

# **MARCELO KATZ**

## **CLOWN**

### **EL PLACER DEL JUEGO**

#### **1. Qué es el clown:**

El clown es el arte del placer por la tontería. Es una experiencia teatral apasionante con la que recuperamos el placer de jugar y la capacidad de expresarnos espontáneamente, libres de tabúes y prejuicios.

El clown hace reír con su mirada sobre el mundo y sus intentos de posarse por encima de sus fracasos. La técnica del clown es ingenua, tierna, alocada e inesperada.

Descubrir nuestro clown es un deleite que nos permite transitar el placer de jugar, convertirlo en fuerza escénica y compartirlo con el público.

Confundido habitualmente con el payaso, se diferencia de éste en su vestuario y maquillaje, pero la gran diferencia técnica es que el payaso trabaja sobre arquetipos del ridículo universal (por ejemplo, el tropezón), mientras que el clown trabaja y compone a partir de sus propios temores, sueños y obsesiones.

#### **2. Destinatarios:**

No hay absolutamente ningún requisito. Ni de edad, ni de posibilidad física, ni de experiencia previa, ni otros. Pueden convivir en el curso alumnos con y sin experiencia.

#### **3. Objetivos:**

El trabajo del clown es un excelente entrenamiento para los artistas de todas las disciplinas y para cualquier persona, aunque no tenga experiencia en las artes escénicas. Este entrenamiento permite superar el miedo al ridículo y a la exposición, y poder recuperar la capacidad de jugar.

Tolerar el miedo al vacío y aprender a encontrar en lo inesperado, en el accidente, el mejor material de trabajo. Dejar de imponer “lo que el actor quiere que le pase” en la escena, y aceptar “lo que le pasa”. Aprender a tolerar las propias faltas, y poder jugar con ellas. El clown se divierte con lo que le pasa en el escenario, y le regala eso al público.

Los principales objetivos son, entonces:

- Disfrutar del placer del juego.
- Convertir ese juego en material escénico.
- Aprender a tolerar el vacío y la “no-organización previa de la escena”. Aprender a “soltar” el material que no prospera, y a “pescar” en escena el material interesante.
- Encontrar en el cuerpo, y no en el intelecto, el material de trabajo para poder jugar y disfrutar.
- Empezar a aceptarse tal cual uno es. Aprovechar la propia personalidad, incluso con los elementos que consideramos “negativos”, para poder divertirnos y jugar.

#### **4. Contenidos:**

Los puntos sobre los que se centra el trabajo son:

- **Estado clownesco:**

Entrenamiento de reacción y disponibilidad.

El placer y la particular energía física del juego. Las estrategias.

- **La proyección:**

El clown trabaja sin cuarta pared. Todo lo que hace se lo ofrece al público. Cómo establecer el contacto. Cómo trabajar para que todo lo que le sucede se proyecte sobre el público.

- **Impulso:**

El impulso es el motor del clown. Es el registro de lo que sucede en la escena, consigo mismo, con sus compañeros y fuera de la escena para reconvertirlo rápidamente en acción.

- **El trabajo sobre el vacío:**

Es el entrenamiento para poder entrar sin ideas a la escena, o abandonar las ideas previas cuando no funcionan, y trabajar con los materiales que surgen en ese momento, frente al público. El clown, si no sabe lo que hacer, tiene que evitar “hacer por hacer” o “hablar por hablar”. Tiene que esperar el “buen impulso”. Al mismo tiempo, el trabajo necesita urgencia, por lo tanto, algo tiene que pasar “ya”. Ese pequeño espacio que existe entre no apurarse pero trabajar con urgencia, es el territorio próspero para el trabajo del clown.

Este entrenamiento también impone al actor mostrar lo que realmente le está sucediendo en la escena, y dejar de aparentar.

- **El “stop”:**

Es una detención de la acción, durante la cual el actor registra el estado emocional en el que se encuentra y de esa manera puede proyectar su trabajo sobre el público.

- **La composición del propio clown:**

El trabajo sobre la personalidad de cada clown surge de la mezcla de elementos conscientes e inconscientes de cada actor. El clown, se sirve de la cotidianidad de cada actor, y del mundo de sus deseos, fantasías, temores y obsesiones.

## **5. El entrenamiento:**

Los 3 momentos de cada clase:

- La primera parte de la clase es jugar para entrar en un estado lúdico o clownesco.
- La segunda parte de la clase es un entrenamiento escénico grupal.
- La tercera parte de la clase es un trabajo sobre improvisaciones individuales, en dúos, tríos y cuartetos.

## **6. Los ejercicios:**

Abordan los distintos aspectos del trabajo del clown. Algunos de ellos son:

**Juegos:** de carácter muy físico, rápidos, divertidos, para recuperar la capacidad de jugar.

**Ejercicios físicos:** permiten rastrear en el cuerpo “el buen movimiento”, es decir, aquel que permite al actor sentir placer y entrar en juego.

**Ejercicios de estado:** apuntan a que el clown transite distintas emociones en escena y pueda desarrollarlas.

**Ejercicios de proyección:** permiten que el juego y las emociones del clown se proyecten sobre el público.

**Ejercicios de urgencia:** para entrenar la necesidad de sostener la escena y de que suceda algo “ya”.

**Ejercicios de vacío:** para entrenar la capacidad de entrar al escenario sin ideas previas, y la capacidad de abandonar las ideas previas cuando éstas no funcionan, y resolver con los elementos que surgen en la escena.

**Ejercicios de impulso:** en los que entrenamos la capacidad del clown para dar y recibir material de otro compañero. Se trabaja con impulsos físicos y psíquicos.

**Ejercicios rítmicos:** son uno de los pilares para lograr que el trabajo sea básicamente corporal y no intelectual.

**Ejercicios de hazañas:** confrontan al clown con el éxtasis del logro o la frustración del fracaso.

**Ejercicios de vulnerabilidad:** ayudan al actor a estar en un estado de apertura, y aceptar lo que le está pasando en la escena.

## **7. Materiales de apoyo y recursos a emplear:**

Lo único necesario es la posibilidad de un “entrar” y un “salir” de escena. Si es un teatro, ya está resuelto. Sino, sería muy útil tener 2 patas, o biombos, de manera que puedan delimitar la entrada y salida del escenario. Ningún otro elemento.