



# PROYECTO FRACASO

Tema: La relación entre error/fracaso y  
placer como experiencia estética  
a partir de la técnica de clown.

Irene Maccario  
Ana Paula Smolinsky

Asesora: Verónica Aguada Berteza  
Trabajo Final de la Lic. en Teatro

Facultad de Artes  
Universidad Nacional de Córdoba  
Córdoba, Argentina 2020

## **Clown**

*Un día,*

*un día, quizá muy pronto.*

*Un día arrancaré el ancla que retiene a mi navío*

*lejos de los mares.*

*Con el coraje que se necesita para ser nada y nada más que nada,*

*abandonaré aquello que me parecía estar indisolublemente cerca.*

*Lo echaré al medio, lo derribaré, lo romperé, lo haré desmoronarse.*

*Así de golpe, vomitando mi miserable pudor, mis*

*miserables combinaciones y encadenamientos, punto por punto.*

*Vaciado del absceso de ser alguien, beberé nuevamente entonces el espacio nutricio.*

*Poniéndome en ridículo, viniéndome a menos (¿y qué es venir a menos?),*

*por estallidos, por vacío,*

*por un total desarreglo de conducta,*

*escarnio,*

*catarsis,*

*expulsaré de mi la forma que se creía tan bien atada, compuesta, coordinada, adecuada a mi*

*alrededor*

*y a mis semejantes, tan dignos, tan dignos,*

*mis semejantes.*

*Reducidos a una humildad de catástrofe, a una nivelación perfecta, como después de un*

*intenso colado.*

*Vuelto por debajo de toda medida a mi real rango,*

*al rango ínfimo del que no me imagino qué idea-ambición me había hecho desertar.*

*Reducido a la nada en cuanto a altura, en cuanto a estima.*

*Perdido en un lugar lejano (ni siquiera lejano), sin nombre, sin identidad.*

*CLOWN, echando por tierra en la risotada, en lo grotesco y en la bufonería, el sentido que*

*contra toda luz me había hecho de mi importancia.*

*Me sumergiré.*

*Sin gastar un centavo, en el infinito-espíritu subyacente abierto a todos,*

*abierto yo mismo a un nuevo e increíble rocío*

*a fuerza de ser nulo*

*y ras...*

*y risible...[V1]*

*CLOWN.*

(Henri Michaux, « Peintures » (1939) L'espace du dedans Pages choisies, Poésie / Gallimard,  
1966, p.2)

¡Agradecemos a todes<sup>1</sup> les que fueron parte de este proceso!

A nuestras familias por el apoyo y el amor incondicional.

A nuestra asesora y amiga Verónica Aguada Berteza por las lecturas, la escucha, el cariño y la contención.

A les payases que aceptaron ser parte de este proyecto y convirtieron los ensayos en un espacio desprejuiciado y lleno de amor: Joaquin Nortafrancesco (Bonete), Guillermina Cabrera (Curcuma), Eliseo Luna (Panda), Agustina Braidá (Coco), Agustina Vargas (Bodoque), Nicolás Martínez (Roquefort), Carolina Suarez (Piruetá), Fernando Ramos (Churrítu).

A Belén Nazarian y Valentina Affranchino porque con sus aportes pudimos empezar a pensar el diseño de nuestra práctica.

A Julieta Daga, Alejandra Toledo, Lola Grenade por estar disponibles a nuestras preguntas y facilitarnos material teórico para desarrollar nuestro trabajo.

A Georgina Ravasi por poder llevar más allá nuestras ideas con sus ilustraciones.

A Dionila Palasí por la realización del vestuario.

A Florencia Giavedoni por encargarse de registrar nuestra práctica.

A nuestros amigos amores.

Gracias.

---

<sup>1</sup> Anexo 2: Lenguaje no binario en la academia.

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>1. Consideraciones teóricas en diálogo con la práctica</b>	<b>7</b>
1.1 Una aproximación a la definición de la figura Clown	7
1.2. Experiencia Estética y Clown	10
1.2.1 El espectador participante	17
1.3. Error, Fracaso y Placer	20
1.3.1. El juego Clown	22
1.3.2. La risa como habilitadora de placer en el trabajo con el Error	25
1.4. Práctica Interactiva	26
<b>2. Construcción de la Práctica Interactiva</b>	<b>31</b>
2.1. Metodología de trabajo	31
2.2. Dinámicas de Juego	33
2.2.1 Juegos	35
2.3. Dramaturgia de la Práctica Interactiva	40
2.4. Elecciones Estéticas	40
2.4.1. Diseño de Vestuario	41
2.4.2. Diseño del Espacio	41
2.4.3. Diseño Sonoro	41
<b>3. Conclusiones</b>	<b>42</b>
<b>4. Bibliografía</b>	<b>45</b>
4.1. Artículos, Páginas Web y Otros	46
<b>5. Anexo 1: Estructura dramática</b>	<b>48</b>
<b>6. Anexo 2: Lenguaje no binario en la academia</b>	<b>51</b>
<b>7. Anexo 3: Ficha Técnica</b>	<b>53</b>
<b>8. Anexo 4: Protocolo COVID-19</b>	<b>54</b>

## Introducción

El presente trabajo de investigación escénica tiene como objetivo analizar la relación entre *error/fracaso* y *placer* en la búsqueda de generar una *experiencia estética*. A partir de las herramientas que brinda la práctica de *clown* nos embarcamos en la construcción de dinámicas de juego abiertas al público que permitan a las personas participantes vivir una experiencia estética a través de una *práctica interactiva*.

Nos proponemos indagar en el teatro y más específicamente en la técnica de clown como vehículo para la transformación social. De esta manera entendemos la práctica artística como parte necesaria de la vida y como un derecho cultural para todos. El recorte que establecemos en esta práctica se debe a que el clown se alimenta del error y acepta el fracaso. Esta idea es recurrente en los distintos autores que abordan el lenguaje clown y funciona como antítesis de lo que significa el error o el fracaso como conceptos sociales.

Este trabajo final se compone por dos capítulos y las conclusiones. Cada capítulo tiene su desarrollo sostenido por bases teóricas integrando reflexiones que fuimos realizando en torno a la práctica escénica, con el objetivo de visibilizar el diálogo y la retroalimentación entre la construcción de la escena/experiencia y la teoría.

En el primer capítulo abordamos los conceptos claves de nuestra investigación para luego poder dar desarrollo a las reflexiones sobre nuestra práctica escénica a la vez habilitando una práctica reflexiva. En este sentido, proponemos en primer lugar acercarnos a una definición de la figura clownesca con el objetivo de visibilizar la trayectoria del clown y comprender cuál es el lugar que históricamente ocupó en el mundo. También abordamos la experiencia estética y la práctica interactiva desde la perspectiva de distintos referentes del arte vinculando estos conceptos con la teoría payasa en torno a sus posibilidades de conectar con el placer a través del error y el fracaso. Este apartado tiene como objetivo esclarecer las herramientas del clown para que haya un mayor entendimiento acerca de la práctica payasa como experiencia estética para quién la realice.

En el segundo capítulo recuperamos los conceptos ya desarrollados para profundizar en el armado de nuestra práctica, la que toma forma escénica a partir de la construcción de una "*práctica interactiva*". En este capítulo incorporamos conceptos que fueron fundamentales para pensar la escena y presentamos las decisiones estéticas que tomamos a lo largo del proceso.

Finalmente, en las conclusiones de este trabajo presentamos los hallazgos, productos de las reflexiones sobre la práctica realizada. A su vez, estas reflexiones sobre el proceso son insumos para profundizar en nuevas preguntas de investigación.

Encontramos necesario resaltar la intensa actividad de clown que hay en Córdoba, tanto en la producción de obras, la organización de ciclos y festivales como el dictado de seminarios y talleres, que fueron los espacios donde elegimos formarnos y que encaminaron este trabajo. Nos parece importante aclarar que los espacios de taller no necesariamente son transitados por personas que buscan exclusivamente una formación en la técnica de clown. En ellos participan tanto actores como personas de diversas profesiones sin formación actoral, que buscan experiencias relacionadas al juego, al placer y a la recreación. Estas características de los talleres y seminarios son indispensables para pensar nuestra propuesta.

En este sentido, lo que nos interesa abordar de la técnica de *clown*, no está sujeto a asociarla a la creación de un personaje o a la puesta en escena de un espectáculo. Sino que encontramos en ésta una nueva forma de transitar procesos de aprendizaje, relaciones entre pares, objetivos personales y sociales en la vida diaria. Una de las principales características de la técnica de clown es la de comprender y vivenciar las dificultades a través de la risa y el goce. Entonces, a partir de esto, creemos que invitar a una experiencia estética e interactiva que aborda el arte payaso y la cualidad de errar o fracasar, puede significar para quien participe una nueva forma de ver y estar en el mundo.

Si la técnica de clown propone un universo con lógicas nuevas respecto al error y al fracaso, con este proyecto nos preguntamos: ¿cómo construir una dinámica de encuentro que invite a repensar el error y el fracaso como habilitadores del placer en la vida diaria? Jara (2000) sostiene: “El ser humano necesita reír. Para comprender, para conocer, para crecer y asimilar la realidad” (p.17). En este sentido creemos que el teatro puede ser una herramienta de autoconocimiento capaz de revelar capacidades ocultas o ignoradas, en la medida en que nos aleja de lo cotidiano, de la manera en que estamos acostumbrados de hacer, de decir, de ser, y nos propone alternativas nuevas.

# CAPÍTULO 1





## 1. Consideraciones teóricas en diálogo con la práctica

En este primer capítulo abordamos las consideraciones teóricas que atraviesan esta investigación/creación haciendo una articulación entre los conceptos centrales que organizan el proyecto y la propuesta escénica. Estas relaciones construyeron finalmente las decisiones estéticas en la creación de la práctica interactiva, aspectos que serán desarrollados en el capítulo siguiente.

### 1.1 Una aproximación a la definición de la figura Clown

Nos parece importante comenzar este trabajo aclarando que no es fácil definir el concepto *clown*. Coincidimos con Sofía Butler (2017) en que existen autores con diferentes perspectivas para pensar las prácticas de clown. Hay distintos modos de comprender la teoría y de abordar la práctica. Creemos que aunque los autores indagados proponen enfoques muy distintos, coinciden en algunos principios fundamentales que son los que desarrollaremos y de los que nos valdremos para la realización de esta investigación escénica.

Según Jara (2000) la denominación *clown* se da a finales del S. XIX. Antes de llamarse así tenían diferentes nombres y eran personajes con características similares al clown que conocemos hoy. Los diferentes autores que abarcamos para este trabajo, coinciden en decir que la figura clownesca proviene de tradiciones como la danza, el canto y hay quienes lo relacionan a rituales de curación y shamanes. Ramos y Usandivaras (2014) comparten: “(...) surgen a partir de seres exuberantes, risueños, locos vitales que se encuentran en distintas culturas y relatos mitológicos” (p.16). Jesús Jara (2000) también sostiene que existen antecedentes históricos de aparición de personajes circenses en culturas como Grecia, Roma, Egipto, China e India.

Jara (2000) describe personajes de diferentes culturas donde se puede encontrar en ellos todos los aspectos de lo que hoy conocemos como un *clown*. Ramos y Usandivaras (2014) sostienen que una fuente importante de la actividad del clown fueron las fiestas populares como el carnaval, afirman: “Momentos del año en los que se permitía dar vuelta el orden social, moral y religioso y predominaba la expresión de la risa, el absurdo y la trasgresión” (p.18). Los estudios sobre el origen de la figura clownesca y sobre los distintos escenarios donde se desarrollaba, fueron necesarios para empezar a imaginar y potenciar la creatividad en nuestra propuesta, tanto así que esta idea de fiesta estuvo presente como estímulo en la creación de la dinámica de juegos. A su vez, estos estudios sobre las fiestas

populares que permitían otras formas de comportamientos también nos sirvieron para pensar la actividad lúdica en tanto se crea una realidad ilusoria que habilita la risa y el goce sobre lo absurdo.

Según Andrea Christiansen (2009) le clown crea poesía, todo lo que realiza nos revela aquello que se encuentra oculto, que no podemos ver si no es gracias al arte que nos quita el velo social y cultural que llevamos puesto, nos muestra la realidad y nos invita a la reflexión, la autora sostiene:

A través de la poesía el payaso escapa a lo preestablecido y crea una atmósfera, un lenguaje que permite otro tipo de comunicación donde la asociación de ideas es fundamental, pues trabaja con la imaginación del espectador, con su capacidad de imaginar y de darle sentido a lo que ve. (p.67)

En este sentido encontramos coincidencias con la afirmación de Christiansen (2009) respecto a una poesía que escapa a lo preestablecido y las palabras de Ramos y Usandivaras (2014) porque refieren a la transgresión de lo moral en los escenarios de la figura clown. Señalamos esta característica porque nosotras trabajamos en el análisis de la ruptura que realiza le clown sobre dos conceptos sociales como lo son el error y el fracaso. Pensar el funcionamiento negativo de estos conceptos dentro de la sociedad y las herramientas que brinda la técnica del clown para otorgarle significados que se asocien con la risa o el placer fue fundamental para la creación de esta práctica. Nuestra necesidad de relacionar estos conceptos se hizo posible por la característica rebelde y la crítica a la sociedad que caracteriza al arte clownesco.

Para nosotras este trabajo poético que realiza le clown y que le permite crear un mundo fuera de los límites de la autoridad, nos invita a reflexionar sobre nuestra realidad y nos acerca a pensar nuevas maneras de vincularnos con lo que nos rodea. Esto creemos que se da porque observa constantemente nuestro mundo y toma una posición crítica sobre las injusticias que muchas veces provoca. Jara (2000) plantea que le clown observa lo que sucede en el interior del ser humano y todos los sentimientos que nos atraviesan. Encontramos que Jara (2000), Gené (2016) y Christiansen (2009) comparten la misma idea en tanto sostienen que un clown se dota de una actitud positiva ante todo, que son pocas las cosas que le limitan y que la transparencia, la escucha y la sinceridad son las cualidades que le permiten atraer y conmover al público. Jara (2000) afirma: “El clown debe transmitirnos una imagen global positiva como persona, que nos haga mantener la fe en nosotros mismos, en el ser

humano tal como es, con sus virtudes y sus defectos” (p.29). En este sentido, el autor dice que la persona que se inicia en el camino del clown no tiene que buscar la interpretación de un personaje sino ahondar en su interior, se podría decir que permite conocernos y aprender de nosotros.

En nuestra experiencia personal, por fuera de una formación profesional de la práctica, poder relacionar el error y el fracaso con el placer en la búsqueda de nuestro clown significó poder desarrollar ese disfrute en otros aspectos de nuestra vida cotidiana y despojar los preconceptos que teníamos sobre esas nociones. Cabe aclarar que no es una búsqueda acabada sino que siempre se está en práctica pero que darle valor a nuestra propia experiencia es lo que hoy nos posibilita pensar en este proyecto y por eso decidimos también, hacer de nuestra investigación una práctica interactiva para que los espectadores pasen por la experiencia de errar o fracasar a partir de la técnica payasa.

Jara (2000) plantea que en el clown se manifiestan todas las emociones y facetas que una persona puede vivir durante los distintos períodos etarios de la vida, sobre todo aquellos rasgos que escondemos o reprimimos por condicionamientos sociales. El autor sostiene que la búsqueda de nuestro clown permite conectarnos con el placer del juego y con los aspectos más sensibles si nos dejamos llevar por esta nueva forma de conectar con el mundo, con nosotros mismos y con otros. En este sentido Lecoq (2016) afirma: “El clown no existe por separado del actor que lo interpreta. Todos somos clowns, todos nos creemos guapos, inteligentes y fuertes, aunque, en realidad, cada uno tenemos nuestras debilidades, nuestro lado ridículo (...)” (p.212). Nosotras comprendemos que el trabajo que propone el lenguaje clown es entonces un acercamiento a aquellos aspectos que no se exhiben naturalmente y que incluso nos incomodan de nosotros mismos. Las debilidades personales que nos avergüenzan son las mejores herramientas en la construcción de nuestro clown, permiten la liberación de aquello que está prohibido decir/hacer o mostrar y se justifican en la risa. Von Barloewen (2016) comparte:

Hablar de clown es referirse también al artista, a la sociedad en la que vive, la forma particular de rebelión, la carga pesada en la espalda, y el fracaso, pero también la magia, la capacidad de la experiencia directa, el carisma de la intuición, la emoción empática mediante una plácida visión. (p.50)

Jara (2000) sostiene que el clown, a través de la mirada, busca complicidad en el otro, manifiesta lo que siente y se muestra disponible. Gené (2016) y Christiansen (2009) plantean

que el modo de observar que tiene implica una apertura, una franqueza y una inocencia que nos induce a recuperar la mirada que teníamos de niños. Christiansen (2009) sostiene:

(...) esa manera de ver las cosas antes de adquirir todos los prejuicios y conceptos que hacen que el adulto deje de ver gran parte de lo que le rodea, como si los conceptos adquiridos sobre las cosas tuvieran la facultad de volver invisibles algunas partes de la realidad con el fin de hacerlas encajar en el molde de esa mirada única y autoritaria (...). (p.20)

Atender a esta conexión que realizan los autores con el niño y la figura clown fue primordial a la hora de elegir una dinámica de juegos como práctica principal de nuestra propuesta ya que consideramos al juego como un espacio que se atribuye a la niñez y es el primer lugar donde el clown se encuentra. Recurrimos a lo lúdico en nuestro proyecto porque creemos también que es un espacio conocido para que la persona adulta pueda acceder a nuevas realidades inventadas y así permitirse desarmar los conceptos estudiados. “Mirada curiosa, inocente, de aquel que descubre cosas cada segundo. De aquel que se asombra y engulle experiencias que nunca, a diferencia del ser humano, le retraen o le aíslan, le convierte en antisocial o individualista” (Jara, 2000, p.45).

Nosotras consideramos que esta relación que se encuentra entre el mundo de la niñez y el clown no solo se refleja en la mirada sincera y clara sino en la manera de proceder a la hora de actuar, en la forma de vincularse con los otros y con lo que les rodea. Comprendemos que el clown reacciona ante todo con la emoción que surge en ese momento, esta espontaneidad ignora actitudes de encogimiento, todo lo contrario genera grandeza y desafía las leyes establecidas de comportamiento. Encontramos entonces que tanto el niño como el clown se lanzan a la aventura de conocer a través de la acción, tomando la experiencia como un juego, capaz de hacer del aprendizaje un acto creativo y desarrollando el imaginario.

## **1.2. Experiencia Estética y Clown**

Erika Fischer Lichte (2011) en “*Estética de lo performativo*” nos acerca una nueva mirada sobre la estética en las artes, puntualizando sus estudios de la esteticidad en el teatro. Su escrito pretende romper con los lineamientos clásicos de estética planteando un enfoque que incorpore la acción performática, las relaciones entre los presentes involucrados y la atención en lo que acontece. Su estudio se focaliza en las propuestas teatrales de los años 60

que presentan características rupturistas para la época en relación al cuerpo humano, al espacio escénico, a la comunicación entre actores y espectadores, al desplazamiento del texto, entre otras cosas. A partir de las reflexiones de Max Hermann sobre las artes escénicas, la autora problematiza el concepto de estética tradicional para analizar la performance diferenciando al teatro de otras artes en tanto sostiene que la esteticidad de las *realizaciones escénicas*<sup>2</sup> se encuentra en su carácter de acontecimiento y no en la obra de arte como artefacto o resultado. Esta afirmación que realiza Fischer Lichte (2011) propone un giro en las posturas conservadoras sobre el arte; ya no es ver la obra, desentrañarla, comprenderla sino ser parte, vivenciarla y sentirla.

John Dewey (2008) en *“El arte como experiencia”* se preocupa por distinguir a la experiencia estética de experiencias comunes y sostiene que lo estético aparece cuando la experiencia logra intensificar la manera de vivir. En este sentido, para el autor una experiencia estética implica una modificación en la percepción de las prácticas de la vida y que la idea de intensificar se da a través de la felicidad, del goce y el placer.

Encontramos coincidencias en el abordaje del hecho artístico en los dos autores porque discuten la definición de estética como concepto limitado por instituciones clasistas y posturas clásicas. Dewey (2008) plantea la necesidad de unir el arte con los procesos de la vida y Fischer Lichte (2011) se adentra en una búsqueda histórica que problematiza el quiebre en las artes escénicas, sus transformaciones de producción y propone una nueva manera de mirar. A su vez, Dewey (2008) realza la característica autónoma de la estética y del arte, en tanto funcionan como conceptos que se encuentran por fuera de cualquier dogma o convenio, pero no significa una autonomía desligada de los procesos de la vida sino como una autonomía como modo de relación. Dewey (2008) sostiene: "(...) dicha autonomía no comparece por completo desconectada de nuestras posibilidades perceptivas y racionales, puesto no sanciona, o no debería hacerlo, una fragmentación que nos aísla y confina" (p. 12); mientras que Erika Fischer Lichte (2011) directamente cuestiona la cualidad autónoma del arte proponiendo una lectura de las realizaciones escénicas ligada a los procesos políticos, éticos y sociales.

De alguna manera, encontramos conexiones entre Fischer Lichte (2011) y Dewey (2008) porque vinculan el arte y la estética a la realidad. Esta asociación que realizan la

---

<sup>2</sup> *El sentido de este proceso, que no se puede entender sino como algo que esté pasando, está sujeto a lo que pueda ocurrir entre estos elementos y al modo de como unos afectan a otros, algo que en cada ocasión va a ser distinto. Ahí pasa algo de lo que no se puede disponer, no se puede trasladar a otro lugar, ni traducir a un lenguaje: ahí pasa algo que se está escapando tan pronto como está sucediendo y que pertenece al orden de la experiencia.* (Cornago en Fischer Lichte 2004)

tomamos para llevar a cabo nuestro proyecto en tanto encontramos que el arte payaso critica y propone una nueva mirada sobre el error y el fracaso en relación al placer. La lectura de los textos recién nombrados sumado a la bibliografía de clown que incorporamos a nuestro trabajo nos sirvieron de apoyo fundamental para poder crear nuestra práctica y pensar las posibilidades que brinda la técnica de clown para alcanzar una experiencia estética.

Nos parecen pertinentes las apreciaciones que realiza Fischer Lichte (2011) sobre el concepto de estética porque dirige su análisis en la relación de actores/espectadores. Entendemos esta relación como un vínculo dialéctico que ofrece una experiencia diferente en la escena. En el trabajo del clown la relación con el público es esencial y por lo tanto entendemos que habilita una dinámica de entrecruzamiento que permite correr las significaciones que el error y el fracaso tienen en el imaginario social para así construir desde el juego un abordaje dinámico expresivo sobre las diferentes interacciones emocionales que puedan alcanzar ambos grupos participantes, generando así un desplazamiento de protagonistas de la escena y habilitando posibles cambios de roles.

En este sentido, si nuestra intención es provocar una experiencia estética en relación al error, el fracaso y el placer, para la creación de la estructura de la práctica interactiva debíamos tener en cuenta una dinámica de juegos que contenga a los espectadores y logre captar su interés. Esto significó un desafío ya que fue necesario contemplar la existencia de factores externos y que eso suponga interrupciones en la acción lúdica que puedan interferir con nuestro objeto de estudio.

A su vez, creemos que es una línea muy fina porque es una propuesta abierta que posibilita ocurrencias repentinas ya que no hay un total control de lo que sucede en la escena. En relación a nuestra decisión de espectadores participantes y la propuesta de Dewey (2008) nos encaminamos en desarrollar un encuentro escénico que conecte aspectos de la vida cotidiana en una experiencia diferente resignificando los conceptos de error y fracaso a través de una perspectiva clown. Dewey (2008) manifiesta que se trata de poder incorporar la experiencia estética a los procesos de la vida, de poder abrirse a sentimientos y sensaciones y no permanecer en un estado estático.

Entendemos que la experiencia estética pertenece a la dimensión de lo afectivo, al mundo de los sentidos opacando o más bien modificando las lógicas racionales en el momento que sucede la experiencia y posterior a la misma. Encontramos similitud en Dewey (2008) y Erika Fischer Lichte (2011) en tanto coinciden en que las transformaciones que se desenvuelven en la persona que tenga una experiencia estética son a partir de las modificaciones perceptivas, la autora sostiene:

Cuando lo cotidiano se convierte en extraordinario, las dicotomías se desmoronan y las cosas se transforman en su opuesto, el espectador experimenta entonces la realidad como <<encantada>>. Es este encantamiento el que lo pone en un estado de liminaridad que puede transformarlo. (Fischer Lichte, 2011, p. 357)

En este sentido, en relación a nuestro proyecto, comprendemos al juego como ese lugar donde la persona que lo transita se introduce a un espacio donde estas dicotomías que nombra la autora aparecen y se desarman; el juego y la realidad; el error, el fracaso y el placer. Según Erika Fischer Lichte (2011) representa la lucha entre lo formal y lo material, la oposición entre la racionalidad y el impulso y aparece una alteración en los sentidos, en la percepción y una transformación de los participantes durante la experiencia.

El interés de nuestro estudio no se centra en las habilidades de los espectadores en el cumplimiento de nuestra propuesta sino en lo que sucede durante la práctica en relación a los conceptos ya mencionados y la resignificación de los mismos que propone la perspectiva clown. En este sentido guiándonos por las apreciaciones de Fischer Lichte (2011) sobre Max Hermann de las realizaciones escénicas nuestro ojo se dirige hacia lo que resulta de la interacción entre los participantes que no es previsible a condiciones previas y que radican en la especificidad efímera del teatro, de todas maneras desarrollaremos esta idea en el capítulo siguiente.

Erika Fischer Lichte (2011) menciona, como aspecto importante para los estudios de la estética de las realizaciones escénicas, la *autopoiesis del bucle de retroalimentación*<sup>3</sup>, condición que desplaza la obra como producto para los espectadores y realza su característica experimental dentro de una situación determinada para todos los participantes. La autora comprende la existencia de una preparación previa y decisiones claves que propicien la participación y que sirvan a modo de organizar pero sostiene, que no son cuestiones a considerar para el análisis de estética de la realización escénica ya que solo es pertinente lo que suceda en el acontecimiento, en la experiencia, en la relación que se configura entre actores y espectadores.

---

<sup>3</sup> *La perceptible autopoiesis del bucle de retroalimentación, que se hace presente con especial claridad tan pronto se da cualquier forma de cambio de roles entre actores y espectadores, brinda a todos los participantes la posibilidad de experimentarse durante la realización escénica como sujeto que puede participar en la determinación de las acciones y los comportamientos de otros, y cuyas acciones y comportamientos pueden ser a su vez determinados por ellos, como un sujeto autónomo ni está totalmente determinado externamente y que asume la responsabilidad de una situación que no ha creado, pero en la que se ve involucrado.* (Fischer Lichte, 2011, p. 328)

Para pensar nuestra práctica la introducción de los espectadores en la escena significa, de alguna manera, entregarse a la idea de generar una propuesta que puede tener modificaciones espontáneas y que no existe un control total sobre la práctica ni precisión en lo que puede suceder. Fischer Lichte (2011) suma la vistosidad al análisis de la autopoiesis del bucle de retroalimentación, refiere a aquello que la escena logra transformar de lo cotidiano, propone la percepción como centro de atención de las realizaciones escénicas y otra forma de experimentar aspectos cotidianos desde otros estados y espacios. Por otro lado pone en relieve la necesidad de mantener la atención de los espectadores en las realizaciones escénicas. En relación a esto optamos porque la base de nuestra práctica sean juegos que coloquen a los participantes en un estado no cotidiano para profundizar sobre la perspectiva que tiene el clown sobre los conceptos estudiados.

En este sentido, socialmente la mayoría de las veces jugar implica la existencia de un ganador al que se le asigna el rótulo del triunfo y un perdedor al que se le asigna el del fracaso, esto se puede trasladar a diferentes situaciones de la vida cotidiana, el juego clown no solo modifica los preconceptos asignados sino que festeja el error. Abrir el espacio al juego significa, para nosotras, abrir el cuerpo y la mente, dejarse llevar por los impulsos reprimidos en nuestro accionar diario y construir nuevas formas de vincularnos con nuestro entorno. Los estados que propicia el juego es lo que mantiene de manera alerta y atenta a los espectadores.

Erika Fischer Lichte sostiene:

El bucle de retroalimentación autopoético pone al espectador en un estado que lo aparta de su entorno cotidiano y de las normas y reglas que lo rigen - incluso aunque las experiencias que viva durante su transcurso puedan coincidir con ciertas experiencias cotidianas - , sin indicarle cómo podría lograr reorientarse. Este estado puede experimentarse como un suplicio o como una vivencia placentera. (2011, p. 356)

En relación a la cotidianeidad, la autora se encamina en un trabajo que pretende romper con dicotomías establecidas en la realidad, que no hacen más que construir un mundo alejado de nuestra experiencia diaria y realza la condición de las realizaciones escénicas de los años 60 en adelante que cuestionan estas dicotomías ampliando el conocimiento en el acto de percepción. Una de las oposiciones que Fischer Lichte (2011) plantea que hay que romper es la de los conceptos cuerpo y mente y propone la desestabilización de los mismos en las realizaciones escénicas como un giro sobre la mirada del ser humano, dice:



Las realizaciones escénicas se originan a partir de procesos de corporización que son capaces de generar tanto el cuerpo de quien actúa como significados. [...] Según este concepto, la mente no se puede entender como opuesta, o solo como opuesta, al cuerpo. La mente halla en el cuerpo su base existencial (...). (Fischer Lichte, 2011, p.344)

En nuestra práctica, los juegos exigen una presencia total en todos los sentidos de la persona participante, afectando a todo el cuerpo como una sola unidad donde se aplica directamente la ruptura de las dicotomías cuerpo y mente. En este sentido, Dewey (2008) aporta que la experiencia estética, implica una conexión con el presente, algo que no se permite mucho el ser humano que se ve sujeto a un pasado y se anticipa a un futuro incierto que solapa el aquí y ahora.

Dewey (2008) insiste en que el ser para tener una experiencia estética debe estar unido a su ambiente y estar consciente de su entorno. El autor compara al ser humano con los animales en tanto que en todas sus acciones están aplicados los sentidos en su máxima potencia. Afirma que los animales se encuentran en estado de alerta como condición natural de su organismo y concluye esta idea exponiendo que todo movimiento animal se convierte en sensibilidad y la misma sensibilidad es movimiento, algo que el ser humano no logra en su accionar cotidiano.

Es así que, Dewey (2008) entiende el arte como camino a una experiencia estética considerando que logra expresar algo nuevo y distinto a la experiencia humana y supone una lectura distinta del ser vivo con su entorno. El autor sostiene, de todas formas, que en cada experiencia ordinaria hay rezagos de arte pero sin embargo no se convierte por esto en una experiencia estética. Esta apreciación del autor se puede dar por la relación del ser humano con su entorno natural y que la misma naturaleza de donde provenimos se encuentra en constante movimiento, generando cambios rítmicos, satisfacciones y frustraciones, alterando la armonía y el orden de las cosas, modificándose así la vida constantemente.

A partir de estas apreciaciones podemos reflexionar que al tener una experiencia estética se cuestiona el yo, se despiertan nuestros sentidos afectando los movimientos mecánicos del cuerpo que tenemos incorporados y haciendonos partícipes de todo lo que nos rodea. Consideramos que el pensamiento se hace presente como una parte que se desata del proceso de corporización planteado por Fischer Lichte (2011).

Según Mazzotti y Alcaraz (s. f.)<sup>4</sup> la experiencia estética y el arte como creación:

---

<sup>4</sup> Refiere a Sin Fecha.

Implican y traen consigo una forma de acercarse al mundo y de saber acerca de nuestro entorno, pues, moviéndose por fuera de los márgenes que se le imponen como un simple conocimiento de la realidad, se trastocan las reglas de lo conocido y trascienden la esfera de lo cognoscible, creando sus propias referencias. (p.1)

En este sentido, nuestro trabajo apunta a descubrir y visibilizar las posibilidades que ofrece el arte clownesco de crear un universo con significados propios dando lugar a nuevos conocimientos y una nueva forma de ser y estar en el mundo.

Comprendemos que la figura clown lucha históricamente con la idea de ser humano social que se abandona al control de un sistema de leyes que moldea el comportamiento, las emociones, los discursos, las apariencias físicas y los pensamientos. Julieta Daga (2020) y Jesus Jara (2000) plantean que le clown aventura la locura de perderse redescubriendo todo a cada instante, sin buscar la aprobación se lanza a un vacío con tal de alcanzar estados de máxima sensibilidad a través del juego, reivindicando la importancia de estar disponible y presente en el aquí y ahora con el entorno, su ser y su cuerpo, arriesgándose.

Von Barloewen (2016) sostiene: “(...) el clown rehúsa la necesidad de querer ser comprendido más bien busca la libertad de la incompreensión, ya que, como consecuencia espontánea de ser comprendido, percibe una esclavización y orientación considerable hacia su martirizador” (p.113). En este sentido, el autor considera que es un arte transformador que cuestiona la existencia en tanto pone la individualidad del ser como construcción propia por fuera de modelos establecidos. Christiansen (2009) sostiene que le clown trabaja en la deconstrucción de estructuras que moldean la idea hegemónica del ser humano a través de la autopercepción. Según Jara (2000) en esta búsqueda es donde aparece el juego como propulsor de autenticidad y originalidad que hace al clown un ser diferente.

A partir de estas reflexiones, para nosotras, el error se desprende del juego, no como obstáculo que hay que trascender sino como elemento esencial para el desarrollo y el crecimiento del clown. Desde nuestro punto de vista en el arte clown el error y el fracaso son medios de risas, de hallazgos y son generadores de movimiento características que potencian la posibilidad de una experiencia estética. Von Barloewen (2016) sostiene:

El clown se revela como un hábil contrabandista que cruza fronteras prohibidas, un burlón de la realidad. Con aplastante seguridad, va siempre en la dirección visiblemente errónea, golpea con desconcierto puertas que advierten de <<peligro>> con grandes letras, se

tambalea chocando de cabeza contra el espejo de acabado mate y mira embobado la escopeta por el lado equivocado. Con este rigolade<sup>5</sup> de efecto inicialmente humillante, con este revoltijo de disparates concentrados consigue, generación tras generación, el favor del público, que a menudo errante sin rumbo confunde el camino correcto cuya búsqueda acaba en un callejón sin salida. (p.82)

### 1.2.1 El espectador participante

En este apartado explicaremos a qué nos referimos cuando hablamos de espectadores participantes y cómo pensamos nuestra práctica en relación a este eje fundamental. En primer lugar, es importante aclarar que nuestra propuesta está dirigida a un público adulto ya que consideramos que le adulte, en toda su trayectoria vivida, construye conocimientos sobre lo que significa equivocarse, tomarr posturas o decisiones que le perjudicaron y vivir esto como un fracaso de manera negativa. Por esta razón nos interesa propiciar un espacio donde puedan vivenciar el placer por medio del juego, retomar la espontaneidad de sus otras etapas de vida como la infancia y a partir del clown recuperar maneras de comunicarse y de expresarse.

También entendemos que ofrecer la posibilidad de analizar cómo se siente una adulte ante esta situación nos posicionará frente a un abanico de sentimientos encontrados que puede ir desde satisfacción a incomodidad en el sentido que podrá quizás cuestionar los modos de vivir el error y el fracaso en el cotidiano. En este marco, consideramos que esta práctica puede construirse como un puente que ayude a cruzar a los participantes a otra orilla de su vida recuperando la risa y que esto posibilite identificar o hacer placenteras las situaciones difíciles en su vida cotidiana superando algunos preconceptos o prejuicios. A su vez, este trabajo con los espectadores hacen al análisis global de la escena, funciona como un feed back en tanto generamos los insumos y habilitamos el espacio pero el objeto de estudio se condensa en la participación de cada uno de los espectadores.

Tomamos las palabras de Andrea Christiansen (2009) que diferencia al adulte del niño, sostiene: “El adulto no mira, anticipa, preconice, proyecta su imagen mental sobre las cosas, lo que le impide verlas realmente” (p.20). Para nosotras todo es premeditado en la vida adulta, le clown en cambio transgrede lo prohibido, se divierte, desafía, juega, se arriesga de las maneras más inocentes, se deshace de la norma y es ahí donde le niño se identifica.

---

<sup>5</sup> Diversión, broma, risa.

Por otro lado, coincidimos con Jara (2000) y Christiansen (2009) quienes difieren con otros autores que sostienen que el clown recupera a la niñez interior. Entendemos que esta diferenciación la realizan porque el clown también, trae con nosotros todas nuestras cargas de vida adulta y todas las herramientas que nos van formando en este mundo, solo que se anima a modificar las lógicas de acción y reacción vigentes. En la construcción de nuestros juegos tuvimos en cuenta esta percepción de la persona adulta porque nos interesa profundizar en cómo lograr que se liberen estas cargas recién nombradas para poder romper con estructuras que se le imponen a la persona adulta socialmente.

Tomamos la definición de Jara (2000) como guía para el armado de la parte lúdica de nuestra experiencia, dice: “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” (p.36). Explica el autor que cuando no está la mirada juzgadora del otro lado, nos manifestamos en total libertad dejando andar nuestras emociones. En este sentido Jara (2000) sostiene:

Esa es la diferencia entre los adultos y los niños. Los primeros sólo se comportan como los segundos cuando están a solas. Los niños lo hacen casi siempre, olvidando que están siendo observados. Y sólo van perdiendo esa capacidad a medida que van creciendo y asumiendo el sentido del ridículo, característico del mundo adulto. (p.36)

Comprendemos que el clown conoce cómo funciona el mundo adulto sólo que elige comportarse de otra manera.

La decisión de espectadores participantes estuvo desde que comenzamos a pensar el proyecto, según Fischer Lichte (2011) esta característica de las realizaciones escénicas, habilita la autopoiesis del bucle de retroalimentación que desarrollamos anteriormente. Si bien podríamos haber elegido que los payases actores logren problematizar los conceptos de error fracaso y placer, nosotras consideramos necesario que, a través de dinámicas de juegos, el público viva su propia experiencia. Esta determinación abrió nuevos focos de atención en tanto todas las decisiones que fuimos tomando de la escena las construimos en un principio en base a supuestas posibles reacciones que puedan tener los espectadores. Fischer Lichte (2011) sostiene: “Con ello se insiste en que para la experiencia estética <<lo más decisivo teatralmente>> en la realización escénica es <<la experiencia conjunta de los cuerpos reales en un espacio real>>” (p. 73).

En este sentido, la participación de los espectadores es fundamental para desarticular los conceptos de error y fracaso como representaciones negativas en nuestro imaginario social. En la dinámica que proponemos favorecemos el juego colectivo, es así que para el diseño de la práctica construimos consignas iguales para todos los involucrados en la escena que puedan habilitar posibles cambios de roles, estos cambios producto de la interacción entre actores y espectadores, caracterizan la autopoiesis del bucle de retroalimentación donde ambos grupos participantes se ven afectados.

Si bien existen pautas desde la dirección para los payases, esto no significa que no se consideren los imprevistos que puedan suceder por parte de los espectadores. Fischer Lichte (2011) expone que el bucle de retroalimentación funciona a partir de elementos impredecibles, en el caso de los payases, en nuestra propuesta, puede ser cualquier acción inesperada de los espectadores y apuntando estrechamente a nuestro objeto de estudio la reacción ante el error y el fracaso puede ser un factor sorpresivo para ambos grupos. Fischer Lichte (2011) sostiene: “[d]esde el punto de vista del espectador, (...) todos los elementos que integran la autopoiesis del bucle de retroalimentación son fenómenos emergentes” (p.329). En este sentido, una de las preguntas que surgió a comienzos de este proceso fue cómo evidenciar el error sin caer en la marca discursiva o en la repetición de una acción que vuelva tediosa la práctica y la solución que encontramos a esto fue añadir el factor sorpresa apelando a prendas divertidas y simples que los participantes tengan que cumplir. Erika Fischer Lichte (2011) afirma:

Pues dado que en las realizaciones escénicas en cuestión de aparición y la desaparición de las emergencias no se rige por una lógica de la acción o de psique predecible, ni tampoco obedece a nexos causales, sino que depende de parámetros rítmicos, segmentos temporales u operaciones casuales. (p. 329)

Consideramos que son las rupturas rítmicas, la dificultad en los juegos y los cortes en la evidencia de cada error las que pueden entenderse como situaciones que se encuentran fuera de una lógica previsible y funcionan como factores emergentes para los espectadores pero que no determinan las posibles afecciones de los participantes. Según Fischer Lichte (2011), el factor sorpresivo o emergente implica tener en cuenta la percepción de los espectadores en la realización escénica y si se aplica con gran intensidad se mantiene la atención de los participantes durante gran parte de la experiencia. En este sentido la autora sostiene que:

Lo que caracteriza precisamente a las realizaciones escénicas de las que venimos hablando es que son capaces de dirigir la atención del espectador incluso a las mínimas desviaciones a las <<menos aparentes>>, las que nos pasarían inadvertidas en nuestra vida cotidiana. (Fischer Lichte, 2011, p. 331)

En relación a nuestro trabajo subrayamos el error cada vez que aparece visibilizando las manifestaciones de disfrute en el juego a partir de las posibilidades expresivas que brinda la técnica de clown.

En esta línea, reconocemos que la técnica de clown tiene la particularidad de incorporar a los espectadores en su acto, con la invitación al espacio escénico, o simplemente haciéndoles partícipes a través del discurso o la mirada. Esta cualidad propositiva de le clown con el público y de prepararse ante la reacción de uno u otro en escena, no solo nos sirvió para pensar en el proceso creativo de nuestra práctica sino también para elegir esta técnica como base para la posibilidad de generar una experiencia estética.

Fischer Lichte (2011) sostiene:

En el bucle de retroalimentación autopoético cada uno de los participantes es al mismo tiempo sujeto y objeto: le da un nuevo giro a su desarrollo con el que se determina tanto a sí mismo como a lo que perciben de los demás, y, al mismo tiempo, se ve determinado por el desarrollo de la realización escénica y por los giros que le dan los demás. (p.343).

### **1.3. Error, Fracaso y Placer**

Ese error, vivenciado como un fracaso, como una falla, como algo que nos lleva a algo que no queríamos, eso en nuestra dinámica natural de vida occidental está mal. Y dentro de lo que es el payaso es todo lo que habilita a un nuevo vuelo, una nueva búsqueda, una nueva opción, una aventura, lo desconocido.  
(Julieta Daga, 2020)

Nuestro interés de problematizar los conceptos *error* y *fracaso* surge porque, como dijimos anteriormente, comprendemos que los mismos están cargados de significados socialmente negativos y operan en la conciencia colectiva de manera perjudicial para nuestro accionar cotidiano. Si analizamos el origen de la palabra error, etimológicamente viene del latín *error*, que significa la acción de errar o vagar, es decir, la acción de apartarse del camino

correcto<sup>6</sup>. En este sentido, entendemos que socialmente estos conceptos fueron adoptados como sinónimo de miedo y vergüenza, posibilitando el juicio de determinadas formas de actuar y estructurando el comportamiento social a una única manera de hacer las cosas. Consideramos que le clown crea un universo donde el error es parte y punto, lo importante en este caso no es la meta final sino la experiencia recorrida en torno a la posibilidad de errar. Nuestro trabajo apunta a la necesidad de traspolar estos conceptos a través de las herramientas que nos brinda el juego y la teoría clown visibilizando la existencia del error y el fracaso como creadores de nuevas posibilidades al vincularlo con la noción de *placer*.

Mauricio Kartun (2014) habla del error como aquello que nos posibilita salirnos de la norma ya que rompe con lo establecido y lo rutinario. Con respecto a esto dice: “El error es el único camino para romperla y crear una nueva. Cualquier verdadera novedad es en su primera aparición un error” (P. FB<sup>7</sup>). El autor refiere a los artistas como seres que andan errantes permitiéndose transitar la incertidumbre, camino que direcciona el acto creativo, sostiene: “El error no es otra cosa que la identificación de aquel no que nos conduce naturalmente a lo que sí” (M. Kartun, 2014, P. FB).

A partir de esto reflexionamos que el clown como artista que es, transgrede estos condicionamientos, creando un mundo con reglas propias en donde andar errante es una posibilidad y es propio de su naturaleza. Si entendemos que el error rompe con las leyes establecidas, errar entonces es correr el riesgo de interpretar el mundo a través de nuevas formas de vivenciar el concepto error. Las leyes que se establecen generan estructuras de normas totalizadoras de la realidad, entonces el hecho de vivenciar el error como un acontecimiento, como el que proponemos con este proyecto, implica una experiencia estética que permita reconstruir la interpretación de dichos conceptos proponiendo una nueva mirada del mundo a partir de la experiencia personal de cada participante. Andrea Christiansen (2009) sostiene que: “Para el payaso, los errores y los tropiezos son un regalo maravilloso que le permite crecer” (p.32). La autora afirma que una de las principales características de las lógicas del clown es la de comprender y vivenciar las dificultades a través de la risa y el juego. El problema no está en errar sino en cómo construimos como sociedad el concepto de error vivenciado como un fracaso.

Nuestra propuesta escénica pretende poder desprenderse del juicio instalado ante la presencia del error para transitarlo a través del impulso de los juegos que tienen como

---

<sup>6</sup> Guido Gómez de Silva, *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Española*, edit. FCE, 2ª ed., México, 2009, entrada: “error” (p.1).

<sup>7</sup> Refiere a Página de Facebook.

principal objetivo errar. Ese error será asumido bajo otros conceptos como la risa y el goce, lo ridículo, lo impensado, lo inesperado que nos conduce a liberarnos del juicio establecido y deshacernos de la máscara social. Para nosotras esta nueva interpretación permite poder relacionar la concepción de error con la de placer en contraposición con la de fracaso.

Constantine Von Barloewen (2016) habla sobre la cualidad irrisoria<sup>8</sup> en la figura clownesca, esto aparece en nuestro trabajo vinculado completamente a la noción de placer,. A través del equívoco, en cada uno de los juegos podemos encontrarnos con este fracaso gozoso valiéndonos de la risa como herramienta principal para abordar el error en nuestra propuesta. Por otro lado, el análisis que realiza sobre la lucha del ser humano consigo mismo, nos interpela a la hora de pensar el error como algo impuesto socialmente y no como algo inherente al ser. Esta apreciación que realiza el autor vinculado a su vez a la risa, refleja para nosotras la forma que tiene el clown de abordar la contradicción del ser y la norma.

Comprendemos que la risa, en nuestra propuesta, funciona como un puente para vivir de manera placentera el error cada vez que aparece. Julieta Daga (2020) sostiene que el placer está directamente ligado al plano corporal, le payase busca a través del juego afectar su cuerpo hasta llevarlo a lugares inesperados y novedosos. La actriz sostiene que la práctica payasa le permite al cuerpo explorar sensaciones desconocidas, sin juzgar el curso de lo que va ocurriendo y tomando cada ocurrencia de manera positiva y sorpresiva para potenciar la creatividad. Daga (2020) plantea que la relación entre el error, el fracaso y el placer aparece cuando la posibilidad de quedar expuesto es una decisión que no busca respuestas desde la razón sino que simplemente dispone al cuerpo a atravesar estados de sensibilidad. Entendemos que el placer se activa cuando hay una disposición a desarrollar la escucha, Daga (2020) dice que si no hay un entrenamiento en dejarse sorprender por las cosas que van sucediendo y nos encerramos en ideas no aparece el placer, solo aparece si nos dejamos afectar, se trata de entrenar la sensibilidad.

### 1.3.1. El juego Clown

El juego abre espacios de libertad. La cultura que pierde su capacidad de juego se torna violenta.  
(Constantin Von Barloewen, 2016, p.14)

---

<sup>8</sup> El autor sostiene que en las culturas indígenas del sur de Rio Grande en la América Precolombina, era el *koshare* la figura clownesca y se representaba en variadas formas, nunca era estática. Afirma que esta figura se asocia al orden de lo mitológico, sostiene que a través de la risa y la ironía protagonizaban las fiestas y rituales, dice: “(...) refleja la lucha del ser humano consigo mismo y la materia, a la que fue arrojado sin su voluntad ni su aprobación. (Von Barloewen, 2016, p.18)



Consideramos que el juego es fundamental para nuestra experiencia ya que a través de los juegos que elegimos, los espectadores participantes pueden experimentar el error. Para nosotras jugar implica una conexión con el presente y una escucha que deja de lado todo lo que ocurra fuera de ese instante lúdico. En la técnica de clown los juegos son necesarios para predisponer al cuerpo y la mente a vivir experiencias placenteras. Sostenemos que al jugar desarrollamos el imaginario, rompemos con los límites que llevamos en las formas de expresarnos, nos conocemos fuera de lo cotidiano con otros cuerpos, otras voces, otros gestos, etc.

Von Barloewen (2016) sostiene que es en el juego donde el clown encuentra su lugar y se acomoda, es aquí donde se entrega disponible en cuerpo y mente. El autor dice: “La única inclinación que debe defender es la del juego. Se sume en la libertad de una realidad lúdica ilusoria, en la que ese vínculo existencial es verdad que no se fragua, pero si se distiende (...)” (p.137). Es decir, la existencia del clown se vale del juego, es una combinación de diversión y seriedad.

Tomamos las palabras del autor para la creación de nuestra dinámica de juegos ya que nuestro objetivo es también que la persona adulta participante logre sumergirse en la propuesta y que pueda distenderse de la realidad ajena de ese espacio. En este sentido, en el lenguaje clown el juego genera un distanciamiento y logra extrañar la realidad. Von Barloewen (2016) cita a Roland Topor para referirse a la imagen del clown, dice: “(...) un jugador desprevenido que pese a la mortal caída puede impulsar el mundo” (R. Topor en C. Von Barloewen p.139). Nos parece interesante la reflexión que hace el autor, ya que si la traducimos a nuestra experiencia, nuestra propuesta no es solamente que el espectador participante pueda vivenciar el error o el fracaso de manera placentera a través del juego, sino que también, esta vivencia luego la pueda proyectar por fuera de ese momento lúdico. Es decir, comprender la lógica que propone la técnica de clown respecto al error y al fracaso, en nuestro trabajo se materializa jugando pero dejamos abierta la posibilidad a pensar o trasladar esta percepción del clown a otras instancias.

Consideramos que en el juego clown atravesamos estados de máxima sensibilidad, nuestro cuerpo desprende emociones que en lo cotidiano la cabeza tiende a controlar. Pretendemos con el juego clown desarmar las estructuras del cotidiano, el error posibilita vivenciar lo ridículo de cada uno para dejar de verlo como algo vergonzoso y transformarlo en un instante de desprejuicio, libertad y goce. En esta línea pensamos nuestra práctica, cuando logramos entrar en el juego dejamos de cuestionarnos a nosotres mismas, dejamos de cuestionar al resto y juntas nos sumergimos en un estado temporal ficcional y somos capaces

de crear otro mundo que exista en ese espacio tiempo con reglas nuevas, menos violentas, más comprensivas y menos ofensivas entendiendo la diversidad y la humanidad.

Los juegos que proponemos invitan a los participantes a activar el cuerpo, los sentidos y a reaccionar ante la sorpresa para lograr alejar el prejuicio y la vergüenza y así explorar diferentes sensaciones en torno al placer. Para nosotras el juego es un campo de batalla ya que rompe con todas las normas vigentes que pretenden oprimir los cuerpos, un terreno peligroso y minado repleto de libertad, placer y divertimento. El equipo de Pañuelos en Rebeldía en su libro “*Jugar y jugarse*” (2009) afirman:

Suele hacerse referencia al cuerpo sojuzgado, al cuerpo como objeto (torturado, encerrado, desaparecido, exterminado, hambreado) pero no se menciona mucho el cuerpo como protagonista, el cuerpo sujeto, el cuerpo productor de los cambios en las relaciones sociales. El cuerpo como protagonista del proceso creador. Luego de atravesar la barrera que impone el sistema, que se manifiesta a través de la timidez, la desconfianza, el prejuicio, la inmovilidad, etc; y las personas entran “en juego” a través de una técnica, una dinámica, poniendo el cuerpo, el resultado es el despliegue de sentimientos, acompañado de un alivio, que tiene que ver con sacarse de encima una “norma” que también deja marcas en el cuerpo, y nos sentimos más livianos o livianas, menos duras, más sueltos. Luego de “jugar”, o simplemente de hacer unos masajitos, o movilizarnos corporalmente, las personas cuentan lo bien que se sienten, lo placentero que les resultó, etc. Es aquí cuando se entra en un nuevo terreno, donde el cuerpo “vale”, donde vale tocarse, donde vale encontrarse, mirarse, etc, entonces en esta nueva dimensión nos disponemos al aprendizaje, que en realidad ya comenzó. Comenzó a moldearse lo subjetivo, relacionado al modo vincular del proceso de aprender. (pp. 3-4)

Entendemos que jugar se vuelve el arma más poderosa contra la forma en que nos relacionamos generando un nuevo entramado en la construcción de las relaciones sociales, habilitando el cuerpo como herramienta de lucha, como terreno de disputa, como espacio de encuentro y como producción de saber, generando así otras y nuevas subjetividades. Estas apreciaciones también nos sirvieron para pensar los juegos de nuestra experiencia en tanto es importante para comprender el lugar que tiene el error en el lenguaje clown.

En este sentido consideramos que le clown, a través del juego, la mirada, la ingenuidad y la inteligencia que le caracteriza comparte este estilo de vida esperando contagiar un poco de este universo que creó causando distintas emociones y risas incontrolables. Nuestra investigación es una puerta abierta al juego de la seducción de lo

equivoco, lo erróneo, lo ridículo, los límites del bien son alambrados desgarrados por el grito colectivo del fracaso capitalista. Silvio Lang (s. f.) sostiene: “Es el plan de una investigación experimental autónoma. Una investigación delirante. Lo primero es un deseo de una mutación subjetiva. Un hartazgo de la vida que nos hacen vivir” (*“Performance: menos obras, más prácticas”*: Revista Anfibia). Nosotras creemos que le clown continúa en una tradición de formarse continuamente a través del juego no solo para realizar su trabajo en escena sino para defender el juego en sí y la libertad que conlleva estar en terreno lúdico. Es a través del juego que le clown puede buscar, definir y defender su forma de habitar el mundo y en nuestra propuesta es una posibilidad para conocer y vivenciar de otra manera el error y el fracaso.

### **1.3.2. La risa como habilitadora de placer en el trabajo con el Error**

Consideramos que la risa es parte esencial de nuestro proyecto. Lo que nos interesa de la técnica del clown para nuestro trabajo es que convierte lo trágico de los comportamientos cotidianos en risa. Jara (2000), Lecoq (2016) y Finzi Pasca (2012) coinciden en que reímos cuando reconocemos en le clown distintas facetas del ser humano, sobre todo aquellas que se ocultan o se reprimen. Para nosotras la comicidad no se genera por fuera de las asociaciones del ser humano y su ambiente, se relaciona directamente con la actitud humana frente a la vida.

En este sentido, en le clown la risa se produce por su característica tierna y caprichosa; por la torpeza; la terquedad; la espontaneidad; la irracionalidad; la inocencia; la ingenuidad; la burla constante; la sonrisa pícaro; la inteligencia; por los tropiezos y por la creación de un mundo lúdico que visibiliza cómo operan las lógicas de nuestro mundo rígido. Los opuestos, lo combinado que no combina, lo impensado que caracteriza a la figura del clown, es lo que genera la apertura de ese nuevo mundo en donde le payase puede ser lo que en nuestras estructuras de pensamiento no. A través de esta relación de lo pensado y lo inesperado es que esta figura genera sorpresa y risa rompiendo con nuestras ideas previas acerca del deber ser. Reflexionamos que cuando nos reflejamos en la acción clown y en estas características recién nombradas, se libera la risa. Coincidimos en pensar que el público empatiza con esta condición errante que tiene le clown ya que le permite asimilar el error y asumirse vulnerable.

Von Barloewen (2016) dice: “Nacido del fracaso, el clown consigue afirmación y risas atragantadas, de cuya nostalgia ya dió cuenta Aristóteles. El <<es así>> se convierte en

autognosis<sup>9</sup> más allá del artificio” (p.95). Para el autor esta libertad que se toma le clown de revelar los secretos del ser humano y burlarse de los vicios y miserias de esta sociedad le convierte nuevamente en un ser rebelde que tiene licencia para enfrentar a través del humor a toda monstruosidad que nos oprime. Por otro lado muchas veces, la risa opera como mecanismo propio de burla, según Von Barloewen (2016) esto coloca a quien mira en un lugar de superioridad pero solo es una falsa esperanza que hace creer que el ser humano no tiene tal tendencia a fracasar, lo que no se reflexiona aquí es que al ser humano le duele el fracaso. Le clown es una estrategia de la risa, un acto de sufrimiento o una fatalidad se descargan en ella con aires de grandeza pero nunca de supremidad. La sensibilidad de la risa se vuelve heroica, es un ejercicio social.

Sostenemos que le clown representa una risa burlona del mundo, de tal modo nos coloca en un lugar más humano y más empático. Es una puerta más para comprender, para conocer y para poder hacer las críticas que corresponden a un sistema organizado de constantes violencias y represión sobre las formas de vida humana. En sintonía con nuestro trabajo, la risa, es una pieza fundamental del universo clown, es la propulsora de experiencias gozosas y placenteras.

Concluimos reflexionando que un aspecto que hace a la comicidad de le clown es lo improbable, la sorpresa, la aparición de un objeto o de una acción que no tiene conexión con lo que está sucediendo, significa una irrupción en el orden de las cosas y eso genera risa. Lo incalculable, lo inimaginable que se incorpora al acto creativo de manera misteriosa se torna elemento fundamental del mundo irrisorio clown, nos da la premisa de que todo puede suceder y le clown sabrá cómo resolverlo. En relación a nuestro proyecto, la risa es un vehículo en el juego clown para experimentar de manera placentera el error y el fracaso.

#### **1.4. Práctica Interactiva**

Nuestras indagaciones toman forma escénica a partir de la construcción de una *práctica interactiva*. Antes de arribar a este concepto, en nuestro proyecto de investigación el punto de partida teórico fue la noción de *parateatro*<sup>10</sup> de Jerzy Grotowski. Encontramos aquí

---

<sup>9</sup> Conocimiento de sí mismo.

<sup>10</sup> *El teatro participativo o parateatro busca indagar sobre la relación entre seres humanos a partir de las artes rituales y las artes de representación. Aquellas con características similares a la representación teatral como pueden ser el mito, el rito, la fiesta y celebraciones de participación lúdica, que implican un hecho, un acontecimiento en donde los participantes son actores de sus propias experiencias. De esta manera, el parateatro propone vivenciar actividades o eventos que exigen ser experimentados de forma activa y no observados.* (Ruiz, Borja (2008) “El arte del actor en el siglo XX, Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias”)

las primeras premisas acerca del acontecimiento teatral a partir de la experiencia personal de quien participe en ella. Esto nos permitió pensar el rol del espectador como actor del hecho artístico. Sin embargo pudimos encontrar otras perspectivas teóricas que nos ayudaron a profundizar nuestra investigación y dar forma a lo que finalmente se convirtió en nuestra metodología escénica: la *práctica interactiva*.

Para comprender teóricamente la propuesta de investigación primero desarrollaremos algunas nociones expuestas por Nicolas Bourriaud (2017) en su conjunto de ensayos titulado *Estética Relacional*. Bourriaud expone que actualmente el arte trae consigo un nuevo paradigma y sistema de ideas que ponen en tensión las prácticas artísticas que interactúan en el campo de lo social, más precisamente aquello que atraviesa las relaciones sociales. El autor afirma:

La posibilidad de un arte relacional - un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado - da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno. (Bourriaud, 2017, p.13)

Consideramos que el sistema en el que vivimos pretende borrar todos los espacios de encuentro e intercambio en la esfera de las relaciones humanas reemplazadas por la tecnología y la virtualidad. En este sentido, nuestra investigación milita la relación con lo otro, aquella que por la globalización y sistematización de las relaciones sociales hemos dejado de lado para responder a una única manera posible de relacionarnos impuesta por el sistema vigente. Nos resulta indispensable seguir sosteniendo nuestras prácticas inmersas en un 2020 en donde la pandemia mundial solo nos ha dejado conectados cibernéticamente e incluso donde las formas de producción del arte se verán transformadas en relación al contexto actual, entendiendo que el arte también forma parte de la esfera de lo social. ¿Será este un contexto fructífero, luego de la crisis social y económica, para seguir rompiendo paradigmas y estructuras sociales que sostienen nuestras formas de hacer teatro? Asumimos nuestra investigación como un desafío político y social, nos proponemos dudar de todo lo que se impone como verdad, romper los dogmas que cada vez se establecen más rápidamente y generar una crítica sobre las estructuras materiales y simbólicas que forjan nuestra sociedad y la manera en la que nos relacionamos.

Consideramos que el hecho artístico genera un espacio de encuentro en donde la forma en la que nos relacionamos a diario se ve expuesta y puesta en común para

transformarla y atravesarla por otras múltiples formas. Creemos en el acontecimiento artístico como el diálogo que se produce del encuentro entre sujetos y que por consiguiente genera intercambios en el plano de lo subjetivo. La obra de arte, para nosotras, representa y crea mundos posibles que buscan ser interpelados por lo otro y por consiguiente que relacione su mirada del mundo con esta nueva forma planteada. Una representación que no es más que la representación del deseo, de lo reprimido, de lo prohibido. Según Bourriaud (2017):

La obra de arte representa un intersticio social” (...) “El intersticio es un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes de este sistema, integrado de manera más o menos armoniosas y abierta al sistema global. Este es justamente el carácter de la exposición de arte contemporáneo en el campo del comercio de las representaciones: crear espacios libres, duraciones cuyo ritmo se contraponen al que impone la vida cotidiana, favorecer el intercambio humano diferente al de las “zonas de comunicación” impuestas. (pp.15-16)

En este sentido, a partir de una dinámica de juegos en relación con la teoría clown es que proponemos, a través de una práctica interactiva, vivenciar el placer, la risa y el goce de errar libremente. El arte relacional del que habla Bourriaud (2017) intenta crear espacios de socialización e interacción a partir de la obra de arte, entendiendo al arte como esencialmente relacional teniendo en cuenta que pertenece al campo de lo social. En este sentido, el autor explica que se produce un conjunto de relaciones, una producción de relaciones entre el arte y el mundo, entre el ser humano y el mundo. Entendemos entonces que se trata de crear nuevas relaciones con el mundo; otros mundos posibles; diversos y plurales. De esta manera construimos nuestro espacio de encuentro a partir de una práctica interactiva que por consiguiente genere una experiencia estética que permita resignificar los conceptos de error y fracaso como habilitadores de placer en la vida diaria produciendo así otras relaciones con el mundo. Bourriaud (2017) afirma:

Dentro de este intersticio social, el artista debe asumir los modelos simbólicos que expone: toda representación reenvía a valores que se podrían trasponer en la sociedad, pero el arte contemporáneo modeliza más de lo que representa, en lugar de inspirarse en la trama social se inserta en ella. (p.17)

En este sentido, esto fue fundamental para pensar nuestra práctica, ya que la inserción de lo social en la práctica teatral es lo que sostiene nuestro proyecto ético/poético/político.

Una de las premisas para abordar este proyecto fue la de tomar la escena desde la necesidad del encuentro, ya que creemos que es ahí donde radica su potencia, en lo imprevisto de cada reunión. Encontramos coincidencias con el abordaje que realizamos en el apartado de experiencia estética sobre la autopoiesis del bucle de retroalimentación que propone Erika Fischer Lichte (2011) y la específica esteticidad en las realizaciones escénicas que se inscriben en la condición de acontecimiento. No se trata solo de lo que se dice o muestra sino también del encuentro que podemos llegar a hacer juntas, un acontecimiento único e imprevisible.

Una práctica interactiva para nosotras supone en primer lugar la existencia de le espectador como actor/actriz principal de la obra de arte. Entendemos que el teatro no funciona sin un público presente, considerado a lo largo de la historia como co-creador del espectáculo. Tal es así que nuestra investigación pretende sumergir al espectador al centro de la escena, pero no como co-creador de la misma, sino como elemento principal y fundamental de la práctica escénica. En palabras de Silvio Lang (s. f.):

La obra es secundaria a la actividad artística que hacemos. Lo que hacemos es inventar prácticas sensibles. Esas prácticas son modos de uso y protocolos de experimentación del espacio, del tiempo, de los órganos corporales, del movimiento, de la percepción. (“Performance: menos obras, más prácticas”: Revista Anfibia)

Nuestra búsqueda pretende borrar ese límite que existe entre el espacio escénico y el espacio del espectador, Boris Groys (2016) sostiene: “(...) en una instalación artística o curatorial, el público se integra al contexto del arte – al espacio de la instalación- y se vuelve parte de él” (p. 28). Nuestro proyecto de investigación está pensado para los participantes, cada parte está preparada en función a la posible reacción que puedan tener las personas que formen parte de esta experiencia. Si bien siempre los espectadores tienen una función activa ya que generan sus propios significados de lo que están viendo, en una práctica interactiva como la que proponemos, ellos son los creadores de sentido, en palabras de Boris Groys (2016): “Así tradicionalmente, la mirada del espectador estaba impulsada desde el exterior de la obra hacia su interior. La mirada del visitante del museo contemporáneo está, en cambio, impulsada desde el interior del evento artístico hacia su exterior” (p. 29).

Resignificar los conceptos error y fracaso y vivirlos de manera placentera frente a la mirada neoliberal que imprime la sociedad es uno de nuestros objetivos respecto de la propuesta escénica. Silvio Lang (s. f.) afirma: “El plan de consistencia del proceso de

creación es una lucha, una máquina de guerra sensible” (“*Performance: menos obras, más prácticas*”: Revista Anfibia). De este modo, la escena se construye a partir del deseo individual y colectivo de fracasar libremente, como le clown que encuentra las posibilidades ante la derrota capitalista impregnada en nuestros inconscientes.



# CAPÍTULO

2



## 2. Construcción de la Práctica Interactiva

En los comienzos de nuestra investigación nos preguntamos cómo construir un dispositivo de interacción escénico que resignifique los conceptos *error* y *fracaso* dando lugar a una *experiencia estética* y con esta al *placer*. A partir de la técnica de *clown*, proponemos construir una *práctica interactiva* que contenga dinámicas de juego abiertas al público. Un espacio temporal de interacción que sucede en el convivio entre actores y espectadores, donde todos juntos vivenciamos el juego, la risa y el goce. Nuestra búsqueda está orientada a pensar a los participantes como protagonistas de la práctica y que a través de los juegos, experimenten el error y el fracaso desde una perspectiva clown.

En el presente capítulo desarrollamos cómo fue el proceso de construcción de la práctica interactiva y las distintas etapas que fuimos transitando relacionando los conceptos desarrollados anteriormente en la primera parte del trabajo.

Debido al contexto actual de emergencia sanitaria, esta segunda etapa, tanto la práctica como la escritura, estuvo sujeta a modificaciones. A lo largo del capítulo daremos cuenta de estos cambios en cuestiones puntuales ya que encontramos que los dos diseños posibilitan la problematización de nuestro objeto de estudio y nos permiten pensar diferentes escenarios para llevarla a cabo. Adjuntamos en el Anexo 3, la readecuación del proyecto valiéndonos de lo establecido por el protocolo creado para el Estudio de Danza, Canto y Teatro<sup>11</sup>.

En este marco, señalamos que el proceso creativo que fuimos trazando se construyó a partir del cruce que se produce entre los conceptos claves de la investigación; la técnica de clown, la propuesta escénica, *práctica interactiva*, y el fundamento filosófico en torno a nuestra concepción de teatro y realidad.

### 2.1. Metodología de trabajo

Para comenzar a delinear las primeras ideas de nuestra práctica interactiva primero encontramos necesario realizar un trabajo de mesa que nos permitió relacionar los conceptos desarrollados en la primera etapa del trabajo. Una de las estrategias que abordamos, además del análisis de las lecturas de los distintos referentes, fue realizar una entrevista a la actriz y payasa Julieta Daga enfocada directamente a nuestro objeto de estudio.

---

11

file:///C:/Users/prea2/Downloads/PROTOCOLO-ESTUDIOS-DE-DANZAS-CANTO-Y-TEATRO-04-Set.pdf

Estos momentos de reflexión fueron claves para poder realizar recortes y seleccionar aquello que nos interesaba abordar de la técnica de clown en relación al *error* y al *fracaso*. Iniciar el proceso creativo de esta manera habilitó una instancia de aprendizaje y formación que contribuyó a una mirada más amplia de la práctica de clown ya que pudimos cruzar nuestros apuntes y nuestros recorridos de las distintas experiencias en los talleres y seminarios a los que concurríamos con los diferentes enfoques que realizan los autores que abordamos. En este sentido, nos resultó necesario transitar el trabajo de mesa y no apresurarnos a la escena para fortalecer la dirección que queríamos que tenga nuestra propuesta. Estos encuentros con la teoría nos permitió acordar ciertos criterios que queríamos que contenga la propuesta lúdica, principios que fuimos desarrollando en el primer capítulo y que seguiremos profundizando en los siguientes apartados.

Una vez tomadas las decisiones sobre la estructura de la dinámica de juego nos abocamos a la búsqueda del elenco payaso. Para los primeros ensayos, que sucedieron en octubre del 2019, el grupo estaba conformado por 10 personas, a continuación nombraremos a cada una acompañada de su nombre payase: Joaquin Nortafrancesco (Bonete), Guillermina Cabrera (Curcuma), Eliseo Luna (Panda), Agustina Braida (Coco), Agustina Vargas (Bodoque), Nicolás Martínez (Roquefort), Carolina Suarez (Pirueta), Fernando Ramos (Churruto) y como directoras y quienes escriben, Irene Maccario y Ana Paula Smolinsky. Este grupo formó parte del primer diseño de nuestra propuesta. Primeramente las encargadas de coordinar la dinámica de juegos éramos nosotras, directoras, en el rol de coordinadoras de la experiencia y los payases funcionaban como cómplices ante la propuesta lúdica para los espectadores. La realización de la escena estaba construida a partir de dos etapas bien delimitadas, la primera abarcaba la dinámica de juegos para los espectadores participantes y la segunda incluía la presentación de un número clown que tenía como objetivo visibilizar el error y el fracaso en el trabajo del payase.

Durante el proceso de adaptación de la práctica interactiva, vimos necesario recortar el grupo para respetar el límite de personas dispuesto por el protocolo establecido de Danza, Canto y Teatro. En este sentido, el grupo del segundo diseño de la práctica concluyó en tres payases (Curcuma, Churruto y Pirueta) y las tesisas presentes que tomamos sólo el rol de directoras. En este nuevo desenlace decidimos abordar la dinámica de juegos dentro del número clown y no como instancias separadas como lo planteamos anteriormente. Por lo que, en términos dramaturgicos, los tres payases se identifican como el grupo "Comando fracaso" y su tarea es invitar a los espectadores a disfrutar de una tarde de juegos. Los payases se encargan de coordinar la dinámica y la escena se construye entre todas las participantes. Por

otro lado, las directoras, estaremos de asistentes, técnicas y encargadas del protocolo Covid-19.

Consideramos que si existe una figura, como la del payase que se permita pasar por el error y el fracaso el público podrá liberarse de su propio juicio, es así que decidimos que les payases jugarán junto con los espectadores mientras coordinan la experiencia. Esta decisión surge a partir de la readecuación misma ya que el máximo de participantes de la experiencia no podrá superar las diez personas, por lo tanto es fundamental su presencia para poder desarrollar la práctica interactiva, lo que antes estaba saldado por la cantidad de clowns y espectadores con la que contaba la propuesta original. Entre juego y juego podremos ver además el trabajo con el error que desarrollan estos tres payases protagonistas de una tarde errante.

Las dinámicas de juego escénico, apuntan exclusivamente a la interacción y la relación entre el público, los payases y la escena como campo de batalla. Cada vez que aparezca el error los payases disfrutarán de las prendas y de poner en ridículo a los espectadores o a ellos mismos. En este sentido, nos disponemos al desarrollo teórico en relación a la construcción material de la práctica interactiva abarcando contenidos que irán desde lo general a lo particular.

## **2.2. Dinámicas de Juego**

Nuestra intención en este apartado es dar cuenta de la construcción de la dinámica de juegos de nuestra práctica interactiva, explicar cómo y por qué elegimos cada uno de los juegos y seguir profundizando en lo lúdico como herramienta clave para experimentar el error y el fracaso de manera placentera a partir de la práctica de clown. En este sentido, nos preguntamos: ¿Cómo construir una dinámica de juegos que permita al espectador vivenciar el error y el fracaso de manera placentera?

Para abordar esta premisa fue necesario acordar ciertos criterios que nos fueron fundamentales para poder llevar a cabo la propuesta lúdica en relación a los conceptos investigados, estos fueron: a. todos los juegos serán colectivos; b. los juegos elegidos deben permitir el espacio al error para poder llegar a la risa; c. los juegos deben ser sencillos en su estructura; d. ningún juego es eliminatorio, excepto el último.

En primer lugar establecimos que los juegos deben ser colectivos porque asumimos que hay una contención grupal ante el error. En este sentido, nuestros juegos exponen de alguna manera a la persona que pasa por el error pero no lo deja en una posición vulnerable al

resto ya que todes les participantes están sujetos a la misma posibilidad de errar. Para esta premisa tuvimos en cuenta que nuestra práctica implica un tiempo reducido y no tiene el desarrollo de un taller donde la persona participante se encuentra en un proceso de aprendizaje y puede profundizar el concepto a otras escalas. Para nosotras comprometer a les espectadores a una exposición totalmente individual puede implicar otro tipo de comprensión sobre nuestro trabajo y al no tener el tiempo para profundizar puede generarse un efecto contrario al que buscamos, como vergüenza o inhibición, por ejemplo. Por otro lado, identificarse con la actitud positiva que tiene otra persona participante ante su propio error, puede generar una sensación de contagio. En este sentido creemos que el juego colectivo fomenta la participación de todes les participantes de la experiencia. Errar puede adquirir nuevos significados en el juego grupal donde todes estamos respondiendo a la misma consigna pero cada une haciendo el ridículo a su estilo.

En segundo lugar, todos los juegos que elegimos tienen la particularidad de inducirnos al error de manera ridícula. En un primer momento parecen simples y fáciles pero a medida que une lo va jugando hay algo del tiempo y de la coordinación en las acciones que puede llevarnos rápidamente y de manera no premeditada al error. Esta condición de que algo simple nos conduce a errar, nos expone al ridículo y esto nos lleva instantáneamente a la risa, primero como mecanismo de defensa y luego posibilitando el desprejuicio de ese error vivenciado como un fracaso. El tercer principio que fundamos va de la mano del segundo, los juegos elegidos son simples en su estructura y la complejidad consiste en la rapidez, la novedad, el tiempo y la agilidad para dar espacio al equívoco y con este al error .

Como última condición consideramos que ningún juego es eliminatorio ya que nuestra intención no está en que haya ganadores o perdedores sino en la continuidad del juego y en que la persona pase por el error las veces que tenga que pasar para resignificar el concepto. En la experiencia de taller o al menos en las que participamos a lo largo de nuestra formación, por lo general los juegos si son eliminatorios ya que pretenden una duración de quien participe en la escena, lo que se contrapone con nuestra propuesta ya que nuestra finalidad no es formar payases sino que el público pueda vivenciar los efectos de los juegos a través del error y el fracaso. Encontramos que si nos quedamos fuera del juego por errar, es más difícil profundizar la relación entre error, fracaso y placer.

Antes de avanzar en la descripción de los juegos consideramos que es importante aclarar que el segundo diseño de la dinámica lúdica se vio sujeta a modificaciones con respecto al primer diseño previo a la existencia del Covid-19. Si bien las decisiones sobre las características troncales de los juegos se mantienen, tuvimos que realizar una estructura que

cumpla con los cuidados sanitarios dispuestos en el protocolo de Danza, Canto y Teatro. Es así que en un primer momento contábamos con juegos de contacto que en este segundo diseño tuvimos que modificar. Las dos estructuras permiten la exploración del error y el fracaso en relación al placer.

### **2.2.1 Juegos**

A continuación presentaremos la dinámica de juegos que hacen a la parte lúdica de la práctica interactiva conformada por cuatro juegos: Ninja, Simon Dice, Pico Marmota y Miradas.

#### NINJA

El objetivo del Ninja es trabajar la escucha, la coordinación y la agilidad. Los participantes deberán formar una ronda. Quien empieza el juego tendrá que alzar los brazos juntando sus palmas hacia arriba vociferando la onomatopeya “IA”, los jugadores que estén a ambos lados deberán hacer la misma acción ahora de costado hacia su compañere con la onomatopeya “SA”, quien luego de esta volverá a bajar los brazos expresando el mismo sonido pero hacia otro jugadore de la ronda, quien lo reciba deberá seguir el mismo procedimiento al igual que les participantes que se encuentren a sus costados. Al ritmo de “IA”, “SA”, “IA” deberán estar atentos a las acciones que deban hacer.

A continuación adjuntamos imágenes con las tres posiciones que implica el juego.

Posición 1 “IA”



Posición 2 “SA”



### Posición 3 “IA”



Es un juego que encontramos interesante ya que implica estar presente con el cuerpo, descarga tensiones, amplía la percepción y trabaja con la escucha. Creemos que además nos pone en situación de acción con el cuerpo y la mente, característica que es general en los cuatro juegos que hemos elegido. Las posibilidades de errar son casi certeras, ya que la atención ante las acciones es el punto de inflexión para el equívoco. Tendrán que estar atentos a las acciones de paso de turno, a las acciones que deban hacer si son laterales a quien las ha recibido y además a expresar la onomatopeya correspondiente al movimiento. Otra de las dificultades de esta dinámica es la rapidez, a medida que les participantes entiendan el juego comenzará a aumentar generando un ritmo establecido por los jugadores. Podemos encontrar que lo ridículo se manifiesta en la equivocación y en la manera en la que realicen las acciones o directamente cuando no hayan podido reaccionar a lo que debían hacer. Esta situación sucede mucho en los talleres o seminarios, participantes que al no cumplir con la norma del juego quedan expuestos a su no reacción que también hace parte del error y de la risa.

### SIMON DICE

El juego consiste en que todos los participantes tienen que hacer lo que Simon diga a la orden de “Simon Dice”. Pero Simon puede mentir sugiriendo acciones que se contrapongan a lo que haga para poder desviar la atención o no completar la frase puede generar confusión, estrategias que nos sirven para hacer trastabillar a los jugadores. En



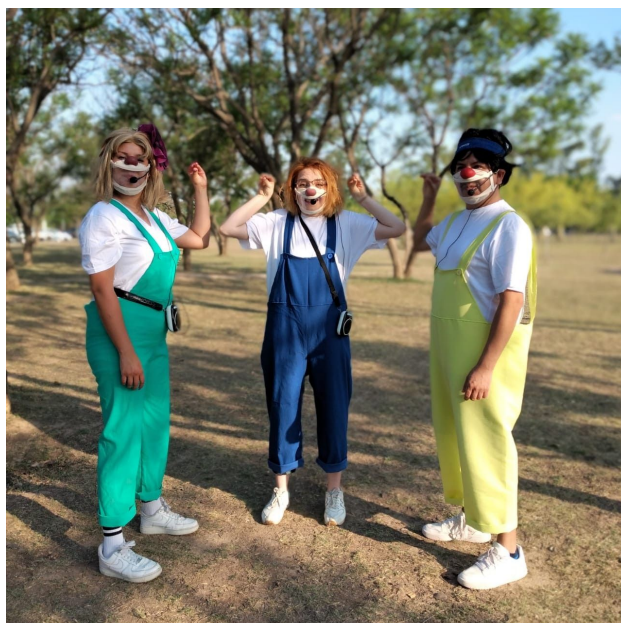
nuestra propuesta realizamos una variación, no exclamamos “Simon Dice” sino “Curcuma Dice” payasa encargada de la coordinación de este juego.

Aquí pondremos en juego aspectos que no solo se relacionan a la capacidad creativa del cuerpo sino también al imaginario, desarrollando acciones contradictorias y ambiguas para poner en jake el miedo al fracaso. Jugaremos también con las posibilidades que brinda la técnica de clown riéndonos de las condiciones espaciales que el contexto de pandemia nos propone. Asumirnos vulnerables antes las consignas de Curcuma harán florecer la risa colectiva de los errores grupales e individuales.

### PICO MARMOTA

Les participantes deberán formar una ronda y enumerarse. Tode empieza siendo Pico junto al número correspondiente a la enumeración (Pico 1, Pico 2, Pico 3, etc). Pico 1 empieza el juego con un texto donde se autoreferencia y le pasa el turno a otre participante. Por ejemplo: Pico 1 llamando a Pico 5. Tode debe estar prestando atención al juego porque a cualquiera le puede tocar en cualquier momento, en el caso de este ejemplo Pico 5 tomará el turno con el mismo texto, primero autorreferenciandose y después pasando el turno a otre, ejemplo: Pico 5 llamando a Pico 3. Pico va acompañado de un gesto que imita la acción de picotear con las manos, la persona debe hacerlo con ambas manos cuando sea su turno de hablar y los jugadores que tenga a sus lados también deben hacer el gesto pero solo con una mano, el que esté a la izquierda lo hará con la mano izquierda y la persona que esté a la derecha lo hará con su mano derecha.

En esta imagen se puede observar la acción de “Pico” en la participante que está en el centro y las compañeras de los costados solo hacen el gesto con la mano que está próxima a la persona hablante.



El juego marca un ritmo que les participantes deberán respetar, la persona que se pierda en el tiempo del juego, que no haga los gestos con sus manos cuando sea su turno o que no haga el gesto cuando le toque a los jugadores que tenga a sus costados, pierde. También puede perder cuando no diga bien su número o el número de los otros participantes. Perder en este juego implica seguir jugando pero con otro nombre, la persona que se confunda siendo "Pico" pasará ahora a ser "Marmota" sumado al número que ya tenía asignado. La regla es la misma solo que se le suma un grado de complejidad ya que, además del nombre, la marmota tiene otro movimiento: rotación de hombros para atrás acompañado de manos y brazos pegados al cuerpo.

En esta imagen la participante del centro está haciendo la marmota y las compañeras de los costados el mismo movimiento sólo con el brazo correspondiente.



La segunda consigna implica que los participantes recuerden quién es marmota, quien sigue aún siendo pico para acertar cuando toque pasar el turno, recuperando el ejemplo de recién si el número 1 sigue siendo pico pero el número 5 es marmota deberá decir: "Pico 1 llamando a Marmota 5" y marmota 5 (antes pico) deberá responder, "Marmota 5 llamando a ...". Todas las participantes deben estar aún más atentos ya que si a mi lado izquierdo tengo un marmota cuando sea su turno deberé hacer como marmota con mi mano izquierda, pero si a mi lado derecho tengo un pico deberé hacer como pico cuando sea su turno con mi mano derecha. Si la persona que ya es marmota vuelve a equivocarse se le asignará un nuevo nombre que será el de "Fracasade" y un movimiento que surja del común acuerdo entre todas las participantes. En este juego el error aparece acompañado con el ridículo que proponen los movimientos tanto cuando los hace la persona que tiene el turno como los jugadores que están a los costados. Este juego visibiliza el error individual en una estructura grupal, donde lo ridículo aparece en el accionar físico y la palabra habilitando las risas.

### MIRADAS

Los participantes deberán formar una ronda mirando todas al piso. Al sonido de la pandereta deberán levantar la cabeza mirando fijamente a algún participante de la ronda. Si las miradas coinciden salen de la misma, así sucesivamente hasta que solo queden dos jugadores.

Elegimos este juego sobre todo por la potencia en la mirada de cada participante y para revalorizar la mirada que tiene el clown del mundo, una mirada sensible, abierta, espontánea y sincera que empatiza con los otros, con sus equívocos dejando entrever el prejuicio puesto sobre nosotros y el resto. Esta dinámica es algo mística, aquí juega el azar, algo tan incierto que desconcierta al pensamiento que opera sobre las ganas de hacer bien las cosas, en este caso cumplir con la consigna. Ojala a quien mire no se le ocurra mirarme, una sensación de adrenalina y vértigo que funciona como motor del juego y posibilita el espacio para errar.

Este último juego es el único juego eliminatorio ya que da lugar al cierre de la práctica interactiva.

### **2.3. Dramaturgia de la Práctica Interactiva**

La dramaturgia de la escena se dio a partir de la relación dialéctica que se produjo entre el trabajo de mesa realizado y los ensayos llevados a cabo por el grupo. Por medio de la técnica de improvisación y la dinámica de los juegos, llegamos al armado material de la práctica interactiva. A lo largo de los ensayos fuimos descubriendo lo que la escena tenía para ofrecernos tomando las posibilidades estéticas de las diversas propuestas que fuimos atravesando durante el proceso creativo.

La estructura dramática<sup>12</sup> surgió de las improvisaciones realizadas en los ensayos, son textos abiertos a modificaciones ya que se terminan de concretar en la escena con la intervención de los participantes. En este sentido, nos parece importante aclarar que en el devenir de los juegos, los payases se encargan de evidenciar el error a través de textos y prendas, como ya expusimos anteriormente. Si bien tenemos una estructura que guía la práctica, en nuestra propuesta la escena se va armando en vivo y la construimos junto con el público presente en cada función. Por esta razón es que serán únicas e irrepetibles, ya que el sentido del espectáculo se trazará en el devenir escénico de cada presentación.

### **2.4. Elecciones Estéticas**

Las decisiones que fuimos tomando en relación a las elecciones estéticas estuvieron atravesadas por las modificaciones que realizamos de la propuesta en relación al segundo

---

<sup>12</sup> Anexo 1: Estructura dramática.

diseño y definitivo de la práctica. En este sentido, a partir del contexto pandémico actual elegimos adaptar nuestra propuesta al aire libre. Esto significó una construcción dramática en relación a las condiciones materiales del espacio. Elegimos para la práctica interactiva el parque contiguo al Salón Azul, al lado del helipuerto de Ciudad Universitaria.

#### **2.4.1. Diseño de Vestuario**

El diseño de vestuario está pensado en función de la propuesta de juegos como habilitadora de un imaginario lúdico. Les tres payases en escena cuentan con un jardinero cada una diferenciados por color y además un barbijo especial transparente que habilita el juego con los gestos de la boca y amplifica el sonido. El diseño lo construimos teniendo como referencia los mamelucos de trabajo y el imaginario dispuesto por varios programas de entretenimiento televisivos. En relación a nuestra propuesta la uniformidad en el vestuario de los payases construye y forma parte del hilo dramático. Tales jardineros también habilitan el juego escénico ya que tienen bolsillos especiales de donde sacan y sorprenden a los espectadores con distintos objetos. A su vez cada payase cuenta con características propias de su clown como peluca y maquillaje que destaca la personalidad de cada una.

#### **Curcuma**





## Churrito



## Pirueta



### 2.4.2. Diseño del Espacio

Para desarrollar la práctica seleccionamos una parte del parque que se encuentra despejada de árboles. Sobre el espacio escénico se encuentran postas que ayudarán a ubicar a los espectadores en su espacio de juego. Además tienen la función de marcar la distancia correspondiente para cumplir con todos los protocolos establecidos para el Covid-19. En el mismo se dispone una mesa técnica con equipos de sonido y microfonía para desarrollar la práctica.





### 2.4.3. Diseño Sonoro

A nivel técnico contamos con equipos de sonido, una computadora, tres micrófonos para los payases y un megáfono, elementos que permiten una mayor amplificación del sonido y le dan sustento a la escena. El diseño sonoro conforma una variedad de géneros que trabajan en simultaneidad con la escena. Podemos observar estilos circenses, música balcánica, funk y pop que generan un entrecruzamiento con la técnica de clown, la propuesta escénica y los payases.

- Mahalageasca - Shantel DUB
- Ninja Star Inn - Derek Fiechter, Brandon Fiechter
- Gas Gas - Goran Bregovic
- Big Bad Trumpet Player - Kormac
- Kalasnjikov - Goran Bregovic
- Los Peces - Banda Olifante
- Jeremija - Goran Bregovic
- Opa Cupa - Slavic Soul Party
- Marcha de la vida - Balkan Beat Box
- Jungle Shadow - Kiril feat MC Wasp & Rucl
- Efectos de aplausos



### 3. Conclusiones

Este trabajo se desarrolló con el propósito de investigar la relación entre *error/fracaso* y *placer* en la búsqueda de generar una experiencia estética a partir de la técnica de clown.

En este marco, la pregunta inicial fue ¿cómo, a partir de los juegos que propone la técnica de *clown*, construimos una práctica interactiva que invite a repensar el *error* y el *fracaso* como habilitadores de *placer* y, con esto, una *experiencia estética*? Para la creación de nuestro proyecto abordamos tres conceptos centrales: clown, experiencia estética y práctica interactiva y para ello consultamos a diferentes autores como Erika Fischer Lichte, Nicolas Bourriaud, John Dewey, Boris Groys, Silvio Lang, Jesus Jara, Andrea Christiansen, Julieta Daga, Constantin Von Barloewen, entre otros.

En una primera etapa realizamos una profundización teórica entorno a los conceptos *error/fracaso* y *placer*, desde la técnica de *clown* en tensión con *experiencia estética* y *práctica interactiva*. Estas primeras lecturas nos permitieron tomar decisiones para elegir de qué manera abordar la práctica.

La instancia siguiente de construcción nos permitió realizar un vínculo dialéctico con el material que veníamos trabajando y lo que iba surgiendo en cada encuentro. Consideramos que los procesos creativos de investigación tienen la característica de no ser lineales y de ir modificándose constantemente a partir de cada encuentro que posibilita nuevas experiencias que hacen al crecimiento y desarrollo de la práctica.

Este proyecto tiene en cuenta y propicia volver sobre los errores, trabajar sobre las percepciones de fracaso y reconstruir esas sensaciones. Reconocer este proceso es uno de los aprendizajes más importantes que realizamos. Elegir embarcarnos en este trabajo partió del deseo compartido de trabajar el clown y sus posibilidades para desarmar y resignificar los conceptos estudiados.

Profundizar en la ética payasa como un arte que cuestiona lineamientos sociales y que propone una nueva mirada, más cariñosa, más empática y amorosa del mundo nos permitió reafirmar el poder que tiene el teatro para transformar, inventar y crear nuevos espacios donde no existan barreras que limiten el desarrollo humano. En un mundo donde los discursos asociados al error y al fracaso tienen la capacidad de encasillar, marginar o inmovilizar, la ética payasa construye e invita a espacios que habilitan no solo burlarse de esos razonamientos sino reírse, disfrutar y encontrarse en el propio error. En nuestra práctica la burla se materializó en la manera exagerada que adoptaron los payases para marcar el error

en el juego, estas actitudes extremistas que toma le payase subraya la condición ridícula social de reprimir el error.

Para nosotras trabajar con la ética payasa como metodología de investigación fue y sigue siendo, permitirse pensar fuera de formalismos y discursos moralistas; implica romper con esteticismos y estereotipos para descubrir nuestros rasgos más auténticos y únicos. Consideramos que esta condición ética-política de discutirle a estos modelos de ser humano que plantea le clown nos invita a reconciliarnos con la cualidad errante que tenemos naturalmente. Jose Pelucchi sostiene:

(...) y luego, además, esos payasos seguirán multiplicando esa revolución del amor, transformando la vulnerabilidad en herramienta que construye belleza y alegría, subvirtiendo la ideología dominante basada en la “falta”, convirtiéndola en potencia. y a partir de esa identificación desde lo raso que el payaso promueve en el público (podría decirse en el pueblo) nos enseña a que todos podemos. Entonces. a partir del payaso, el “yo” excede el límite cutáneo y deviene “nosotros” y el amor cobra una dimensión social. (Jose Pellucchi en Moreira, 2015, p. 6)

En este sentido, transitar el proceso creativo de la práctica de manera grupal nos aportó momentos de reflexión y diálogo que enriquecieron el trabajo. Incorporar a los espectadores participantes a los ensayos en un determinado momento del proceso nos permitió ver el funcionamiento fructífero de los juegos. También, nos ayudó a tomar decisiones en relación a las prendas para ser más incisivas en la marcación del error y así, llevar a los espectadores a descubrir su lado ridículo y reírse de sí mismos.

Como última instancia, estos ensayos habilitaron una reflexión final donde escuchamos a todes les participantes compartir sus sentires en relación a la experiencia, al error, al juego y a la práctica de clown. Encontramos que la relación entre les payases y les espectadores es lo que permite que la práctica se desarrolle de manera fructífera. En la presentación preliminar nos encontramos con un factor sorpresa ya que uno de les participantes se reveló ante la prenda, poniendo en jaque a les payases y la escena lo que posibilitó una reflexión estrechamente constructiva. Esto llevó a una solución posible, entre tantas que todavía nos quedan por descubrir, en este caso asignándole un nuevo desafío, esto que sucedió no sólo nos conduce a la reflexión sobre las distintas reacciones ante la sanción, el juego y el error; sino que también permite un cambio en la escena que aporta dinamismo y sentido a la experiencia.

Finalmente, uno de los hallazgos de este trabajo fue la adaptación de la práctica debido al COVID-19. Si bien el contexto que estamos viviendo no favorece el trabajo de los hacedores de teatro, valoramos haber realizado nuestro proyecto al aire libre porque hoy podemos pensar dos variaciones de propuestas escénicas para trabajar las concepciones de error y fracaso a partir de una perspectiva clown. A su vez, llevar el teatro a la calle significó un aprendizaje más en este proceso, porque para nosotras es un escenario nuevo que nos permitió otras búsquedas y nuevos aprendizajes.

También este trabajo nos permitió comprender la figura del clown y el lugar que ocupa en el mundo. Pudimos hacer foco en las transformaciones y los discursos sociales que habilita. Volviendo sobre nuestras palabras, este proyecto se construyó a partir del deseo individual y colectivo de fracasar libremente.

#### 4. Bibliografía

- BARCO, A, GRENADE, D y VICENTÍN, A (2019), *“De la matriz a lo dicho. Construcciones de sentido de ‘mujer’ presentes en los discursos de diputadas cordobesas en el debate por la aprobación del proyecto de ley IVE en 2018”*. Córdoba, Argentina: Biblioteca de la Facultad de Comunicación Social de la UNC, 2019.
- BOAL, A. (2006), *“La estética del oprimido: reflexiones errantes sobre el pensamiento desde el punto de vista estético y no científico”*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: interzona editora, 2016.
- BORIS, G (2016), *“Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente”*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra, 2016.
- BOURRIAUD, N (2017), *“Estética relacional”*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2017.
- BRUNO, L (2011), *“En clownpañía: el clown, la molecularidad que nos descubre y reinventa”*. 1a ed. Buenos Aires: Lumen, 2011.
- CEDEPO. Alforja, Publicaciones de Educación Popular. *“Técnicas participativas para la educación popular”*. Editorial HUMANITAS, Buenos Aires.
- COLECTIVO CONTRAMAR (2015), *“Manual y guía del payaso callejero”*, *Payaso Chacovachi*. 1a ed. La Plata: Yanantuoni, Javier Miguel, 2015.
- D’AMICO, S. (1954), *“Historia del Teatro Universal”*. Tomo I. Ed. Losada. Bs. As. 1954.
- DEWEY, J. (2008), *“El arte como experiencia”*. Ediciones Paidós Ibérica, S, A. España.
- DUBATTI, J (2009), *“Concepciones de Teatro: Políticas teatrales y bases epistemológicas”* - 1ª ed. - Buenos Aires: Colihue, 2009.
- DUBATTI, J (2002), *“ El teatro jeroglífico. Herramientas de poética teatral”*. Buenos Aires: ATUEL, 2002.
- FISCHER LICHT, E (2011), *“Estética de lo performativo”*. Edición Abada Editores, s.i, 2011.
- GENÉ, H (2016), *“El arte de ser payaso”*. Primera edición. - Ciudad de México: Artezbalai: Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas: Paso de Gato, 2016.

- GENÉ, H (2018), *“Tiempo de payasos. Memorias de El Clú del Claun”*. Primera edición Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Del CCC Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini, 2018.
- HOLOVATUCK, J (2013), *“Una fábrica de juegos y ejercicios teatrales: hacia una pedagogía de lo teatral”*. 1a ed. Buenos Aires: Inteatro, 2013.
- JARA, J. (2000), *“Los juegos teatrales del clown. Navegante de las emociones”*. Ediciones NOVEDADES EDUCATIVAS, Buenos Aires - México.
- LECOQ, J. (2016), *“El cuerpo poético”*.
- MOREIRA, C. (2015), *“Técnicas de clown. Una propuesta emancipadora”*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- PAÑUELOS EN REBELDÍA (2009), *“Jugar y Jugarse. Las técnicas y la dimensión lúdica de la educación popular”*.
- PÉREZ PRIEGO, M. A. (2003), *“El teatro en el renacimiento”*. Madrid: Ed. del Laberinto, 2003.
- RAMOS, M.; USANDIVARAS, I. (2014), *“El clown en el hospital. Una sonrisa el fin de semana”*. Buenos Aires, Argentina.
- REVISTA PICADERO, AÑO IX - N° 20 (2007), *“Pasado/Presente. Grotesco, Circo, Clown, Drama Rural, Teatro Político”*. EDITORIAL INTEATRO.
- REVISTA PICADERO, AÑO XV - N° 34 (2015), *“30 años de la Fiesta Nacional del Teatro”*. EDITORIAL INTEATRO.
- REVISTA PICADERO, AÑO IX - N° 20 (2007), *“Pasado/Presente. Grotesco, Circo, Clown, Drama Rural, Teatro Político”*. EDITORIAL INTEATRO.
- RUIZ, B. (2008), *“El arte del actor en el siglo XX, Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias”*.
- VON BARLOEWEN, C (2016), *“Clowns. Una figura arquetípica. La alegría de tropezar”*. Barcelona, España: Editorial Kairós, S. A. (2016).

#### **4.1. Artículos, Páginas Web y Otros**

- ABAD MOLINA, J. *“Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración”*  
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/experiencia\_estetica\_artistica.pdf

- BUTLER, S (2017), “*El clown y sus posibilidades en el ámbito terapéutico. Una mirada desde la Psicología Analítica*”. CLOWNPLANET.COM  
[https://clownplanet.com/descargar-textos-clowns-payasos/?fbclid=IwAR2zeeZp1BLcC6bKWgzhiyAcXNRzdinMZJ\\_55AAdjrry16CFbNp3\\_SyLG\\_k](https://clownplanet.com/descargar-textos-clowns-payasos/?fbclid=IwAR2zeeZp1BLcC6bKWgzhiyAcXNRzdinMZJ_55AAdjrry16CFbNp3_SyLG_k)
- CLOWNPLANET.COM  
[https://clownplanet.com/descargar-textos-clowns-payasos/?fbclid=IwAR2zeeZp1BLcC6bKWgzhiyAcXNRzdinMZJ\\_55AAdjrry16CFbNp3\\_SyLG\\_k](https://clownplanet.com/descargar-textos-clowns-payasos/?fbclid=IwAR2zeeZp1BLcC6bKWgzhiyAcXNRzdinMZJ_55AAdjrry16CFbNp3_SyLG_k)
- ESPINOSA, N (2020), “*Payasas. Mujeres en la historia del clown*”. Secretaría de Cultura / Centro Nacional de las Artes <http://librosmexico.mx> <http://cenart.gob.mx>  
2020 Nohemí Espinosa Luna D.R. 2020 de la presente edición Secretaría de Cultura Paseo de la Reforma 175 Col. Cuauhtémoc, C.P. 06500 Ciudad de México.  
[https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2020/01/Payasas-by-Nohemi-Espinos\\_a.pdf](https://www.cenart.gob.mx/wp-content/uploads/2020/01/Payasas-by-Nohemi-Espinos_a.pdf)
- GAMBÁ, S (2008), *¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género?* Editorial Biblos 2008, Mujeres en Red: El Periódico Feminista.  
<http://www.mujiresenred.net/spip.php?article1395>
- GÓMEZ DE SILVA, G (2009), “*Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Española*” Edit. FCE, 2ª ed., México, 2009, entrada: “error”  
<http://supermiletoblogspot.com/2018/05/el-error-y-la-filosofia-una-reflexion.html>
- KARTUN, M. (2014)  
<https://www.facebook.com/notes/mauricio-kartun/delicias-del-errar-unas-cosas-que-e-scrib%C3%AD-alguna-vez-sobre-las-virtudes-del-erro/10152539552575897/>
- LA FURA DELS BAUS, “*Manes*”. Programa de mano, ejemplar número 02145.
- LANG, S, “*Performance: menos obras, más prácticas*”. Revista Anfibia, Universidad Nacional de San Martín, Argentina.  
<http://revistaanfibia.com/ensayo/performance-menos-obras-mas-practicas/>
- MAZZOTTI PABELLO, G.; ALCARAZ ROMERO, VM, (2006), “*Arte y experiencia estética como forma de conocer*”.  
[http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/87\\_abr\\_2006/casa\\_del\\_tiempo\\_n\\_87\\_31\\_38.pdf](http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/87_abr_2006/casa_del_tiempo_n_87_31_38.pdf)  
[https://www.oei.es/historico/artistica/experiencia\\_estetica\\_artistica.pdf](https://www.oei.es/historico/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf)
- PONCE DE LEÓN, F. (2009), “*Daniele Finzi Pasca: Teatro de la Caricia*”  
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Teatrodelacariciacap1%20(1).pdf

## 5. Anexo 1: Estructura dramática

### Escena 1

*Mientras los espectadores se concentran en el espacio convocado, los payases ya están en el sitio donde ocurre la primera escena, un pasillo formado por árboles que se encuentra al frente del espacio de los espectadores.*

*Realizan una marcha dando inicio a la coreografía de presentación, miran al público comienzan a cruzar la pasarela armada por la naturaleza. Al final de la misma se encuentran con los espectadores y comienza el texto de presentación.*

Curcuma: Con ustedes Pirueta. Por aquí tenemos a Churrito. ¡Y por último quien les habla Curcumaaa! ¡Somos Comando fracaso!

*Bailando se trasladan al espacio donde se realizan los juegos y finalizan esta primera parte con una coreografía, que da lugar a la primer interacción con los espectadores.*

Curcuma: Gracias a todos por estar aquí en esta tarde de sol. Somos Comando Fracaso y estamos aquí, en la búsqueda de nuestro cuarto integrante. Para ello hoy vamos a jugar, vamos a gozar, vamos a cantar, vamos a ....

Churrito: Vamos a ganar, a jugar, a tener mucho éxito y aprender a sonreír para sonreír, siempre desde que te levantes hasta que duermas.

Curcuma: Muy bien churrito, eso vamos a hacer en esta tarde...

Pirueta: Pero si no tienes ganas de sonreír está todo bien.

Churrito: Si viniste hasta acá tenés que divertirte y sonreír siempre, si o si.

Curcuma: Bien, entonces vamos a...

Pirueta: No te puedes obligar a sonreír, a veces la vida puede ser así y esta bien.

Churruto: Pero no existe eso si tenés todo el power para ganar esta tarde.

Pirueta: Pero a veces te puede salir un poco mal.

Churruto: ¡Pero no nunca mal, siempre bien, siempre app, bien arriba!

Pirueta: *(Solo se acerca y suspira al público).*

Curcuma: Bueno si, vamos a jugar! Y les protagonistas son ustedes y como son tan importantes les queremos conocer un poquito más. Quien sea el fracasado mas exitoso de todos será quien ingrese a este grupo, entendido? *(Se dirige a un participante, le pregunta el nombre y le hace una pregunta improvisada sobre su vida. Luego de interactuar le pide a churruto que dirija a le participante a su posta y repite lo mismo con el resto de los espectadores).*

## **Escena 2**

Curcuma: El primer juego se llama Ninja *(cortina musical y coreografía de los tres payases)*. El juego del ninja comenzó hace milésimas y milésimas de año, escuchen porque no lo voy a decir dos veces. cuando yo en otra vida fui ninja y nos juntábamos con mis amigos a ninjear, lo jugábamos en círculo y consiste en pasarse la energía del "IA". Y lo vamos a hacer de la siguiente manera, tenemos que hacerlo así: la energía del "IA" se tiene que sentir por todo el cuerpo y tiene que correr de esta forma y "IA" y levantarla hacia el cielo *(levanta las manos hacia arriba como si tuviera una bola en las manos)*. A ver cómo levantamos todos la energía hacia el cielo? *(Se dirige al público para que repitan su gesto)*. Mis compañeros de los costados muy celosos me quieren robar la energía y por eso me van a dar un "ZA" con sus sables imaginarios *(Pirueta y Churruto muestran el movimiento del "ZA")*, a ver como hacen todos? *(Público repite)*. Y yo antes de morir, no me quedo con mi energía sino que se la paso a otro compañere de la ronda con un "IA" *(muestra el tercer movimiento y se lo pasa a otro participante de la ronda)*. La persona que lo recibe, vuelve a repetir junto a sus compañeros de los costados lo que hicimos nosotros. La persona que lo recibió entonces hace "IA", los que cortan hacen "ZA" y cierra el que recibió enviando la energía nuevamente con un "IA".



Curcuma: Hasta acá, no ganó nadie. Pasamos al segundo juego. El juego número dos; ¡Cur cu ma dice! (*Coreografía de les payases*).

Curcuma: Vieron el juego del Simón dice? bueno el chabón me lo choreo a mí, en realidad es Curcuma dice y para eso necesito la ayuda de mis Curcumitos que serán todes ustedes. ¿Que divertido no? osea cada cosa que digo ustedes tienen que hacer, es tan básico como eso. (*Se desarrolla el juego*).

### **Escena 3**

*Curcuma sigue jugando al “Curcuma dice” y solo se dirige a Pirueta.*

Curcuma: Curcuma dice que Pirueta grite que no le sale nada.

Pirueta: Pirueta dice que todes dejen de hacerle caso a Curcuma.

*Curcuma se enoja y la desafía a explicar el siguiente juego, Pirueta acepta.*

Pirueta: El próximo juego se llama “Pico Marmota” y se trata de darle un pico a mi compañera, y ella le da un pico a mi compañero (*se interrumpe*) no no no, no queremos contagiarnos el bicho y que nos denuncie el COE y morimos. El juego es el siguiente; yo soy Pico y hago así con las manos (*ejemplifica con el cuerpo*) a ver esos picos (*pide que todes hagan pico*). Después me enumero, yo soy pico 1, el es pico 2, ella pico 3 (*hace que el público se enumere*). El texto es el siguiente “Pico 1 llama a Pico 3”. Pico 3 tiene que estar atento porque tiene que responder al llamado con el siguiente texto “Pico 3 llama a Pico 4” por ejemplo. No solo juega la persona que es pico sino sus compañeros de los costados también tienen que hacer el gesto de Pico con la mano que está próxima a la persona que está jugando (*muestran les tres payases el juego*). Si te equivocas dejas de ser Pico y pasas a ser Marmota (*muestran gesto de marmota*) y si te equivocas de Marmota ya sos un Fracade total y vamos a ver que movimiento te inventamos. (*Se desarrolla el juego*).

#### **Escena 4**

*Piruetta termina el tercer juego cuando ve que ya son mayoría les Fracasades que Marmotas o Picos.*

Piruetta: Bueno bueno bueno, son todes Fracasades vamos a pasar al siguiente juego. A ver esas miradas, abran esos ojos hermosos, a ver esos ojos de amor, esos ojos de ternura, de alegría, de odio, no no de odio no, mejor de alegría. Ahora, para nosotres les clowns, es muy importante la mirada porque cuando yo me conecto a través de la mirada con un otre puedo transmitirle todo lo que tengo en mi corazón y todo lo que yo quiero decirle. Por ejemplo si yo me conecto con mi compañera (*se dirige a Curcuma*) nos conectamos desde el corazón. Si yo miro al pasto, yo me conecto con el corazón del pasto, si yo me conecto con mi reloj (*mira al reloj*) uy qué tarde que es, sigamos. ¿Y vos Churrito porque me miras así? (*se dirige a Churrito*) ¿Gustas de mí? Todes miran hacia abajo, cuando yo toque la pandereta vamos a levantar la mirada y dirigirla hacia un compañere. Si yo conecté miradas con mi compañere, si pude verle sus hermosos ojos, si pude unir mis ojos con los suyos y tuve una conexión galáctica...entonces perdí, fracasé, no sirvo, soy lo peor y me retiro triunfante del juego. (*Se desarrolla el juego. A medida que los espectadores van perdiendo se los ubica en sus butacas para poder dar paso a la escena final*).

#### **Escena 5**

Churrito: ¿Quién perdió en el juego del Ninja? Levante la mano (*Da tiempo para que el público responda*). ¿Quién perdió en el juego de Curcuma Dice? Todes menos yo ja ja ja. ¿Quién llegó a ser un fracasade en el pico marmota? Levante la mano (*le da tiempo a los participantes a responder*) y en el de las miradas perdieron casi todes...como en la vida. Ven que todes son fracasades, todes podrían ser parte de este grupo. ¿Querés formar parte del Comando Fracaso? ¿Vos querés?

Pero solo hay un puesto, solo el mas fracasade de este grupo podrá ser parte del Comando Fracaso! Bienvenide nuevo compañere (*Hace ingresar a la escena a quien haya perdido en los juegos*).

Aquí la llave maestra, la puerta de entrada, la luz al final del túnel, lo que vos, vos, vos (*señala al público*) estabas esperando. Ser parte de nosotres, un grupo exitoso, ganador, fuerte, lindes, guapes, hermoses.... Nosotres somos Comando Fracaso.

*Coreografía de cierre final, salen de escena por la pasarela de árboles junto con le cuarto integrante del grupo.*

## 6. Anexo 2: Lenguaje no binario en la academia

El siguiente proyecto de trabajo final fue escrito en lenguaje inclusivo desde una perspectiva de género, expresión lingüística no binaria ni sexista, que pretende romper con los estereotipos androcéntricos del lenguaje y promover la inclusión de disidencias en el campo del lenguaje académico.

Los estudios de género tienen un rol fundamental dentro del contexto actual y a lo largo de la historia para el movimiento feminista. Según Gamba (2008) el debate sobre el género, como categoría social, es uno de los aportes más significativos de la lucha feminista contemporánea. De esta manera, como bien afirma la autora, la perspectiva de género da cuenta de las relaciones de poder en la construcción sexo genérico de las identidades. A lo largo de la historia la diferenciación sexual y los roles asignados a cada sexo-género, funcionan como sistemas de poder que pretenden hegemonizar los cuerpos y las identidades, dejando al margen todo aquello que no entra dentro la norma, relegando y acallando la voz de las mujeres, trans, travestis, gays y lesbianas, identidades no binarias, entre otras. Este sistema de poder hegemónico opera de igual manera en el lenguaje y en las prácticas lingüísticas que usamos para comunicarnos.

El uso del lenguaje sexista o androcéntrico expresa una existencia atribuida a las mujeres [e identidades diversas] desde la cosmogonía de los varones, así como comportamientos socialmente asignados a éstas, resultando en la construcción de un género performativo, excluyente y anulador (Butler, 1990). Desde una aparente neutralidad, esconde y fortalece una relación de subordinación, condenando a las mujeres [y todas las identidades diversas] a desaparecer como sujetos. (RAADH, 2008, p.1 citado en BARCO, A, GRENADE, D y VICENTÍN, A, 2019, p.9)

Entendemos que nuestra práctica lingüística es reflejo de la sociedad en la que vivimos, es por ello que consideramos necesario el uso del lenguaje inclusivo como un instrumento indispensable para establecer nuevos modos de comunicación que no vulneren ni invisibilicen las diversas identidades. Barco, Grenade y Vicentín (2019) sostienen:

Entendemos que a priori el lenguaje no es masculino ni femenino, “no es sexista ni excluyente” (Honorable Cámara de Diputados de la Nación, 2012), pero su uso sí puede serlo. Cuando no cuestionamos nuestras propias matrices de pensamiento, no podemos dilucidar que

estamos frente a modelos culturales androcéntricos y hegemónicos que colocan la mirada masculina como generalizable a toda la humanidad. (p.9)

Nuestro trabajo tiene como uno de sus objetivos contribuir con los tiempos que corren. Sostenemos como necesario aportar académicamente a la lucha contra la desigualdad sexo genérica. Es por esto que utilizaremos la letra ‘e’ para incluir a todas las identidades. En este sentido, la construcción de los enunciados contempla un singular (le), un plural inclusivo (les) y un uso indefinido (cuando se desconoce el género de la persona, por ejemplo “Martina es linda”). Aclaramos que su uso no se aplicará en conceptos teóricos acuñados por otros autores.

## **7. Anexo 3: Ficha Técnica**

### **En escena**

Guillermina Cabrera (Curcuma)

Carolina Suarez (Pirueta)

Fernando Ramos (Churrito)

### **Puesta en Escena**

Irene Maccario

Ana Paula Smolinsky

### **Realización de vestuario**

Dionila Palasí

### **Ilustración**

Georgina Ravasi

### **Fotografía**

Florencia Giavedoni

### **Asesoría**

Verónica Aguada Berteau

## 8. Anexo 4: Protocolo COVID-19

### Proyecto de readecuación de Trabajo Final: Adaptación al Aire Libre

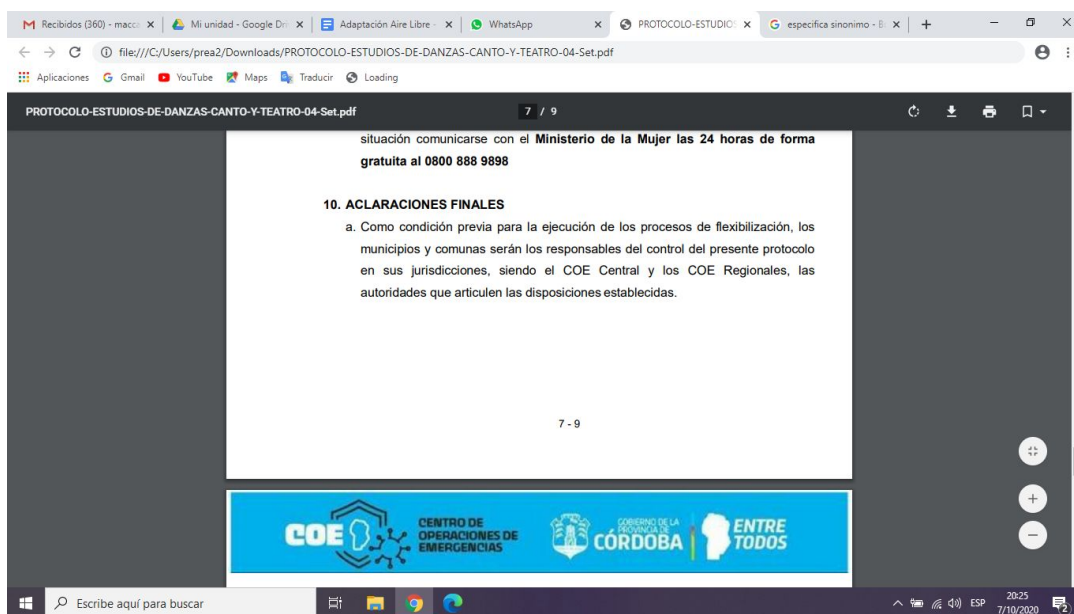
Dado el contexto actual que estamos transitando decidimos realizar nuestra propuesta al aire libre y adaptarla a los protocolos establecidos por el COE y el Sistema de Salud para evitar la propagación del virus COVID-19. En este sentido la propuesta será llevada a cabo en espacios verdes dentro de la ciudad, alejados del tránsito y de cualquier tipo de aglomeración de gente valiéndonos de lo establecido en el punto **5** inciso **a** del protocolo creado para el Estudio de Danza, Canto y Teatro.

La función se realizará dentro del horario establecido en el punto **3** inciso **a** que determina que las actividades deben ser realizadas dentro de la franja horaria de 7:00 a 23:00 hs. El punto **3** inciso **b** indica el tiempo de duración de la actividad y nuestra propuesta se enmarcará dentro de los 45 minutos permitidos. El punto **3** inciso **e** del protocolo aclara que: *“Todas las tareas que se desarrollan en la entidad, sea en espacios confinados o al aire libre, requieren la adopción de ciertas medidas básicas fundamentales que tienden a la prevención de propagación y contagio del COVID-19 a partir de la utilización de barreras físicas que anulen o disminuyan la posibilidad que una persona sana tome contacto con el virus”*. En este sentido, cuidaremos el espacio de cada participante de la experiencia generando distintas estrategias que estén dentro de las pautas de la actividad lúdica para que no haya contacto físico. También tomamos la decisión de que ningún juego contenga elementos que deban tocar y compartir entre participantes. El punto **3** inciso **F** contiene varios ítems que refieren al cuidado sanitario de la actividad, es así que nos comprometemos a disponer de todos los elementos higiénicos (barbijos, alcohol en rociador, guantes de látex y termómetro). El traslado de participantes será por sus propios medios sin disponer del transporte público tal como lo establece el inciso **Fa**. El grupo de payases y directoras se comprometen a cumplir con los protocolos de distanciamiento procurando los dos metros de distancia entre persona y persona como aclara el inciso **Fi**. Cada uno de los participantes incluidos hacedores y espectadores deberán informar, antes de asistir a la función, su estado de salud para poder ser parte del acontecimiento y deberán firmar una declaración jurada por medidas preventivas como lo dictamina el inciso **Fe**. Todos estos cuidados serán utilizados a favor de la práctica interactiva asumiendo con total responsabilidad los protocolos establecidos.

El protocolo aclara en el punto **5** inciso **b** que el número de personas que participen dependerá del espacio con el que cuente el lugar donde se desarrollará la actividad, es por eso

que elegiremos un espacio amplio que permita la participación de 10 personas dentro de la experiencia respetando el distanciamiento de 2 metros. Nuestra propuesta cuenta con un grupo de 3 payases que estarán a cargo de la experiencia y 2 directoras que estarán como asistentes y además que acompañarán a los espectadores jugando. Pensamos en un máximo de 5 espectadores participantes sumando un total de 10 personas a la experiencia. A partir de los requisitos solicitados por el Departamento de Teatro para la evaluación del trabajo final, es que el medio que utilizamos como resultado final es material audiovisual filmado. En este sentido, pensamos incorporar una persona que, aprovechando que el espacio elegido es abierto y amplio, hará el registro audiovisual a la distancia sin ser partícipe de la práctica interactiva. Les participantes entrarán dentro de una franja etaria que no pertenezca a un grupo de riesgo. Nos comprometemos al total cumplimiento del punto número 8 en caso de que exista un caso sospechoso de COVID19.

Adjuntamos El punto 10 del protocolo que especifica aclaraciones finales:






Recibidos (360) - macc... x Mi unidad - Google D... x Adaptación Aire Libre - x WhatsApp x PROTOCOLO-ESTUDIO... x especifica sinonimo - E... x

file:///C:/Users/prea2/Downloads/PROTOCOLO-ESTUDIOS-DE-DANZAS-CANTO-Y-TEATRO-04-Set.pdf

Aplicaciones Gmail YouTube Maps Traducir Loading

PROTOCOLO-ESTUDIOS-DE-DANZAS-CANTO-Y-TEATRO-04-Set.pdf 8 / 9

b. Se reserva para el COE central la potestad de modificar las flexibilizaciones establecidas en este protocolo según la evolución de la situación epidemiológica.



**Dr. JUAN FRANCISCO ESCOBAR**  
DIRECTOR GENERAL DE EPIDEMIOLOGÍA  
MINISTERIO DE SALUD DE LA PREFECTURA

**INTERVENCIÓN EN LA CONFECCIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL PRESENTE DOCUMENTO**

DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE	DIR. DE
AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA	AMBA
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
X																				

Escribe aquí para buscar

20:24 7/10/2020