" para explicar la receta. El pastel debe prepararse de la manera más estrafalaria y excéntrica. El conductor debe justificar y hacer creíble su discurso.

Señor sabelotodo.

Sobre el escenario se coloca una silla que ocupará el Señor Sabelotodo. El resto del grupo son periodistas llamando: "¿Señor Sabelotodo, Señor Sabelotodo!". Sabelotodo escoge un periodista, como en rueda de prensa, para escuchar su pregunta. Los periodistas deben elaborar preguntas extrañas que el Señor Sabelotodo contesta de manera convincente. Las respuestas de "sí y no" deben evitarse. Es mejor pedir declaraciones concretas.

Un minuto para hacer reír.

Cada alumno pasa al escenario una vez. Tienen un minuto para hacer reír al público. Los alumnos deben aprender a escuchar al público para determinar si lo que hacen provoca risa o no. Cuando funciona, deben explotar la acción, gesto o comentario que provoque risa. Cuando no provocan risa, deben cambiar de estrategia. Si algún alumno se paraliza, el instructor puede presionarlo contando en voz alta de uno a diez.

3. Ejercicios para desarrollar la expresión corporal del *clown*.

Los siguientes ejercicios persiguen que los alumnos conozcan su cuerpo y las posibilidades de movimiento y expresión que éste les ofrece. Un buen *clown* debe conocer bien su cuerpo y aprender a controlarlo y manejarlo adecuadamente. Como su trabajo generalmente es silente, el *clown* debe ser muy claro corporalmente. Su gestual debe ser precisa y concisa; los movimientos innecesarios estorban el proceso de comunicación con el público.

El *clown* debe actuar con compromiso y verdad, es decir, sus movimientos deben partir de una necesidad real de comunicar emociones y pensamientos y no únicamente de la forma de estas emociones o estos pensamientos.

Semáforo.

1. El semáforo esta en un extremo del salón y enfrente, al otro extremo, se forma al resto del grupo.
2. Cuando el semáforo da la espalda al grupo y dice "luz verde", el grupo puede avanzar (hacia el semáforo).
3. Cuando el semáforo volteo al frente y dice "luz roja", el grupo debe congelarse. Quien se mueva o se ría tiene que regresar a la pared de salida y comenzar de nuevo.
4. El ganador es el primero que llega a la pared del semáforo, quien se convierte en el nuevo semáforo.

El semáforo puede "ciscar" al grupo, por ejemplo, dando la espalda sin decir "luz verde". Los alumnos deben tomar conciencia de sus posturas, y comenzar y finalizar puntualmente sus movimientos. También se establecen relaciones de poder y luchas por el mismo: los alumnos más agresivos intentarán con más ahínco llegar a ser semáforos.

El objeto invisible.

Se forma un círculo. El instructor saca de su bolsillo un objeto invisible, lo usa durante unos instantes y se lo pasa a un alumno. El alumno lo toma, lo transforma en un objeto diferente y se lo pasa al siguiente compañero, etc. Los alumnos deben efectuar gestos precisos y claros para que el objeto invisible se entienda. Se sugiere que escojan objetos grandes, para facilitar la expresión corporal.

Bailar solo o en parejas.

Se pone músicaailable y se pide a los alumnos que individualmente (también puede hacerse en parejas) se muevan libremente. Es importante que se dejen llevar por el ritmo y las emociones que la música les proponga. Este ejercicio es recomendable para estimular a grupos desanimados.

Lo que hace la mano hace la tras.

El objetivo es que el grupo se concentre en imitar a un individuo ya sea el instructor, o algún alumno. La primera opción es útil con alumnos tímidos, la segunda, con grupos más confiados. Se puede cambiar de líder constantemente. También puede hacerse con música.

Dinos lo que viste afuera.

Los alumnos pasan al escenario para comunicar al público que "algo extraordinario y/o urgente sucede afuera". Deben hacerlo sin palabras.

Cachetadas y risas.

Se hace un círculo. A1 finge dar una bofetada a A2, quien esta a su lado. A2 debe manifestar su reacción a través de la gestual y de preferencia, exageradamente. A3, quien se encuentra junto a A2, comienza a burlarse del golpeado. A2 entonces golpea a A3 y la secuencia continúa hasta completar la ronda. Cada *clown* manifestará una reacción gestual distinta por el dolor de la cachetada o burlándose de ella. Las respuestas gestuales de cada uno de los *clowns* al mismo estímulo serán muy distintas.

Estatuas (emociones).

Se forma a los alumnos en línea, hombro con hombro y de frente al público. El guía se coloca frente a ellos y nombra una emoción (coraje, miedo, alegría, tristeza, etc.) que los alumnos deberán mantener en mente. A la primera palmada, los alumnos deben mostrar la emoción en los ojos. Cada palmada siguiente hará progresar la emoción: al rostro, cuerpo completo, rostro, ojos, neutralidad. Para despejar la mente, es recomendable sacudir el cuerpo al cambiar de emoción.

Hoy me siento...

Se forma un círculo con los alumnos de pié y de frente. Cada uno realizará esta secuencia individualmente: colocarse al centro del círculo, girar estableciendo contacto visual con cada uno de los alumnos, al terminar, decir "Hoy me siento..." e incluir una sola palabra que describa su estado anímico. A la señal del instructor, el grupo debe aplaudir y tararear una canción. Quien esté al centro debe correr por el interior del círculo al ritmo de la canción y mantener contacto visual. El ejercicio es efectivo para acostumbrar al grupo a mirar al público.

El diablo y el ángel.

Se escogen dos alumnos y en secreto se les dice su papel: uno es ángel, el otro es diablo. Deben utilizar todos sus recursos expresivos (el chantaje, la súplica, las órdenes tiránicas, etc.) para tratar de convencer al mayor número de almas posible (el resto del grupo) de irse al cielo o al infierno. Tanto ángel como diablo deberán decir que son ángel y culpar al otro.

El grupo ignora su identidad. Debe observarlos cautelosamente antes de elegir. Una vez que todos hayan escogido estar en algún extremo del salón, se descubre quién es ángel y quién es diablo. Ganan los que hayan escogido el cielo. Este ejercicio ayuda a los *clowns* a actuar con verdad.

El terrible y horrible *blob*.

Este ejercicio es una mezcla entre el juego infantil "las traes" y una película de terror de los sesentas. El grupo se dispersa por el salón. El instructor señala a uno de ellos como "el terrible y horrible *blob*", un monstruo amorfo que se desplaza en cámara lenta devorando todo lo que encuentra a su paso. Todos deberán huir de él en cámara lenta, asumiendo el rostro de pánico característico de las películas de horror. Aquél que sea tocado por el *blob* formará parte de él. El *blob* irá creciendo hasta devorar al grupo entero.

El objetivo no es ganar o ser el último en ser devorado, sino experimentar la expresión corporal de la cámara lenta. Al tener que moverse lentamente, los alumnos adquieren conciencia de las posiciones de sus músculos del cuerpo y de la cara cuando expresan una emoción.

Contar una historia como se le habla a un perro.

Pasa un alumno al escenario y se le pide que hable cómo le habla a su perro. Después, con los mismos gestos y el mismo tono de voz, debe contar una historia de amor. Una variante es contar una historia de terror como si se le hablara a un bebé. Este ejercicio es útil para ampliar el rango expresivo de los alumnos.

El cocinero.

El instructor prepara una grabación con varios bloques de tres piezas musicales de aproximadamente 2 minutos de duración. Debe grabarse un bloque por alumno. Las tres piezas musicales de cada bloque deben de ser rítmicamente contrastantes, por ejemplo: vals, *rock*, y salsa. Cada alumno pasa al escenario a preparar un pastel. Debe adaptar su emoción y su energía al ritmo de la música. Al trabajar con música, los alumnos sueltan el cuerpo y aprenden a utilizarla como un apoyo de sus espectáculos.

4. Ejercicios para experimentar con virtuosismo.

En el capítulo tercero se mencionó que el *clown* de circo aprendió a dominar varias disciplinas en sus actos. De ahí que cada *clown* desarrolle un virtuosismo particular a su historia. Esta virtud eventualmente podrá ser un punto de partida para su rutina.

Espectáculo de talentos.

Una clase previa se pide a los alumnos que elijan un talento especial que tengan para mostrarlo. Éste se presentará en un "espectáculo de talentos." El talento elegido puede ser simple como "hacer la lengua taquito" o complejo como "cantar una canción de cabeza mientras se toca el ukulele." El objetivo es asumir ese talento y utilizarlo en escena. El éxito de su presentación dependerá de la creatividad al presentarlo, más no de su complejidad.

5. Ejercicios para la creación de rutinas.

Una vez establecido el *clown* de cada uno de los estudiantes con su gestual particular y sus talentos correspondientes, hay que contextualizar al personaje y sus acciones en una historia o "rutina". Aquí, los alumnos deben aprender a distinguir entre una improvisación y una rutina diseñada para, más adelante, diseñar sus propias rutinas.

Para esto, los futuros *clowns* se ejercitarán trabajando en rutinas clásicas, mediante las cuales los estudiantes aprenderán las reglas necesarias para desarrollar rutinas propias: entrar al escenario con un objetivo específico, jugar con reglas de tres, establecer estructuras aristotélicas e incorporar sus virtudes como parte de la historia que cuentan.

A continuación se presentan unos cuantos ejemplos de rutinas clásicas para trabajar con los estudiantes. Muchos de los ejercicios efectuados en las clases anteriores, las ideas generadas, los gestos encontrados y las relaciones establecidas, adquieren contexto y significado a través de la rutina.

2001

Basándose en la música de obertura de la película "2001 Odisea del Espacio", (aproximadamente noventa segundos de duración), se da tiempo libre a los alumnos para diseñar y organizar una escena de parejas en cámara lenta. La situación es cambiarle el pañal a un bebé. Se deben aprovechar todos los sonidos (trompeta, percusiones) para musicalizar acciones concretas (movimientos de cabeza, gestos).

El Tonto y el Inteligente.

Entra A1 (el inteligente) al escenario con un objetivo en mente (por ejemplo, cantar una canción) y se ubica en el centro del escenario. Inmediatamente detrás entra B1 (el tonto). B1 admira a A1 y quiere ser como él. Cuando A1 está por lograr su objetivo (cantar la canción), B1 lo imita inocentemente desde un costado. A1 se da cuenta de que B1 le está robando la atención del público. Mira a B1 y le comunica – ya con gestual, ya con voz – “Yo, aquí. Tú, allá...”, señalando la salida del escenario. Lo toma de la oreja (u otra parte del cuerpo) y lo saca. A1 regresa a escena convencido que B1 no le sigue más, pero éste viene a sus espaldas. Se repite la acción hasta que A1, más molesto, saca a B1 del escenario por segunda vez. La tercera vez A1 está prevenido: vuelve al escenario, camina dos pasos y gira para comprobar si B1 viene detrás. B1 se encuentra en la entrada del escenario sin atreverse a entrar. A1 avanza dos pasos más, gira y comprueba que B1 no lo sigue. A1 queda convencido y se dirige al centro del escenario. B1 corre de puntillas y se coloca detrás. A1, a punto de realizar su frustrado acto, voltea accidentalmente y mira a B1 quien lo está imitando. A1 se enfurece y B1, al verlo, decide tomarse a sí mismo de la oreja y jalarse fuera del escenario.

Vivos y Muertos.

Entra X1 por un lado del escenario con un objetivo determinado (malabarear, cantar una canción, etc.). Por el otro extremo, entra Y1 con su objetivo. Y1 se percató de la presencia de X1, a quien no ha visto en mucho tiempo. Decide llamar su atención:

Y1: ¡Martha! (Aquí el nombre de cada payaso)

X1: (Con mucha sorpresa y alegría) ¡Elisa!

Y1: (Con mayor emoción) ¡Martha!

X1: (Siguiendo el juego) ¡Elisa!

Y1: (Más) ¡Martha!

X1: (Más aun) ¡Elisa!

Al mismo tiempo, estiran la mano para saludarse, y avanzan uno hacia el otro. En lugar de encontrarse en el centro del escenario para enlazar sus manos, se distraen y siguen de frente. Llegan al extremo opuesto, observan su mano vacía, miran al frente, miran al público y giran. Al mirarse se sorprenden de su error y deciden intentarlo nuevamente. Repiten el cruce anterior y fracasan otra vez. La tercera vez deciden avanzar con cuidado, paso a paso, hacia el centro. Al encontrarse frente a frente se disponen a saludarse. X1 estira la mano hacia Y1, y Y1 se quita el sombrero cortésmente. Ambos miran al público desconcertados. Intentan saludarse una vez más. Ahora Y1 estira la mano y X1 se quita el sombrero. Esta acción la repiten varias veces, cada vez más rápido, sin coincidir. X1 se queda trabado, deleitado por el movimiento de la mano y el sombrero. Y1 se da cuenta y decide soltarle tremendo pisotón para destrabarlo. X1 brinca, grita y cojea. Esto divierte a Y1, quien decide imitarlo. X1 se da cuenta de la burla, se detiene y decide vengarse. X1 se pone frente a Y1 y le suelta un golpe a la cara. Y1 cae desmayado de espaldas, con los brazos abiertos y las piernas cerradas. X1 lo llama:

X1: ¡Elisa!... (Y1 no responde) ¡Elisa!... (Y1 sigue sin responder) ¡Elisa!

X1 se da cuenta de que ha causado la muerte de Y1. Se tiende a su costado y llora sobre su estómago. Mientras X1 no lo ve, Y1 levanta la cabeza y le guiña un ojo al público. X1 decide sacar el cadáver de Y1 del escenario y le cierra los brazos. Entonces Y1 abre las piernas. X1 se sorprende y decide cerrar las piernas de Y1. Y1 abre los brazos. X1, realmente sorprendido, sujeta con sus propios pies las piernas de Y1. Avanza hasta

alcanzar con sus manos las de Y1 y jalar sus brazos con fuerza. En lugar de abrir las piernas, Y1 las levanta y le pega una patada en el trasero a X1. X1 decide cambiar de estrategia, toma a Y1 de los hombros y lo levanta hasta sentarlo. Lo toma de las axilas y lo impulsa hasta ponerlo de pié. X1 se da cuenta de que Y1 ha perdido su sombrero que está en el piso. Decide ir por él. Suelta a Y1, avanza un paso, se perca de su error y gira para atrapar a Y1 quien estaba a punto de caer como tabla al suelo. Repite este mismo juego. Cambia de estrategia y se coloca rápidamente boca arriba sobre el suelo y con los pies detiene a Y1 de la espalda. Dobra las rodillas, lo que permite que Y1 baje como tabla. X1 estira los brazos, toma el sombrero, lo coloca sobre la cabeza de Y1, y lo impulsa con los pies hasta que queda de pié. X1 se levanta en un instante, y detiene a Y1 justo antes de que pierda el *momentum* y se desplome. X1 carga diestramente a Y1 para sacarlo de escena. Al salir, Y1 se vuelve al público y para desconcierto de X1, grita "¡Adiós!"

6. Ejercicios para realizar antes de la presentación pública.

Los integrantes del grupo que hayan cumplido los objetivos anteriores tendrán un diseño sólido de sus *clowns* y de las relaciones entre ellos; sabrán manejar su vestuario y sacar mayor provecho a objetos distintos para contar historias mediante rutinas. Para concluir y dar sentido al aprendizaje del taller, estas rutinas deben presentarse en público. La presentación comprueba (y pone a prueba) lo aprendido y trabajado anteriormente.

Este momento será determinante para los nuevos *clowns*. Por esto, es indispensable preparar a los alumnos física y anímicamente para las primeras funciones. Los ejercicios que se describen a continuación servirán para que el grupo unifique su energía, se concentre, fortalezca su solidaridad y entregue y libere tensiones.

Brincar al mismo tiempo.

Se forma un círculo con los alumnos. El grupo completo debe brincar simultáneamente. Cuando caen, debe escucharse un solo golpe de pies. Se debe caer con las rodillas dobladas para evitar lesiones. El ejercicio se repite hasta lograr el sonido único en el brinco. El grupo debe enderezarse simultáneamente. Este ejercicio también puede hacerse con los ojos cerrados.

Secuencia de Pelotas.

Se organiza un círculo de alumnos. Se reparten tres pelotas del mismo tamaño y peso pero de diferentes colores. La primera pelota se lanza. Cada alumno debe tenerla una vez. El orden con el cual se lanzan la pelota entre sí debe memorizarse. Se repite el ejercicio anterior con las otras dos pelotas. Con cada pelota se establece una ruta de lanzamiento distinta. El objetivo es circular las tres pelotas al mismo tiempo, sin que choquen, se caigan o se pierdan de su ruta.

Teofil.

Se sienta el grupo en círculo. El instructor toma un objeto pequeño (una pluma por ejemplo), y lo pasa al alumno de su derecha reproduciendo el siguiente diálogo:

I: Este es Teofil.

A: ¿Quién?

I: Teofil.

A: ¡Ah, Teofil!

El alumno deberá a su vez pasarlo al alumno de su derecha. El diálogo quedará así:

A: Este es Teofil.

A2: ¿Quién?

A: (Hacia el instructor) ¿Quién?

I: Teofil.

A: (Hacia A2) Teofil.

A2: ¡Ah, Teofil!

Y así sucesivamente, hasta completar la vuelta. También se puede realizar con otro objeto a la vez (Juan) que siguiendo el mismo diálogo, circulará hacia la izquierda.

La cuerda.

Se amarra una cuerda que divida al salón en dos. De un lado se encontrará el grupo completo, más una silla. El otro estará vacío. El objetivo es que el grupo completo pase del otro lado. Estas son las reglas:

1. Sólo puede pasarse por encima de la cuerda.
2. No está permitido hablar.
3. No está permitido tocar la cuerda.
4. La silla puede utilizarse una sola vez.

Si se rompe cualquier regla, se tendrá que comenzar de nuevo. Este juego es fundamental para aprender a trabajar en equipo.

Apreciaciones.

Se sienta al grupo en círculo, muy cerca unos de otros. Se pide que se piense una cualidad que se admire del trabajo o de la personalidad de quien se tiene a la derecha. Cada alumno dirá la siguiente frase: "Yo aprecio a... (nombre de quien está a su derecha) porque... (cualidad de la persona)." Este ejercicio es gratificante para los alumnos y genera lazos afectivos.

Murmurar un mensaje de alguien.

Se pide al grupo que se esparza por el espacio. Los alumnos deben observar a los demás y pensar en las cualidades de cada individuo. El objetivo del ejercicio es mandar mensajes a sus compañeros, utilizando el siguiente sistema:

1. Sólo se pueden mandar mensajes a través de otro alumno.
2. Los mensajes deben ser anónimos y transmitirse diciendo: "Me pidió alguien que te dijera que... (incluir el mensaje)."
3. Los mensajes deben comunicarse murmurando al oído.
4. Cada alumno debe enviar un mensaje particular a todos los integrantes del grupo.
5. Debe mantenerse en secreto del nombre del emisor.

Este ejercicio es alentador en momentos que el grupo sienta angustia, como antes de una presentación.

CONCLUSIONES.

Tomando en consideración mi experiencia como alumno y como maestro, concluiría que el verdadero sentido del taller no es formar *clowns* sino personas. O que jugar al *clown* es una vía para ser mejores individuos. Para ser *clown*, no es necesario ser chistoso ni talentoso. Sin embargo, se requiere que el individuo se conozca a fondo, acepte lo mejor y lo peor de sí mismo y esté libre de prejuicios con respecto a los demás. Sólo así se puede estar abierto y presentar el lado más infantil, ilógico y ridículo de cada uno.

El desarrollo del *clown* de cada alumno se evalúa a partir del trabajo en clase, los ensayos previos a la presentación de rutinas y la presentación final con público. Durante la presentación final el alumno generalmente obtiene tres respuestas distintas. La primera es la del público inmediato, que suele ser contundente; devastadora o triunfal. Posteriormente, el instructor realiza junto con los compañeros una sesión de comentarios en la cual cada alumno debe analizar su propio trabajo y es, a su vez, examinado por los demás.

Al evaluar un *clown* no se debe partir, entonces, de cual obtuvo mas risas del público ni quien efectuó la rutina más larga o con más malabares. El alumno se forma exitosamente como *clown* si: a) toma conciencia de quién es, b) aprende a ridiculizarse, y c) aprende a relacionar sus defectos y cualidades con los de otras personas.

Una de las características básicas del taller es reconocer las cualidades del alumno como individuo completo. El alumno de *clown* debe reconocer y descubrir sus características para, a partir de ellas, reconocer a su propio personaje. Debe evaluar también la sinceridad con la que trabajó para elaborarlo y desarrollarlo.

Al finalizar el taller, los alumnos deben haber definido los rasgos físicos y psicológicos de su *clown*; por ejemplo, deben haber establecido algunas prendas de vestuario que les acomoden y aprendido a utilizarlas. Deben haber dominado alguna virtud, explotando su veta cómica. Deben haber encontrado formas de relacionarse con otros *clowns* estableciendo, entre otras, relaciones de poder (carablanca o agosto).

El *clown*, para el final del taller, debe haber aprendido a moverse libremente por el espacio escénico e interactuar con él. Su expresión corporal debe estar ya claramente definida, utilizando gestos que sirvan para comunicar y desechando aquellos que sean excesivos y estorben. Debe haberse acostumbrado a mirar al público e incluirlo en sus historias. Y debe haber aprendido a comunicarse con él, haciéndolo su cómplice y ganándose su amistad y cariño.

El alumno debe evaluar su facilidad para aprender mediante el juego y la improvisación. Su éxito como *clown* depende de su capacidad de permitirse jugar con entusiasmo y entrega, para posteriormente reflexionar y sacar provecho del juego. El alumno debe notar que el juego por sí mismo, aunque implica aprendizaje, debe complementarse con la reflexión y la crítica.

El alumno debe reflexionar sobre su desarrollo dentro del grupo y como parte del colectivo. Debe haberse desinhibido interactuando con los demás, participando en los ejercicios y rutinas grupales y desenvolviéndose con confianza y soltura. Debe haber aprendido a comentar sobre el trabajo de otros en cada una de las sesiones, a escuchar y

a tomar en cuenta los comentarios de sus compañeros sobre su trabajo. El alumno debe ser solidario y respetuoso con ellos y haber adquirido sentido de pertenencia de grupo.

Si al finalizar el taller los alumnos se sienten satisfechos consigo mismos, es decir, con su trabajo y desenvolvimiento como *clowns*, consideraría que el curso fue exitoso. Si además de ello, el grupo desarrolló relaciones afectivas y laborales estrechas y posiblemente duraderas, consideraría que el taller sobrepasó sus expectativas. El *clown* puede considerarse como el pretexto para que un grupo de individuos se reúna a aprender jugando, a crecer y a mejorar como personas que forman parte de una comunidad.

BIBLIOGRAFÍA.

ALBERICH SARMIENTO, Antonio, *El Circo Que Yo He Visto*, Madrid, Editorial La Avispa (coleccion. El Circo. Num 3), 2000.

BERGSON, Henri, *La risa*, Madrid, Editorial Espasa Calpe, 1986.

BIGELOW DIXON, Michael y SMITH, Joel, *Anne Bogart: Viewpoints*, New Hampshire, Smith and Graus Inc., 1995.

CEBALLOS, Edgar, *El libro de Oro de los Payasos*, trad. Margherita Pavia, México, Escenología, 1999.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, México, Santillana, 1983.

GONZALEZ RUIZ, Nicolás, *Antología de Piezas Cortas de Teatro*, Barcelona, Calabria, 1965.

GRANTHAM, Barry, *Playing Commedia. A Training Guide to Commedia Techniques*, Londres, Nick Hern Books, 2000.

HIGUERA GUIMERÁ, Juan Felipe, *El Circo en España y el Circo "Price" de Madrid*, Madrid, Editorial J. García Vedugo (coleccion. El Circo. Num 1), 1998.

HOH, La Vahn, ROUGH, William, *Step Right Up! The Adventures of Circus in America*, Virginia, Betterway Publications, 1990.

JARA, Jesús, *El Clown, un Navegante de las Emociones*, Colección Temas de Educación Artística, Sevilla, Gráficas Olimpia, S.L., 2000.

JENKINS, Ron, *Acrobats of the Soul*, N.Y., Theatre Communications Group, Inc., 1988.

JOHNSTONE, Keith, *IMPRO Improvisation and the Theatre*, Inglaterra, Clays Ltd, 1981.

LAPORTA FURNÉ, José María, *El Arte del Payaso*, Barcelona, Lumen, 1946.

LEE, Joe, *The History of Clowns for Beginners*, N.Y., Writers and Readers Publishing Inc., 1995.

PAVIS, Patrice, *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1980.

RÉMY, Tristan, *Clown Scenes*, N.Y., Samuel French Inc., 1997.

SIERRA CARRASCAL, Madeleine, *El Payaso: la historia, la técnica, su influencia en el teatro y la significación social en México*, México, 2001. Tesis de titulación.

HÖSLE, Vittorio, *Woody Allen, Filosofía del Humor*, Barcelona, Ensayo TusQuets Editores, 2002.