



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA UN TALLER DE
TÉCNICA CLOWN PARA ESTUDIANTES DE LA
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LITERATURA**

DRAMÁTICA Y TEATRO

P R E S E N T A:

ROGELIO JONATHAN JUÁREZ QUEZADA



ASESOR: MTRO. ARTÚS CHÁVEZ

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2023.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. Breve historia del <i>clown</i>	7
Capítulo 2. Hacia una definición del <i>clown</i>	11
2.1 Clown o payaso	15
2.2 Nariz de payaso.....	16
2.3 Estado de juego	17
Capítulo 3. Técnica <i>clown</i> para estudiantes de la FES Acatlán	19
3.1 Facultad de Estudios Superiores Acatlán	19
3.2 Perfil del participante del taller	20
Capítulo 4. Propuesta de actividades para un taller de técnica <i>clown</i> para estudiantes de la FES Acatlán.....	21
4.1 Estructura general del taller	22
4.2 Estructura de una clase	24
4.3 Requerimientos técnicos y material del taller.....	25
4.4 Recomendaciones generales	26
4.5 Buenas prácticas para cada sesión.	26
4.6 Repertorio de actividades	27
4.6.1 Actividades de calentamiento	29
4.6.2 Actividades para la Fase de confianza	46
4.6.3 Actividades para la Fase de desinhibición	52
4.6.4 Actividades para la Fase de <i>clown</i>	62
4.6.5 Actividades para la Fase de <i>clown</i> propio.....	76
4.6.6 Actividades para la fase de montaje	87
4.6.7 Actividad de cierre de cada sesión	89
4.6.8 Actividades de cierre del taller.....	90
4.7 Perfil del facilitador del taller de técnica clown para estudiantes de la FES Acatlán	91
Conclusiones	93
Apéndice.....	96
Bibliografía	97
Fuentes electrónicas	97

Agradecimientos

A mis abuelos Pedro y Nelly, quienes me metieron al mundo del teatro y me han acompañado en todo este camino.

A mis padres, Javier y Selma, por su amor, su tiempo, su paciencia, su amistad y su cuidado.

A mis hermanos, Fabián y Sebastián, con quienes descubrí lo mucho que amo reír.

A Brenda, mi compañera, mi aliada, mi cómplice, por siempre estar conmigo y por compartir nuestras vidas tan felizmente.

A Edgar, Rodrigo y Félix, por tantas pláticas... y tanta cerveza.

A Marcos, Adriana, Magnolia, Tonatiuh, Christian y Lalo, por siempre confiar en mí.

A mi tía Blanca M. y mi prima Blanca N., por su apoyo incondicional.

A mi asesor, Artús, por acompañarme y guiarme con tanta gentileza y paciencia en este proceso.

A mis sinodales, María, Óscar, Dulce y Ricardo, por su generosidad al revisar y retroalimentar este trabajo.

A todos los que han sido mis maestros.

A todos los que han sido mis alumnos.

Gracias

Dedico con amor este trabajo a mi abuelita Lala.

Introducción

En el año 2012, tomé el taller de “Introducción a la Comedia y a la Farsa”, con los maestros Fernando Martínez Monroy (QEPD) y Jorge A. Caballero Vega. Fue ahí donde tuve mi primer acercamiento a la técnica *clown*.

En 2013, ingresé a las clases de Fundamentos de Actuación I y II, con la maestra Madeleine Sierra. Fue ahí donde, durante dos semestres, me enamoré de la técnica *clown*. En ese mismo lapso, obtuve otros aprendizajes y herramientas de *clown* en un pequeño módulo de esta técnica, impartido por el maestro Artús Chávez.

En mi último año de la licenciatura, fui invitado por la maestra María Navarrete y el psicólogo Ricardo Reyes, a formar parte del proyecto Abriendo Espacios, de la Fundación Ikara A.C. Dicho proyecto buscaba realizar actividades de intervención cultural en población en situación de vulnerabilidad. La invitación que me fue hecha, era para participar impartiendo un taller.

Fue por ello que, utilizando las herramientas de clown adquiridas con los maestros Jorge Caballero, Madeleine Sierra y Artús Chávez, así como otras, de disciplinas complementarias obtenidas con los maestros Pilar Villanueva y Rafael Pimentel, realicé la planeación de un taller de técnica clown dirigida a dicho público. La propuesta fue aprobada y fue asignada a diferentes recintos.

Durante aproximadamente un año fue realizado el taller, con grupos diferentes en las diferentes sedes que planteaba el proyecto. El público que recibió las actividades fue muy diverso: niños, personas jóvenes, adultos y adultos mayores.

A partir de esta primera propuesta del taller, reflexioné sobre el impacto que tuvieron las actividades y el proceso en general de las personas que participaron en ellas. De ahí, obtuve las siguientes conclusiones:

1. La técnica *clown* no tiene que ser exclusiva de la gente de teatro.
2. Los aprendizajes y las herramientas de la técnica *clown* se pueden aplicar en el día a día.
3. La técnica *clown* puede ayudar a que las personas confronten sus inseguridades.

4. La mayoría de las personas que llegan a tener la experiencia de un taller de técnica *clown*, cambian su percepción sobre los errores y las equivocaciones, y se fortalece considerablemente la tolerancia a la frustración.
5. La técnica *clown* puede ser para cualquier persona, independientemente de su profesión.

Una vez que finalizó mi participación en el proyecto Abriendo Espacios, la inquietud que tenía sobre la técnica *clown*, me hizo realizar una propuesta para otro taller. Fue así como en el año 2018 abrí el primer grupo del “Taller de Clown”, dentro del departamento de Extensión Cultural, de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán.

Mi experiencia al impartir el Taller de *clown* dentro de dicha institución, fue muy satisfactoria, ya que comprobé las conclusiones obtenidas de mi primera experiencia del taller y reafirmé que dicha técnica genera reflexiones y descubrimientos profundos en los participantes. Asimismo, pude identificar áreas de oportunidad en algunos aspectos del taller, respecto a la manera en la que lo había estado ejecutando anteriormente.

De la suma de dichas experiencias, nace esta *Propuesta de actividades para un taller de técnica clown para estudiantes de la FES Acatlán*; la cual, es presentada en este trabajo con el objetivo de que pueda ser de utilidad para quienes estén interesados en impartir un taller de esta técnica para cualquier público, y específicamente para las personas que no se dedican profesionalmente a las artes escénicas. Lo más importante es que las actividades puedan ser llevadas a cabo por más personas, que puedan trasladar las dinámicas aquí expuestas a otras técnicas y/o a otras circunstancias, y así, diversificar y enriquecer el conocimiento.

En el primer capítulo, expondré brevemente los antecedentes históricos sobre el origen y la evolución del *clown*. Posteriormente, en el segundo capítulo hablaré sobre mi propia definición del concepto del *clown*, así como de algunos aspectos importantes que lo conforman. Más adelante, en el tercer capítulo, describiré rápidamente el contexto en el que propongo que se imparta este taller. Finalmente, en el cuarto capítulo, expondré y describiré el repertorio de actividades que componen la presente propuesta.

Capítulo 1. Breve historia del *clown*

El objetivo de este capítulo es exponer brevemente los orígenes históricos de la figura del *clown*, hasta llegar a lo que concebimos actualmente en México, bajo este mismo concepto.

Tonatiuh Morales ubica el primer antecedente del *clown* dentro del circo romano, en su etapa más tardía. Al mismo tiempo que los espectáculos albergaban a los gladiadores y las carreras de caballos, también existían “atracciones que deben tomarse como antecedentes cercanos a nuestras concepciones actuales de los espectáculos llamados populares, como el circo y las artes de la calle”.¹

Dichas atracciones, ocurrían en la apertura de los juegos, en los que había “un grupo de comediantes que portaban máscaras y que tenían como propósito hacer reír al público asistente con sus acrobacias y equilibrios fallidos”.²

Posteriormente, con la caída del Imperio Romano, y el inicio de la Edad Media, todo el grupo de comediantes (entiéndase cómicos, mimos, equilibristas, domadores y acróbatas) se dispersaron por toda Europa, instaurando la noción de formato ambulante. Dicho formato, llevó a todos esos artistas, a ser conocidos como saltimbanquis.

Durante la Edad Media, se ubica la primera vez que se menciona la palabra *clown*, palabra que “proviene del idioma medieval anglosajón y deriva del vocablo *clod*, que en inglés antiguo significa siervo, campesino, palurdo; *clod* era el nombre con el cual los nobles denominaban a la gente del pueblo”.³

Aunque no existe registro histórico que mencione el momento exacto en que la palabra *clown* sustituyó a la palabra *clod*, esto sucedió al irse definiendo las disciplinas artísticas particulares que cada uno de los *clods* llevaban a cabo dentro las fiestas populares, en la Edad Media. Dentro de dichas disciplinas, aparte de la del *clown*, se encuentran los juglares, trovadores, bufones, mimos y saltimbanquis.

¹ Morales, Tonatiuh, *El arte del clown y del payaso*, Escenología, México, 2009. P33.

² Ibid.

³ Ibidem. P34,35.

Es así que en la época medieval, el *clown* se define “como un personaje que llegó a ser culto y polifacético en su arte, lo cual le permitió ascender en la escala social hasta llegar a ser el humorista de las cortes”.⁴

Posteriormente, al final de la Edad Media, ya en el siglo XVI, los *clowns*, así como los diferentes artistas surgidos en este periodo, “continúan su vida errante trabajando en las grandes ferias y en las fiestas de los pueblos, y con el tiempo, algunos se transforman para dar paso a nuevos estilos”.⁵

Algunos *clowns* se mudaron a Italia, para mantenerse presentes dentro de la Commedia dell’Arte, corriente teatral popular que consistía en la presentación de diferentes puestas en escena, conformadas por “dos aspectos fundamentales: la improvisación de acción y de la palabra, basada en un argumento; y el uso de máscaras de carácter cómico, lo cual requería de una expresión corporal específica para cada una”.⁶

Las obras tenían una estructura dramática en tres actos (...). La escenografía era sencilla, consistía en telas colgadas con las que se creaban casas con puertas y ventanas como si fueran parte de una calle o una plaza. Por esto la Commedia Dell’Arte rompe con las convenciones del teatro erudito, (...) y profesionaliza el teatro callejero. Las comedias que presentaban eran festivas, incluían música y danzas, eran anecdóticas, trataban enredos amorosos, en los que los criados se encargaban de tramar engaños que generaban un caos y confusión entre los personajes “serios” hasta que se concluía con una resolución feliz.⁷

Paralelamente, en Inglaterra, se retoma la figura del *clown* en las parodias ecuestres de Phillip Astley en el denominado Circo Moderno.

Cuando desciende del caballo, el *clown* retoma todas las disciplinas saltimbanquis, teniendo como base la acrobacia, utilizando su cuerpo para

⁴ Op. Cit. P35.

⁵ Ibíd. P39.

⁶ Sierra, Madeleine (2001). *El payaso: La historia, la técnica, su influencia en el teatro y la significación social en México*. [Tesis de licenciatura]. UNAM. P33.

⁷ Op. Loc.

seducir y hacer reír, siempre solitario, sus números eran monólogos y soliloquios basados en el humor, en algunos actos utilizaban animales educados como interlocutores, pero no es sino hasta 1864 que intervienen otros personajes cómicos en la comedia del *clown*.⁸

Es en este momento, que, a partir de la necesidad que surgió de crear diferentes tipos de interacciones con los demás personajes en los actos del *clown*, se “conformaron los tres tipos de payaso [o clown]: el augusto, el carablanca y el de carácter”:⁹

- Carablanca. Su distinción visual más característica, como su nombre lo indica, es que tiene la cara pintada de blanco. Es el payaso “clásico”. Un ejemplo claro es Pierrot, el payaso tradicional francés. En su relación con los otros payasos, el Carablanca “siempre maravillará por su sabiduría y elegancia, desvalorizando (en términos sociales) a los otros personajes para concluir en un acto en donde el nivel de virtuosismo es igual entre ambos artistas. (...) Representa a la autoridad y la cultura”.¹⁰
- Augusto. Es caracterizado por el uso de la clásica nariz de payaso, así como por la aplicación de maquillaje en sus cejas, para volverlas muy exageradas. Así mismo, “su vestuario es exageradamente grande o muy pequeño, como la corbata, el cuello de la camisa, los pantalones o el saco, lo que le da un aire de bobo”.¹¹ Dentro de la dinámica con los demás payasos, el Augusto es lo contrario al Carablanca. Es ingenuo, torpe, caótico. Como ejemplo reciente, están los payasos de fiesta que existen en México.
- Payaso de carácter o *tramp*. El vestuario que utilizaba el payaso de carácter, “daba la imagen de un vagabundo, vestía de colores oscuros, usaba pantalones y chaqueta o chaleco de aspecto andrajoso”.¹² La relación que existía con los otros payasos era diferente, puesto que el payaso de carácter

⁸ Morales, Tonatiuh, *El arte del clown y del payaso*, Escenología, México, 2009. P42.

⁹ Sierra, Madeleine (2001). *El payaso: La historia, la técnica, su influencia en el teatro y la significación social en México*. [Tesis de licenciatura]. UNAM. P42.

¹⁰ Morales, Tonatiuh, *El arte del clown y del payaso*, Escenología, México, 2009. P53.

¹¹ Sierra, Madeleine (2001). *El payaso: La historia, la técnica, su influencia en el teatro y la significación social en México*. [Tesis de licenciatura]. UNAM. P53.

¹² *Ibíd.* P54.

no tenía actos propios, más bien estaba listo para realizar cualquier “quehacer” que surgía en el circo. “Era el que se sentaba “desconsolado” en la orilla del ring, y observaba las acciones que acontecían dentro del mismo, por ejemplo, si algo había salido mal en algún acto de malabarismo o equilibrismo, él podía salir libremente a la pista justificando el acto con alguna de sus distracciones, o simplemente hacía amena la equivocación”.¹³

Posteriormente, ya en el siglo XIX, la figura del *clown* y su influencia llega a América. En Estados Unidos, se hace presente en los circos de tres pistas; mientras que a México llega a través de Ricardo Bell, “hombre de circo de origen inglés, (...), quien a partir de fines del siglo XIX e inicios del XX se convirtió en el personaje de humor circense que más hizo reír al público de todos los estratos sociales”.¹⁴

Durante el siglo XX el género de los *clowns* se extiende a toda América y a todo el mundo, el circo deja de ser el lugar privilegiado para estos personajes y se amplían sus perspectivas de trabajo hacia la calle, los teatros, la televisión y las fiestas infantiles. (...) En América Latina la palabra payaso toma una gran importancia y sólo se llama *clown* al “cara blanca”; todavía hasta los años ochenta del siglo pasado, podía verse en los circos a la pareja clásica formada por el *clown* y el augusto y para el público eran “los señores payasos”.¹⁵

De esta manera, llegamos a la época actual, en donde la identidad cultural del concepto de payaso ó *clown*, generalmente se limita al payaso de fiestas. Esto genera la siguiente pregunta: ¿*Clown* y payaso es lo mismo?

Responderé en el siguiente capítulo.

¹³ Ibidem. P53,54.

¹⁴ Morales, Tonatiuh, *El arte del clown y del payaso*, Escenología, México, 2009. P45.

¹⁵ *Ibíd.* P45,46.

Capítulo 2. Hacia una definición del *clown*

Para construir mi definición del término *clown*, tomé como referencia entrevistas, artículos, tesis, clases y libros en donde los siguientes artistas hablan de su propia definición: Hernán Gené, Jesús Jara, Daniele Finzi, Caroline Dream, Andrés Aguilar, Madeleine Sierra, Leo Bassi, Gardi Hutter y Jorge Caballero.

Por un lado, Hernán Gené menciona que el *clown* simplemente es un personaje, un personaje que “(...) quiere, antes que nada, hacer las cosas bien, muy bien; lo que sea que tenga que hacer; (...) no quiere romper la vajilla que le han encargado, ni quiere caerse al pisar un plátano. Por eso, porque no quiere que le suceda nada ridículo, es gracioso cuando le sucede”.¹⁶ Por ello, se puede decir que para Gené, la esencia del *clown*, radica en su inocencia.

Mientras tanto, Jesús Jara dice que “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”.¹⁷ Consecuentemente, se observa que la esencia del *clown*, para Jara, está en el hecho de actuar sin prejuicios.

Así mismo, Daniele Finzi sostiene que “Un clown es aquel que danza un cortejo enfrente de la humanidad. (...) [Los clowns] son líderes que afirman su forma fascinante de ser a través de su elegancia y belleza”.¹⁸ Así pues, a partir de la concepción de Finzi acerca del *clown*, su esencia está en su virtuosismo.

Por otro lado, Caroline Dream afirma que para ser un clown hay que divertirse, hay que ser libre.

Tienes que dejarte tentar por los deseos que broten en tu corazón, dejar volar tu imaginación, decir lo que piensas, moverte como te dé la gana, estar emocionalmente vivo; en definitiva, ser tal y como eres sin reparar en las posibles consecuencias. Se trata precisamente de caer en la tentación de ser

¹⁶ Gené, Hernán, *El arte de ser payaso*, Paso de gato, México, 2016, P28.

¹⁷ Jara, Jesús, *Los juegos teatrales del clown*, Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 2004, P36.

¹⁸ Ponce de León, Facundo, Daniele Finzi Pasca. *Teatro de la caricia*, Ediciones CFP, Montevideo, 2015, P28.

realmente libre, de permitirte ir más lejos de lo que irías normalmente (exagerar más, revelar más, experimentar más), y si haciendo esto te metes en líos, ¡mejor que mejor!¹⁹

A su vez, Andrés Aguilar dice que al ser *clown*, “eres tú mismo, pero caracterizado. Es la caricatura del individuo, pero se sigue viendo a la persona. Ahí está su rostro, sus virtudes, sus defectos, sus manías y sus obsesiones, pero juega con ellos: un peinado un poco distinto, un aspecto raro, un comportamiento excéntrico”.²⁰ Por ello, se afirma que la esencia del *clown* para Aguilar, radica en ser un reflejo exagerado de quien lo interpreta.

Por su lado, Leo Bassi afirma que ser clown,

Significa volverse objeto de la risa poniéndose uno mismo en ridículo. Buscar la manera más eficaz y vistosa de perder por completo la propia dignidad. La razón de tal comportamiento, que exige abnegación, sacrificio y un autocontrol perfecto, se encuentra en la poderosa sensación de que de esta manera se accede a un nivel más intenso de conciencia y libertad.²¹

Es por lo anterior, se puede decir que para Bassi, la esencia del *clown* está en la generosidad y en la libertad. La generosidad de entregarse al público para hacerlo reír a costa del propio ridículo, como un medio para acceder a la sensación de libertad que le brinda ese momento.

Así mismo, Gardi Hutter menciona que

El clown es uno de los personajes más nobles y a la vez más fuertes del mundo teatral. Su historia es la más trágica de todas, es aquella que, de ser un documental, lloraríamos. Sin embargo, el clown es todo excepto una víctima de su situación. A pesar de fracasar una y otra vez, el clown sigue levantándose y

¹⁹ Dream, Caroline, *El payaso que hay en ti*, Colección Clownplanet, Barcelona, 2012, P88.

²⁰ *Ibíd.*, P29.

²¹ Bassi, Leo. 2015. *La paradoja del payaso. Paso de gato*, número 62, p36.

sigue intentando cumplir su propósito con la misma energía con la que inició. Y más aún, el clown siempre fracasa, pero lo hace con grandeza.²²

Por ello, se observa que Hutter ubica la esencia del *clown* en su fuerza y en su persistencia frente al fracaso.

Por otro lado, Madeleine Sierra ubica la esencia del *clown* en el *estado de juego*. Dentro de sus clases, invita a sus alumnos desde el inicio a entrar en dicho estado, y lo estimula a través de juegos en el calentamiento. Posteriormente, al realizar las actividades de entrenamiento de la técnica, las indicaciones de Sierra son para procurar que todos permanezcan en dicho estado; el cual, podría definirse como el estado en el que las personas son, como cuando eran niños conviviendo (y más específicamente, jugando) con otros niños. El estado en el que lo más importante es divertirse. Es un estado de ligereza en el ambiente. Es estar propenso a soltar una carcajada si alguien se cae, o si alguien coloca una cáscara de plátano en el piso y espera travieso en un rincón que alguien se resbale.

Finalmente, Jorge Caballero menciona que “el clown como personaje destaca por su simpatía y por su propensión a lo gracioso; su carácter está compuesto de vicios como la glotonería, el hurto, la fanfarronería, la cobardía, la excentricidad, etc. Se vuelve motivo de risa, porque su comportamiento lo lleva a apartarse de las normas que la sociedad establece”.²³ Por lo que se puede decir que para Caballero, el *clown* es un personaje vicioso, y ahí es donde se encuentra su esencia.

Por lo tanto, a partir de esta investigación y contraste de los autores anteriores, mi propia definición del *clown* es la siguiente: El *clown* es un personaje imperfecto, que fracasa una y otra vez, y que comparte su fracaso con el espectador. Es un personaje que refleja la personalidad de la persona que lo interpreta, quien goza de esa libertad efímera que el ridículo le brinda. Es un ser generoso y vulnerable que

²² Sanchez, Adriana. 2015. *Llorar es natura, reír es... cultura (Entrevista con Gardi Hutter)*. Paso de gato, número 62, p39.

²³ Caballero, Jorge, *La dramaturgia del clown: un acercamiento teórico al arte del clown a partir de sus aspectos dramáticos*, México, 2015. Tesis de licenciatura. P9.

habita el escenario jugando; y que busca la comprensión e identificación del espectador, para que juntos descubran lo imperfectos que son.

2.1 Clown o payaso

Clown es una palabra inglesa que al traducirla al español significa payaso. Sin embargo, ambos términos no representan lo mismo a nivel cultural. La distinción radica en que considero al *clown* como un personaje, que es representado por un actor que cuenta con un profundo entrenamiento multidisciplinario; con dominio de diferentes técnicas y habilidades escénicas, histriónicas, circenses, musicales y comunicativas complementarias. Las disciplinas que dicho actor maneja, pueden incluir actuación, danza, música, acrobacia, malabares, etc., a nivel profesional. Así mismo, el *clown* es un personaje que genera ternura por su inocencia, y que funciona en espectáculos propios de clown, y que pueden incluir rutinas circenses o de otras disciplinas.

Por otro lado, se considera la figura del *payaso*, como un personaje que cumple con la función de entretenimiento en eventos sociales, llevando a cabo diferentes sketches, y concursos en donde participa directamente el público con el objetivo de obtener premios o de no obtener castigos. En su mayoría, desarrollan sus actos con palabras vulgares, que buscan hacer reír mediante el uso del lenguaje.

Otra distinción clara entre ambas figuras, es que el payaso (en la mayoría de los casos) únicamente entretiene; mientras que el *clown* entretiene y también puede generar un aprendizaje, una reflexión, una confrontación, un descubrimiento y/o un cuestionamiento para el espectador.

Una vez hecha la distinción, es importante mencionar que dentro del presente trabajo, utilizaré ambos términos de manera indiscriminada, siempre haciendo referencia a la descripción antes realizada del término *clown*.

2.2 Nariz de payaso

La nariz de payaso es la máscara más pequeña del mundo, pero máscara al fin. “Al ponerse la nariz, algo del actor debe desaparecer y algo del personaje surgir”.²⁴

Este elemento característico del payaso funciona para enmarcar un personaje. En el proceso de entrenamiento de la técnica, es más fácil fluir en las actividades con la nariz puesta. Esto sucede debido a que, como se mencionó anteriormente, se trata de una máscara, lo que hace que podamos “escondernos” detrás de ella, aunque sólo cubra la nariz. Es por ello, que el miedo al ridículo o al fracaso, se atenúa.

También funciona para ayudar al grupo a inducir un estado lúdico en el que la tendencia es cómica. No es lo mismo estar caminando con un grupo de personas, a estar en ese mismo grupo mientras todos caminan con una nariz de payaso puesta. Las acciones que se lleven a cabo con la nariz roja automáticamente obtendrán un tono cómico, y ayudarán a aumentar la fuerza de los estímulos.

Es importante mencionar que la nariz de payaso no se utiliza únicamente durante el entrenamiento de la técnica. Una vez que el *clown* cuenta con una base sólida de la técnica, puede tomar la decisión de continuar usandola, reemplazarla con maquillaje, o simplemente desprenderse de ella.

²⁴ Gené, Hernán, *El arte de ser payaso*, Paso de gato, México, 2016, P82.

2.3 Estado de juego

El estado de juego es una parte importante del *clown*. Este concepto es establecido por Madeleine Sierra en sus talleres. Dicho estado consiste en establecer una atmósfera de diversión, de confianza y de trabajo en equipo. El estado de juego imita los juegos entre niñas y niños, donde lo más importante es divertirse. En esta atmósfera nadie juzga a nadie y nada se toma en serio.

En el entrenamiento de la técnica *clown*, guiado por la Mtra. Sierra, cada clase comienza con un juego como calentamiento. Esto estimula al grupo a inducir el estado de juego. De esta manera, se dejan de lado los prejuicios y el grupo únicamente se enfoca en divertirse. Y una vez que comienza el entrenamiento de la técnica, el grupo, en estado de juego, se podría decir que juega los ejercicios y juega las improvisaciones, en lugar de “trabajarlos” y/o “sufrirlos”.

El estado de juego es importante para el *clown* debido a que también ayuda a relajar al actor. Cuando un *clown* en entrenamiento salta al escenario y consigue lograr el ridículo, se vuelve vulnerable, y al no estar familiarizado con ello, puede tensarse y sus inseguridades pueden hacerse presentes y, sobre todo, su miedo a ser juzgado. Todo esto se aligera si está en estado de juego, ya que le resta importancia. Ello le ayudará a tener confianza en sí mismo y a enfrentar sus inseguridades. El *clown* debe entender que está jugando, “(...) y que como es un juego, no hay problema alguno en perder”.²⁵

Para entrar en el *estado de juego*, únicamente hay que llevar a cabo un par de juegos como calentamiento previo al entrenamiento de la técnica. Por ejemplo, se pueden elegir juegos clásicos, juegos infantiles (tales como “Encantados”, “¡Las traes!”, a la pelota, etc.); el objetivo es únicamente que todos se diviertan y puedan generar una atmósfera lúdica en la que predomine la diversión, las risas, y la relajación. Después de jugar, el grupo estará en estado de juego y estará listo para entrenar la técnica. Para *clowns* con trayectoria, también es recomendable realizar juegos antes de presentar una función, sin embargo, la experiencia puede hacer

²⁵ *Ibíd.*, P34.

que no les sea necesario jugar para conseguir el estado de juego. “Jugar ante un público es de una complicación fascinante, hasta que se convierte en algo inherente. Entonces, y solo entonces, parece increíblemente fácil”.²⁶

²⁶ Dream, Caroline, *El payaso que hay en ti*, Colección Clownplanet, Barcelona, 2012, P131.

Capítulo 3. Técnica *clown* para estudiantes de la FES Acatlán

Expondré brevemente el contexto bajo el que se desarrolla la propuesta del taller que propondré en el siguiente capítulo. De la misma manera, expondré el perfil general de los participantes del taller.

3.1 Facultad de Estudios Superiores Acatlán

La Facultad de Estudios Superiores Acatlán es uno de los cinco campus de la Universidad Nacional Autónoma de México que se encuentran en el área metropolitana. Se ubica en Naucalpan, Estado de México. Así mismo, “está considerada como uno de los centros educativos más importantes de la zona noroeste del área metropolitana y uno de los espacios alternativos a Ciudad Universitaria. Actualmente cuenta con una comunidad cercana a 20,000 universitarios”.²⁷

La oferta académica del mencionado plantel de la UNAM consta de las licenciaturas en: Actuaría, Arquitectura, Ciencias de Datos, Ciencias Políticas, Comunicación, Derecho, Diseño Gráfico, Economía, Enseñanza de Inglés, Historia, Filosofía, Ingeniería Civil, Lengua y Literatura Hispánicas, Matemáticas Aplicadas y Computación, Pedagogía, Relaciones Internacionales y Sociología. Todas ellas en sistema escolarizado y algunas en sistema abierto.

Así mismo, dentro de la oferta educativa de la FES Acatlán, existen más de 30 especializaciones, maestrías y doctorados. Por otro lado, dicho campus universitario también oferta actividades deportivas, culturales y artísticas.

Las actividades culturales y artísticas se encuentran a cargo del Departamento de Extensión Cultural; un área que se dedica a ofertar cursos, talleres, conferencias, proyecciones cinematográficas, presentaciones de diferentes disciplinas artísticas, etc. Dichas actividades son consumidas en su mayoría por la misma comunidad universitaria.

Dentro de los talleres que ofrece el mencionado departamento, en el área de artes escénicas, existe el taller de técnica *clown*. En dicho taller se observa que los

²⁷ <https://www.acatlan.unam.mx/index.php?id=13> (Fecha de consulta: 3/08/23)

alumnos desarrollan las siguientes competencias: tolerancia a la frustración, fortalecimiento del autoestima y la confianza, perfeccionamiento de la expresión verbal y corporal, aumento de la desinhibición, etc. Todo esto, mediante dinámicas y herramientas propias de la técnica, que, a pesar de que es principalmente utilizada por artistas escénicos, brinda herramientas y aprendizajes que se pueden trasladar a otros aspectos de la vida cotidiana.

3.2 Perfil del participante del taller

El perfil general de los participantes de los talleres del Departamento de Extensión Cultural, de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, es:

- Estudiante de alguna de las licenciaturas que oferta el plantel.
- 18 – 23 años
- Interés en la cultura y el arte

En algunos casos, dentro de los talleres también se pueden encontrar personas de comunidad externa (no alumnos), así como personal administrativo, sindicalizado o docente. Sin embargo, estos casos son excepcionales.

Capítulo 4. Propuesta de actividades para un taller de técnica *clown* para estudiantes de la FES Acatlán

Hasta este momento, he propuesto una definición conceptual del *clown*. Así mismo, expuse algunos de sus aspectos más relevantes, pero es importante precisar que el enfoque del presente trabajo está en la propuesta de actividades para un taller del aprendizaje de dicha técnica, tomando en cuenta que el público al que va dirigido, son personas que no se dedican profesionalmente a la actuación.

Dentro de la *Propuesta de actividades para realizar un taller de aprendizaje de la técnica del clown*, de Artús Chávez,²⁸ el autor propone un taller en el que cada participante encuentra un personaje *clown* propio. Esta propuesta está dirigida a actores, bailarines, personas que se desarrollan en áreas afines a las artes escénicas, y al público general que busca un acercamiento o una especialización en técnica *clown*.

Por otra parte, debido a que la presente propuesta está dirigida a estudiantes de las distintas licenciaturas que oferta la Facultad de Estudios Superiores Acatlán; entendiendo que no son personas que estudien y/o se dediquen al quehacer escénico, no se considerará fundamental que encuentren dicho personaje. No por ello quiero decir que no se pueda dar el caso de que esto suceda, pero al tratarse de personas que difícilmente hayan tenido un acercamiento a la actuación o a lo teatral, no será indispensable. En casos específicos, será el facilitador quien evalúe la situación, y dado el caso, guiará al grupo mediante dinámicas enfocadas a encontrar su *clown* propio, o en caso contrario, mantendrá las actividades en orden hacia desarrollar y profundizar en aspectos de la técnica, sin necesidad de encontrar un personaje propio. Sin embargo, en todos los casos, se intentará presentar al final del taller, un espectáculo conformado por diferentes números, rutinas o sketches, frente a público.

²⁸ Chávez, Artús. *Propuesta de actividades para realizar un taller de aprendizaje de la técnica del Clown*. UNAM, 2003. Tesis de licenciatura.

4.1 Estructura general del taller

Antes de comenzar con la estructura del taller, es importante recalcar que la presente propuesta de actividades no es rígida, por lo que dependiendo del proceso del grupo, y a criterio del facilitador, el tiempo que se le dedica a cada fase, o incluso a cada actividad, puede variar. Así mismo, en algunos casos, se puede omitir la cuarta fase.

A lo largo del taller, los objetivos irán cambiando conforme a la fase que se esté trabajando y también conforme al desempeño del grupo. Por ejemplo, si un grupo tiene necesidad de dedicarle mayor tiempo a la confianza o a la desinhibición, se le dedicará todo el tiempo que el facilitador considere necesario, aunque se retrase el trabajo de la técnica del *clown*.

Cabe aclarar que las fases que se proponen son el resultado de la repetición del taller. Varias veces realizado con diferentes estructuras, en diferente orden, y con diversos resultados, mi conclusión es que en la división y orden que se propondrán a continuación, favorecen más el proceso de los participantes y desencadenan en mejores resultados (en los procesos individuales y en el proceso grupal). Lo primero es que el grupo rompa el hielo. Posteriormente, se expondrán en el escenario en situaciones de vulnerabilidad para poder lidiar con sus prejuicios e inseguridades. Esto último, permitirá que se pueda comenzar a entrenar la técnica *clown*, para posteriormente desarrollar un personaje *clown* propio y finalizar con una presentación frente a público.

Las fases que se proponen para el desarrollo del taller son las siguientes:

1. Fase de confianza. En la que los integrantes del grupo realizarán ejercicios mediante los cuales se fomente el compañerismo y una buena relación entre ellos, para poder conseguir que haya un ambiente de respeto y seguridad. Esta etapa puede dar lugar a que los integrantes del grupo formen relaciones personales amistosas.
2. Fase de desinhibición. En esta fase, se llevarán a cabo dinámicas en donde los integrantes del grupo se familiarizarán con el error y con el ridículo, y se

les invitará a que realicen tareas que les resulten vergonzosas, con el fin de que dejen a un lado los prejuicios y que fluyan mejor en la(s) siguiente(s) fase(s).

3. Fase de *Clown*. En esta fase los integrantes conocerán y trabajarán en la técnica clown a través de dinámicas y el uso de la nariz de payaso.
4. Fase de *Clown* propio (opcional). En esta fase, los integrantes (a criterio del facilitador del taller) ahondarán en la técnica clown con el fin de encontrar un personaje propio.
5. Fase de Montaje. En esta fase, el facilitador seleccionará los números, rutinas o sketches que hayan fluido mejor en el grupo, y se ensayarán con el objetivo de presentarse en una función frente a público.

Es importante realizar la siguiente aclaración: La fase de montaje se realizará con la intención de presentar una función frente a público, pero a valoración del facilitador, podrá ser el caso de que no se presente. Esto dependerá de la evolución de los participantes, de su virtuosismo, de su consolidación en la técnica, y sobre todo, de la constancia del grupo. Sin embargo, aunque el facilitador decidiera que el grupo no está listo para una exposición frente a público, la fase se llevará a cabo para poder entrenar la técnica.

Como se ha mencionado antes, el tiempo que se le dedique a cada fase, estará condicionado por las necesidades propias de cada grupo. Sin embargo, con el objetivo de tener una referencia de la duración de las fases, se propone la siguiente organización para un taller de 26 sesiones de 2 horas, recordando que el calendario de actividades del Departamento de Extensión Cultural, de la FES Acatlán, tiene una duración media de 13 semanas, traducidas en 52 horas:²⁹

- Fase de confianza. Duración: 2 sesiones de 2 horas.
- Fase de desinhibición. Duración: 2 sesiones de 2 horas.

²⁹ La duración planteada en esta propuesta puede variar según las necesidades de cada grupo. Cabe aclarar que al establecer la duración máxima de ciertas fases del taller, lo que se pretende es que se aproveche la mayor cantidad de tiempo posible para el “contenido duro”, que en este caso es lo referente a la técnica clown. Eso no quiere decir que se tenga que buscar que las fases limitadas sean apresuradas.

- Fase de *Clown*. Duración: 8 sesiones de 2 horas.
- Fase de *Clown* propio (opcional). Duración: 6 sesiones de 2 horas.
- Fase de montaje (opcional). Duración: 8 sesiones de 2 horas.

4.2 Estructura de una clase

Todas las clases deben llevarse a cabo procurando siempre priorizar el bienestar, la seguridad y la confianza del grupo. Por lo tanto, el facilitador debe planear cada clase persiguiendo un objetivo. Para esto, cada sesión tendrá una duración de dos horas, que serán utilizadas de la siguiente manera:

1. Contacto. Al comienzo de la clase, en la que el grupo expresa qué sensaciones lleva a la sesión del día. El facilitador comienza esta etapa reuniendo al grupo en un círculo (preferentemente sentados en el suelo), llevando a cabo un breve momento de meditación con los ojos cerrados, con el objetivo de que cada uno haga conciencia de sí mismo, su estado de ánimo, sensaciones, etc. Posteriormente les pregunta a cada uno cómo están, para luego también expresar su sentir. Esto genera empatía entre los integrantes del grupo y por lo tanto una sensación de unidad y compañerismo, que se fortalece con la organización en círculo, ya que esto propicia que haya contacto visual.

2. Calentamiento.³⁰ Se realizan actividades en donde se calienten los músculos y las articulaciones para evitar lesiones durante los ejercicios que requieran un esfuerzo físico considerable. También se llevan a cabo ejercicios de concentración. Se tiene que buscar que los ejercicios de calentamiento sean juegos o que se puedan jugar, debido a que estas actividades también tienen que introducir al grupo a un estado lúdico, denominado *estado de juego*, que será fundamental para el desarrollo de las sesiones. Así mismo, el calentamiento deberá de ser orientado a los

³⁰ En algunas sesiones, no se requerirá calentamiento físico debido a que no todas las dinámicas propuestas para el taller demandarán esfuerzos físicos. En estos casos, únicamente se tendrá que llevar a cabo una actividad para llevar al grupo a estado de juego, o un ejercicio de concentración.

mismos objetivos que los ejercicios que se llevarán a cabo en la sesión. Esto quiere decir, por ejemplo, que en las sesiones que se dedicarán a la desinhibición, el calentamiento será planteado para que el grupo se familiarice y comience a desinhibirse paulatinamente desde el comienzo de la sesión.

3. Actividades enfocadas al objetivo específico de la sesión. Conforme a la fase que se esté tratando (Confianza, Desinhibición, Clown, Clown propio o Montaje) se llevan a cabo ejercicios enfocados a cumplir los objetivos específicos.

4. Cierre. A manera de despedida, el grupo repasará lo que se hizo durante la sesión y cada miembro del grupo resumirá en una palabra lo que le pareció más significativo de la clase.

4.3 Requerimientos técnicos y material del taller

Para poder llevar a cabo este taller, es importante contar con un espacio de trabajo que cumpla con las siguientes características: Amplio, ventilado, iluminado, limpio y con un mínimo de 25 metros cuadrados para un grupo de diez personas. Así mismo se requiere una bocina y un dispositivo para reproducir música.

Los materiales serán los siguientes:

- Una silla por persona.
- Un paliacate por persona.
- Una cuerda de cuatro metros de largo.
- Una pelota de espuma.
- Dos bolígrafos.
- Una nariz de payaso por persona.
- Un diccionario, una enciclopedia, o un atlas.
- Objetos variados que proporcionará el facilitador. (Se especifican en el subcapítulo del Repertorio de Actividades.)
- Vestuario (proporcionado por los participantes).

Es importante precisar que el material expuesto, no será utilizado en su totalidad en cada sesión. Más adelante, dentro del Repertorio de Actividades, se especifica en qué momento se utilizará cada objeto.

4.4 Recomendaciones generales

1) Contacto visual. En todas las actividades que sea posible, el facilitador solicitará al grupo que establezcan todo el tiempo contacto visual con el resto del grupo, a fin de que se mantenga una energía constante y no haya dispersiones.

2) Precauciones. Así mismo, para algunos de los ejercicios enlistados a continuación, es menester que el facilitador solicite al grupo que se mantengan atentos todo el tiempo a las actividades, para evitar accidentes como choques, tropezones, caídas, etc.

3) Estado físico. En general, se debe solicitar al grupo que si alguien que tiene alguna lesión o padecimiento físico, lo informe al facilitador para que a su vez, se informe al grupo y se tengan las medidas adecuadas. Es importante hacer énfasis en la importancia de ser responsables consigo mismo y con los demás.

4.5 Buenas prácticas para cada sesión.

Es importante que, para cada clase, se procure un ambiente de cordialidad, solicitándoles a los participantes que eviten hablar con groserías y que no se falten al respeto, ya sea durante las actividades programadas, y así como en la convivencia general. Esto debido a que, de no ser así, el grupo puede salirse de control y puede que no logren cumplir con los objetivos de cada actividad.

Así mismo, se tendrá que buscar que, durante todas las sesiones, en todas las fases, la risa esté presente en los ejercicios y en la cotidianeidad del desarrollo del taller. Para esto, el facilitador hará una aclaración al iniciar el taller (o al inicio de cada clase, si fuera necesario), en donde haga una distinción importante para un

óptimo desarrollo y crecimiento del grupo: Siempre está permitido *reírse* del otro, lo que no está permitido, es *burlarse* de él. La diferencia entre *reírse* y *burlarse*, radica en que la risa es una respuesta natural del cuerpo ante ciertos estímulos, y para efectos del taller es buscada como un medio para que se complete el proceso de aceptación de los errores y para evitar llevar a cabo juicios mentales; mientras que la burla es una falta de respeto hacia el otro. Para que al alumno le sea fácil entender la distinción, simplemente se explicará que al reírse de sus compañeros, está haciéndose consciente que todos somos propensos a tener errores pero hay que aceptarlos, incluirlos. Sin embargo, al burlarse de los demás, estará poniéndose por encima de ellos, y por lo tanto, generándoles inseguridades. La clave está en mantener respeto hacia los demás.

El facilitador deberá de estar dispuesto a realizar los ejercicios junto con el grupo, con el fin de generar empatía en los demás, y que puedan tener mayor disposición a realizar las actividades, teniendo en cuenta que todos pueden ser susceptibles a que se rían de ellos, incluyendo al facilitador (que en este caso funge como la figura de autoridad). Esto ayuda para que el grupo no se sienta presionado durante las dinámicas y en general aumenta la disposición de todos.

4.6 Repertorio de actividades

A continuación, enlistaré las actividades propuestas para cada fase del taller, así como del calentamiento y del cierre por clase. Dichas actividades serán seleccionadas por el facilitador para llevar a cabo cada sesión, de la siguiente manera:³¹

- Una actividad de calentamiento físico. (Puede ser sustituida por una o dos actividades de calentamiento físico, que incluyan concentración.)
- Una actividad de concentración. (Puede ser sustituida por una o dos actividades de calentamiento físico, que incluyan concentración.)

³¹ Revisar la Figura 1 en el Apéndice de este trabajo.

- De dos a cuatro actividades para los objetivos específicos de la fase (confianza, desinhibición, clown o clown propio).
- Actividad de cierre.

No es tan preciso como una fórmula, debido a que la duración de las actividades puede variar dependiendo del grupo (disposición, dificultad, fluidez) y de factores externos.

Las actividades pueden repetirse en diferentes sesiones si el facilitador así lo considera. Esto puede suceder debido a que el grupo acepta y evoluciona mejor con algunos ejercicios y en cambio, existen otros que pueden presentar mayor dificultad en el proceso. Es en esos casos, en los que el facilitador puede tomar los ejercicios con los que el grupo se sintió más cómodo, y repetirlos, para trabajar conforme a los objetivos de las sesiones posteriores, ya sea con un grado dificultad mayor, o con alguna variante.

Antes de comenzar con el repertorio, es importante mencionar que la mayoría de las actividades fueron sustraídas de clases, talleres y libros, de técnica *clown* y de otras disciplinas. En cada actividad se dará crédito a la persona de quien la obtuvo, y, en el caso de las actividades que fueron obtenidas de disciplinas diferentes a la técnica *clown*, se mencionará la disciplina a la que pertenecía en su origen. Por otra parte, también es necesario mencionar que no en todos los casos se mantiene la actividad tal y como se obtuvo, si no que se le agregó algún factor, detalle o enfoque, para modificarla de acuerdo a los objetivos propios del taller.

4.6.1 Actividades de calentamiento³²

1) Nombres y animales³³

Fuente: Mtro. Artús Chávez.

Objetivo: Estimular que el grupo se conozca entre sí y que todos puedan memorizar los nombres de los demás.

El grupo se reúne en círculo. Cada quién dice su nombre y un animal cuyo nombre comience con la misma letra con la que empieza el nombre de la misma persona. No se puede repetir el nombre de ningún animal. Se repite el nombre y el animal seleccionado de cada quien tres veces, con el objetivo de que todo el grupo se memorice los nombres de todos.

Una vez que todos tienen medianamente aprendido el nombre y el animal de todos los demás, se comienza con el juego.

Dentro del círculo, alguien (A) comenzará diciendo el nombre y el animal de otra persona (B) mientras establece contacto visual con esa persona a manera de solicitud, a lo que B tendrá que responder “¡sí!”. A se trasladará inmediatamente al lugar de B para ocuparlo. Mientras tanto, B dirá el nombre de alguien más (C), quien a su vez responderá “¡sí!”, y entonces B irá hasta el lugar de C para ocuparlo, y así sucesivamente. Si A llega al lugar de B antes de que B se desplace, queda eliminado del círculo. El juego se gana por eliminación.

³² Se enlistan únicamente actividades lúdicas y juegos, pero para el caso de las sesiones que requieran calentar músculos y articulaciones, se recomienda llevar a cabo calentamiento y estiramientos de Yoga.

³³ Esta actividad se llevará a cabo únicamente al inicio del taller, en la primera sesión.

2) 7pum

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina original: Improvisación.

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego.

Materiales: Una pelota de espuma.

El grupo se reúne en círculo de pie. Uno por uno, pero sin ningún orden preestablecido, los integrantes van a pasar al centro del círculo a decir cada quien un número conforme a un conteo que debe de llevar el grupo (empezando desde uno, hacia adelante). Al mismo tiempo que el alumno dice el número, debe de aventar una pelota hacia arriba, y salir del centro para reincorporarse al círculo. Antes de que la pelota caiga al piso, alguien más del círculo debe de ingresar al centro para tomarla y seguir con el conteo, y así, sucesivamente. El grupo pierde cuando la pelota toca el suelo o cuando alguien se equivoca de número, y entonces se tendrá que empezar desde uno. Según el progreso del grupo, el facilitador puede aumentar la dificultad del ejercicio en cuatro ocasiones:³⁴

Dificultad uno: Cada vez que se diga el número siete, cualquier número que termine en siete o múltiplos de siete, en vez de decir el número, se dirá la palabra “pum”. Si en el turno de alguien se tiene que decir “pum”, pero se dice el número, el grupo pierde y comienza desde uno.

Dificultad dos: Cada vez que se diga el número cinco, cualquier número terminado en cinco o cualquier múltiplo de cinco, en vez de decir el número, se dirá la colonia del domicilio de la persona en turno. Si llega a un número múltiplo de siete y de cinco, la persona en turno decidirá cuál de las dos palabras decir. No será necesario

³⁴ En cada incremento, se conservan las dificultades anteriores.

que diga las dos. Si en el turno de alguien se tiene que decir la colonia, pero se dice el número, el grupo pierde y comienza desde uno.

Dificultad tres: Cada vez que se diga el número tres, cualquier número terminado en tres, o cualquier múltiplo de tres, en vez de decir el número, se dirá el signo zodiacal de la persona en turno. Si el conteo llega a un número múltiplo de tres y de siete, o de tres y de cinco, la persona en turno decidirá cuál de las dos palabras decir. No será necesario que diga las dos. Si en el turno de alguien se tiene que decir el signo zodiacal, pero se dice el número, el grupo pierde y comienza desde uno.

Dificultad cuatro: Cuando haya combinaciones de las dificultades anteriores, se deberá de decir todas las palabras que correspondan a la combinación de números. Por ejemplo: En vez del número quince, se dirá la colonia junto con el signo zodiacal, etc.

Para que sea más divertido, el facilitador conforme al progreso del grupo podrá poner objetivos dentro del juego. Por ejemplo, si el grupo no puede pasar del número quince, el facilitador dirá que el objetivo es llegar al número veinte, etc.

3) Asesino

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra.

Objetivo: Trasladar al grupo a estado de juego.

El grupo se reúne en círculo. El facilitador solicita a todos que cierren los ojos, entonces dará un ligero apretón en el hombro izquierdo a uno de ellos sin que los demás puedan darse cuenta. Esa persona será el Asesino. Una vez que el facilitador haya elegido a alguien, solicitará al grupo que abran los ojos y que comiencen a caminar por el espacio, estableciendo contacto visual con todos los demás. El Asesino tendrá la facultad de ir eliminando a los demás del juego, únicamente guiñándoles un ojo. Cuando alguien reciba el guiño de parte del asesino, tiene que seguir el recorrido durante cinco segundos, (para que no sea evidente para los demás quién es el asesino) y morir de una manera muy escandalosa. Por ejemplo de un paro cardíaco, envenenamiento, suicidio, etc. Después tendrá que desplazarse hacia fuera del área establecida para el juego, para que no entorpezca la actividad.

El juego termina cuando el Asesino haya eliminado a todos los demás, o en caso contrario, si alguien descubre al Asesino, tiene que denunciarlo. Si la denuncia es correcta, el juego termina y el Asesino pierde. Si es incorrecta, el jugador que la hizo será eliminado del juego.

Para un óptimo desarrollo de este juego, el facilitador tendrá que solicitar al grupo que todo el tiempo establezcan contacto visual, y que se involucren en la ficción, para que de verdad exista una atmósfera de nerviosismo, aunque sea evidente que es un juego. Esto se ve enriquecido por las muertes escandalosas.

4) El asesino a ciegas

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Trasladar al grupo a estado de juego.

El grupo se reúne en círculo. El facilitador solicita a todos que cierren los ojos, entonces dará un ligero apretón en el hombro izquierdo a uno de ellos sin que los demás puedan darse cuenta. Esa persona será el Asesino. Una vez que el Asesino sea seleccionado, el facilitador anunciará al grupo que ya hay un Asesino. En ese momento, todos comenzarán a desplazarse por el espacio con los ojos cerrados. El asesino estará facultado para eliminar a los demás del juego dándoles un apretón en el brazo, quienes ante dicho estímulo tendrán que reaccionar y actuar su muerte de una manera estruendosa, para luego abrir los ojos y retirarse del área establecida para el juego.

No es válido para ninguno de los participantes que no han sido eliminados del juego, quedarse ocultos o inmóviles en algún lugar por más de diez segundos. Se puede mantener quieto durante unos segundos como estrategia, pero no podrá abusar de eso.

El juego termina cuando el asesino elimina a todo el resto del grupo, o bien, cuando se haya terminado el tiempo de la ronda, que a partir de que el asesino sea seleccionado, será de cinco minutos.

5) Este es un perro, este es un gato

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Trasladar al grupo a estado de juego. Estimular la concentración.

Materiales: Una pluma negra y una pluma roja.³⁵

El grupo se reúne en círculo. El facilitador tiene dos plumas: una negra y una roja. La pluma negra irá pasando de mano en mano hacia la derecha, mientras que la roja hará lo propio hacia la izquierda. Lo anterior se llevará a cabo mediante el siguiente diálogo:

A- *Extiende la pluma negra. Este es un perro.*

B- *Recibe la pluma, la ve. ¿Un qué? Regresa la pluma*

A- *Recibe la pluma, la ve. Un perro. Le vuelve a extender la pluma a B.*

B- *Recibe la pluma, la ve. ¡Ah, un perro! B le extiende la pluma a C, quien es el siguiente. Este es un perro.*

C- *Recibe la pluma, la ve. ¿Un qué? Le regresa la pluma a B.*

B- *Recibe la pluma, la ve. Le regresa la pluma a A. ¿Un qué?*

A- *Recibe la pluma, la ve. Un perro. Le devuelve la pluma a B.*

B- *Recibe la pluma, la ve. Le devuelve la pluma a C. Un perro.*

C- *Recibe la pluma, la ve. ¡Ah, un perro! C le extiende la pluma a D. Este es un perro.*

El diálogo sigue así sucesivamente, hasta que alguien cometa un error. Al mismo tiempo que se pasa la pluma negra, también se pasará la pluma roja hacia la izquierda con el mismo diálogo, únicamente sustituyendo la palabra “perro” por la palabra “gato”. El juego termina cuando alguien se equivoca o cuando el grupo pierde el control de ambas plumas.

³⁵ Pueden ser de cualquier color o cualquier diseño, lo importante es que se puedan distinguir entre sí.

6) ¡Ya!

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva.

Disciplina original: Improvisación.

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego.

El grupo se reúne en círculo de pie. El juego consiste en enviar estímulos, mediante un movimiento físico y un sonido, hacia la izquierda o hacia la derecha, en un ritmo que el mismo grupo establece. Es importante que mientras se envían los estímulos, se establezca contacto visual con la persona a la que se le envía, así como que cada estímulo, sea pronunciado enérgicamente.

Los estímulos se enlistan a continuación:

Estímulo	Qué se hace con el cuerpo	Función
¡Ya!	Se cruza la mano izquierda desde el hombro izquierdo hacia el muslo derecho (si el orden es hacia la derecha) o cruzando la mano derecha desde el hombro derecho hacia el muslo izquierdo (si el orden es hacia la izquierda) mientras se dice "¡ya!".	Es la base del juego.
Jondom	Las manos se colocan a la altura de la cabeza con las palmas viendo hacia la cara. Con los puños cerrados se lleva las manos hacia el pecho mientras se dice "Jondom".	Invierte la dirección del juego.
Ahí	Se colocan los dedos índices de cada mano, presionando los dedos pulgares de la	Salta el turno del siguiente jugador

	respectiva mano. En esta posición, se colocan las manos a la altura de los ojos imitando un antifaz mientras se dice “ahí”.	en la misma dirección.
Áia	Se colocan los dedos índices de cada mano, presionando los dedos pulgares de la respectiva mano. En esta posición, las manos se colocan a la altura de la cara y se realiza un movimiento llevándolas al pecho mientras se dice “áia”	Invierte la dirección del juego y salta el turno del siguiente jugador en la nueva dirección.
Flema	Los puños se llevan a la boca y posteriormente se extienden los dedos, mientras se emite un sonido imitando al de escupir. Cualquier persona del círculo recupera la señal haciendo el movimiento opuesto. Teniendo los dedos de las manos extendidos, se contraen y se llevan a la boca emitiendo un sonido como de sorber. El turno siguiente será de la persona que recupere el estímulo.	-
Zap	Se realiza un aplauso señalando a cualquier persona del círculo mientras se dice “zap”.	Se le concede el turno al jugador señalado con el aplauso.
¡Ah, toro!	El jugador se inclina levemente para que sus manos estén a la altura de las rodillas. Comienza a agitar las manos y se dirige al centro del círculo mientras comienza a gritar “aaahhh...”. En ese momento todos los demás	Después de rehacer el círculo, la persona que sea toma el turno

	<p>del círculo se unen a él, colocando su cuerpo en la misma posición y siguiéndolo con el “aaahhh...”. Todos caminan al centro del círculo mientras llevan las manos hacia arriba mientras concluyen el grito con un “...¡toro!”. Después de hacerlo, todos cambian de lugar en el círculo.</p>	<p>con cualquier estímulo.</p>
--	--	--------------------------------

7) Un color, un animal y un libro

Fuente: Verónica Bravo

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego.

El juego consiste en crear tres secuencias o patrones diferentes en donde participen todos los integrantes del grupo.

La primera secuencia consiste en que el primero (A), dirá un color mientras establece contacto visual y da un aplauso dirigido a otra persona (B). B a su vez, hará lo propio hacia otra persona (C) y así, sucesivamente hasta que terminen en A. No se puede repetir ningún color y tampoco puede repetirse ni faltar ninguna persona en la secuencia. Una vez que la secuencia esté hecha, se repetirá cinco veces para que cada quién memorice perfectamente su color, y la persona a la que se lo está enviando.

La segunda secuencia consiste en que el primero (A) establece contacto visual con alguien que no sea la persona a la que le dijo el color (C), mientras emite el sonido y el gesto corporal de un animal. C a su vez, establece contacto con otra persona (D) mientras emite el sonido y el gesto corporal de un animal diferente al de A, y así sucesivamente hasta que terminen en A. No se puede repetir ningún animal, ni tampoco puede repetirse ni faltar ninguna persona en la secuencia, así como tampoco pueden mandarle esta señal a la misma persona de la primer secuencia. Una vez que la secuencia esté hecha, se repetirá cinco veces para que cada quién memorice perfectamente su animal, el gesto y la persona a la que se lo está enviando.

La tercer secuencia consistirá en que el primero (A) se desplazará hasta el lugar de alguien que no sea ninguno de sus destinatarios de la primera y segunda secuencias (D), y le dirá en el oído, el título de su libro favorito. D hará lo propio y así, sucesivamente, hasta que terminen en A. No se puede repetir ningún libro, ni tampoco puede repetirse ni faltar ninguna persona en la secuencia, así como

tampoco pueden mandarle esta señal a las mismas personas de la primera y de la segunda secuencias. Una vez que la secuencia esté hecha, se repetirá cinco veces para que cada quién memorice perfectamente su libro, y la persona a la que se lo está diciendo.

Una vez que todas las secuencias están creadas, el objetivo será que el grupo pueda lograr ejecutarlas al mismo tiempo. Se empezará con la primer secuencia, cuando esté establecida y haya un ritmo constante, el facilitador comenzará con la segunda, sin que la primera se vea afectada. Posteriormente, cuando la primera y segunda secuencias estén establecidas y tengan un ritmo constante, el facilitador comenzará con la tercer secuencia.

8) Las palomitas

Fuente: Daniel Damián

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Estimular el trabajo en equipo y la comunicación.

La posición principal es denominada de “palomita”, haciendo referencia a los granos de maíz palomero cuando el aceite se calienta y entonces comienzan a convertirse en palomitas de maíz. La posición se hace de la siguiente manera: Se realiza un brinco, al mismo tiempo que se extienden los brazos y las piernas, emitiendo un sonido imitando al del proceso mencionado anteriormente.

El grupo se reúne en círculo. El facilitador llevará un ritmo contando del uno al cinco. El objetivo es que cuando se diga el número cinco, una persona (A) realice la posición de palomita. La siguiente vez que se diga el número cinco, serán dos personas (B y C) las que realicen la posición, y así sucesivamente hasta que se llegue al punto en el que todo el grupo lo haga al mismo tiempo.

No se lleva ningún orden, todo es completamente aleatorio. Si no se cumple el número de palomitas o el número se pasa, el grupo pierde y comienza desde uno.

9) Asociación libre de palabras

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Estimular la concentración.

El grupo se reúne en círculo. El facilitador llevará un ritmo que consiste en dos chasquidos de la siguiente manera: un chasquido arriba, a la altura de la cabeza, y otro abajo, a la altura del muslo. El facilitador dirá una palabra en el chasquido de arriba, la persona de la derecha tendrá un tiempo (el chasquido de abajo) para asociarla con otra palabra de lo primero que se le venga a la mente, para posteriormente, cuando el chasquido esté arriba, decirla, y entonces el de la derecha tendrá que asociarla y así sucesivamente.

La regla es que no se puede dejar pasar ningún chasquido sin palabra, y tampoco se puede romper el ritmo diciendo la palabra en el chasquido de abajo.

En esta actividad no hay ganadores ni perdedores, únicamente es un ejercicio de concentración en el que se busca tener agilidad mental para preparar al grupo para las improvisaciones.

10) Asociación libre deportiva

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego.

El grupo se dividirá en dos filas. De frente a las filas estará el facilitador, quien cada ronda dirá un campo semántico sobre el que los punteros de cada fila, tendrán que decir la mayor cantidad de palabras posibles. A partir de que el facilitador diga el campo semántico, los participantes tendrán cinco segundos para decir alternadamente, una palabra relacionada a lo que se solicitó. Si la palabra no coincide con el campo semántico, es ambigua o el participante se equivoca o titubea, se tendrá que ir hasta el final de su fila y el siguiente tomará su lugar, y así sucesivamente.

11) Maya dice

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego. Estimular la desinhibición.

El grupo camina por el espacio de manera aleatoria, sin formar un círculo, estableciendo contacto visual con los demás. El facilitador dirá qué es lo que tiene que hacer el grupo, con la siguiente frase: "Maya dice que....", utilizando verbos cuyas acciones sean sencillas y puedan llevarse a cabo sin ningún problema en el espacio. Por ejemplo, levantar el brazo izquierdo, agacharse, sacar la lengua, etc.

Para hacerlo más divertido, el facilitador caminará junto con todos, y no seguirá las instrucciones, con el fin de generar confusión en el grupo. Por ejemplo, el facilitador dirá "Maya dice que todos se tienen que tomar las orejas con las manos", pero en vez de hacerlo, él se tomará la nariz.

12) Asociación musical

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Activar la energía del grupo y su concentración. Trasladar al grupo a estado de juego. Estimular la desinhibición.

El grupo se reúne en círculo. Al centro del círculo, un miembro del grupo comenzará el juego cantando una canción. En el momento en el que alguien del círculo asocie la canción que el del centro está cantando con cualquier otra de su bagaje, tomará el centro del círculo para cantar y el otro se reincorporará al círculo, y así sucesivamente.

Cabe mencionar que no es de importancia que al pasar al centro a cantar, la persona en turno no sepa en su totalidad la letra de la canción que está cantando, sólo es importante que pueda cantar lo suficiente para que alguien más del círculo, asocie lo que está cantando.

Es importante que el facilitador presione discretamente a quienes estén teniendo menos participación, debido a que es muy probable que sea así debido a que les de vergüenza tomar el centro del círculo para cantar. También es importante que no se deje pasar tanto tiempo a la persona del centro cantando para que no se caiga el ritmo y la energía del grupo.

13) ¡Préstame tu pluma!

Fuente: Mtra. Pilar Villanueva

Disciplina Original: Improvisación.

Objetivo: Estimular la concentración. Trasladar al grupo a estado de juego.

Materiales: Una pluma.

El grupo se reúne en círculo. Al centro del círculo pasa alguien (A) con una pluma a hacer una acción con ese objeto, resignificándolo. Por ejemplo: Barriendo, usando la pluma como escoba. Va a pasar alguien (B) del resto del círculo, a utilizar la pluma mediante el siguiente diálogo:

B- ¡Préstame tu pluma!

A- ¿Para qué?

B- Para _____ (una acción que incluya un objeto para ser realizada)

Entonces A le entrega la pluma a B y se reincorpora al círculo. C pasa a realizar otra acción con la pluma, y así, sucesivamente.

4.6.2 Actividades para la Fase de confianza

1) Caída controlada

Fuente: Ejercicio de dominio popular de clases de actuación.

Objetivo: Estimular la confianza en los demás.

El grupo se reúne en círculo. Uno por uno, todos irán pasando al centro. Al estar en el centro, se colocarán con los ojos cerrados y los brazos cruzados para posteriormente dejarse caer en los brazos de los que están en el círculo. El objetivo del ejercicio es que los del círculo no dejen caer el que está en el centro, sin embargo, también es importante que puedan tener un poco de riesgo en el manejo de su cuerpo, para que ella/él pueda sentir temor de que lo dejen caer y que no sea así, para que se cumpla satisfactoriamente el objetivo de que confíe en el grupo.

Es importante que quien esté en el centro, al mismo tiempo que tenga los ojos cerrados y los brazos cruzados, también tenga contraído el abdomen y las piernas firmemente estiradas, de manera que mantenga la vertical con su cuerpo, para que las personas que están en el círculo puedan tener un mayor y mejor control sobre ella/él.

2) Caída controlada (a cincuenta centímetros de altura)³⁶

Fuente: Ejercicio de dominio popular de clases de actuación.

Objetivo: Estimular la confianza en los demás.

Materiales: Una silla.

El grupo se reúne delante de una silla, que estará de frente al grupo. El grupo se acomodará en dos filas paralelamente, con todos frente a frente con los brazos entrelazados, tomados firmemente por los antebrazos. Uno por uno, todos se subirán a la silla (de pie), para posteriormente colocarse de espaldas al grupo. Se colocarán con los brazos cruzados y el abdomen contraído para hacer más fácil su manejo. Se dejarán caer y el grupo no dejará que toquen el suelo.

³⁶ Esta actividad se realizará si y solo si el facilitador lo cree conveniente tomando en cuenta diversos factores: el éxito o fracaso de la caída controlada normal, la complejión de los integrantes del grupo, la disposición general, etc.

3) Caminata a ciegas

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Estimular la confianza en los demás y la comunicación con el compañero.

Materiales: Un paliacate por pareja.

El grupo se dividirá en parejas. A cada pareja se le otorgará un paliacate. Uno de los integrantes de la pareja, utilizará el paliacate para vendarse los ojos. Una vez que todas las parejas estén listas, comenzarán a caminar en el espacio. Habrá tres maneras para que las parejas puedan comunicarse entre sí:

- Presión en el hombro izquierdo: giro a la izquierda.
- Presión en el hombro derecho: giro a la derecha.
- Presión en la parte media de la espalda: detener o reanudar el paso.

Está prohibido hablar, o hacer cualquier tipo de ruido verbal en vez de los contactos permitidos. El objetivo del ejercicio es que las parejas puedan estar transitando por el mismo lugar sin que ocurra ningún choque o cualquier tipo de accidente.

Una vez que el grupo haya logrado transitar en el espacio con orden, se detendrá el caminado para que las parejas puedan cambiar roles, y entonces se volverá a realizar el tránsito. El ejercicio se puede repetir varias veces con diferentes parejas.

4) Caminata a ciegas 2

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Estimular la desinhibición y la confianza en los demás. Fortalecer la escucha del compañero.

Materiales: Un paliacate por pareja.

El grupo se dividirá en parejas. A cada pareja se le otorgará un paliacate. Uno de los integrantes de la pareja, utilizará el paliacate para vendarse los ojos. Una vez que todas las parejas estén listas, comenzarán a caminar en el espacio. Habrá únicamente una manera de comunicarse entre sí: cantando.

El integrante de la pareja que no tiene los ojos vendados se colocará de frente al otro y caminará hacia atrás cantando, siendo así que quien no está viendo lo siga mediante el oído. La persona que está cantando tiene que tener mucha precaución, ya que no estará viendo de frente a dónde camina, y, en el mismo lugar estarán transitando otras parejas.

No está permitido que haya ningún contacto físico ni ningún otro contacto verbal que no sea cantar.

Una vez que el grupo haya logrado transitar en el espacio con orden, se detendrá el caminado para que las parejas puedan cambiar roles, y entonces se volverá a realizar el tránsito. El ejercicio se puede repetir varias veces con diferentes parejas.

5) Saltar la cuerda

Fuente: Juego popular de dominio público.

Objetivo: Fortalecer la confianza. Estimular la desinhibición.

Materiales: Una cuerda de cuatro metros de largo.

El facilitador tomará la cuerda por un extremo y solicitará la ayuda de alguno de los integrantes del grupo para que tome el otro. Comenzarán a girarla con una altura suficiente para que el resto del grupo pueda saltar dentro de la circunferencia formada. El resto del grupo se formará en una fila detrás de la cuerda e irán pasando uno por uno al centro de la cuerda para realizar tres saltos y posteriormente salir para regresar al final de la fila. Todos deberán pasar o por lo menos intentarlo, un mínimo de tres veces.

Una vez que todos hayan pasado un mínimo de tres veces, o si a juicio del facilitador el grupo lo domina antes, entonces formarán parejas y realizarán una nueva fila detrás de la cuerda. Las parejas irán pasando al centro de la cuerda de una en una, tomadas de las manos y realizarán un mínimo de tres saltos para posteriormente salir de la cuerda y regresar al final de la fila. Todas las parejas deberán de pasar un mínimo de tres veces.

Una vez que hayan pasado todas las parejas un mínimo de tres veces, o si a juicio del facilitador el grupo lo domina antes, entonces formarán equipos de tres para volver a intentarlo de la misma manera, después formarán equipos de cuatro y así, sucesivamente hasta que ingrese todo el grupo o el equipo más numeroso posible.

6) Saltar la cuerda con paliacate

Fuente: Juego popular de dominio público.

Objetivo: Fortalecer la confianza en sí mismo y en los demás.

Materiales: Una cuerda de cuatro metros de largo y un paliacate por persona.

El facilitador tomará la cuerda por un extremo y solicitará la ayuda de alguno de los integrantes del grupo para que tome el otro. Comenzarán a girarla con una altura suficiente para que el resto del grupo pueda saltar dentro de la circunferencia formada. El grupo se dividirá en parejas y formarán una fila detrás de la cuerda. A cada uno se le otorgará un paliacate para su uso personal. Uno de los dos integrantes de la pareja, utilizará su paliacate para vendar sus ojos y tomará de la mano a su pareja para que lo guíe mientras esperan su turno en la fila. Irán pasando cada pareja, una por una a saltar la cuerda un mínimo de dos veces, para poder salir de la cuerda e incorporarse al final de la fila. Todas las parejas deberán de pasar tres veces para después cambiar de roles conforme al paliacate, y entonces pasar tres veces más.

Una vez que todas las parejas hayan pasado al menos seis veces, o si a juicio del facilitador lo dominan antes, se formarán equipos de tres, después de cuatro y así sucesivamente lo más numerosos posibles para ir pasando a saltar la cuerda conforme a la siguiente regla:

En los equipos únicamente tendrá los ojos descubiertos uno de los integrantes, mientras que los demás los tendrán vendados, y ese rol será alternado por todos los miembros del equipo. Así que tendrá que pasar cada equipo un mínimo de dos veces siendo liderado por cada uno de sus integrantes, y realizar un mínimo de dos saltos en la cuerda.

4.6.3 Actividades para la Fase de desinhibición³⁷

1) Entrevista

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Estimular la desinhibición.

Materiales: Una silla por persona.

Se colocan todas las sillas a manera de público, frente a algún sitio conveniente que funcione como escenario, en donde se colocará una última silla que estará de cara al público. Uno por uno, todos pasarán a sentarse en la silla con el fin de que el facilitador les haga una serie de preguntas con el objetivo de que el resto del grupo pueda conocerlos mejor.

La entrevista contará con unas preguntas base, sobre las que el facilitador tiene que estar muy atento, ya que conforme a las respuestas, será hacia donde tendrá que dirigir la entrevista. A continuación se enlistan dichas preguntas base:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Cómo está el día de hoy?
- ¿Qué se encontraba haciendo el día de ayer?
- ¿Qué hizo en su último cumpleaños?

Partiendo de estas preguntas, el facilitador dirigirá el diálogo hacia donde vaya detectando que se pueda ver con claridad la personalidad y algunos rasgos del carácter de quien está al frente, así como sus gustos, pasatiempos, etc.

Un ejemplo de esta actividad:

-¿Cuál es su nombre?

-Raúl López.

³⁷ En algunas de estas actividades se podrán usar nariz de payaso, como por ejemplo en los ejercicios de coordinación y en los cuatro movimientos por parejas.

-Repítalo.

-Raúl López.

-Muy bien, señor López cuéntenos cómo se encuentra el día de hoy.

-Bien, todo bien.

-¿Todo en orden?

-Pues sí, todo en orden.

-Perfecto. Platíquenos, ¿qué se encontraba haciendo el día de ayer?

-El día de ayer... Tuve partido y después fui a comer a casa de mi mamá y ya.

-¿Partido? ¿De fútbol?

-Sí, de fútbol.

-Muy bien. Platíquenos qué le gusta del fútbol. Queremos saber por qué eligió fútbol y no tenis, ni basquetbol. ¿Qué siente cuando juega fútbol?

(...)

En ocasiones no existe mucha disposición de parte de quien está al frente, por lo que el facilitador tendrá que buscar la manera de indagar en su personalidad sin ser invasivo. Es importante evitar que durante la entrevista surjan temas como fiestas, drogas, sexo, etc. Si el entrevistado busca que surjan, el facilitador aclarará que no se pueden tocar esos temas. Todo el tiempo, el facilitador tiene que estar atento a las reacciones del otro para no incomodarlo. La entrevista terminará después de que el entrevistado haya hablado de algo que le guste mucho o algo que no le guste nada. Para finalizar, el facilitador le pedirá al entrevistado que si hay algo que él quiere que el resto del grupo conozca de él, lo diga. Después de esto, o si no dice nada, el facilitador procederá a solicitar un aplauso para él, para que posteriormente pase alguien más.

2) El rey del baile

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Estimular la desinhibición y el ridículo.

Materiales: Una bocina y un dispositivo que sirva para reproducir música.

El grupo comenzará a caminar a paso firme y con energía por el espacio de manera aleatoria, estableciendo contacto visual con los demás. Cuando el grupo establezca un ritmo constante en su caminar, el facilitador reproducirá música para que todos bailen. El grupo tendrá que estar atento a los movimientos de los demás, ya que alternadamente, existirá un líder al que se le denominará “El rey del baile”, quien será elegido por unanimidad por sus pasos destacados. El grupo tendrá que imitar los pasos del Rey del baile, hasta que otro integrante se gane el título, y así, sucesivamente. El objetivo es que todos sean el Rey del baile por lo menos una vez.

3) Melodía colectiva

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Estimular la desinhibición y la comunicación y escucha de los demás.

El grupo se reúne en círculo. Todos llevan un ritmo con los pies, imitando un caminado pero sin desplazarse. Este ritmo será utilizado como base, para que posteriormente uno por uno, empezando por el facilitador y hacia la derecha del círculo, cada quien proponga una melodía vocal corta. Inmediatamente después de que alguien proponga la melodía, el grupo la imitará tal como fue propuesta, para que posteriormente el siguiente proponga su melodía, y así, sucesivamente.

Es importante señalarle al grupo antes de comenzar, que no se juzguen a la hora de proponer una melodía, y que mientras está transcurriendo la actividad, el grupo muestre apoyo a todas las propuestas.

4) Aplausos

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra.

Objetivo: Estimular la desinhibición, el ridículo y la aceptación de los errores

Materiales: Una silla por persona.

Se colocan todas las sillas a manera de público, frente a algún sitio conveniente que funcione como escenario. Uno por uno, todos pasarán al frente a realizar alguna acción que el resto del grupo haya acordado. Serán acciones sencillas de realizar, por ejemplo brincar, sentarse en el piso, colocar las manos en la cabeza, etc. El grupo acordará la acción que quien irá al frente va a realizar, sin que él pueda escuchar. Una vez que la acción haya sido acordada, quien esté al frente comenzará a realizar acciones físicas con el objetivo de lograr la acción que el grupo acordó. El grupo guiará a la otra persona mediante aplausos. Mientras más cerca esté de realizar la acción, los aplausos se efectuarán con mayor intensidad, y una vez que lo logre, el grupo aplaudirá efusivamente.

Esta actividad es parecida al juego “Frío, frío, caliente, caliente”, sólo que no podrá haber ninguna interacción verbal del público. Todo se llevará a cabo únicamente mediante aplausos.

5) Cuatro movimientos por parejas

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Fortalecer la desinhibición, la tolerancia a la frustración, el ridículo y la aceptación de los errores.

Materiales: una silla por persona.

El grupo se divide en parejas. Cada pareja tiene que proponer y memorizar cuatro movimientos diferentes. Estos movimientos serán nombrados “movimiento uno”, “movimiento dos”, etc. Una vez que todas las parejas tengan sus cuatro movimientos, se procede a disponer el espacio de manera que en un lado estén las sillas a manera de público, frente a un lugar que funcione como escenario.

Cada pareja pasará al escenario y mostrará sus cuatro movimientos. Paulatinamente, el facilitador propondrá dificultades, con el objetivo de que las parejas se equivoquen. El objetivo es que las parejas acepten que se están equivocando y se rían de ello.

Las dificultades que el facilitador propondrá, podrán ser las siguientes:

- Invertir el orden de los movimientos propuestos: Ahora el 4 será el 1, el 3 será el 2, el 2 será el 3, y el 1 será el 4.
- Se realizarán los movimientos en espejo.
- Un miembro de la pareja dirá y efectuará los movimientos pares, y la otra los nones. Después cambian roles.
- En la primera ronda se omitirá el primer movimiento, en la segunda ronda se omitirá el segundo movimiento, en la tercera ronda se omitirá el tercer movimiento y en la cuarta ronda se omitirá el cuarto movimiento.
- La pareja se colocará espalda con espalda, y entonces tendrán que llevar a cabo los movimientos sin que ninguno de los dos diga en voz alta el número del movimiento.

6) Ejercicios de coordinación al frente del grupo

Fuente: Lic. Rafael Pimentel

Disciplina Original: Pantomima.

Objetivo: Fortalecer la desinhibición, la tolerancia a la frustración, el ridículo y la aceptación de los errores.

Materiales: una silla por persona.

El facilitador indicará parcialmente al grupo algunos ejercicios de coordinación, uno por uno en el ritmo que el grupo requiera. Una vez que tengan aprendida una parte de cada ejercicio de coordinación, se procederá a disponer el espacio de manera que en un lado estén las sillas a manera de público, frente a un lugar que funcione como escenario.

El grupo se dividirá en parejas o en equipos más numerosos (según la cantidad de gente que integre el grupo). Cada equipo pasará al escenario a ejecutar el ejercicio de coordinación que el facilitador solicite. Una vez que lo hagan, el facilitador terminará de mostrar cómo es el resto del ejercicio.

El objetivo de la actividad es que cada equipo sea expuesto en su intento por dominar el ejercicio solicitado. Esto regularmente sucede de una manera no satisfactoria, debido a la dificultad que tienen los ejercicios de coordinación, pero es menester que sea claro para el grupo que todos se equivocan, o que al menos se les dificulta, y que no se tienen que juzgar por eso, al contrario, es motivo de diversión y risa.

A continuación se exponen los ejercicios de coordinación y se especifica lo que se tiene que aprender en la primera parte, y lo que se termina de aprender en el escenario:

- Ejercicio de cinco movimientos:
Primera parte (antes del escenario)

1. Brazo derecho al frente.
2. Brazo derecho hacia arriba y brazo izquierdo al frente.
3. Brazo derecho hacia la derecha y brazo izquierdo hacia arriba.
4. Brazo izquierdo hacia la izquierda y el brazo derecho vuelve a estado neutral.
5. Ambos brazos en estado neutral.

Segunda parte (en el escenario)

1. Cabeza hacia la derecha y comienza un ritmo empezando con el pie derecho. El ritmo será llevado a cabo mediante tres pasos sin desplazarse.
 2. Cabeza hacia la izquierda y el ritmo de los pies empieza con el pie izquierdo.
 3. Cabeza hacia arriba y el ritmo de los pies empieza con el pie derecho.
 4. Cabeza hacia abajo y el ritmo de los pies empieza con el pie izquierdo.
 5. Cabeza hacia el frente y el ritmo de los pies empieza con el pie derecho.
- Ejercicio de siete movimientos:
Primera parte (antes del escenario)
 1. Mano derecha se lleva a la altura del pecho.
 2. Mano izquierda se lleva a la altura del pecho y el brazo derecho se estira hacia el frente.
 3. Brazo izquierdo se estira hacia el frente y la mano derecha regresa a la altura del pecho.
 4. Mano izquierda regresa a la altura del pecho y el brazo derecho se estira hacia arriba.
 5. Brazo izquierdo se estira hacia arriba y la mano derecha regresa a la altura del pecho.
 6. Mano izquierda regresa a la altura del pecho y el brazo derecho vuelve a estado neutral.
 7. Ambos brazos en estado neutral.

Segunda parte (en el escenario)

1. Cabeza hacia la derecha y comienza un ritmo empezando con el pie derecho. El ritmo será llevado a cabo mediante tres pasos sin desplazarse.
2. Cabeza hacia el frente y el ritmo de los pies empieza con el pie izquierdo
3. Cabeza hacia la izquierda. y el ritmo de los pies empieza con el pie derecho.
4. Cabeza hacia el frente y el ritmo de los pies empieza con el pie izquierdo.
5. Cabeza hacia arriba y el ritmo de los pies empieza con el pie derecho.
6. Cabeza hacia abajo y el ritmo de los pies empieza con el pie izquierdo.
7. Cabeza hacia el frente y el ritmo de los pies empieza con el pie derecho.

- Ejercicio de ocho movimientos

Primera parte (antes del escenario)

1. Brazo izquierdo estirado hacia la izquierda y brazo derecho estirado hacia la derecha.
2. Ambos brazos estirados hacia arriba.
3. Brazo izquierdo estirado hacia la izquierda y brazo derecho estirado hacia la derecha.
4. Ambos brazos en estado neutral.
5. Brazo izquierdo estirado hacia la izquierda y brazo derecho estirado hacia la derecha.
6. Ambos brazos estirados hacia arriba.
7. Brazo izquierdo estirado hacia la izquierda y brazo derecho estirado hacia la derecha.
8. Ambos brazos en estado neutral.

Segunda parte (en el escenario)

1. Cabeza hacia la derecha y se da un paso al frente con el pie derecho.

2. Cabeza hacia el frente y el pie izquierdo alcanza al derecho hacia el frente.
 3. Cabeza hacia la izquierda y se da un paso hacia la derecha con el pie derecho.
 4. Cabeza hacia el frente y el pie izquierdo alcanza al derecho hacia la derecha.
 5. Cabeza hacia arriba y se da un paso hacia atrás con el pie derecho.
 6. Cabeza hacia el frente y el pie izquierdo alcanza al derecho hacia atrás.
 7. Cabeza hacia abajo y el pie izquierdo da un paso hacia la izquierda.
 8. Cabeza hacia el frente y el pie derecho alcanza al izquierdo hacia la izquierda.
- Ejercicio de trece movimientos.³⁸
 1. Ambos brazos se estiran hacia arriba.
 2. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 3. Brazo izquierdo se estira hacia abajo y brazo derecho se estira hacia arriba.
 4. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 5. Ambos brazos se estiran hacia arriba.
 6. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 7. Brazo izquierdo se estira hacia abajo y brazo derecho se estira hacia arriba.
 8. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 9. Ambos brazos se estiran hacia arriba.
 10. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 11. Brazo izquierdo se estira hacia abajo y brazo derecho se estira hacia arriba.
 12. Brazo izquierdo se estira hacia la izquierda y brazo derecho hacia abajo.
 13. Ambos brazos se estiran hacia arriba.

³⁸ Este ejercicio se aprende en su totalidad en el escenario.

Después de llegar al número trece, se comienza inmediatamente con el número uno, invirtiendo roles en los brazos. El brazo derecho será el que tenga movimiento de arriba, derecha, abajo, etc., y el brazo izquierdo únicamente será hacia arriba y hacia abajo.

4.6.4 Actividades para la Fase de *clown*³⁹

1) Señor Sabelotodo

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Estimular la aceptación del ridículo.

Uno por uno, pasarán al frente en donde estará dispuesta una silla de frente al público. El público comenzará a realizar preguntas de cualquier cosa en formato de conferencia de prensa, refiriéndose al que está en frente como “Señor sabelotodo”.

El Señor Sabelotodo deberá asumir su papel y contestar todo lo que le pregunten con absoluta convicción, aunque no sepa la respuesta correcta.

Todas las preguntas que se le realicen tendrán que ser abiertas, que tengan que ser argumentadas, y el Señor Sabelotodo tendrá que responderlas sin tener opción a decir que no sabe.

³⁹ Todas las actividades de esta fase y en adelante, necesitarán que el espacio se disponga a manera de público y escenario, como se ha especificado en subcapítulos anteriores. También a partir de aquí, será necesario el uso de nariz de payaso para todas las actividades.

2) Un equipo de científicos de élite

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Estimular la comunicación, la aceptación del ridículo y el trabajo en equipo.

Materiales: Objetos de diversa índole que proporcionará el facilitador.

El grupo se dividirá en equipos de tres o de cuatro personas. Cada equipo pasará al frente con objetos diferentes que serán proporcionados por el facilitador. Estos objetos pueden ser cualquier cosa: un paraguas, una botella de champú, una botella de agua, una vela, etc. Una vez al frente, el facilitador los anunciará como un grupo de científicos de élite a nivel mundial, quienes vienen a revolucionar los métodos de enseñanza científicos, y para demostrarlo explicarán cualquier teoría, fenómeno físico, alteración química, etc., que les sea asignado por el facilitador. Por ejemplo, la teoría de la relatividad, la actividad química en un volcán, etc.

El equipo tendrá que improvisar utilizando los objetos que les sean otorgados para explicar el tema asignado. Todos en el equipo deberán de participar. El público participará expresando dudas con respecto a lo que explique el equipo, quienes seguirán respondiendo mediante los objetos.

3) Un minuto para hacer reír

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo y la escucha del público.

Uno por uno, pasarán al frente para hacer reír al público en sesenta segundos. Deberán buscar cualquier cosa menos contar chistes. También deberán prestar mucha atención al público para identificar lo que está teniendo un impacto risible y lo que no.

4) El invento que va a revolucionar al mundo

Fuente: Ejercicio propio

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Materiales: un paliacate por equipo y objetos de diversa índole que proporcionará el facilitador.

El grupo se dividirá en equipos de dos o más personas, dependiendo del número de integrantes. Cada equipo tendrá dos roles: expositor(es) y demostrador. El rol de expositor lo pueden llevar a cabo más de una persona si el equipo es de más de dos personas, pero sólo puede haber un demostrador por equipo.

Pasarán los equipos uno por uno al frente, y se les entregará un paliacate. El integrante del equipo que ejecutará el rol de demostrador, lo utilizará como venda para sus ojos. Una vez que el demostrador tenga los ojos vendados, se le entregará al resto del equipo un conjunto de objetos de diversa índole, previamente unidos. Estos objetos pueden ser cualquier cosa: una barra de jabón, un tenedor, una cuerda, etc., con la condición de que tienen que estar unidos de alguna manera. Por ejemplo: una cuerda que tiene atado de un extremo un tenedor, y del otro extremo un calcetín, o una taza que tiene unos anteojos dentro.

Una vez que al equipo se le hayan otorgado los objetos, tendrán un minuto para familiarizarse con ellos. En este minuto, el demostrador no podrá tocar los objetos, únicamente escuchará la descripción que el resto del equipo le pueda dar de ellos. Transcurrido el minuto, el facilitador procederá a presentar al equipo como un grupo de inventores que han traído un invento revolucionario que cambiará el curso de la humanidad. Entonces el equipo presentará su invento al grupo, como algo asombroso y extremadamente útil, buscando todas las posibilidades que se puedan llevar a cabo con los objetos unidos. Los expositores darán todas las características técnicas, usos, precauciones, etc., y el demostrador ejecutará todas las funciones

del invento. El demostrador no podrá hablar, y los expositores no podrán tocar el invento durante la muestra.

El público participará expresando dudas acerca de las funciones del invento.

5) Infomercial⁴⁰

Fuente: Ejercicio propio

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Los equipos formados en la actividad *El invento que va a revolucionar al mundo*, junto con sus respectivos inventos, tendrán dos minutos para organizarse de manera que puedan presentar una cápsula comercial en formato de Infomercial al resto del grupo.

Una vez transcurridos los dos minutos, comenzarán a pasar al frente todos los equipos, uno por uno, a presentar sus cápsulas comerciales. En sus Infomerciales es importante que estén perfectamente ilustradas todas las funciones de su invento, así como su nombre y su precio comercial.

⁴⁰ Esta actividad únicamente se podrá llevar a cabo en la misma sesión en la que se realizó la actividad de *El invento que va a revolucionar al mundo*, ya que funciona como su complemento.

6) El expositor extranjero

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

El grupo se dividirá en parejas. Cada pareja pasará al frente tomando dos roles: expositor y traductor. A quien ejecute el rol de expositor, se le asignará un tema del que tendrá que hablar. Existen dos condiciones para el desarrollo de esta actividad: el investigador no habla español, por lo que tendrá que inventar un idioma imitando la fonética de cualquier otro idioma y en su mayoría, se explicará mediante mímica; y el traductor no conocerá el tema del que se está hablando. El traductor tendrá que traducir prácticamente desde lo que vea que el expositor dice a través de sus gestos.

El público participará expresando sus dudas a medida que se vayan dejando cabos sueltos en la exposición.

7) El maestro de baile

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Materiales: Una bocina y un dispositivo que sirva para reproducir música.

Uno por uno, todos pasarán al frente a dirigir al grupo en baile, durante una canción. La canción será seleccionada por el facilitador, quien tomará como criterios los gustos de cada persona, para elegir una canción opuesta. Por ejemplo, si alguien es fanático de la música de rock, se le asignará una canción folklórica, o si alguien es a fin a la música clásica, se le asignará una canción de género punk, etc.

Es importante que quien esté al frente, corrija al grupo si están llevando a cabo la coreografía de manera equivocada. No importa si la coreografía es repetitiva.

8) Contar una historia como se le habla a un perro o a un bebé

Fuente: Caroline Dream

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Uno por uno, todos pasarán al frente a contar una historia de amor o de terror, imitando los tonos de voz y los gestos que utilizarían si estuvieran hablando con su perro o con un bebé.

Para estimular el ejercicio, el grupo puede sugerir un título para la historia. En estos casos, el título tendrá que ser único sin que sea tomado de alguna película, serie, etc.

9) Construir un espacio

Fuente: Ejercicio de dominio popular de clases de actuación.

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Materiales: Una silla.

Se colocará una silla en el escenario, de frente al público. Pasará un alumno a proponer un espacio realizando acciones mediante mímica, para que el resto del grupo entienda qué espacio es el que se está planteando. Por ejemplo, se servirá un vaso de agua y luego lo lavará, entendiéndose que está en una cocina. Después, abandonará el escenario para incorporarse al público. Pasará el siguiente alumno e interactuará con el espacio, y con los estímulos que el alumno anterior haya dejado en él, por ejemplo: el vaso encima de la mesa. Después tendrá que proponer una acción diferente. Por ejemplo: preparar una ensalada y comerla. Una vez realizada su acción, abandonará el escenario. Pasará el siguiente alumno y ejecutará las mismas instrucciones, y así, sucesivamente, hasta que pasen todos.

Para que sea divertido el ejercicio, es importante que se le pida al grupo, que los estímulos que se “dejen en escena” al momento de abandonar el espacio, generen un conflicto en el siguiente alumno. Por ejemplo: una cáscara de plátano en el piso, la estufa encendida, etc.

Se puede realizar la actividad varias veces para que se trabaje con diferentes espacios, planteados por alumnos diferentes.

10) Un conjunto musical

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

El grupo se divide en equipos de tres personas. Cada equipo pasará al frente a improvisar una canción conforme a los siguientes parámetros:

- Siempre habrá alguien llevando el ritmo de la canción, mediante sonidos vocales.
- Siempre habrá mínimo una persona cantando.
- Siempre habrá mínimo una persona bailando.
- El rol se cambia constantemente. Esto quiere decir que no siempre la misma persona llevará el ritmo, ni las mismas personas cantarán ni bailarán todo el tiempo.

El público sugerirá un género y el título de la canción que interpretará el equipo. Es importante que el género sea una combinación de géneros existentes, (por ejemplo reguetón alternativo, salsa góspel, etc.), o bien, un género inventado, (por ejemplo salsa japonesa, zapateado del norte, etc.), pero que permita al equipo imaginar cómo sería, para poder interpretarlo.

11) Recital de poemas

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

Materiales: un diccionario, una enciclopedia, o un atlas.

El grupo se dividirá en equipos de cuatro personas o más, con la idea de que sólo haya tres o máximo cuatro equipos. Cada equipo pasará al frente a recitar poemas. La dificultad es que, al momento de pasar al frente, no se le dará a conocer lo que van a recitar y se les pedirá que digan el nombre de su colectivo, que cuenten un poco de su trayectoria y que hablen de las figuras que inspiraron sus poemas. Una vez que hablen de todo lo anterior, se procederá a entregarles un diccionario, un tomo de enciclopedia o un atlas, para que procedan a recitar a partir de una página aleatoria.

Después de cada intervención leída, se llevará a cabo un breve diálogo con el público, donde se preguntarán cosas específicas de lo leído.

12) Una profesión, una historia⁴¹

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Entrenar la técnica *clown* y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.

A lo largo de las actividades que se hayan realizado hasta este punto, el facilitador pudo haber identificado rasgos de la personalidad de cada uno de los integrantes del grupo, por lo que le asignará una profesión diferente a cada uno de ellos. Las profesiones pueden ser tales como carpintero, futbolista, conductor de un programa de chismes, masajista, charro, etc. Si hay alguien que no haya sido posible identificarle una profesión, se resolverá de la siguiente manera: El facilitador le solicitará a esa persona de una manera sutil, que le platique un día que recuerde de su infancia, y de los datos que surjan, se podrá encontrar la profesión.

Por ejemplo: Si la anécdota trata de un día que él/ella fue a acampar con sus primos, se le asignará ser un jefe de los *Boy scouts*. O si la anécdota trata de un día en la playa, en el que encontró una tortuga en el mar, se le asignará ser un biólogo marino, etc.

A criterio del facilitador, podría asignarse un personaje en vez de una profesión. Por ejemplo: una bruja, un cavernícola, un vagabundo, etc. Esto solo puede ser si el facilitador lo considera prudente.

Materiales: Una silla.

Una vez que todos tengan una profesión o un personaje, se procederá a hacer una dinámica parecida a la de *El señor sabelotodo*.

⁴¹ Esta actividad se llevará a cabo con los grupos que, a criterio del facilitador, puedan ingresar a la *Fase de clown propio*.

Pasarán al frente, uno por uno, a sentarse en la silla. A manera de conferencia de prensa, contestarán preguntas, únicamente acerca de sí mismos (conforme a su respectiva profesión o personaje). Las preguntas obligadas serán las siguientes:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿En dónde nació?
- ¿A qué se dedica?
- ¿Desde cuándo?
- ¿Qué es lo que más le gusta de su profesión?

A partir de esas preguntas, se derivarán otras conforme a las respuestas que sean dadas, todas con el objetivo de conocer a fondo, la historia de quien está al frente.

4.6.5 Actividades para la Fase de *clown* propio

Para dar comienzo con estas actividades, es importante que en la última sesión anterior a la primera en la que se vaya a trabajar esta fase, el facilitador solicite que todos asistan a clase con vestuario, de acuerdo con la profesión o personaje que les fue asignado. Los vestuarios no tienen que haber sido comprados, si no que los tendrán que resolver con prendas, accesorios u objetos que haya en sus casas de manera creativa, tomando en cuenta que no tiene que ser un vestuario realista. Todos tendrán que acudir con su vestuario el resto de las clases, y usarlo en el resto de las actividades.

Antes de comenzar con las actividades, el facilitador tiene que solicitar al grupo que, desde este punto hacia el final del taller, todos tendrán que comprometerse con la ficción. Esto quiere decir que todos deben tener buena disposición para trabajar y para apoyar a los demás en el desarrollo de sus personajes. Así como sumar elementos que se vayan encontrando en las actividades para sus respectivos personajes y que éstos crezcan en las últimas sesiones.

1) Los clowns se conocen

Fuente: Ejercicio de dominio popular de clases de actuación.

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la aceptación de estímulos y el trabajo en equipo.

El grupo caminará por el espacio sin llevar ningún orden, ni ningún patrón. Cada vez que un clown se cruce con otro, tendrá que saludarlo y presentarse, para después continuar con su camino. Todas las veces que los mismos clowns se vuelvan a cruzar, se tendrán que saludar y presentar nuevamente, hasta que el ejercicio termine, siempre sumando. Es decir, tiene que evolucionar su encuentro.

Este ejercicio se tiene que enfocar en que los clowns se enriquezcan por su interacción con los demás clowns. Se les solicitará a todos que trabajen individualmente en una manera propia de caminar, de hablar y en general de interactuar con los demás, de manera que puedan ir construyendo su personaje clown.

2) El grupo de clowns interactúa con elementos fuera de la ficción

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la aceptación de estímulos y el trabajo en equipo.

Todos los clowns se reunirán como un cardumen de atunes. La idea es que estén separados entre ellos por un máximo de veinte centímetros, pero se juntarán todo lo que sea posible mientras no entorpezcan su caminado.

El facilitador saldrá del espacio de trabajo y se esconderá en un lugar cercano. No tiene que esconderse en un lugar muy difícil de encontrar. El grupo saldrá a buscarlo e interactuará con los elementos que se encuentre. Una vez que lo encuentren, regresarán al salón de trabajo.

Todo el grupo tiene que caminar hacia la misma dirección, y el único momento en el que se podrán separar es posteriormente a que regresen al salón de trabajo, únicamente para esperar un par de minutos a que el facilitador se vuelva a esconder, ya que después tendrán que volver a salir a buscarlo. Esto se podrá repetir dos o tres veces.

3) Espectáculo de talentos⁴²

Fuente: Ejercicio propio.

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Estimular la construcción y complementación del personaje. Fortalecer la escucha del público.

Todos los clowns deberán preparar un número de cualquier talento que posean. Puede ser cualquier cosa: tocar la trompeta, bailar tap o simplemente pelar una naranja. Deberán asistir a la sesión con los objetos necesarios para llevar a cabo su número.

⁴² Se le avisará al grupo una sesión antes, para que todos se prevengan con los objetos necesarios.

4) Presentación perpetua

Fuente: Hernán Gené

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la creación de ficción, la aceptación de estímulos y la capacidad lúdica y creativa.

Un clown en escena presenta a otro que no llega. El clown deberá improvisar para salvar el espectáculo.

Primera variante del mismo ejercicio: El clown sale a presentarse a sí mismo. Se anunciará como un clown legendario. Después tendrá que estar a la altura.

Segunda variante del mismo ejercicio: Un clown sale a presentar a otro, hasta que descubre que en realidad es él mismo.

5) Abeja, abeja, ¡Dame miel!

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la capacidad lúdica, la aceptación de estímulos y el trabajo en equipo.

Materiales: dos vasos con agua.

Dos clowns. (A y B)

A en el escenario, le explica al público que va a realizarle una broma magnífica a B (que no está en escena). La broma consistirá en que cuando B diga "Abeja, abeja ¡dame miel!", A le escupirá agua que habrá guardado en su boca de un vaso que tiene oculto en algún lugar del escenario. Una vez que termina de exponer sus intenciones, llama a B al escenario. B entra a escena.

A- ¡Hola, hola! ¿Cómo estás? ¿Todo bien?

B- Hola, sí. Todo bien.

A- ¡Perfecto! Oye, ¿Te gusta la miel? A mí me encanta la miel.

B- Sí, me gusta mucho la miel.

A- ¡Perfecto! Y, ¿te gustaría comer un poco de miel ahora? Yo puedo darte un poco de miel.

B- ¡Sí! Sí me gustaría.

A- ¡Perfecto! Pero me lo tienes que pedir de una forma particular, pon mucha atención, ¿sí?

B- Sí, pongo mucha atención.

A- ¡Perfecto! Haremos lo siguiente: Yo voy a ir a aquél lugar. *Señala el lugar en donde está el vaso de agua, oculto.* Ahí es en donde está la miel, pero entonces, tú vas a estar mirando para el otro lado. Cuando yo regrese con la miel, voy a hacer un chasquido así. *Lo hace.* En ese momento, tú vas a voltear a verme y me vas a decir “Abeja, abeja, dame miel”, y entonces yo te voy a dar toda la miel para que la disfrutes.

B- ¡Increíble!

A- ¿Está todo entendido?

B- ¡¡¡Sí!!!

A- ¡Perfecto! Entonces, voltear hacia el otro lado. *A va hacia el vaso y guarda agua en su boca. B voltear hacia el lado opuesto. A regresa y hace un chasquido.*

B-...

A hace otro chasquido.

B-...

A- *Traga el agua.* Me tienes que decir “Abeja, abeja ¡dame miel!”

B- ¡Ah! Sí es cierto, se me olvidó.

A- *Un poco molesto, pero travieso todavía.* Vamos a hacerlo otra vez, ¿sí?

B- ¡Sí!

A- ¡Perfecto! Entonces, voltear hacia el otro lado. *A va hacia el vaso y guarda agua en su boca. B voltear hacia el lado opuesto. A regresa y hace un chasquido.*

B-...

A hace otro chasquido.

B-... ¿Hola? A hace otro chasquido. ¿Qué? ¿Y la miel? A asiente con la cabeza y le insinúa mediante gestos que el chasquido es la señal para que diga lo suyo. B no entiende.

A- Traga el agua. Tienes que decir “Abeja, abeja ¡Dame miel!” ¡Acuérdate!

B- ¡Ah! Es cierto, se me olvidó otra vez. Pero vamos a hacerlo otra vez, ya no se me va a olvidar.

A- Irritado. ¿Seguro?

B- ¡¡¡¡Sí!!!!

A- Perfecto... Entonces, voltea hacia el otro lado. A va hacia el vaso y guarda agua en su boca. B va hacia el lado opuesto, en donde también hay oculto un vaso con agua y guarda un poco en su boca. A regresa y hace un chasquido.

B-...

A hace otro chasquido.

B-...

A hace múltiples chasquidos e insiste de diferentes maneras para que B entienda lo que tiene que hacer, pero B se desentiende.

A- Traga el agua. Te dije que me tenías que decir “Abeja, abeja ¡Dame miel!”. B le escupe toda el agua que tenía en su boca.

6) Cruzar el escenario sin ser visto

Fuente: Hernán Gené

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la capacidad creativa y lúdica, y la escucha del público.

Pasarán los clowns, uno por uno a cruzar el escenario desde un extremo al otro, tratando de ser invisibles al ojo del espectador.

Es una tarea imposible, pero sólo un verdadero clown cree que puede ser posible, y eso es en lo que se tiene que enfocar el ejercicio, en que los clowns busquen autenticidad al ejecutar la actividad.

Será normal que los clowns caigan en clichés, pero el facilitador tendrá que corregirlos cuando permanezcan en ellos.

7) Pelotón de clowns marchando hacia la guerra

Fuente: Hernán Gené

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la capacidad creativa y lúdica, la aceptación de estímulos y el trabajo en equipo.

El grupo se dividirá en equipos de cinco.

Cada equipo pasará al escenario con la idea de que son un pelotón marchando a la guerra. Los clowns caminarán con expectativa, hasta que el facilitador suene un aplauso. Al escucharlo, todos mirarán a uno, quien morirá. Los clowns seguirán su camino hasta el siguiente aplauso, donde todos mirarán a alguien más, que también morirá, y así hasta que sólo quede uno, que también morirá.

8) ¡Yo tengo la atención!

Fuente: Mtra. Madeleine Sierra

Objetivo: Desarrollar el personaje de *clown* propio. Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la capacidad creativa y lúdica, la aceptación de estímulos y el trabajo en equipo.

El grupo se dividirá en equipos de tres. Pasarán las tercias de clowns a pelear por la atención del público haciendo cualquier cosa, menos desnudos, actos sexuales o con alusión a drogas. Una vez que sea obvio que uno de los clowns tiene la atención, los otros dos deberán unirse a lo que él esté haciendo para después improvisar un final.

3.6.6 Actividades para la fase de montaje

Para esta fase, el facilitador seleccionará los números, sketches y/o rutinas, de la *Fase de clown* y la *Fase de clown propio*, que hayan fluido mejor, para así conformar un espectáculo que se pueda presentar frente a público.

El número de rutinas que va a contener el espectáculo será decidido a valoración del facilitador, procurando que todos los participantes puedan estar en al menos uno, y que su participación en dicho número, sea relevante.

Es importante mencionar que las rutinas pueden variar respecto a la primera vez que fueron realizadas, ya que en las fases anteriores se habrán trabajado como improvisaciones. Pero para esta fase, se les tendrá que definir una estructura y un guion, los cuales serán ensayados en el resto de las sesiones con base en un trabajo de repetición, tal como se hace en los procesos de montaje teatral convencionales.

Finalmente, el facilitador tomará la decisión sobre la pertinencia de que el grupo se presente ante público o no. Los parámetros que serán tomados en cuenta serán los siguientes:

- Constancia del grupo.
- Consolidación en la técnica clown.
- Virtuosismo en las rutinas.
- Confianza y seguridad visible.

De ser el caso en que se decide que el grupo no está listo para presentarse ante público “abierto”, se sugiere que el facilitador considere proponer al grupo que se prepare y mentalice para que la penúltima sesión (porque la última sesión corresponde a la sesión de cierre), tengan una función sin público. Y en dicho escenario, el facilitador invite a una persona de confianza para que pueda presenciar la función como público, de manera que el grupo concluye su proceso con otras sensaciones.

Esta última sugerencia es a criterio del facilitador, pero la propongo debido a que es muy importante la presencia del público para la técnica clown; y por otro lado, el no culminar con una función, también puede desencadenar sensaciones de frustración en el grupo. Por lo tanto, si el facilitador decide que el grupo no está listo para un público general, puede valorar si está suficientemente listo para que una persona de confianza, que entiende las circunstancias y las posibles imprecisiones, presencie el espectáculo, sin que el grupo se sienta expuesto.

3.6.7 Actividad de cierre de cada sesión

El grupo se reunirá en un círculo (igual que al comienzo) con la diferencia de que ahora todos estarán de pie y se tomarán de las manos. Cada uno dirá una sola palabra con la que resuma lo más significativo de la clase, lo que más le gusto, lo que menos le gustó, lo que aprendió, lo más significativo. El facilitador le pedirá a alguien del círculo que comience, y el orden será hacia su derecha hasta que todos en el círculo hayan dicho su palabra. Finalmente se despedirán de la clase con un aplauso para todos.

3.6.8 Actividades de cierre del taller

Al finalizar el proceso, independientemente de que se haya podido presentar la función o no, es importante que se reúna todo el grupo y se retroalimente. Debe de ser en un momento íntimo del grupo, ya que el facilitador dará su punto de vista acerca del proceso de cada uno de los participantes, así como los puntos positivos y negativos que observó a lo largo del proceso.

Durante el cierre es recomendable que el facilitador hable en positivo, y que, a su vez, señale las carencias de los integrantes como áreas de oportunidad y crecimiento, para que se motiven a trabajar en ello y que ayude a generar reflexiones para que las personas puedan convertir su experiencia en conocimiento. Por ejemplo: En vez de decir “No tienes comunicación con tus compañeros cuando llevas a cabo una improvisación en equipo”, que sería un comentario negativo, se sustituye por uno positivo que sugiere una oportunidad de crecimiento: “Tienes que mejorar la escucha con tus compañeros, para que todo el equipo pueda fluir mejor”.

De igual manera, los participantes pueden retroalimentar al facilitador, mediante la experiencia de cada uno de ellos, para volver la actividad algo recíproco y mantener la unidad del grupo.

Es recomendable entregar un reconocimiento, diploma o constancia a los participantes por haber concluido con el taller, de manera que se reconozca su participación como un logro.

4.7 Perfil del facilitador del taller de técnica clown para estudiantes de la FES Acatlán⁴³

a) Experiencia en *clown*.

Primeramente, es fundamental que el facilitador tenga experiencia considerable en la técnica clown, ya sea que haya tomado talleres de esta técnica, o que haya formado parte de colectivos que se enfoquen en ella. Así mismo, debe tener experiencia en la pedagogía de lo teatral o en risoterapia.

b) Vocación

Según la RAE, la vocación es “la inclinación a un estado, una profesión, o una carrera”,⁴⁴ por lo que el facilitador tendrá que ser una persona con vocación para enseñar, aprender y sobre todo para jugar con personas que no conoce, pero que está dispuesto a apoyarlos en un proceso de aprendizaje de la técnica clown, tomando en cuenta que los participantes puedan tener resistencia a las actividades, frustraciones, momentos de bloqueo, etc. La vocación es necesaria debido a que el facilitador tiene que ser consciente de lo que implica tener la responsabilidad de un grupo en un proceso de ésta naturaleza, en donde se trabaja con emociones y aspectos del carácter, para poder guiarlos correctamente.

c) Empatía, sensibilidad y paciencia

El facilitador debe de tener la capacidad de entender lo que el grupo está sintiendo. Debe tener la sensibilidad para detectar lo que dificulte el proceso de cada persona del grupo, y debe tener paciencia para poder contribuir a que las resistencias se puedan enfrentar, sin forzar ni presionar a que se realicen acciones que puedan generar retrocesos en los participantes; tomando en cuenta que los ritmos de los procesos individuales serán únicos para cada integrante del grupo.

⁴³ Nos referimos a la persona que impartirá este taller como *facilitador* para no entrar en polémica debido a los debates que genera denominarlo *profesor* o *maestro*. Más correctamente podría denominarse *tallerista*, pero quien escribe considera que eso sería limitarlo.

⁴⁴ <http://dle.rae.es/?id=bzINevX>

d) Capacidad de improvisación

Es necesario que el facilitador tenga entrenamiento en técnica de improvisación o que dentro de su experiencia en lo teatral o en el clown, haya tenido experiencia en esta área, y que tenga una muy buena agilidad mental, debido a que la mayoría de actividades concernientes al *clown* en esta propuesta, son mediante improvisaciones que el facilitador tendrá que guiar, si es que pierden el rumbo los alumnos durante las mismas.

e) Adaptabilidad

El facilitador deberá tener la capacidad de adaptarse a cualquier contratiempo que se presente dentro del taller. Ya sea logístico (que las sesiones duren menos de lo que la planeación propone), técnico (que el espacio de trabajo no cumpla del todo con los requerimientos solicitados) o directamente del grupo (falta de disposición, mal comportamiento, resistencias, etc.).

f) Capacidad de decisión

El facilitador deberá tener paciencia con aquellos a los que se les dificulte esta cuestión, y siempre tendrá que priorizar el bienestar de los individuos, por encima del cumplimiento total de los ejercicios. Esto quiere decir, que si algún ejercicio se lleva a cabo parcialmente, debido a que se le dificulta a quien lo está realizando, el facilitador no debe de dudar en detener la actividad, ya que los objetivos generales del taller estarán siendo cumplidos paulatinamente, y éstos se pueden cumplir aunque el ejercicio no se cumpla en su totalidad. Esto sucede dependiendo de cada caso específico de los integrantes del grupo.

g) Dirección escénica

El facilitador deberá tener experiencia como director de escena, debido a que la última parte del taller será dedicada a conformar y ensayar un espectáculo de clown. Independientemente de que se pueda culminar en una función con público, el facilitador tendrá que dirigir el espectáculo.

Conclusiones

Después de la presentación final del grupo de la primera edición del taller de *clown* en la FES Acatlán, el personal administrativo del Departamento de Extensión Cultural (que cabe mencionar, son personas que llevan muchos años presentes como trabajadores, y, por lo tanto, han visto funciones y actividades que han presentado muchos talleres de muchas disciplinas), me comentaron que el lenguaje escénico que observaron fue algo que no habían visto antes, y que era algo muy diferente a lo que esperaban. Mencionaron que tuvieron sensaciones confusas por el hecho de que los actores los veían directamente a los ojos, pero que cuando se acostumbraron, esa mirada se convirtió en complicidad, y que eso hizo que se sintieran muy cercanos a los actores. Por lo tanto rieron mucho y también mencionaron que esperaban con ansias ver la función del siguiente grupo.

Otras personas que forman parte del público asiduo a las muestras de los talleres culturales hicieron comentarios sobre la misma línea. Pienso que en general, se esperaba que presentáramos sketches y/o concursos del estilo de payaso de fiesta, y, aunque no presentamos algo como lo que esperaban, el público se fue con un muy buen sabor de boca.

Por otra parte, los participantes me comentaron lo que esperaban del taller desde la primera sesión. Mencionaron que habían entrado al taller para divertirse, para hacer reír a los demás, para permitirse hacer el ridículo; lo que es mucho más cercano a lo que sucede en la técnica *clown*, aunque en general, no todos sabían con certeza en qué consistía en su totalidad. Sin embargo, con el transcurso del taller, hubo claridad y mucha disposición de parte de todos.

Tanto fue así, que identifiqué un desarrollo sólido dentro de sus capacidades de comunicación, tolerancia a la frustración, trabajo en equipo y confianza. Hubo alguien que al inicio le costaba mucho trabajo lidiar con el error, y al final pudo hacer el ridículo y realmente disfrutarlo. Dos personas que tendían a hacerse los chistosos pudieron unir fuerzas para conseguir ser más honestos y auténticos en el escenario.

En consecuencia, se pudieron lograr números muy divertidos y, al finalizar el taller, los participantes se dijeron muy satisfechos por haberlo conseguido y por haber tenido progresos tan significativos. Posteriormente, debido a que tenían diferentes actividades relacionadas a sus carreras, continuaron asistiendo, pero ahora de visita y como espectadores.

Lo mismo ocurrió con las generaciones siguientes del taller de *clown*; y es por ello que yo creo que los participantes vuelven porque el taller genera cuestionamientos, reflexiones y descubrimientos mientras conviven, se divierten, se ríen y generan vínculos; lo que los enriquece a nivel personal, mientras fortalecen su bagaje cultural y amplían su panorama.

Todo esto logra fortalecer la comunidad del Departamento de Extensión Cultural, y, por lo tanto, aunque sea un poco, a toda la comunidad de la FES Acatlán; y, así, se incrementa la fuerza del tejido social.

Pienso que la experiencia de un taller como este, podría sembrar algo positivo en todas las personas. Si todas las escuelas, tanto públicas como privadas, ofertaran talleres de esta naturaleza, se podrían fortalecer poco a poco los diferentes grupos poblacionales. Y así, después, unir a todo el país.

En cuanto a mí, puedo identificar claramente que impartir este taller, me hace crecer en diferentes aspectos. Por una parte, como profesor, es un reto enorme guiar procesos de esta naturaleza, en los que se tienen que priorizar los procesos individuales, puesto que se trabaja directamente con las emociones e inseguridades de los participantes. Por lo mismo, he adquirido mucha experiencia estando al frente de este grupo y me siento sumamente preparado para continuar acompañando procesos de esta índole.

Por otra parte, como artista de teatro, el hecho de dirigir un espectáculo de números *clown* con personas que no se dedican a la actuación, también representa un reto importante, ya que los avances no son tan ágiles, en comparación con los procesos de teatro profesional. Y eso, acercándose la fecha de la función, hace que la presión

amente. Sin embargo, he encontrado la manera de poder avanzar, mientras se cuidan los procesos personales, y al mismo tiempo que yo conservo la calma.

Finalmente, como persona, me enriquece y me llena de satisfacción impartir este taller. Mi momento favorito es, al terminar la función del final, después de que los participantes agradecen a los asistentes, mencionan mi nombre para que yo, como director, reciba el aplauso del público. En ese momento, el público me aplaude; pero el aplauso más valioso lo recibo de mis alumnos, quienes también se emocionan, chiflan y/o gritan. Y en ese instante, cruzamos miradas y compartimos un momento mutuo de complicidad, agradecimiento, cariño y orgullo.

En el Teatro de Cámara del Departamento de Extensión Cultural, de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, se han visto numerosos payasos. Y en ese lugar, he comprobado y concluido que la técnica del clown es para todos, sin importar la profesión, el oficio o el ámbito. El crecimiento personal que se puede apreciar en los alumnos es muy visible. Las personas ingresan al taller de técnica *clown* sin la pretensión de llegar a dedicarse al teatro, pero se van con una serie de aprendizajes y una filosofía que les aporta algo en su día a día.

Es muy interesante observar la manera en la que, a pesar de provenir de mundos tan diferentes, todos se unifican con una nariz roja. Me emociona pensar en que después de su experiencia en la técnica del clown, hay por ahí algunos abogados que llevan una nariz de payaso imaginaria. Y lo mismo algunos arquitectos. También pedagogos, ingenieros, filósofos, economistas, comunicólogos, actuarios, historiadores, etc.

Y entonces la magia comienza.

Apéndice

Figura 1. Ejemplo de formato descriptivo de una sesión del taller propuesto.

CARTA DESCRIPTIVA				PLANTEL	FES Acatlán
NÚMERO Y NOMBRE DE LA SESIÓN:	Sesión 12. Atentos al equipo... ¡Y al público también!			ESPACIO	Teatro de Cámara
FECHA:	01/Agosto/2023	HORA DE INICIO:	14:00	HORA DE TÉRMINO:	16:00
FACILITADOR:	Rogelio Jonathan Juárez Quezada		DIRECCIÓN ELECTRÓNICA / URL:	N/A	
OBJETIVO DE LA SESIÓN:	Entrenar la técnica clown. Fortalecer la comunicación, la escucha y el trabajo en equipo.				
ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	MATERIAL	TIEMPO	HORARIOS
Asesino	El grupo se reúne en círculo. El facilitador solicita a todos que cierren los ojos, entonces elegirá a alguien sin que los demás puedan darse cuenta. Esa persona será el Asesino. Se solicitará al grupo que abran los ojos y que comiencen a caminar por el espacio, estableciendo contacto visual con todos los demás. El Asesino tendrá la facultad de ir eliminando a los demás del juego, únicamente quitándoles un ojo. Cuando alguien reciba el guiño de parte del asesino, debe morir de una manera muy escandalosa. Por ejemplo de un paro cardíaco, envenenamiento, suicidio, etc. Después tendrá que desplazarse hacia fuera del área establecida para el juego, para que no entorpezca la actividad.	Trasladar al grupo a estado de juego.	N/A	10 minutos	14:00 - 14:10
7pum	El grupo se reúne en círculo de pie. Uno por uno, pero sin ningún orden preestablecido, los integrantes van a pasar al centro del círculo a decir cada quien un número conforme a un conteo que debe de llevar el grupo (empezando desde uno, hacia adelante). Al mismo tiempo que el alumno dice el número, debe de aventar una pelota hacia arriba, y salir del centro para reincorporarse al círculo. Antes de que la pelota caiga al piso, alguien más del círculo debe de ingresar al centro para tomarla y seguir con el conteo, y así, sucesivamente. El grupo pierde cuando la pelota toca el suelo o cuando alguien se equivoca de número, y entonces se tendrá que empezar desde uno.	Estimular el estado de juego y la concentración en el grupo.	Una pelota de espuma	10 minutos	14:10 - 14:20
Un equipo de científicos de élite	El grupo se dividirá en equipos de tres o de cuatro personas. Cada equipo pasará al frente con objetos diferentes que serán proporcionados por el facilitador. Una vez al frente, el facilitador los anunciará como un grupo de científicos de élite a nivel mundial, quienes vienen a revolucionar los métodos de enseñanza científicos, y para demostrarlo explicarán cualquier teoría, fenómeno físico, alteración química, etc., que les sea asignado por el facilitador.	Entrenar la técnica clown y la improvisación. Estimular la comunicación, la aceptación del ridículo y el trabajo en equipo.	Una sombrilla, una pelota, un carrito de juguete, un tenedor, unos anteojos, una toalla, un champú, u objetos cualquiera que el facilitador tenga en su casa.	30 minutos	14:20 - 14:50
Un conjunto musical	El grupo se divide en equipos de tres personas (Diferentes a los de la actividad anterior). Cada equipo pasará al frente a improvisar una canción conforme a los siguientes parámetros: - Siempre habrá alguien llevando el ritmo de la canción, mediante sonidos vocales. - Siempre habrá mínimo una persona cantando. - Siempre habrá mínimo una persona bailando. - El rol se cambia constantemente. Esto quiere decir que no siempre la misma persona llevará el ritmo, ni las mismas personas cantarán ni bailarán todo el tiempo. El público sugerirá un género y el título de la canción que interpretará el equipo.	Entrenar la técnica clown y la improvisación. Fortalecer la comunicación, la aceptación del ridículo, el trabajo en equipo y la escucha del público.	N/A	30 minutos	14:50 - 15:20
Cruzar el escenario sin ser visto	Passarán los clowns, uno por uno a cruzar el escenario desde un extremo al otro, tratando de ser invisibles al ojo del espectador.	Objetivo: Fortalecer la comunicación, la interacción, la creación de ficción, la capacidad creativa y lúdica, y la escucha del público.	N/A	30 minutos	15:20 - 15:50
Actividad de cierre	El grupo realizará comentarios generales sobre lo que se experimentó en la sesión. El facilitador retroalimentará al grupo. Finalmente se reunirán todos en círculo tomándose de las manos. Cada quien dirá una palabra sintetizando lo que se lleva de la sesión. Se finalizará con un aplauso para todos.	Concluir la sesión.	N/A	10 minutos	15:50 - 16:00

Bibliografía

Caballero, Jorge, *La dramaturgia del clown: un acercamiento teórico al arte del clown a partir de sus aspectos dramáticos*, México, 2015. Tesis de licenciatura.

Chávez, Artús, *Propuesta de actividades para realizar un taller de aprendizaje de la técnica del clown*, México, 2003. Tesis de licenciatura

Dream, Caroline, *El payaso que hay en ti*, Colección Clownplanet, Barcelona, 2012.

Gené, Hernán, *El arte de ser payaso*, Paso de gato, México, 2016.

Gual, Aziz (coord.), 2015, Dossier: *Clown*, *Paso de Gato*, número 62, pp19-52.

Jara, Jesús, *Los juegos teatrales del clown*, Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 2004.

Morales, Tonatiuh, *El arte del clown y del payaso*, Escenología, México, 2009.

Ponce de León, Facundo, Danielle Finzi Pasca. *Teatro de la caricia*, Ediciones CFP, Montevideo, 2015.

Sierra, Madeleine, *El payaso: la historia, la técnica, su influencia en el teatro y la significación social en México*, México, 2001. Tesis de licenciatura.

Fuentes electrónicas

<http://dle.rae.es/?w=diccionario> (03/08/23)

<http://oferta.unam.mx/fesacatlan.html> (03/08/23)

<https://www.acatlan.unam.mx/index.php?id=13> (03/08/23)