



Jazmín Parra Sierra

LA MOCHILA DE LAS NARICES COLORADAS

Herramientas artísticas para fortalecer las habilidades para la vida en las niñas y niños de La Casa del Artista ubicada en el corregimiento de Dibulla en la Guajira.

Trabajo de grado para optar por el título de:

Maestro en Arte Dramático.

Programa de artes escénicas

Facultad de Artes

Universidad de Antioquia

Asesora: Diana María Fuentes Jaramillo

Línea del clown.

Medellín

2021

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a mi asesora Diana Fuentes quien con sus conocimientos y apoyo me guio en cada una de las etapas de este proyecto para alcanzar los resultados que deseaba. Gracias por su enorme labor y contribución al desarrollo de la payasería no sólo en Medellín sino en Colombia.

También quiero agradecerle a mi compañera y mejor amiga Laurin Daza Sepúlveda porque ella se ha codeado conmigo en la carrera y en este punto fue un apoyo emocional importante para el desarrollo de este trabajo.

Por último agradezco infinitamente a Circo Momo por acoger a una niña de 12 años llena de miedos, tristezas, más, con un impulso inmenso hacia las artes y la búsqueda por salir adelante, en un territorio donde la violencia y la ignorancia predominan, tal como lo era mi barrio, en aquel entonces. Allí, en esa sede de prado centro, aprendí más que técnicas de payaso y de circo; a expresarme, a compartir con otros niños y niñas, a sentirme aceptada y

escuchada en un lugar alternativo a la escuela, y que hoy transmito esto mismo a niños y niñas de otros lugares. Gracias por enseñarme la metodología del circo social que aquí replico, y también por compartirme en carne propia, que el arte sí cambia vidas, sí salva vidas, la mía la salvó y la sigue salvando constantemente.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACION	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
MARCO CONTEXTUAL.....	10
Proyectos de Circo social a nivel nacional	10
PROYECTOS DE CIRCO SOCIAL A NIVEL INTERNACIONAL	12
PARTICIPANTES	13
ESCENARIO.....	15
MÉTODO DE TRABAJO ARTÍSTICO EMPLEADO.....	20
EL JUEGO.....	21
REFERENTES	21
EL CLOWN	22
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE CREACIÓN.....	26
Diseño metodológico	31
Tipo de investigación	31
INVESTIGACIÓN – CREACIÓN	32
INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	36
PARADIGMA SOCIO-CRITICO.....	38
INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA	39
OBSERVACION PARTICIPANTE.....	41
MUESTRA FINAL.....	42
RESULTADOS.....	46
BITÁCORA DOCENTE, EXPERIENCIAS EN CAMPO.....	50
MOMENTOS TRASVERSALES	50
CONCLUSIONES	52

Anexos	57
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	57
HETERO EVALUACIÓN.....	61
INSTRUMENTO O TECNICAS DE OBTENCION DE INFORMACION	65
ENTREVISTA A LOS PARTICIPANTES	66
Ejemplo carta de acuerdos	69
MUESTRA FINAL.....	70
Bibliografía	74

INTRODUCCIÓN

Esta investigación nace desde un impulso personal, por emprender un viaje estilo mochilero por toda Colombia, fusionando dos pasiones que son el teatro y viajar, llevando en la mochila herramientas artísticas y sociales que se han ido recolectando a lo largo de la formación artística de quien escribe este proyecto, como estudiante de Arte Dramático en la Universidad de Antioquia, y un largo recorrido empírico en el circo social.

Este viaje se realiza con la mochila llena de narices de payasos coloradas desde Medellín hasta La Guajira, principalmente por el deseo personal de una vida cerca al mar y el interés de reconocer otras maneras de expresión, de hacer y vivir el teatro en diversos territorios del país. Al llegar a esta región, el proyecto se centra en el fortalecimiento de las habilidades para la vida y las herramientas artísticas como potenciadoras de expresión corporal y oral en niños y niñas, debido a que nos encontramos con un territorio dividido socialmente, el sector turístico y el sector rural, donde los niños y las niñas de un lado y el otro no se vinculan entre sí; allí se construyó ese espacio central que les permitió no sólo conectarse, conocerse, sino, construir un universo diferente desde el teatro, hacerse amigos, jugar con objetivos creativos y desarrollar otras maneras de socializar y tejer comunidad. Todo esto, se realizó por medio de talleres de clown, llamados “Encuentros con el payaso”, con los que se buscó enriquecer los procesos previos de los participantes para, luego evidenciar cómo cada uno y cada una aprovecha los aportes estéticos y técnicos de estas estrategias y si se

logra, ver unas niñas y niños más seguros de sí mismos, expresivos y creativos. Se realizó un viaje a Palomino, territorio en el cual habitan personas indígenas, extranjeros, locales y del interior del país. Esto posibilita un estudio global de los procesos que se viven a estas edades en diversos contextos socioculturales. Inicialmente se esperó que estas fueran unas herramientas que enriquecieran las destrezas y capacidades comunicativas, las relaciones interpersonales, la libre expresión y la apropiación de las narices coloradas en un pequeño montaje clown.



JUSTIFICACION

En nuestro país, y más específicamente en este territorio abandonado estatalmente, nos valimos de las herramientas que brinda el payaso, para acompañar este proceso

pedagógico, vivido en un espacio donde las ofertas artísticas, desde lo teatral es nula; por lo cual, es pertinente para este proyecto, abordar la necesidad del teatro, la experiencia creativa y sus preguntas transformadoras, en una zona donde no hay hospital, alcantarillado y mucho menos agua potable, por ende, no hay presencia artística de ninguna entidad gubernamental, que respalde el impacto y funcionamiento de este tipo de procesos. Aquí, nos encontramos con todo tipo de problemáticas sociales, las cuales darán cuenta de cómo se manifiesta este pueblo y crea a partir del juego, la risa, el cuerpo y la nariz roja.



Actualmente la payasería es una de las herramientas artísticas más valiosas y significativas en cualquier tipo de estudio; ha ayudado al trabajo creativo y emocional en diversas áreas del conocimiento como las ciencias sociales, la pedagogía, la psicología y acciones de

transformación social como lo son: la intervención hospitalaria, el trabajo en los procesos de reinserción de ex combatientes de grupos armados a la vida en la ciudad, y un sinnúmero de campos sensibles que requieren la presencia de un transformador de realidades como lo es el payaso, que en todo el mundo se ha convertido en parte de la cultura del bienestar.

En el proyecto la mochila de las narices coloradas se le ofreció un espacio alternativo a la comunidad de Palomino, un lugar diferente a las casas, ya que por la actual pandemia que atraviesa la humanidad, nos hemos visto en la necesidad de apoyarnos en la educación virtual, esto genera que los niños y las niñas no tengan espacios para compartir con otros de manera física, lo cual es primordial, dado que el encuentro está comprobado científicamente que es vital para el desarrollo humano y la risa para la salud mental y emocional.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

De acuerdo a la pregunta de nuestra investigación, sobre el: *¿cómo las herramientas artísticas fortalecen las habilidades para los niños y las niñas de Dibulla La Guajira?*, el enfoque etnográfico nos revela claramente desde lo teórico el cómo la división en los sistemas políticos, sociales, económicos y culturales desaparecen frente a la construcción artística, al encuentro artístico, pero a su vez hace parte de las múltiples maneras de expresión de cada participante, de acuerdo a su historia y a su manera de habitar en el mundo; lo cual se hace vital a la hora de compartir con otros seres humanos, esto con el fin de evidenciar los avances y entendimientos frente a la interacción comunitaria.

Como ya se mencionó antes, el proceso de investigación se llevó a cabo por medio de talleres de clown, llamados “Encuentros con el payaso”. La transmisión didáctica de estos se realizó de manera oral y presencial, a pesar de la actual pandemia que atravesamos en el inicio del 2020; cabe aclarar que la presencialidad se dio gracias a que en este rincón del país aún las personas creen en la sanación ancestral de las enfermedades, los indígenas

Koguis y Arhuacos que habitan en la Sierra Nevada de Santa Marta, muy cerca de donde se desarrollaron los encuentros, son los grandes influyentes en este territorio, son ellos y ellas quienes enseñan la manera en que se debe asumir la existencia misma, desde el respeto a la tierra, los rituales purificadores y la conexión con las plantas como sanadoras, dado que esta comunidad no cree en las farmacéuticas y mucho menos en que los seres humanos debemos distanciarnos para poder estar a salvo; por el contrario aquí prima el trabajo comunitario y el contacto humano, la limpieza física y emocional a través del poder de las plantas, el mar, el río y los abrazos; por ende el payaso se aloja y acoge las expectativas de esta comunidad y conecta con estas mismas búsquedas de sanación y conexión humana. Pero eso es tema de otra tesis, aquí nos compete entender la manera en que los sujetos exploradores del universo cómico (los niños y niñas) se relacionan entre sí y nutren sus experiencias personales y además de esto, observar cómo llega un saber académico a estos territorios y el cómo logra transmitirse y experimentarse de manera concreta; ya que como dice el maestro Gabriel García Márquez, “no es lo mismo la enseñanza artística que la educación artística. Ésta es una función social, y así como se enseñan las matemáticas o las ciencias, debe enseñarse desde la escuela primaria el aprecio y el goce de las artes y las letras. La enseñanza artística, en cambio, es una carrera especializada para estudiantes con aptitudes y vocaciones específicas, cuyo objetivo es formar artistas y maestros como profesionales del arte”. (Márquez, 1995)

En estos talleres nos encontramos para reconocernos, comunicarnos, aceptarnos y construirnos desde la escucha, el respeto y el amor. Son las niñas y los niños los próximos dirigentes de los países, los futuros artistas y los trabajadores que abogarán por un lugar mejor, por esto es más que urgente abrir las posibilidades de escuchar sus voces, empoderarlos y empoderarlas en cada etapa y proceso que ellos y ellas habiten. Para esto, se utilizó una herramienta tan poderosa como lo es el arte, y específicamente el arte del payaso como puente creador y conector; allí es donde pudimos darle voz a las ideas y posturas de ellos y ellas, afirmar que son importantes, poderosos y poderosas porque tienen voces e ideas reparadoras del mundo.

FOTOGRAFIA DEL GRUPO AL INICIO DEL PROCESO



Estos encuentros, permitieron la identificación de diversos temas que generaban división en el grupo, por ejemplo la estratificación que termina siendo un concepto que habita en la mente de las sociedades. Creer que se es más que el otro por tener una posición económica más alta, o por provenir de un país desarrollado, influye claramente en las relaciones interpersonales, y en la manera que inclusive, se relacionan los más pequeños. Aquí, nos permitimos soltar cualquier prejuicio frente a la manera de vestir del compañero, de pensar, de hablar o de comportarse, se construye un tejido a partir de la propia prosaica que luego va a ser un pequeño motor de cambio relevante.

MARCO CONTEXTUAL

Proyectos de Circo social a nivel nacional

Circo Momo, es una entidad sin ánimo de lucro ubicada en la ciudad de Medellín. Ésta corporación, nace como una estrategia para alejar a los niños, niñas y adolescentes del

trabajo en los semáforos, fue fundado por Tita Maya directora de la reconocida compañía musical Canto alegre. En Momo, en un principio se abogaba para que los niños y niñas que venían de los semáforos tuvieran un espacio donde pudieran formarse técnicamente, a través talleres de formación artística y social, además de brindarles un desayuno o almuerzo y dinero para transportarse; todo esto como una excusa para enriquecer los procesos sociales que podían asimilar estos chicos y chicas. Sin embargo, con el pasar del tiempo, los niños y las niñas de estos contextos empezaron a abandonar este proceso, ya que aunque tenían un espacio para perfeccionar sus malabares o sus técnicas circenses, esto no les generaba ningún ingreso o remuneración económica, por lo que terminan retornando a las calles para seguir trabajando en los semáforos. A pesar de que en esta parte el proyecto no prosperó, se expandió a otros contextos y niveles socio-económicos, no desviando su metodología que incluía brindar talleres tipo encuentros de malabares, zancos, danza, artes plásticas, música, teatro y clown mientras se fomentaban las habilidades para la vida como la escucha, la resiliencia, la creatividad, la tolerancia y la empatía, tal como lo realiza el modelo del circo social. Ahora se acompañan niños, niñas y adolescentes provenientes de cualquier lugar y de cualquier contexto, lo que genera un trabajo de unificación sobretodo en la escala de los estratos sociales que están tan marcados en la ciudad. Allí trabajan día a día por hacer de la vida de sus jóvenes y niños una obra de arte, aportándole a la sociedad un espacio alternativo para que todos y todas tengan acceso a estos procesos sociales. Es pertinente enlazar este proyecto de ciudad, puesto que en este espacio inicia la formación de quien dirigió este proceso en Palomino, lo cual le da todo el peso de la experiencia de aproximadamente 7 años de aprendizaje y aplicación en el área circo-social.

Por otro lado, en Medellín hay presencia de otra empresa cultural que fusiona el teatro y la música con un enfoque de género llamada La Pájara Trueno, dirigida por Diana Fuentes, asesora de este proyecto y quien ha trabajado arduamente durante varios años para construir escena teatral y empresarial, dándole la voz y el reconocimiento a las mujeres en este quehacer sanador y vital a nivel local, desarrollando también, la metodología de formación en clown para mujeres Baubo: la risa de la diosa obscena, la cual además de generar un conocimiento técnico del lenguaje teatral de payaso, propicia un espacio de entre nos y juntanza en dónde las mujeres se sienten en un ambiente idóneo para divertirse, transformar estereotipos sociales y culturales de género y sanar.

El proceso educativo en el circo social es llevado a cabo por distintos grupos y fundaciones a nivel nacional, tales como:

El proyecto CirKósfera de Mente que se desarrolla en la Institución de Educación Distrital Colegio El Porvenir en la ciudad de Bogotá; aquí se busca la reconstrucción de valores humanos a través del circo social, haciendo así que los estudiantes del colegio y las personas externas que los rodean, comprendan el mundo bajo categorías humanísticas y empáticas con la vida y los seres vivos.

El circo es considerado un espacio donde caben muchas disciplinas, muchos factores educativos y sociales, por ende, se considera para esta investigación el circo como espacio educativo y de aprendizaje, donde la pregunta que se formula en esta investigación indaga de qué manera el circo social fomenta el desarrollo de los valores humanos en los estudiantes del proyecto CirKósfera.

En la ciudad de Cali, la escuela nacional de Circo, nace como una apuesta por los jóvenes en riesgo social y con el objetivo de mostrarles el circo como una alternativa de vida diferente. Esta escuela nace en el año 1995, aportando en el desarrollo artístico humanístico y la ampliación de la perspectiva laboral, a jóvenes de estratos bajos que viven en la ciudad.

Actualmente, la escuela cuenta con más de 150 egresados que ahora se encuentran laborando en países como: Francia, Alemania, Estados Unidos, Japón, Turquía, Perú y Colombia; reafirmando así, el poder del arte circense como medio de superación de dificultades incluso económicas; teniendo en cuenta que en nuestro país tenemos esta, la primera escuela nacional de circo con vocación social en el mundo.

PROYECTOS DE CIRCO SOCIAL A NIVEL INTERNACIONAL

En otros escenarios resalta Pallasos en Rebeldía, una asociación cultural y de cooperación internacional que acompaña actuando en los campos de refugiados al pueblo Saharai en su retorno a un Sáhara libre e independiente y que defienden el fin de la ocupación sionista en Palestina; también forman parte del movimiento de solidaridad con la revolución zapatista

en México y tienen intervención social y artística en las Favelas de Brasil, trabajando allí por la búsqueda de la equidad y el respeto por los derechos humanos.

La red Chilena de Circo social es creada por 10 organizaciones sociales, artísticas y culturales que desde hace muchos años realizan prácticas artísticas de calidad desde la música, el teatro, la danza, el circo y las artes visuales, en torno a la generación de integración social, ciudadanía efectiva, promoción de los derechos de los niños, interculturalidad y sustentabilidad a través del arte.

Dentro de su visión entienden el circo como herramienta de desarrollo integral del ser humano, que no discrimina, integrando a todos y todas en un espacio donde se sientan plenamente felices.

“Anhelamos profesionalizar un modelo de praxis de circo social, donde el arte circense transforme a la persona para que sea motor de desarrollo cultural de una sociedad /comunidad”

Red Chilena de Circo Social

En este tipo de procesos es en los cuales reconocemos el poder de la nariz roja, ya que como dice Melissa Lima (Lima, 2015) en su tesis de doctorado: “el payaso al trabajar con el exagero, la mimesis, la caricatura, la hipérbole, el humor, la parodia, la risa, y lo grotesco, se pone en un espacio liminal de experimentación que le permite ejercer una crítica encarnada de los procesos que legislan la construcción de su cuerpo, su subjetividad, su identidad, sus relaciones y su mundo.

La payasería es un arte consagrado y una ciencia absoluta que, así como la Matemática de $(1+1: 2)$, (sujeto + nariz roja: payaso con el alma libre y feliz para siempre, ¡amén!

PARTICIPANTES

Este al ser un territorio donde habitan diversas culturas, nos encontramos inicialmente con niños y niñas indígenas de las comunidades Arhuacos, niños Bogotanos, europeos y Palomineros. Todos y todas en edades entre los 7 y los 12 años con diversos grados de escolarización, algunos y algunas están en 4° y 5° de primaria, solo hubo uno menor de 5 años que no estaba escolarizado. Asisten un total de 23 niños y niñas provenientes de países como España, Italia, Bolivia, Argentina y Venezuela, por lo general, los que provienen del extranjero viven con papá, mamá y hermanos y llevan en el territorio entre 1 mes y 5 años en su gran mayoría, habitan Palomino porque sus padres son dueños de almacenes, restaurantes y/o hoteles del sector. Los locales viven con más familiares, como tíos, primos y abuelos. La relación inicial entre sí, se tornaba un poco indiferente, los locales se vinculaban con su misma gente, y los extranjeros por lo general tendían a ser más solitarios y callados, dado que algunos no dominaban el idioma español. Unos cuantos niños (los Palomineros sobretodo), demuestran grandes habilidades por deportes como el futbol, el porrismo y el baloncesto, también tienen destrezas corporales desde lo acrobático, la danza y la flexibilidad. Los extranjeros en su mayoría, demostraban habilidades hacia la pintura y las manualidades.

La mayoría de los asistentes, aseguran que es la primera vez en sus vidas que aprenden o reciben formación desde el área teatral, dado que en sus barrios, colegios y contextos no hay muchas ofertas en esta área, lo cual los hace ser más curiosos frente a esta propuesta que se trae desde otra ciudad. El teatro y el lenguaje clown les genera una motivación mayor, ya que ellos y ellas aseguran que más que divertirse, les divierte divertir a otros, se sienten importantes y escuchados al tener el foco de la atención en ciertos momentos de interpretación en la escena.

Conforme va pasando el proceso, los niños y niñas de la comunidad indígena abandonan el proceso, debido a que sus padres y madres no habitan esta zona sino, que viven en la Sierra Nevada y además de esto, las madres que son quienes los cuidan deben desplazarse por todo el pueblo vendiendo las mochilas tejidas para poder comprar diversos alimentos que no se cosechan en la Sierra.

ESCENARIO

Es importante saltar de las referencias de los libros y los textos a la realidad de una comunidad que ha sido azotada con violencia y desigualdad como lo es la población de La Guajira, por ello, emprender un viaje a cualquier destino del país surge inicialmente de la pregunta frente a ¿cómo se vinculan sus habitantes siendo una mezcla tan rica en diversidad cultural? y el ¿qué se podría lograr con unas herramientas artísticas en un territorio completamente ajeno a quien encausaría estos encuentros? Estas preguntas apoyan la necesidad de trasladarnos de la urbe a este territorio en el cual, además de estos datos poco alentadores, existe una enorme riqueza en esta pequeña parte del océano caribe, que además de estar bañado por las maravillas del mar, también están las desembocaduras del río Palomino, el río San salvador y la montaña costera más alta, la Sierra Nevada de Santa Marta; lo cual, lo hace ser un destino turístico demasiado atractivo, para personas de cualquier lugar del mundo, esto se ve claramente reflejado en el contraste que generan los grandes hoteles que hay alrededor de la playa, las comodidades y lujos que allí se tienen, por el alto índice de explotación turística de parte de los extranjeros, que son quienes invierten en este tipo de negocios; mientras que si nos adentramos más hacia la Sierrita (nombre del sector donde se desarrollaron los encuentros), nos topamos con un panorama más desolado, las calles se convierten en lagunas de agua lluvia estancada, no hay internet, la energía eléctrica se va unas 3 o 4 veces por semana con duración de varias horas o días enteros. No hay puestos de salud en el sector, en las casas, viven aproximadamente entre 6 y 8 personas por familia, lo cual habla del hacinamiento latente en este territorio, sumado a la ausencia de agua potable que genera la necesidad de comprar agua en bolsas, lo que incrementa el consumo de plásticos, que para nadie es un secreto la actual problemática que vivimos en nuestro planeta con estos desechos, que van a parar a nuestros océanos. En esta lectura de contexto, es importante tocar cada punto, porque somos parte de un engranaje, que si bien, con las artes se busca empoderar un territorio, impactar unas maneras de convivir, aportar al desarrollo de la personalidad y la libre expresión, también es vital desde la pedagogía generar consciencia frente a este tipo de problemáticas que nos compete a todos y a todas. Estos temas, son tocados en los encuentros, si bien es muy poco

el tiempo para abordar tantos asuntos, en el escenario pudimos darle libertad a la palabra, la creación y las propuestas de cambio frente a este y muchos temas, que a pesar de que quedan esbozados, porque lo que nos competía era el juego y la creación, indirectamente los niños y niñas se iban con estas preguntas que a la final se terminaban de concretar en sus casas.

Según la revista (Semana, 2018) “Palomino, un corregimiento del municipio de Dibulla, abre la entrada a La Guajira. A 76 kilómetros de Santa Marta y 91 kilómetros de Riohacha, hasta hace 10 años era un caserío fantasma que había vivido los rigores de la guerra entre los paramilitares del Resistencia Tayrona y la guerrilla de las Farc, tras ser, décadas atrás, uno de los enclaves de la marimba. Cuando todo eso quedó atrás, los habitantes desplazados comenzaron a regresar y detrás de ellos también inversionistas que tuvieron la visión de que en ese pedazo de tierra, entre los ríos Palomino y San Salvador, podría haber un atractivo para explotar.”

Aquí habitamos la frontera entre el Magdalena y La Guajira, reconocemos las diferentes maneras de expresión de los niños y las niñas de los pueblos, las ciudades y otros países.

Este, al ser un paraíso seductor para extranjeros explica la presencia de niños y niñas de diferentes países, etnias y culturas, los cuales se encuentran en estos talleres de martes a viernes en la Casa del Artista, un espacio creado para recibir a los viajeros que llegan de paso y que a cambio de hospedaje puedan compartir su saber y quehacer artístico con la comunidad. Lo interesante de esta mezcla, son las aparentes diferencias socioculturales y socioeconómicas, las cuales se ven abolidas entre los infantes, ya que para ellos solo existe un lenguaje y una manera de vincularse dentro de estos encuentros: el juego.

MARCO TEORICO

Para la elaboración y aplicación de este proyecto, se analizaron las problemáticas claras en la comunidad, antes expuestas por la directora de la Casa del Artista, las cuales responden directamente a conflictos comunicativos y de jerarquización social, donde los participantes locales y los extranjeros demarcan una clara división en sus convivencias. Esto se realizó con la única intención de generar un impacto positivo, el cual se pueda seguir replicando tanto en la Casa, la escuela como en el pueblo entero.

El filósofo griego y padre de la cultura occidental, Aristóteles bautizó, al ser humano como un animal social. Aunque Aristóteles creó el concepto, es algo fácil de comprobar observando la evolución de la especie humana a lo largo de la historia. El ser humano, como ser social, siempre conformó comunidades desde los primeros restos fósiles que se conservan de pequeños grupos que lograron evolucionar desde África, hasta las enormes urbes en las que las personas siguen buscando generar pequeñas comunidades aún en los entornos más hostiles. (ONU, 2018)

La comunicación es la acción consciente de dar y recibir conocimiento, posturas e ideologías entre varias personas. Esta se manifiesta en cada tramo de tierra en que existan habitantes. El clown es una posibilidad extensa de transmitir aquello que nos habita y que desde lo oral no se transfiere en algunos casos de la misma manera. Es un lenguaje que puede habitar cualquier persona, de cualquier contexto y de cualquier origen. Al ser el clown el maestro de la risa por excelencia, lo llevamos como instrumento potencializador de conexiones humanas a través de la acción de sonreír.

La ciencia ha demostrado que la risa produce muchos beneficios: reduce la ansiedad, estrés, depresión, insomnio, problemas cardiovasculares, respiratorios, adelgaza y aporta relajación y alegría, ya que nuestro organismo libera endorfinas. Nos permite crear un entorno adecuado en el que estar cómodamente con uno mismo y únicamente pensar en el presente ya que al reír no es posible estar centrado en el pasado o en el futuro. (Amezcuca, 2017)

Aquí es donde la vitalidad del clown nos permite tejer esos vínculos comunicativos, donde se utilizan herramientas desde lo para verbal, como lo son: la risa, el gesto y la acción como

medio expresivo y comunicativo, dado que los seres humanos navegamos sobre nuestras emociones y el clown es quien aprovecha todos estos recursos, tal como lo dice Jesús Jara “Las emociones del clown son su plataforma de acción, es decir, detrás de cada acto hay una emoción que lo motiva” (Jara, 2014). Aquí nos valimos de la acción del clown para que los niños y las niñas comunicaran sus emociones, esas emociones para que puedan ser expandidas o tramitadas, deben, en algunos casos, transmitirse y comunicarse, las emociones reprimidas en algunos contextos trascienden a enfermedades y/o frustraciones individuales, por ello, una de nuestras motivaciones en este proyecto, fue el de lograr comunicar el mundo interno de cada participante, a través de sus propias inspiraciones, creaciones y manera de establecerse en el mundo, de jugar y accionar. El payaso fue el medio, el puente que unió las ideas y las acciones de todos y todas, ayudó a gestionar las emociones y transformar esas habilidades comunicativas en una estrategia creativa, que parta de las mismas emociones humanas, que al igual que el payaso, sin embargo, en sus inicios remontados al circo tradicional, era la risa lo que más conectaba con el espectador, era la zona de distensión y más calmante de todo el espectáculo. Con el tiempo fue mutando, hasta transformarse inclusive en un método terapéutico utilizada en muchas áreas de la salud y el trabajo social.

Para (Wotling, 2012) La risa celebrada de tal manera es curiosamente asociada con la idea de conocimiento en la versión renovada de la noción de saber jovial, desde el aforismo inaugural. Cabe la pregunta por la naturaleza de este saber enigmático, y por su justificación. En otras palabras, ¿en qué es entonces la risa un problema filosófico? En suma, ¿qué es el “saber jovial”?

Reír es un acto inconsciente y contagioso, un grupo que escucha una risa inmediatamente por x o y motivo entra en este estado, tal como el contagio del bostezo. Es la gran transformadora de tragedias y conflictos. Por ende, es la materia prima de la comedia, ya que quienes la habitan entran en contacto directo y logra el paso de un momento fuerte a uno menos caótico; esto lo sostiene (Giardina, 2012) al afirmar que “La risa se multiplica, crece como un niño, excede los temas cómicos. La risa de la risa evocaría un camino semejante al que transita el eros platónico en su búsqueda de la belleza en sí, primero la risa ante lo particularmente risible, luego la risa bajo la que caerían todas las cosas y finalmente la risa que se consagra a sí misma. Si la risa es un momento soberano, entonces

también instauro un modo de aprehender la verdad; como en la obra de arte, de la risa puede brotar lo verdadero”

La payasería utiliza la risa como manifiesto transformador de realidades, el mismo payaso como ya mencionamos, nace como estrategia del circo para calmar al público en momentos de tensión, luego de ver a los acróbatas hacer saltos mortales y toda clase de acciones que generen incomodidad en el cuerpo. A través de la risa, se genera un espacio para conectarse como espectadores, como humanos con la alegría, con la expresión sonora del corazón, la carcajada. Esta es utilizada en este caso como puente que comunica a los niños y la facilitadora, que se convierte en guía de los juegos; que más que clases se transforman en unos encuentros horizontales, donde todos y todas tienen voz y participación activa.



Hablamos entonces de “buscar el propio payaso”, que cada niño y niña explore la nariz roja como la máscara más pequeña del mundo pero la que más revela, y todo esto es generado a partir del propio universo personal de cada quien, ya que “en esencia el aprendizaje y la practica experimental del arte y de las técnicas del clown se basan en la exploración del

estado de juego del individuo, mediante ejercicios creativos ideados por artistas y pedagogos de teatro y de circo después de los años sesenta” (Velásquez, 2019)

Aquí nos apoyaremos en autores como: Melissa Lima, Jesús Jara, Caroline Dream, Patch Adams, Hernán Gené, Ana Milena Velásquez, Alex Navarro e Iván Prado, quienes iremos descubriendo más adelante.

MÉTODO DE TRABAJO ARTÍSTICO EMPLEADO

En los talleres que llamamos Encuentros con el payaso, iniciamos con un círculo, en el cual cada participante compartía cómo se sentía el día de la sesión, todos y cada uno tuvieron un momento de hablar y contar cómo venía de la casa, del colegio o del espacio anterior durante cada sesión. Esto, con el fin de poder identificar el estado de las emociones a nivel grupal al momento de iniciar, puesto que con el teatro trabajamos con el ser y su estado en el momento presente, luego de este diagnóstico, se observó cómo los juegos y ejercicios lograban activarlos de qué manera. Esto se hizo todos los días. Los talleres se desarrollaron a modo de encuentros, en los que la conversación y los juegos fluirían de manera recíproca, se llevaba así pues, una estructura de juegos y ejercicios teatrales propios de la pedagogía del circo social y del payaso, para movilizar sus posturas y evidenciar sus conductas frente a temas diversos como: la política, la educación, la economía, el medio ambiente, el arte y la cultura. A su vez se escucharon sus deseos, gustos y propuestas de actividades, dándoles así el poder de participación activa, no desde el modelo de clases o talleres, donde el docente es el encargado de dirigir todos los ejercicios; aquí se apostó por la participación y creación colectiva, desde los encuentros, hasta la futura puesta en escena.

“La creación colectiva en la escuela enriquece el espacio teatral ya que abre entre estudiantes y docentes el espacio cultural donde, a partir de la puesta en escena, se establece una comunicación que permite la representación del aquí y el ahora y en el que cada comunidad recrea su historia, sus problemáticas, sus luchas”. (Acevedo, 2013)

En estos encuentros, los niños y las niñas realizaron todas las actividades y ejercicios que estaban propuestos en la bitácora llevada por la tallerista y que tenía un cronograma muy estructurado, sin embargo, estos pasos se adaptaron de acuerdo a la cantidad de asistencia, de participantes y la disposición de todos y todas en la sesión, tratando de lograr una sinergia grupal en el encuentro, viviendo el presente y dejando que el resultado fluya, enfocándonos en el proceso sin olvidar lo que es vital en cada sesión: el juego, este fue el eje transversal de cada encuentro y lo que permitió que ellas y ellos permanecieran activos y participativos.

Jugamos para conectar, jugamos para comunicar, jugamos para sanar, jugamos para crear y jugamos por jugar.

EL JUEGO

REFERENTES

Definición de autor

El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. “Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión (Huizinga, 2012)”

Técnica empleada desde la formación del clown, donde comprende ejercicios orientados desde el exterior al interior, (cuerpo-emociones); habitando en comunidad las reglas de cada uno de estos, para luego instalar diversas estrategias en el cuerpo del explorador clown, la voz, la interpretación del personaje que parte desde la propia individualidad.

En su libro de 1938 Homo Ludens, el historiador cultural holandés Johan Huizinga argumentó que: “los juegos eran una condición primaria de la generación de culturas

humanas. Huizinga vio el juego como algo que “es más antiguo que la cultura, ya que la cultura, aunque se define de manera inadecuada, siempre presupone la sociedad humana, y los animales no han esperado que el hombre les enseñe su interpretación”.

Huizinga vio los juegos como punto de partida para actividades humanas complejas como el lenguaje, el derecho, la guerra, la filosofía y el arte. (Huizinga, 2012)

EL CLOWN

Según autores

“El clown es la esencia de nuestro niño interior filtrada por las experiencias. El clown es creativo y la creatividad se manifiesta en su estado más puro ante las limitaciones. El clown es un ser libre y, desde esa libertad, se relaciona con el espacio, el tiempo, los objetos y las personas” (Jara, 2014)

Para Alex Navarro, clown español, “Un payaso no es un actor, un payaso es un payaso. Un actor puede componer un personaje a partir de ciertas consignas dadas por el director o por la obra que este interpretando, aunque no tengan nada que ver con su propia personalidad. Pero el payaso existe ya dentro de uno, es uno mismo”. (Navarro). Como dijo Roberto Benigni: “El actor inventa o interpreta un personaje, mientras que el payaso encarna el suyo propio”. (Benigni, 2018). Se trata de observarte, de ver cómo te mueves, como reaccionas, que tics tienes y entonces llevarlos al límite, a la locura. En cierta forma el clown se basa en tu propio ridículo. Puedes tener diferentes tipos de clowns ¡¡¡¡tantos como personalidades en tu interior!!! Pero a pesar de ello habrá uno de ellos que será el predominante, el más parecido a lo que somos. Además actualmente no se escriben obras para clowns, los clowns

son siempre los creadores de sus propias obras o versionan obras que no están pensadas para clowns.

Hay payasos y payasitos. No basta con maquillarse, ponerse un disfraz de ropas amplias de colores, una nariz y hacer muecas para ser payaso. Las sonrisas de plástico no sirven, han de ser auténticas. Hay vendedores de globos, maquilladores de niños, animadores de fiestas infantiles, que se disfrazan de payaso. Obviamente, son trabajos muy dignos, pero ser un verdadero clown es mucho más que eso. Un verdadero payaso es aquel que no actúa, sino que es, que no se esconde tras la máscara del maquillaje o la nariz (si es que lleva maquillaje o nariz). “Para ser un verdadero payaso hay que ser honesto, desnudarse (metafóricamente hablando, o literalmente como Jango Edwards), delante de su público, tener una visión cómica de las cosas, “timing”, mirar y ver, escuchar, estar atento, aprovechar todo lo que ocurre a su alrededor, tener intención, ser claro, no pensar sino accionar, invocar, evocar, provocar” (Navarro)

El payaso surge pues de una observación a la propia humanidad, no existen dos payasos iguales ya que no existen humanos iguales, si se construye desde la propia prosaica no hay manera de equiparar el tipo de clown que se construye en cada universo personal.

Caroline Dream habla de los payasos como “los más humanos de todos los humanos”, en su libro “el payaso que hay en ti” ella brinda un sinfín de herramientas pedagógicas y payasísticas, para afrontar un grupo de personas, que nunca se han enfrentado a una nariz roja y encaminar un grupo de futuros payasos, a construir desde su propia esencia, vulnerabilidad y personalidad.

Muchos investigadores y teóricos del clown asumen este lenguaje desde la creación propia del sujeto que lo vivencia, sin embargo existen otras posturas que asumen que el clown en la actualidad es un viajero que aterriza en la escena teatral, viniendo directamente de las pistas de los circos a habitar estos espacios expandidos. Como por ejemplo el maestro Gené que afirma que un payaso es:

“Un clown es un personaje y como todo personaje está interpretado por un actor”. ¿O acaso creemos que quien interpreta a este “ser vestido de forma extravagante, con el pelo rojo y

la cara pintada, continúa con su sucesión de calamidades y torpezas cuando se quita el vestuario, la peluca y el maquillaje, y se va a casa?” (Gené, 2013)

En La dramaturgia del clown, el autor mantiene este interesante contrapunto entre el torpe y desatinado mundo del clown, y la técnica y disciplina del actor que lo interpreta y del dramaturgo que trabaja con él, y que en muchas ocasiones es él mismo. Un número o espectáculo de clown conlleva una serie de elementos técnicos y exige tener conocimientos teóricos imprescindibles para el desenvolvimiento del actor que, a partir de caídas torpes y diálogos hilarantes, es capaz de mantener al público entretenido, divertido y, aún más difícil, emocionado.

La dramaturgia del clown es un estudio sobre la teoría y la técnica necesarias para la construcción de un número o espectáculo de clown, a partir de la experiencia de Hernán Gené, quien cuenta con más de 40 años como actor, director y dramaturgo de espectáculos de clown. El libro se complementa con ejemplos de textos dramáticos, puestas en escena y películas del género.

Hallamos aquí pues otra definición del tan explorado mundo de la payasería, sin embargo; en este proyecto abordamos la teoría de que el payaso surge de la propia personalidad y lo llevamos a la práctica con características cómicas de cada participante del proceso; esto es lo que se ha comprobado que funciona con quienes no tienen formación actoral y menos académica en las artes escénicas, pero que aquí nos convoca para confirmar que estas teorías y prácticas son herramientas artísticas que sí fortalecen las habilidades para la vida.

"El payaso es una herramienta que se crea para enfrentarse al poderoso a través de la risa"

Iván Prado

Payaso y director de Pallasos en Rebeldía.

“Solo hay dos tipos de payasos: el payaso blanco y el 'Augusto' o clown de nariz roja. El primero representa el mundo de lo ideal, la elegancia, la belleza, la inteligencia, la moral y, por tanto, la figura de la autoridad, del padre, del artista, de lo que debe ser”

Federico Fellini

Director de Cine Italiano

Acrobacias

Implementar las técnicas acrobáticas, es de hecho ambicioso en este proceso, sin embargo; los niños y las niñas traen estos conocimientos previamente, debido a que al vivir cerca del río ellas y ellos realizan estos ejercicios de manera empírica y por diversión. Apoyándonos en el modelo del circo social que trabaja el circo del sol, logramos aportar y fortalecer el movimiento acrobático, estudiando y ahondando en este método teórico-práctico.



El uso de los elementos acrobáticos permite mantener el nivel necesario de desarrollo de una variedad de las habilidades motoras y las capacidades relacionadas con la aplicación de saltos, giros y equilibrios. La acrobacia, es el medio de valor del desarrollo de la flexibilidad, entre otras habilidades físicas. A pesar de una serie de estudios sobre el desarrollo de la flexibilidad en los niños en la práctica los ejercicios con elementos de acrobacias son utilizadas para resolver problemas motrices, de coordinación, atención y concentración.

Cirque du Monde es un programa de Cirque du Soleil que promueve el uso de las artes circenses como un método de intervención en los jóvenes con dificultades no sólo económicas, sociales, sino también físicas y psicomotrices; ésta es una práctica conocida como circo social. Las acciones de Cirque du Monde se expresan mediante la formación de profesionales, el apoyo a los organismos circenses sociales y la sensibilización sobre los beneficios de la práctica. (Soleil, 2019)

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE CREACIÓN.

El método infalible de conexión y creación de los niños y las niñas es el juego, se da de manera natural y sin forzamientos, allí cada uno construye su universo, porque no todos juegan de la misma manera, juegan según la información que reciben en casa, según los genes de sus padres y según su propia experiencia y concepción del mundo. Construimos una obra con lenguaje clown basándose y partiendo meramente del juego como principio activo y creativo.

En la teoría del juego de (Torbet Marianne, 2003) jugar es: “la llave que abre muchas puertas”. Para Erickson y Piaget el juego es “un agitado proceso de la vida del niño” (Bacuilima Silvana, 2010). “Durante las horas de juego el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa. (Maureen Meneses Montero, 2001)

“La teoría de Piaget se encuadra dentro de lo que se ha dado en llamar *psicología de la consciencia*; por lo tanto, la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

-Debe realizarse *simplemente* por placer.

-No existe otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego *no busca eficacia*, no persigue resultados (carácter autotélico);

-Es una actividad que el niño realiza por *iniciativa propia*

-Se requiere que exista un *compromiso activo* por parte del sujeto

El juego simbólico recibe el carácter de tal por dos razones solidarias.

- a) La estructura intelectual que lo determina y
- b) La utilización excluyente que hace del símbolo, es decir, de uno de los dos instrumentos que engendra la función semiótica”

Clasificación de los juegos simbólicos según Piaget

Tipos	A	B	C
I	Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. (hacer dormir a un oso) (darle mil usos a un mismo objeto)	Proyección de esquemas simbólicos <i>de imitación</i> sobre objetos nuevos. (hace como si hablara por teléfono)	
II	Asimilación simple de un objeto a otro. (el lápiz es un avión)	Asimilación del cuerpo propio al otro.	

	(la nariz de payaso es su nariz)	(Imita al papá o a la mamá)	
III	Combinaciones simples. Traspone escenas enteras. Le cuenta lo que vio en la calle a la muñeca llevada al encuentro.	Combinaciones compensadoras. Traspone escenas que corrigen lo real. actúa que es el presidente del país y resolvería situaciones que generan un conflicto social)	Combinaciones liquidadoras. Traspone escenas penosas sobre objetos. Le da el remedio a la muñeca

FUENTE: (Landeira, 1998)

El juego simbólico

<u>JEAN PIAGET</u>	<u>SIGMUND FREUD</u>
<i>Juego simbólico</i> nombra un juego característico o propio de una etapa del desarrollo del niño (es un concepto).	Todo juego es siempre "simbólico".
Hay una teoría del desarrollo del juego.	No hay una teoría genética del juego

	Su concepción es subsidiaria de la teoría del Sueño (Aportes post-Freud).
Surge por la necesidad de un espacio de actividad cuya motivación no sea la adaptación.	Está dirigido por el deseo de ser grande, de ser adulto. (Ello lo relaciona a la identificación).
Es una deformación del mundo real por asimilación al yo.	La creación de un mundo acorde a sus deseos está encuadrada en un marco de repetición compulsiva.
Es una actividad producida por el niño.	Es una actividad producida por el niño.
El simbolismo del juego simbólico es consciente (primario) Existe un simbolismo secundario que es “menos consciente” en el juego simbólico e “inconsciente” en el sueño infantil.	El simbolismo del juego, al igual que el onírico está bajo el imperio de la legalidad del Inconsciente (proceso primario) y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico.
El juego simbólico tiene valor en sí mismo por la función elaborativa que puede tomar.	El juego tiene valor en sí mismo por la función elaborativa inherente a él.

FUENTE: (Landeira, 1998)

Según lo anterior, el juego simbólico es conveniente para llegar a los objetivos planteados en este proyecto; a través de éste, la construcción de universos simbólicos nos permite de manera directa fortalecer las habilidades para la vida, profundizar desde la libertad del juego de los niños y las niñas, y entrar en el dialogo con la nariz roja para seguir navegando en la construcción de una puesta en escena que dé cuenta, de que el juego al ser la estrategia elegida, nos traslada a los mundos no sólo de quienes participan de los encuentros, sino de toda una comunidad.



Esta metodología del juego es la base de creación; por medio de la cual los niños y las niñas pueden mantener su capacidad de atención, decisión y acción, para a su vez realizar improvisaciones, a pesar de que ellos y ellas desconocían la existencia de una técnica o una intención creativa a partir de todo esto, pues como se mencionó anteriormente con Piaget, el niño y la niña deben jugar por jugar no más. Sin embargo, el juego y el clown son la manera de llegar directamente a la construcción teatral, que a la final también termina siendo un juego, memorizar textos se hace de manera lúdica, donde cada participante lo integre siempre desde la diversión y no meramente desde la técnica, también se crearon partituras corporales con las cuales, de una manera u otra se entrecruzaron términos técnicos que los participantes ya iban haciendo parte de su lenguaje y dominio, por ejemplo: reconocían el nombre de las partes del escenario, o se aconsejaban entre ellos no darle la espalda al público sin una intención clara entre otras cosas.

Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: 1º. ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentran las teorías del descanso y

distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica. Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño (Maureen Meneses Montero, 2001)

Como lo expresa Huizinga, en su definición “el juego es una acción libre, ficticia, que se sitúa fuera de la vida común y corriente, capaz de absorber totalmente al jugador, una acción sin intención material y utilidad, que se realiza en un espacio tiempo especialmente definidos, que se desarrolla en orden a partir de reglas establecidas permitiendo relaciones de distintos grupos, por intereses comunes o acentuando por las vestimentas las diferencias con el mundo habitual” (1951, p.84). (Velásquez, 2019)

En palabras de Caroline Dream, para el clown “El único y verdadero objetivo de jugar es divertirse y a través del juego conectarnos con nuestro gozo interior, cercano a la espontaneidad y al estado lúdico infantil” (Dream, 2015)

Diseño metodológico

Tipo de investigación

Esta es una investigación- creación y es de tipo cualitativa con un enfoque socio crítico y de diseño etnográfico.

“La obra de arte es racionalizable pero no surge de la razón. No se puede sistematizar, aunque haya sistemas y técnicas que la hacen más posible. Si el artista no es capaz de enumerar la secuencia de pasos que le ha conducido hasta el resultado final, posiblemente sea porque esta secuencia no existe, porque el proceso creativo no ha sido lineal sino transversal, entretrejido y con bucles en el tiempo”. (Ludeña, 2015)

INVESTIGACIÓN – CREACIÓN

“Un aspecto que configura una investigación-creación es la proyección o extensión del yo, con sus preocupaciones o intereses, a un ámbito más social, a través de la obra. El proceso de creación permite saltar de lo personal a lo social; permite ver a quien crea su propio tema, pero desde una perspectiva que trasciende lo social y lo cultural que está reflejado en el trabajo de otros y en el propio”. (García, 2016)

Esta investigación sustenta pues, las múltiples posibilidades de la creación artística, y la que aquí nos convoca, es el cómo a través del juego se puede construir una pieza teatral con lenguaje clown; a su vez es inevitable no vivenciar el enfoque pedagógico para equilibrar los procesos de aprendizajes de los participantes, que se vivencian en el escenario y a su vez se convierte en un aula de clases, donde los niños y niñas de todos estos territorios y contextos, se encuentren para crear algo personal y a la vez colectivo, todo ello enlazado a la propia experiencia creativa y pedagógica de quien guía el proceso.

Este proyecto surge además de un impulso académico, desde una experiencia personal, un proyecto de vida, el deseo vital del viaje y la creación artística y pedagógica en este. “Una investigación-creación es el resultado de una experiencia que conjuga una vivencia personal con el reconocimiento de otros mundos imaginarios, sensibles y fantásticos, los cuales se tornan conceptos o ideas”. (García, 2016),

Esos mundos fantásticos e imaginarios son los que se crean en conjunto con los más pequeños, ellos y ellas convierten una piedra en un instrumento de juego, y desde allí se fomenta la creatividad y la construcción de esos múltiples mundos sensibles, debido a que el tema de investigación genera indagación sobre las prácticas y las maneras de hacer más allá de lo cotidiano, activando así el universo sensible y creador de quienes participan y de quien investiga. Sin embargo, cuatro meses es una corta temporada para profundizar sobre todas estas búsquedas, debido a que son muchos frentes los que se deben evaluar para hacer así, un proceso subjetivo pero a la vez consciente.

La investigación-creación implica un largo tiempo de trabajo y dedicación. Es una tarea multidimensional que recoge aspectos de lo perceptual, lo emocional, lo sensible, en su relación con el contexto cultural, así como una dedicada indagación de aspectos teóricos. (García, 2016)



De acuerdo al gráfico anterior, la intervención generada en este contexto; emerge a partir del cómo la tallerista observa los comportamientos, gustos, maneras de moverse, comunicarse, crear, hablar, compartir y aprender de cada participante, esto llevado en una bitácora, permite ir analizando paso a paso la manera en que se puede crear a partir de la observación participante. Por ejemplo, en el caso de Giada, la niña italiana que no hablaba español, pero que tenía unas grandes destrezas corporales, las cuales se fortalecieron a partir de ejercicios kinésicos que le potenciaron a lo largo del proceso la manera en que ella comunicaba sus preguntas y respuestas con los demás. Aquí pasa por la razón la experiencia sensible, en el momento que se comienza a encontrar la manera de construir caminos que lleven a una experiencia artística no sólo individual sino colectiva. La niña, encontró otros mecanismos expresivos diferentes a lo verbal, esto le permitió sumergirse en la libertad creadora de su cuerpo, luego de entender que a partir del movimiento ella podía explicar su mundo, liberar su voz corporal y convertirla en una partitura física que le generó una experiencia a ella, a sus compañeros y al espectador, dando así una nueva vivencia motivada desde lo interno, hasta ejecutarlo en comunidad.

BITÁCORA DEL PAYASO



Esta investigación parte del aprestamiento previo que tienen los niños y las niñas a la hora de convivir en sociedad, se utiliza la herramienta del juego, el lenguaje del payaso y las múltiples disciplinas artísticas que convergen debajo de la contemporánea carpa del circo social; tales como las acrobacias, los malabares, la música, la danza, la pintura, el teatro y el payaso. Todo este trabajo está atravesado por el fortalecimiento de habilidades para la vida y destrezas adquiridas, como excusa para el fortalecimiento de la personalidad; el *tono muscular* que se desarrolla a partir del trabajo con el cuerpo, *la disociación* que se refuerza con la música y los malabares, *la seguridad en sí mismo* y *la autoestima* que es potenciada a través de los ejercicios teatrales. Todo esto se construye a partir de la manera en cómo crea y se vincula cada participante, desde las maneras de juego propias de los territorios y las personalidades, aquí surge el proceso creativo con niños y niñas que aún no tienen academia ni tecnicismos teatrales para aprenderse un texto o improvisar una escena, es el

juego la manera de investigación que tenemos frente a las múltiples instituciones y formaciones familiares con las cuales vienen los y las participantes previamente.

La investigación creación es una estrategia pedagógica en el espacio del aula o del escenario, esta metodología en los procesos de creación presupone dinámicas específicas en lo colectivo en donde se tenga en cuenta los contextos, el estilo de vida y los intereses de los participantes en la experimentación. Comprende un diálogo teórico-práctico entre la mediadora y quienes reciben la metodología.

A partir del juego, se crearon escenas y situaciones cómicas y dramáticas, para enriquecer el montaje o muestra creativa, no sólo en La casa del artista, sino en la misma comunidad, sin embargo esto se hizo difícil a la hora de crear, ya que ha sido un modelo muy seductor para los niños y las niñas y al finalizar el proceso cada vez llegaban más y más participantes queriendo hacer parte del montaje, sin haber vivido todo el proceso previo; esto generó es un obstáculo, ya que de alguna manera propiciaba un retroceso en los que ya se habían vinculado desde un inicio y atrasaba el proceso puesto que, se debe contextualizar a los participantes que llegan para que puedan instalarse en una historia que también es su historia, pero qué, por la premura del tiempo, no se le podía dar un paso atrás al proceso que ya llevaba en marcha algunos meses.

A pesar de estas dificultades, se logró encaminar el montaje con el grupo 1 y el grupo 2, uniéndose en algunas clases para irse conociendo y generar una sinergia grupal el día de la muestra, y reiterarles el valor de la participación y la importancia de sus propuestas en cada encuentro.

Ellos y ellas recibieron formación teórica y técnica, bases para el payaso según autores, ellos y ellas eligieron qué personajes deseaban construir a partir de sus gustos y sus intereses. Estos, se vieron expuestos en la puesta en escena, sin dejar de reconocer que no todos y todas eligieron el lenguaje del payaso, para algunos fue más interesante trabajar desde sus propios gustos hacia la danza, la gimnasia o la acrobacia, todo esto se aprovechó para la construcción colectiva a modo de varieté, entendida como un espectáculo de variedades, proveniente del francés que traduce: espectáculo teatral ligero, lo que nos permitió tener una estructura más abierta y aproximada a la creación, dado que no se trabaja sobre bases

aristotélicas de creación, sino más bien, desde la organicidad de un trabajo atravesado por el juego y las propias experiencias de los participantes.

El clown no fue la única herramienta que utilizamos, nos valimos también de las diferentes disciplinas artísticas del circo social que es tan efectivo para la sensibilización y tan atractivo para los niños y niñas.

Desde que empezábamos el encuentro, el juego fue fundamental, ya que atravesó cada instante, construimos una puesta en escena, a medida que investigábamos el cómo construirla. Ellos y ellas proponían los juegos que conocían, que en su mayoría eran tradicionales, como la lleva, el escondite etc., y desde la bitácora se planteaban ejercicios más desde lo teatral. Lo interesante fue conjugar estas dos estrategias y que de allí, naciera una muestra creativa.

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

La investigación se realiza por medio de un método cualitativo que permite analizar el sujeto como un ser individual que tiene relación consigo mismo y con su entorno. Teniendo en cuenta que el punto de partida de la investigación cualitativa es la construcción de conocimiento sobre la realidad social. Esta investigación está abierta al empleo de diferentes métodos que permitan abordar la vida cotidiana; conlleva un compromiso social y ético, rigurosidad, creatividad, pensamiento reflexivo y crítico. En este modelo investigativo, se define al investigador como el instrumento de recolección de datos, análisis y el principal filtro que, desde su propia subjetividad construye la imagen completa del proyecto.

Las herramientas del circo social son aplicadas como camino estratégico pedagógico y artístico.

Así pues, esta metodología se basa en la observación directa, que consta de observar el sujeto en momento creador y cómo trasladar su manifestación racionalizándolo y convirtiéndolo en una experiencia artística. Por otro lado, también está la entrevista abierta, la voz de los participantes está siempre activa, esta se ve motivada por preguntas generadoras de diferentes temáticas o búsquedas. Otro momento de la investigación es, la participación en el entorno como método de recolección de datos, ya que al situarnos en el espacio directamente nos permite un acercamiento profundo no solamente a los fenómenos, a los individuos, sino también a las experiencias de los estudiantes participantes.

Esta investigación, como en el cuadro siguiente “intenta comprender el comportamiento humano inmerso en el lugar”, ubicarnos en el lugar de la exploración, permite hacerle frente a los posibles hallazgos, sin embargo, y más allá de reconocer este “comportamiento” es cómo este es utilizado en favor del proceso artístico, como se emplean paso a paso rutas que nos encausen hacia la creación a partir de un contexto que como sus selvas, está empezando a ser descubierto y se empieza a apropiarse de las maneras de creación colectivas.

MODELO CUALITATIVO	MODELO CUANTITATIVO
-Intenta comprender el comportamiento humano inmerso en el lugar en que este se desenvuelve y actúa.	-Estudia el comportamiento de los hombres desde fuera. Solo varias veces se introduce en el escenario que pretende definir y explicar.
-Observa participativamente lo que estudia.	-Observa controladamente lo que estudia.
-Sabe que su presencia provoca efectos reactivos entre los sujetos que estudia.	-Cree que a través del control de las variables contaminadoras no provoca efectos reactivos entre los sujetos que estudia.
-Piensa que la única generalización que existe es que no existe ninguna generalización.	-Piensa que puede generalizar a otros contextos similares.

Fuente: (autores, 2010)

Aprovechamos la investigación cualitativa a partir del modelo de observación, cada encuentro estuvo registrado en la bitácora para estudiar la evolución de los talleres y cómo se iban encontrando herramientas alternativas a diferentes situaciones de convivencia y del mismo proceso de aprendizaje. Ha sido fundamental esta estrategia investigativa para llegar a identificar el cómo funciona la aplicación de las diversas metodologías artísticas y pedagógicas en este contexto particular, y la respuesta en relación al tiempo y al proceso de cada participante, logros, dificultades, comportamientos e integración del aprendizaje teatral. Sin esta, no hubiese sido posible encontrar los diversos caminos para el registro concreto y eficaz frente al desarrollo individual, ya que en este tipo de investigación, es primordial el análisis individual sobre el colectivo, para así poder generar diagnósticos y métodos que funcionen para llegar al conocimiento del propio payaso de cada uno.

PARADIGMA SOCIO-CRITICO

Para Horkheimer, el objetivo de la teoría crítica es la mejora de la sociedad: “En el interés de una sociedad futura organizada racionalmente”, la teoría crítica arroja “luz crítica sobre la sociedad actual (...) bajo la esperanza de una mejora radical de la existencia humana” (Fuchs, 2009)

La investigación con enfoque socio crítico es pertinente para la ejecución de las preguntas pedagógicas desarrolladas en este proyecto, puesto que se buscó a nivel cognitivo, generar una reflexión por parte de los participantes frente a sus gustos artísticos y aún más allá, la manera en cómo logran comunicar o transmitir sus ideas. Además de esto, fue una búsqueda por la estudiante próxima a obtener su título universitario, a seguir descubriendo maneras no sólo de creación, intervención social, sino también de investigación, de cómo se asientan estas bases pedagógicas como un proyecto de vida, más que un proyecto estudiantil. Presupuso un reto por enfrentarse a la escritura, redacción y sustentación de esos procesos que como artistas se viven pero no se evidencian en tesis que sustenten la efectividad, necesidad y pertinencia de estas búsquedas. Así pues, este proyecto atañó tanto a los participantes exploradores del universo creativo, como a quien dirigió el

encuentro y caminos a tomar. Generando así, una reflexión, como en los anteriores puntos, de esperanza de mejorar la existencia humana, de generación en generación.

Este paradigma atravesó el proceso investigativo de principio a fin, ya que el territorio que habitamos suscitaba de manera concreta a la reflexión frente a nuestra convivencia en sociedad. Este, al ser un espacio habitado por todo tipo de culturas, clases sociales, edades gustos y costumbres, abrió una puerta para ingresar con la estrategia del payaso como estrategia que une todas las diferencias y la risa como gesto de conexión social.

INVESTIGACIÓN ETNOGRÁFICA

La etnografía según la web de significados es: “una rama de la antropología, un método de estudio o de investigación directa que tiene como objetivo observar y registrar las prácticas culturales y los comportamientos sociales, decisiones y acciones de los diferentes grupos humanos”. (Diccionario, 2021)

Esta investigación consiste en observar detalladas situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables desde la perspectiva de quien investiga que a su vez, es extranjera en estas tierras y desconoce de por sí el contexto, las costumbres y las maneras de relacionarse de los habitantes de esta zona. Para no divagar en lo que no conocemos, nos trasladamos directamente a este territorio en búsqueda de la experiencia en primera fila de lo que se vive en tierras donde viven personas de todo el mundo.

La historia del trabajo de campo etnográfico se asocia, en antropología, al estudio de culturas exóticas, y en sociología, a segmentos marginales de la propia sociedad. El método etnográfico de campo comprendía, en tanto "instancia empírica", un ámbito de donde se obtenía información y los procedimientos para obtenerla. (Guber, 2011)

Este tipo de investigación fue pertinente para este proyecto, gracias a que nos permitió observar y registrar, lo que ocurre en un territorio ajeno a quien escribe este proyecto, salirse de la urbe para visitar los corregimientos ubicados en las puntas de Colombia; comprendiendo que surge desde un viaje personal y que el lugar al que se llega es un

espacio nuevo y diferente: su suelo, el clima, los paisajes, los alimentos, los modismos y las mismas personas hablan de unas tierras que tienen mucho por enseñar y comunicar, desde sus virtudes pero también desde sus carencias. Esta experiencia en tierras paradisiacas que son visitadas en esta investigación para reconocer y re-habitar, no desde una postura turística sino desde una mirada viajera y artística. La etnografía registra en sí las prácticas culturales y sociales del territorio que se verán enmarcados en el trasfondo de este proyecto, los comportamientos humanos, donde el niño Europeo con sus costumbres y maneras de comunicación, converge en la conexión con la tierra de los niños y niñas Indígenas, su medicina ancestral y lo místico de sus tribus; la sencillez del niño Bogotano que proviene de familias adineradas, que cada vez buscan alejarse del ruido ciudadano para volver a lo esencial, caminar descalzos y alimentarse de la tierra, el tono alto de las voces de los niños Guajiros y el hablar pausado de los Norteamericanos tratando de integrar el español en su dialecto. Todos provenientes de distintos parajes, se reúnen en un mismo pueblo para instalar sus experiencias personales en el escenario.

En este caso, la investigación etnográfica fue una herramienta vital para el desarrollo de este proyecto de investigación creación, dado que por el contexto, nos adentramos en un territorio poco explorado, con culturas desconocidas e idiomas de diversas latitudes. Gracias a la etnografía, pudimos registrar el comportamiento, las costumbres y las maneras de relacionarse en sociedad de niños provenientes de distintas culturas y nacionalidades. Tal es el caso de Giada, una niña proveniente de Italia que no hablaba el español y a través del teatro se encontró herramientas y estrategias que nos permitieron llegar a ser comprendidos y comprendidas por ella, para esto utilizamos el juego, la música, la danza, la escritura y la expresión corporal. También, en un inicio, aprovechamos para observar el comportamiento de los niños indígenas con respecto a los niños y las niñas de ciudad, llegando a la conclusión de que todos y todas juegan de la misma manera, a pesar de tener códigos sociales aparentemente distintos, cuando se trata de risa y de diversión, los seres humanos no tenemos divisiones, límites y menos rechazo o discriminación por los demás, allí, en el instante del juego, todos y todas sin importar el lugar de origen, las costumbres socioculturales, los gustos personales y los estatus económicos, esto desaparece y se borra un paradigma donde el mundo con sus diferencias nos divide y sectoriza. En este caso, la investigación etnográfica se instala en este territorio, para ser herramienta que estudia y

analiza los sistemas sociales, en otras palabras, podremos describir y comprender lo que la población de este lugar específico realiza cotidianamente. El diseño etnográfico estudia los patrones y tópicos que pueden datar desde lo más antiguo hasta lo más contemporáneo, por ejemplo, enfocarse en la cultura griega, romana, egipcia hasta las más contemporáneas, como este sistema social tan rico en diversidad y a la vez tan desigual socialmente. Aquí se puede observar la enorme diferencia entre las clases sociales de los niños europeos, los Palomineros y los indígenas,

En cuanto al tipo de enfoque etnográfico, nos ubicamos en el Caso cultural que analiza a una cultura desde un aspecto holístico, es decir de una forma integral, completa. Considerando todos los elementos que intervienen en ella, desde los aspectos políticos, sociales, culturales, económicos etc.

OBSERVACION PARTICIPANTE

La observación participante consiste principalmente en dos actividades: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias de las actividades de la población. Hablamos de "participar" en el sentido de "desempeñarse como lo hacen los nativos", de aprender a realizar ciertas, actividades y a comportarse como un miembro de la comunidad.

En este caso, además de adentrarnos en una comunidad rica en diversidad cultural, quien dirige estos encuentros decide genuinamente ponerse en igualdad de condiciones de quienes participan, es decir, entrar en el lenguaje de los niños y las niñas no desde la jerarquía, sino desde la horizontalidad, esto, se genera a través de la nariz del payaso que tiene la habilidad de ponernos a todos y a todas en una misma historia, edad, contexto y resolución de conflictos. Todo esto desde un trabajo de integración grupal atravesado por el juego.

El 90% de los participantes tienen un acompañamiento activo por parte de sus padres, los cuales preguntan, participan e indagan sobre el avance de sus hijos a través del grupo de WhatsApp que crearon las mismas familias, sin embargo en el caso de 3 niños particularmente hay bastantes dificultades en su comportamiento en el inicio del proceso,

Johan por ejemplo es un niño de 9 años con un aparente descuido por parte de su familia, él siempre llega a los encuentros sin camisa y descalzo, diciendo que en su casa no hay dinero para comprarle camisetas, que no almuerza y que sus padres nunca están pendientes de él. Esto se ve reflejado irremediablemente en su comportamiento, es un niño agresivo y con conflictos a la hora de comunicarse. A lo largo de su proceso, él evidentemente sabe acercarse a todos y a todas con un mayor respeto hacia el cuerpo y las ideas de los compañeros, es participativo y propone ideas interesantes para la creación del número de payasos vagabundos que va dentro de la puesta en escena.

Este es un grupo de 20 participantes aproximadamente, el curso al no ser un requisito estudiantil, abre la puerta a la fluctuación en la asistencia. La mayoría de los participantes de los grupos indígenas dejó de asistir tras varias semanas del proceso, debido a que sus madres se desplazan por todo el territorio vendiendo las mochilas que ellas tejen a los turistas y a sus múltiples actividades. A pesar de esto, se logran mantener la cantidad de 20 participantes ya que unos se van pero otros ingresan al proceso.

La mayoría son niños y niñas activas, con propuestas y deseos de participación constante. Al inicio se identifican algunos participantes que asisten por motivación de sus padres pero que ellas y ellos aún se sienten muy introvertidos para participar y más para exponerse en público en cualquier ejercicio de improvisación. Sin embargo; a medida que avanza el proceso, los niños que se sentaban en el rincón a observar terminaron proponiendo y actuando en escenas donde ellos y ellas eran quienes de alguna manera protagonizaban las situaciones.

MUESTRA FINAL

La obra final se construyó a partir de los juegos que realizábamos durante cada encuentro, los niños y las niñas iban decidiendo qué juegos les llamaban más la atención y les propiciaban situaciones escénicas, tal como el juego del gato y el ratón, que a pesar, de ser

un juego tradicional, logra tener la versatilidad para generar una historia alrededor de este. También tomamos juegos teatrales como el juego del pirata, donde una persona es quien elimina del juego al resto a través de un guiño disimulado del ojo, este juego, fue el que inició toda la puesta en escena, allí los payasos y payasas desplazándose por todo el escenario iban dibujando con el cuerpo la sensación de una muerte súbita y desarrollando un aparente conflicto entre el pirata y los jugadores, que realmente en su trasfondo, se trataba meramente de un juego de estrategia.

A pesar de que inicialmente no existía una fábula que contara X o Y historia, mientras iban jugando se iban construyendo estos mundos imaginarios que nacían a partir de palabras, acciones, objetos de la naturaleza, cantos, danzas o palabras narradas en algunas improvisaciones colectivas, esto iba fluyendo en el momento del quehacer creativo, aquí era donde el teatro y su magia creativa propiciaba historias no antes contadas sino, que partían meramente de las experiencias de quienes participaban en dicho momento presente, con sus contextos, historias familiares, sociales, culturales e incluso de sus anécdotas de colegio.

Allí se tuvo en cuenta cada palabra, cada gesto, y se incluyó en el montaje para que ellos y ellas se sintieran significativos e importantes en todo momento, que sus historias estuvieran narradas a través de su voz, más allá de elegir un texto teatral ya que en el clown es más vital lo que tiene por expresar cada payaso que lo que dijeron antiguos dramaturgos.

La pieza iba navegando entre juegos y risas, todos y todas estaban todo el tiempo en la escena, mientras en el proscenio se ejecutaba un número, atrás ellos y ellas estaban componiendo figuras corporales que fueron extraídas del juego de la galería, juego que consistía en que todos y todas partían de una línea marcada en el suelo, con el objetivo de tocarle la espalda al guardián de la galería para luego ocupar su lugar, cada participante debía construir con su cuerpo las esculturas que se atesoraban en la galería, esculturas que luego hacían parte de cada escena y/o número presente.

La puesta en escena se tejió en una estructura tipo varieté, donde los niños y las niñas navegaban en unas configuraciones corporales que se fueron generando a lo largo de los encuentros, pero también aprovechamos las habilidades físicas previas que traían en su mochila de aprendizajes, con un pequeño grupo construimos una rutina de acrobacia que

incluía desde contorsión hasta saltos mortales, para esto nos valimos de las técnicas pre-acrobáticas del circo del sol, ellos y ellas traían esta experticia desde sus prácticas en los ríos, pero gracias a la técnica se hizo lo que podría llamarse una “limpieza” a los movimientos para así evitar riesgos de esguinces, malas caídas o fracturas.

El trabajo físico estuvo a su vez enriquecido con la palabra a partir de unos textos que ellas y ellos mismos generaron, estos nacieron de la pregunta: ¿cómo sería el mundo si ustedes, los niños y las niñas fueran quienes gobernarán? A esto, respondieron escribiendo una serie de decretos de lo que sería el mundo ideal para ellos y ellas:

1. No existirán las caries.
2. No existirá el maltrato animal
3. Todos los humanos hablaremos el mismo idioma
4. Todos somos niños
5. No existe la contaminación en la tierra
6. No existe la escuela
7. No existen los impuestos
8. No existe el miedo
9. Todo lo que pensamos se realiza
10. Hablaremos con los animales
11. Poder correr como flash
12. Que el tronco de los arboles sean de chocolate
13. Que nadie bote los animales a la basura
14. Que los demás tengan siempre qué comer
15. Que pudiéramos entrar en cualquier cosa
16. Que los glaciares fueran de azúcar

17. Podernos ayudar unos a otros
18. Siempre jugar
19. Que el sol sea de helado
20. Que no existan las injusticias

Esta fue la base con la que se les dio la palabra a los niños y las niñas, se incluyó en el montaje habilidades que ellos y ellas ya traían previamente como la danza, la acrobacia y el canto. Así construimos la muestra final, enriqueciendo los saberes que ellos ya traían y mezclándolo con el mundo ideal.

Cada encuentro lo dedicábamos a un tema en específico, si era el trabajo en equipo, elaboramos cuadros grupales donde todos y todas tuvieran que ver en este ejercicio creativo. A pesar de que los encuentros inicialmente estaban pensados en código clown, a la final el proceso arrojó diferentes técnicas del circo social que tuvieron su momento y no sólo se vivió el teatro desde el payaso sino desde diferentes disciplinas que se fueron fusionando gracias a la base del juego, ahí entra la riqueza y la versatilidad del circo social, que incluye todos los mundos dentro de un mismo mundo.

En la muestra final, el espectador sintió gran identificación con los cuadros del payaso, puesto que la risa fue el puente que unió a todos los presentes en La Casa del Artista esa noche, tuvimos la visita de aproximadamente 80 personas que vibraron, rieron y lloraron de emoción al ver a sus hijos e hijas por primera vez en un escenario expresando todo aquello con lo que no estaban de acuerdo en el mundo de los adultos.

En un número, dos payasos entraban entregando unas cartas a los presentes, cómicamente les hacían leer lo que decían estas, las cuales fueron escritas por los mismos niños, y se les pedía a los padres más cuidado, tiempo y amor para con sus hijos, ya que muchos de ellos y ellas expresaban que vivenciaban violencia intrafamiliar y este, fue el medio más poético para expresarles a sus familias que querían ser tratados mejor y que no pensaran que ellos y ellas solo “servían para ir a la tienda” en palabras de los mismos niños.

Otro momento significativo de la muestra, fue cuando otros payasos sacaron a sus padres del público y realizaron el tradicional salto de cuerda poniéndole a su vez retos a los adultos,

de saltar con una pierna, dar media vuelta y también pidiéndoles que nunca dejaran de jugar, de ser niños y de soñar.

A la muestra final acudieron todos los familiares de los niños y las niñas, también sus profesores del colegio y habitantes del pueblo. Algunas de las familias, donaron gelatinas y dulces para la venta durante el espectáculo, lo cual además de ayudar a generar dinero que posteriormente quedaría en La Casa del Artista, nos sirvió para generar la atmósfera de los circos tradicionales, donde las ventas de dulces, manzanas de caramelo, algodones de azúcar y palomitas de maíz, nos evocaban esos momentos que la mayoría de los adultos tuvimos cuando niños, el de asistir al circo y poder degustar alguna de estas deliciosas golosinas propias del entremés.

El dinero reunido en taquilla y ventas fue destinado a La Casa del Artista que nos acogió durante esos meses de experimentación y creación artística. Este, al ser un espacio creado para la comunidad, sin ánimo de lucro más que compartir el arte y la cultura en este lugar de nuestro país; aún requiere de mucha inversión para seguirse catapultando como un lugar idóneo para que cualquier artista genere creaciones, allí, se cuenta con un escenario elaborado en madera en medio de la naturaleza, pero no está dotado ni de telones que generen la tras escena tan necesaria incluso para el trabajo con los niños y niñas, ni sonido, luces, paredes resistentes, tramoya etc. Por ello, en colectivo decidimos entregar lo generado en la función, a la directora de La Casa del Artista, para que dispusiera de este dinero en alguna de estas necesidades, para que así, este espacio siga creciendo, y en los niños y las niñas se genera una consciencia de retribuirle a este mágico lugar con el trabajo creativo.

RESULTADOS

Se puede decir que el encuentro teatral sí transformó desde el primer momento a todos los seres humanos implicados en él, este es un espacio donde en la actualidad a pesar de que estamos más divididos, separados y con la sonrisa tapada, nos convoca a recordar a nuestros antepasados, a nuestros rapsodas, cómicos, artesanos de la risa y de la vida, volver

al estado natural del ser, del abrazo, de la colectividad y la convivencia, es un rincón del presente momento que nos regala la oportunidad de conectarnos para crear algo verdaderamente transformador, inventar mundos posibles y reírnos de ellos. Esta experiencia nos regaló a todos la posibilidad de ver magia en todo, en cada piedra, en cada niño, niña y en cada palabra.

El proceso de Encuentros con el payaso, en la Casa del Artista, nos permitió observar también que los participantes necesitaron resultados concretos para finalizar los procesos, es decir, una puesta en escena, ya que la mera formación no les genera mayor interés, es más latente su deseo vital por estar en un escenario, contando una historia y actuando frente a sus familiares y conocidos; por esto se logró cumplir este objetivo inicial que también estaba enmarcado entre los objetivos finales, además de esto su inquietud siempre estuvo por el tiempo, la cantidad de sesiones que para estos procesos podrían ser varias etapas durante un periodo más continuo de formación, en el que cada etapa permitiese que la estrategia o herramienta artística pudiese ser digerida con mayor profundidad y así no se presentara frustración a la hora de ejecutar alguna de estas, ya que al ser tan corto el proceso se hacen pequeñas pinceladas de diversas técnicas y/o lenguajes creativos, como el teatro, la danza, el clown, la escritura creativa entre otras disciplinas que facilita el circo social y en las cuales todas y todos quisieran profundizar y tener más tiempo creativo, todo esto manifestado por parte de los niños y niñas, los cuales sintieron que era muy poco el tiempo para todo lo que querían aprender, podríamos concluir entonces, que estos procesos siempre requerirán de unos tiempos más prolongados de exploración y creación para poder lograr una profundización en cada búsqueda, tanto individual como colectiva.

Por otro lado, observamos que los niños y niñas indígenas son una población con difícil acceso ya que debido a las creencias de sus padres, mezclarse con “el hombre blanco” les genera un tipo de contaminación; esta comunidad se refiere a las personas de ciudad como “personas contaminadas” por el consumismo, las ideologías y la religión, por ello son un tanto esquivos y reacios a compartir con personas que no son de su etnia, hablando claramente de los padres y/o adultos, los niños y las niñas por su parte, juegan y comparten con todo tipo de personas sin limitaciones, sin embargo, los padres son los que guían los procesos de sus hijos, y en estas comunidades se cierran mucho a obtener cualquier tipo de vínculo que los “contamine”. Esto se manifiesta en la ausencia de los participantes en los

encuentros, van los primeros días esperando si se les daría refrigerio y al no ver esto optan por retirar a sus hijos del proceso, denotando la evidente situación económica a nivel nacional con estas poblaciones.

Con respecto al proceso creativo, al inicio del taller se generaron lluvias de ideas de creación para la muestra, las cuales fueron nutridas con los diversos aprendizajes obtenidos durante el proceso, sin embargo esto fue mutando a un abanico de creación clown a través de un manifiesto donde ellas y ellos se expresan frente al público (sus familias). Esta muestra, les permitió compartir su voz a través del juego y la risa, para expresarles, según sus perspectivas lo que está mal en el mundo dominado por adultos, cosas como: el maltrato animal, el irrespeto por la madre naturaleza, la violencia, la intolerancia y un sinnúmero de comportamientos que atentan contra la integridad de la humanidad y de la tierra.

Este proceso, fue una mochila llena de herramientas que ellas y ellos ya traían en su manera de jugar, pero que aquí haciéndoles más conscientes de ello les generó otras maneras creativas de manifestación y con esto construimos una obra de teatro.

También, en el campo de acción por lo general no se logra ejecutar todo lo planeado al 100%, debido a la cantidad de asuntos que deben resolverse en la inmediatez, como por ejemplo: niños que se accidentan, se enferman o se deprimen, entre otras muchas situaciones que se salen de lo proyectado. Esta es una creación artística nacida de la labor pedagógica, ya que se conjugan todos los estados humanos y se utilizan como métodos creativos. Hablo de humanidad apoyándome en el sentido relacional que se propone en el proceso creador y donde participan activamente aspectos de todas las dimensiones del yo del ser humano:

- **Biológica:** estados naturales y funciones propias del cuerpo; los cuerpos de las niñas y los niños fueron fortaleciéndose de gran manera gracias al entrenamiento físico, los calentamientos y el trabajo pre-acrobático, el clown les aportó un entendimiento de las segmentaciones corporales como motores del movimiento que impulsaba la acción del clown.

- **Física:** estados característicos de mi cuerpo y estados característicos del material; el trabajo del payaso, facilitó la caracterización física, entender en qué punto parte el cuerpo y a dónde llega con sus objetivos motrices.
- **Personal y psicológica:** memorias del cuerpo y mundo interior del sujeto; aquí se instaló el juego como premisa, saber dónde se está ubicado espacialmente a partir del juego de la lleva, para luego desplazarse orgánicamente. **Onírico**, imaginativo, fantástico, etc., individuales y colectivas. Al construir el mundo del clown, viajamos hacia mundos desconocidos mentalmente para muchos, jugamos a ser nuestros padres y madres, lo cual brindó suficientes herramientas para que ellos y ellas crearan lo mítico a partir de su propia realidad.
- **Social:** relaciones de poder. Con el clown tradicional entendimos que el rol jerárquico parte de la inteligencia y/o torpeza de cada personalidad, la exploramos y entendimos para luego llevarla a un equilibrio donde todos cumplían con unos principios que eran nutridos por las personalidades.
- **Cultural:** lo universal, lo colectivo, lo global, lo local, la diversidad cultural. Lo que nos aterriza en el plan trazado con respecto a los resultados obtenidos. (García, 2016)

Al principio, llegaron niñas y niños introvertidos, su semblante era de mucha incertidumbre y algo de inseguridad frente a lo que realizarían en estas sesiones, que para ellos y ellas, lo que los tenía allí, era la idea de jugar al circo, a ser payasos y que la gente los reconociera por ello. También había una clara división en la interacción, los niños locales se reunían entre sí mientras que los extranjeros se ensimismaban y no lograban interactuar con nadie. Al pasar los encuentros, se fueron amigando más, compartiendo historias de sus países, danzas, lenguajes y costumbres. Al finalizar, salieron con cuerpos más grandes, dispuestos, alegres y juguetones, por ejemplo, en el momento que estábamos aseando el escenario para la muestra, todos bailaban felices, sonreían y asumían con gran responsabilidad lo que se viviría esa noche en ese espacio que juntos y juntas estaban limpiando con tanto amor y tanta alegría. En la muestra literalmente brillaron, todo salió como estuvo ensayado, se sintieron poderosos y poderosas y muchos salieron llorando de allí por la alegría de esta experiencia vivida.

Con este tipo de procesos seguimos reafirmando la fuerza del teatro y del payaso como conexión universal, la risa es el gesto que calma todas las zonas del cuerpo y las oxigena, está comprobado científicamente que la carcajada disminuye el insomnio, previene los infartos, rejuvenece, al liberar endorfinas tiene un efecto analgésico y además de todo esto, nos da esperanza de un mundo mejor, de soñar con nuevas posibilidades de existencia donde no exista el maltrato, las injusticias, donde los niños y las niñas tengan presencia e importancia en el mundo de los adultos y que sean quienes motiven e impulsen la creación y la ejecución en todos los ámbitos de nuestra sociedad, a la cual se le ha olvidado sonreír por el agite de los días y la productividad, el teatro es una escuela de la alegría, de la disciplina y del encuentro, este camino como artista inicia con este proyecto de grado, que se convierte en un proyecto de vida, para afuera de la academia tejer comunidades y aportarle a la humanidad desde la creatividad, el juego y el amor, que si bien se logró en este territorio puede hacerse en cualquier espacio.

BITÁCORA DOCENTE, EXPERIENCIAS EN CAMPO.

MOMENTOS TRASVERSALES

Jugar fue la acción colectiva a partir de la cual creamos día a día no solo una puesta en escena sino unos códigos de convivencia que surgieron genuinamente en el escenario, todos y todas nos relacionamos a partir de la complicidad y la equidad, por esto, esta experiencia brindó a todos unas vivencias e impactos que de seguro impactaron la vida de alguna manera, y esto se vio en la manera en cómo se trataban al inicio y como el cariño y el respeto empezó a hacerse consciente y presente en cada momento, un claro ejemplo de esto, es la experiencia con Rosannel, tanto ella como el grupo tenían unos conflictos muy marcados por las personalidades, ella era una niña introvertida y callada mientras que ellos eran alegres y bulliciosos, esto generaba rechazo de ella con ellos y viceversa al no conectarse en las diversas ideas y posturas. En el ejercicio de escribir qué cambiarían del mundo, ella aportaba propuestas desde su propia reactividad, las cuales los demás

participantes rechazaban tajantemente, lo que generaba mayor incomodidad entre todos. Sin embargo la niña fue entendiendo como funcionaban los pensamientos y gustos de los otros, y ya no hablaba de oscuridad ni violencia sino de magia, juego, alegría, colores y amor; claramente todo esto obtenido de las vivencias de cada encuentro donde jugar, reír y soñar era el eje transversal que nos convocaba. Este cambio de estado permitió que ella pudiera integrarse mejor y que los demás la acogieran con amor e incluso llegara a tener participación activa dentro de la obra de teatro, teniendo en cuenta que en un principio ella se ubicaba en un rincón a dibujar personajes de anime, luego soltó su libreta y salió a compartir su universo con todos sus compañeros que día a día le robaban varias sonrisas.

Es importante también mencionar a modo de relato, desde la propia experiencia de la estudiante, las dificultades que se presentaron en el proceso pedagógico, en un momento se presentó una situación muy específica con dos participantes que llegaron faltando un mes para terminarse el proceso, ambos, dos niños hermanitos de 9 y 5 años. La madre hace la solicitud de recibirlos a ambos porque disfrutaban mucho del teatro, los dos fueron aceptados sin pensar antes en todas las complicaciones que conllevaría incluir a los niños a esas alturas del proceso. Además, a esto se le sumó que el niño de 9 años tenía dificultades de atención y de aprendizaje muy evidentes, y que el menor de 5 años, no estaba en las condiciones para asumir un proceso como el que estábamos viviendo sobre todo por su edad. El pequeño, en un ejercicio que realizamos donde debían dibujar al payaso, diseñarle el vestuario y el maquillaje, hizo unos dibujos donde primaba la sangre, la tortura y las armas, existía claramente una concepción del estereotipo del payaso asesino desde los referentes cinematográficos, sin embargo, a la directora de la Casa del artista, le llamó mucho la atención esto y decidió pedirle una lectura de estos dibujos a una amiga suya psicóloga, la cual le planteó argumentos desde lo psicológico, lo racional y lo metafísico, argumentando que el niño muy seguramente era víctima de maltrato. Estuve muy atenta a este caso particular, a pesar de tener otros 20 niños más que acompañar. Evidentemente estos niños sí recibían maltrato por parte de sus padres, lo cual manifestaron en algún ejercicio de improvisación. Aquí fue cuando se nos ocurrió escribirlo en una de las cartas que entregarían los payasos a sus padres en la muestra, y casualmente el padre de estos niños sacó al azar la carta que solicitaba que por favor no maltrataran a los niños y las niñas

y que se comprometieran a cuidarles y respetarles en cualquier circunstancia, sin acudir a la violencia de ningún tipo.

Se generó un impacto en esta situación, el padre fue tomado por sorpresa y se le veía bastante conmovido al leer la petición de los personajes. Sin embargo, dentro de mis posibilidades inmediatas, no tuve acceso a una trabajadora social, psicóloga o una de las personas vitales en el engranaje de estos procesos de acompañamiento social que apoyara la manera de enfrentar este conflicto, más allá de hacer una denuncia con el teatro, darle viabilidad a procesos de cambios reales con estas experiencias fuertes que se viven en estos territorios, donde aún muchos padres creen que la violencia es la manera de educar a sus hijos, aquí se hace vital el trabajo mancomunado con personas que, como en el circo social, entreguen herramientas desde el marco de la legalidad, la oficialidad, el acompañamiento psicosocial y sus propios campos de acción. A veces con la mera pedagogía teatral no basta, sobretodo en estos contextos donde priman otro tipo de enfoques, como es la potenciación de las habilidades para la vida, más que la creación artística en sí misma.

CONCLUSIONES

- Este proceso fue un regalo tanto para los participantes como para quien guía el proceso, asistir a cada encuentro fue un azar ya que no sabíamos que surgiría y gracias a esto pudimos navegar en diferentes situaciones, los niños y las niñas cada vez iban comprendiendo de qué se trataba el encuentro y fueron adaptándose a la creación. Todos y todas llevaban día a día propuestas para enriquecer nuestro montaje, aquí se empezó a gestar la disciplina y el compromiso no solo por el trabajo sino con los demás compañeros.
- El Teatro, el clown y la risa, son los mejores instrumentos que puede llevar un viajero en sus pertrechos, la risa sobre todo, es el pasaporte de entrada a cualquier lugar y el cual permite conectar con cualquier persona, en cualquier situación y en cualquier

lugar. Viajar puede ser una de las experiencias más enriquecedoras que puede tener quien escribe este proyecto, pero definitivamente poder hacerlo a través, por y para su nariz de payasa colorada, es lo que genera la vitalidad de asumir la academia como un puente conector con la sociedad y con las comunidades, que hoy más que nunca requieren un abrazo del arte, no meramente pinceladas sino, la generación de procesos que permitan el florecimiento de capacidades humanas no antes concebidas, como el simplemente hacer conectar con la risa a todo un público diverso. Esto, lo logramos junto con esos pequeños niños y niñas, que más que miembros de sus familias, son los futuros constructores de sueños, de mundos mejores, y si el arte, atraviesa sus venas, la sensibilidad, el amor y la expansión será lo que se tejerá día a día, bajo una carpa de un circo o sobre un teatro que crea mundos posibles que caminan hacia la utopía.

- La pertinencia de este proyecto, se ve reflejado en la comunidad asistente a la función. Al finalizar la muestra, realizamos un conversatorio donde los familiares de los niños y las niñas, reconocían la ausencia de este tipo de procesos en este territorio, y el cómo este trabajo les devolvía a sus hijos a casa, con preguntas muy claras frente a este mundo que habitamos y que en muchas ocasiones les limita sus opiniones y gustos. Podemos concluir así pues, que el arte además de centralizarse en las ciudades, requiere con urgencia su presencia en estos territorios donde se presencia aún escases de muchos servicios básicos y que además la educación tiene aún muchos conflictos para que todos y todas tengan acceso.
- También es necesario rescatar la increíble labor que teje la Casa Del Artista en este territorio; esta, una casa hecha de material reciclable en los hombros de una mujer del teatro, que se sueña con tener este espacio completamente dotado para que se convierta en un escenario digno de los futuros artistas de este sector, se enriquece con este tipo de prácticas estudiantiles, que a pesar de no estar apoyada en ningún sentido por la academia, si uno como estudiante se sueña habitar estos espacios del país, que cada vez van siendo más; la casa del artista es un lugar ideal donde se puede vivir esta experiencia vital creativa.

- Los niños y las niñas, a diferencia de cómo llegaron, salieron del proceso un poco más críticos, realizaban todo tipo de preguntas revolucionarias en la escena y en sus casas, ellos y ellas se convierten en esas pequeñas utopías que se movilizan a través de la creación y que solucionan sus conflictos de una manera creativa, esto da cuenta de la importancia de un acompañamiento artístico no sólo en la escuela, sino en la casa, el cómo los padres también potencian, o no, estos mismos movimientos que nacen desde el impulso de una mera pregunta.

- El juego claramente fue la estrategia más oportuna, la herramienta proveniente de la mochila de las narices coloradas que nos permitió conectar directamente con los universos individuales de cada niño y niña, puesto que todos provenían de diferentes lugares pero todos conocían la clave del juego; esto nos permitió no sólo conectar, sino crear. Así pues, hablamos del juego no solo como una estrategia pedagógica, sino como un medio creador teatral. La puesta en escena completa se dio en clave de juego, el clown acompañó desde lo técnico, lo central, pero el juego fue quien medió esa posibilidad creativa.

- Viajamos hacia el inicio de este proyecto, donde la problemática principal a resolver, fue cómo generar herramientas o estrategias comunicativas que les permitiera a los niños y las niñas habitantes de este territorio, tener otras alternativas para expresarse y comunicar todo aquello que resulta importante, además de esto, el fortalecimiento de las habilidades para la vida, teniendo en cuenta que según la OMS la primera habilidad dentro de este rango, es el autoconocimiento, recordar que como individuos somos valiosos y tenemos mucho que aportar. Este enfoque se logró desarrollar a lo largo de los encuentros, por medio de la palabra, de la escucha y la atención a las inquietudes, dudas, deseos y pensamientos de cada uno y cada una. También a través de los ejercicios creativos, enfatizamos en que todos eran parte de un equipo que requería de los supe poderes de cada quien.

- El juego para los niños y las niñas significó además de una estrategia atractiva, un medio por el cual podían descubrir que en la diversión, se permitían el fortalecimiento de la habilidad para la vida del pensamiento creativo. La motivación

para asistir siempre era lo bien que se iba a crear durante la sesión (dicho por ellos y ellas mismas); pero también, que sabían que actuarían y podían ser otros personajes y que esto emergería a través de la diversión, pues así es como el payaso aterriza su creación, inventa, construye, sueña, delira, improvisa, comparte pero sobretodo juega.

- Conocer el propio clown fue lo que más interesó a los padres a inscribir a sus pequeños en los talleres, también era la búsqueda principal de los participantes, puesto que llevar una nariz roja en cualquier contexto, libera la sensación de juego y distensión como antes en los referentes mencionamos. Encontrarse de frente con el payaso para los niños y las niñas, significó en muchos casos, cumplir un sueño, pues al visitar algunas carpas de circo tradicional, siempre se desató un interés magno por este sujeto excéntrico, colorido y divertido.

- A nivel social, se teje un lazo directo entre los padres y la casa del artista, pues éste al ser un espacio habitado por viajeros de todo el mundo, en este contexto se creó la pre-concepción de que la Casa era un lugar de “hippies marihuaneros”, como en muchas ocasiones se suele tachar a los artistas. Sin embargo, el día del espectáculo, gran parte del pueblo asistió al encuentro y pudieron darse cuenta por sí mismos que era un espacio además de creación artística, de gran potencia pedagógica y una gran estrategia para la educación de sus hijos, pues en el foro que se hizo al finalizar la Varieté, manifestaron que sus hijos llegaban a casa muy cambiados, se les veía menos deprimidos, y cuando llegaban maquillados producto de la clase, podían darse cuenta de que era un lugar feliz y nutritivo para sus hijos. También, el día de la muestra muchos padres colaboraron cocinando palomitas de maíz, gelatinas y aportando dulces para vender al público y que este dinero fuera destinado a la Casa del Artista, incluyéndose así, no sólo en los procesos de sus hijos sino de este espacio comunitario que existe por y para ellos.

Voces:

Michel Gil Silva

“Estar en las clases de teatro se sentía como magia, yo podía ser una sirena y después una loca y que risa. No quiero que se terminen, me hace triste eso”

Participante del proceso

Sandra Silva Medina

“Nunca pensé ver a mis hijos en esas cosas de la actuación, yo los castigaba cuando les iba mal en las tareas con teatro, pero porque no sabía que hacían estas cosas tan bonitas, gracias profe por venirse desde tan lejos a compartir tiempo con mis niños”

Madre de niños participantes

Juan Carlos Beltrán

“Yo no sabía que aquí hacían cosas tan bonitas con los niños, yo pensaba que solo eran puros jóvenes que tiraban vicio y ya, pero mire esas acrobacias tan impresionantes que hizo mi hijo. Estoy orgulloso y sorprendido, lo voy a seguir inscribiendo en todo lo que hagan aquí”.

Padre niños participante.

Johanna Lopera

“Yo siempre me pasaba por aquí y me preguntaba qué era lo que tanto hacían, que bueno ver obras así, en este pueblo no se ven. Gracias a la Universidad de Antioquia”

Espectadora.

Anexos

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TABLA 1 CRONOGRAMA PREVIO DE ACTIVIDADES

MARZO

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD
Diagnóstico del estado del arte escénico en el territorio	Presentación del programa	Reconociéndome en el otro	Construcción de acuerdos
Haremos un recorrido por todo el pueblo de Palomino para identificar los grupos o propuestas artísticas alternativas que se movilizan en este sector. También recorreremos las escuelas, colegios, instituciones y agrupaciones artísticas y culturales que promuevan la educación popular a través de la creación artística.	Se presentará ante los participantes la propuesta sobre la cual tendrá base los encuentros, con esto se busca hacerlos partícipes de los contenidos y preguntarles que quisieran experimentar y aprender en estos talleres tipo encuentros con el payaso.	Escondite: Jugaremos al escondite en todo el espacio con la premisa de que cada uno y cada una deberá esconderse pensando en cómo se escondería un payaso de forma absurda y/o divertida. Realizaremos improvisaciones cómicas, donde cada niño hará una imitación física y de comportamiento de todos sus compañeros para así	Cada participante aportará un acuerdo de participación en estos encuentros para así poder comunicarnos y relacionarnos, entablando una sana convivencia, donde la participación y la escucha sean vitales en cada encuentro. El teléfono roto: Jugaremos al teléfono roto para que los mismos participantes

		evidenciar como nos ven y como vemos a los demás	identifiquen las falencias en la comunicación con los otros.
Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística
El clown	Circo social	El teatro	El clown
Competencia social	Competencia social	Competencia social	Competencia social
Motivación	Empatía	Las relaciones interpersonales	La comunicación asertiva

ABRIL

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD
La lleva	Referentes	La historia del payaso	Luces, tablas, payasos
Haremos este tradicional juego con diversas variaciones para estimular la propiocepción y utilizarlo como calentamiento en cada encuentro. >La historia de la humanidad: Cada participante	>Observaremos la película I clowns de Federico Fellini para generar en los niños y las niñas un punto de referencia creativo frente a esta configuración de payasos. >Estudiaremos el payaso a nivel histórico, las	Trabajaremos a nivel escénico las caminatas, saltos, danzas y acciones típicas de los payasos típicos vistos previamente en la película de Fellini.	Al tener todas las herramientas para esbozar lo que podría ser un personaje clown, realizamos unos ejercicios para darle voz y voto a los niños y las niñas para la creación.

narrará a manera de historia cómo surgió la existencia de los humanos, luego la plasmaremos en un dibujo. >Cadáver exquisito: Realizaremos un cuento a modo de cadáver exquisito para analizar más a profundidad las maneras de creación de cada participante.	configuraciones psicológicas y corporales del agosto, el Contraagosto, el carablanca y el payaso vagabundo.	Maquillando el payaso: >Realizaremos una sesión de maquillaje para que las niñas y los niños tengan un acercamiento a la creación de su propio personaje.	>Haremos una lista de posibles temáticas que quisiéramos tocar en nuestra muestra final
Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística
-El clown -El dibujo -La cuentería	-El clown -La improvisación	-El clown -El maquillaje artístico	-el clown -Improvisación
Competencia social	Competencia social	Competencia social	Competencia social
La creatividad	La motivación	La toma responsable de decisiones	Sentido de pertenencia

MAYO

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	ACTIVIDAD

Cre-acción	Construcción de mundo	El mundo según los niños	Proyección muestra final
<p>Construiremos a partir de los juegos tradicionales y teatrales que hemos visto en los encuentros como: El escondite, el mago, pepitas y pepotas, simón dice, micos a sus palos, pañuelito, ameba, samurái, cadenita ponchado entre otros, estos serán la base de la creación de nuestra puesta en escena, que dará un significado a la construcción del mundo según los niños.</p>	<p>-Lectura de textos escogidos. -Re- escritura del texto final. -Improvisación escenas flamencos rosados.</p>	<p>Dedicaremos esta última semana del proceso al ensayo una y otra vez de lo que construimos como muestra final para afianzar las acciones sin dejar de jugar. Creo en mí: Aquí fortaleceremos la autoestima como habilidad para relacionarme con los otros partiendo del amor y la propia imagen que reconozco de mí mismo, cada niño y niña trabajaran la seguridad y confianza para presentarse delante de un público con toda la seguridad como lo asumen en los encuentros.</p>	<p>A partir de las leyes según los niños, creamos enlaces directos a los juegos que ya hemos visto en todo el proceso para así, conectar el universo que ellos quisieran vivenciar. >Ensayando jugando Mientras jugamos vamos ensayando lo que será nuestra muestra final, la cual tendrá animales, juegos, manifiestos y posturas muy políticas que ellas y ellos mismos han instalado en cada clase.</p>

Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística	Herramienta artística
El circo social	El clown	El clown	El circo social
Competencia social	Competencia social	Competencia social	Competencia social
La comunicación asertiva	El trabajo en equipo	El autoconocimiento.	El Respeto

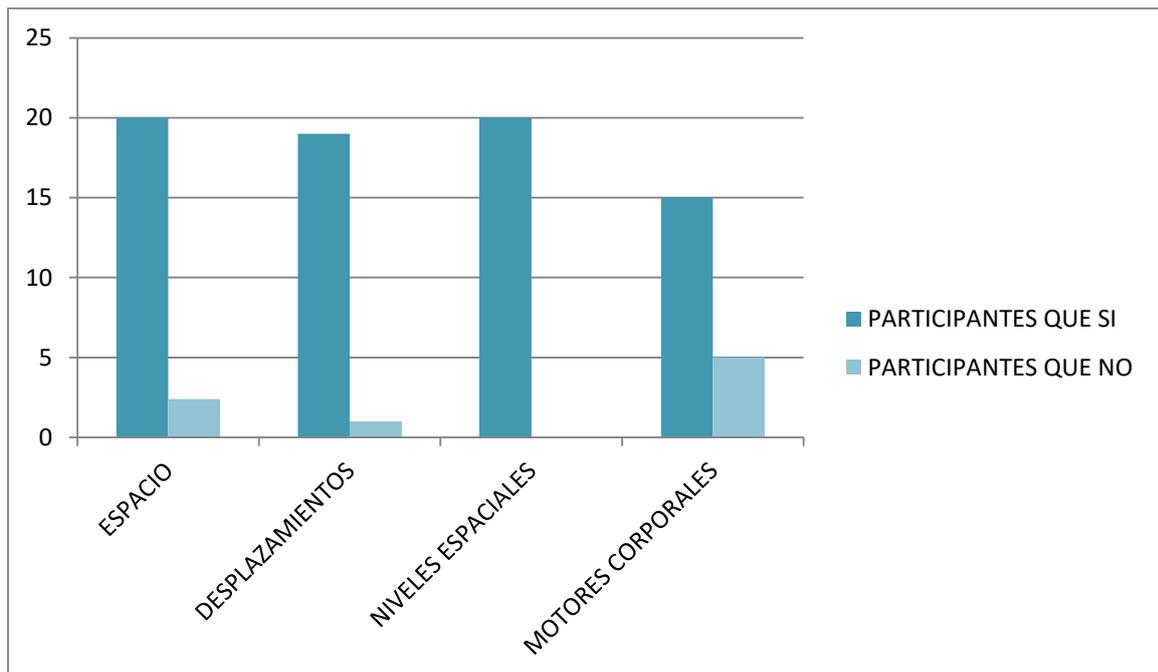
FUENTE: Elaboración propia

HETERO EVALUACIÓN

TABLA REGISTRO DE LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

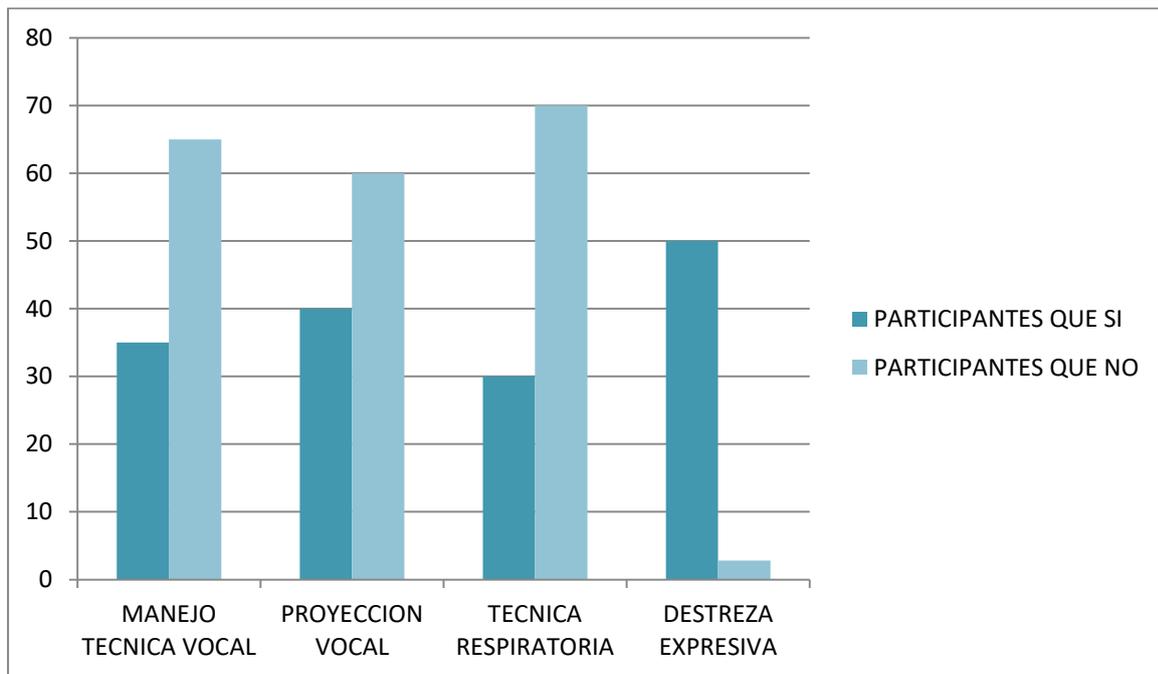
INDICADOR COPORAL		
	Si	No
1 Los participantes realizan dentro del espacio diversas formas plásticas utilizando su cuerpo	20	0
2 Realizan desplazamientos naturales de locomoción del cuerpo (caminar, correr, rodar, saltar, gatear, girar, arrastrarse etc.	19	1
3 Utilizan con destreza los diversos niveles físicos (alto, medio, bajo) con	20	0

precisión cada vez que se le indica		
4. Utiliza con destreza los diversos motores físicos de movimiento (la cabeza, el pecho, el vientre, las piernas etc.) cada vez que se le indica	15	5



INDICADOR VOCAL		
	SI	NO
1. Utiliza técnica vocal de articulación que facilite el entendimiento de lo que enuncia	35%	65%
2. Proyecta su voz en relación al cuerpo y al espacio		
3.	40%	60%

4. Utiliza técnica de respiración diafragmática	30%	70%
5. Manifiesta destreza expresiva utilizando diferentes voces según situaciones y personajes	50%	50%



INDICADOR ACTORAL

	SI	NO
1. Caracteriza personajes clown y/o animales	100%	0%
2. Aplica la aceptación durante las improvisaciones	95%	5%
3. Utiliza con destreza expresiva las emociones del payaso	100%	0%

4. Realiza improvisaciones basadas en experiencias reales y/o ficticias y participa activamente en la creación de la puesta en escena	95%	5%
--	------------	-----------

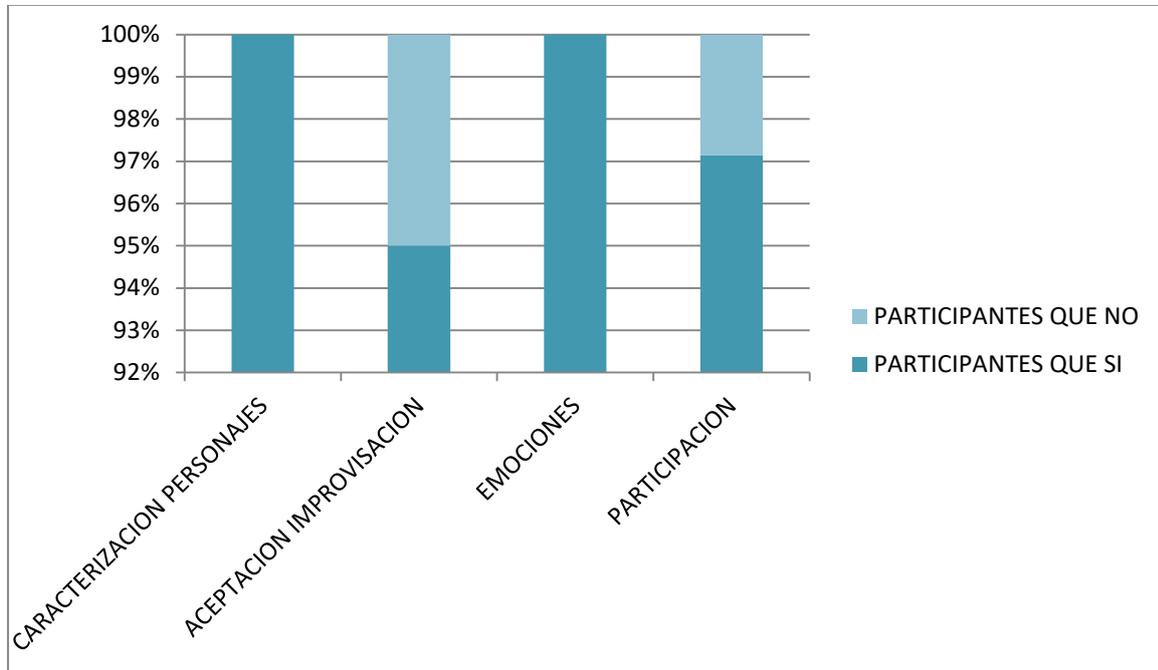


Tabla de indicadores basada en la observación participante y la entrevista directa con los participantes.

PROCESO DE MONTAJE PARA LA MUESTRA

IDEA INICIAL

FECHA: 10 de Febrero del 2021

Propuestas de quien guía el taller:

-Rutinas de payasos vagabundos.

-Puesta en escena del cuento Los flamencos rosados de Horacio Quiroga

-Puesta en escena del cuento *Algo muy grave va a pasar en este pueblo* de Gabriel García Márquez

-Lectura clown de textos escogidos del escritor Uruguayo Eduardo Galeano como: *Los hijos de los días*, *memorias del fuego* y *el derecho al delirio*.

(Los participantes eligieron el texto *el derecho al delirio*)

LLUVIA DE IDEAS

-Lectura poética a partir del ejercicio clown *los siameses*, que consiste en que dos participantes están pegados del lado lateral del cuerpo y recitan al unísono.

-Juego el escondite en diferentes lugares del espacio

-Cadáver exquisito donde los niños y las niñas escriben lo que piensan del mundo.

-Juego el asesino para transmitir las injusticias que se viven en el territorio.

-Varieté circense donde se incluyen todos los saberes previos de los niños y las niñas.

INSTRUMENTO O TECNICAS DE OBTENCION DE INFORMACION

Los instrumentos de obtención de información que se utilizan en este trabajo de investigación son: la observación participativa, la entrevista y el análisis documental. El desarrollo de una investigación de perfil etnográfico comprende la observación del participante como estrategia distintiva de la obtención de la información.

Una de las premisas del trabajo de campo es que son las vivencias del investigador las que van apuntando qué y cómo se tiene investigar. Rosana Guber considera que la observación participante consiste en dos actividades principales <<Observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población>>

ENTREVISTA A LOS PARTICIPANTES

Entrevistadora: ¿Cómo te has sentido en estos encuentros?

Michel Gil Silva. 11 años. Palomino: Bien porque tengo un espacio diferente al de mi casa donde juego y me divierto, Aquí aprendo a actuar, a mover el cuerpo, a hacer marometas, a escribir mis sueños y a ayudar a las demás personas.

Entrevistadora: ¿Para qué sientes que te han servido estos encuentros?

Felipe Ávila Riaño. 8 años Bogotá: Me ayudan a ser más gracioso, en educación física haces una sola cosa, aquí puedo aprender juegos nuevos y a compartir con los demás. Me hace feliz porque aquí tengo un lugar a donde venir, en casa estoy encerrado en cambio aquí mientras creamos la obra nos reímos.

¿Qué te motiva a venir a estos encuentros?

Shaira Miranda Martínez Páez. 9 años, Palomino: Vengo porque aquí me siento requetefeliz, aquí tengo más opciones de juegos y actividades que en mi casa, allá solo veo televisión y lavo los chismes (los platos), en cambio aquí ejercito mi cuerpo, me río y cumplo mi sueño de hacer teatro.

Entrevistadora: ¿Qué has aprendido en estos encuentros?

Isabella Ávila Riaño. 10 años: He aprendido a jugar, yo antes no sabía jugar, creo, también he aprendido a valorar a las personas, no tratarlas mal porque aquí no existe la agresividad, en mi casa sí. También me gusta aprenderme textos, aprender a compartir y aunque haya problemas ser feliz.

Entrevistadora: ¿Cómo te has sentido viniendo a estas clases?

Paola Fernández 11 años. Venezuela: Me he sentido muy feliz, me gusta mucho estar aquí porque me enseñan a compartir y aprendo juegos que no conocía en mi país.

Entrevistadora: ¿Qué te motiva venir a estos encuentros?

Karolin Villamizar 11 años. Riohacha: Me motiva a venir el sentir que estoy aprendiendo más sobre el arte, sobre la tierra y disfruto mucho armar la obra entre toditos.

Entrevistadora: ¿Qué es lo que más disfrutas de estos encuentros?

Úrsula Candil Cristancho Chauta 8 años, Bogotá: Me encanta ser una narradora en la obra, aquí los trabajos que ponen son muy chéveres. He aprendido muchas cosas, como mejorar la memoria y escribir un poco más rápido.

Entrevistadora; ¿Cómo te has sentido en estos encuentros?

Yari Chavarro Luna. 9 años. La Paz- Bolivia: Me he sentido excelente porque son unas clases que nunca había tenido. He disfrutado aprendiéndome muchos textos porque soy una narradora y soy feliz con eso.

Entrevistadora: ¿Por qué vienes a estos encuentros?

Esteban Gil Silva. 14 años. Palomino: Vengo para divertirme, aprendo de todo, a divertirme y a divertir a los demás. Lo que más me gusta es compartir con mis compañeros y jugar a las escondidas. Vengo para sentirme libre, sabe seño, aquí me siento como un pájaro, aquí puedo volar. Además voy a actuar en una obra de teatro, yo nunca he estado en una. Siempre jugando pero de ahí no pasaba más. En el colegio estudiar, y hacer mil vainas, pero nunca algo tan entretenido como el teatro, le prometo que me voy a manejar muy bien y que esa obra va a salir bien bonita.

De acuerdo a Matus y Molina “Una categoría descriptiva es “clasificar, conceptualizar o codificar mediante un término o expresión que sea claro e inequívoco el contenido o idea central de cada unidad temática”. “De acuerdo a los mismos autores, para determinar las categorías se recurren a los objetivos específicos inicialmente de la investigación, los que darán el primer mapa de unidades significativas bajo las cuales se analizaran los resultados” (Jiménez, 2021)

A continuación presentamos el cuadro en el cual se consigna la respuesta a la pregunta inicial de este proyecto, la pertinencia de herramientas artísticas para el fomento de habilidades para la vida, con estrategias artísticas como el clown y pedagógicas como el juego.

Matriz de relaciones entre categorías de análisis

Categoría	Participantes	Participantes	Participantes
<p>Descriptiva</p> <p>Con relación al objetivo:</p> <p>El juego</p> <p>La creación</p>	<p>“Vengo para <i>divertirme</i>, aprendo de todo, a <i>divertirme</i> y a divertir a los demás. Lo que más me gusta es compartir con mis compañeros y <i>jugar</i> a las escondidas. Vengo para sentirme libre, sabe seño, aquí me siento como un pájaro, aquí puedo volar”.</p>	<p>“Me ayudan a ser más gracioso, en educación física haces una sola cosa, <i>aquí puedo aprender juegos nuevos</i> y a compartir con los demás. Me hace feliz porque aquí tengo un lugar a donde venir, en casa estoy encerrado en cambio aquí mientras creamos la obra nos reímos”.</p>	<p>“<i>Aquí puedo aprender juegos nuevos y a compartir con los demás</i>. Me hace feliz porque aquí tengo un lugar a donde venir, en casa estoy encerrado en cambio aquí mientras creamos la obra nos reímos”.</p>

FUENTE: ELABORACION PROPIA

Ejemplo carta de acuerdos

Estos los realizamos con el fin de establecer unos parámetros de participación para que los niños y niñas encontraran una manera dinámica de comprometerse con el proceso, de asumir responsabilidades dentro del mismo y a su vez sentirse partícipes.

Soy participante de los encuentros con el payaso

Participo de él porque quiero y me gusta. Sé que será un gran aporte para el taller y mis compañeros.

Entiendo que el teatro es un arte colectivo donde cada uno tiene que poner lo mejor de sí, para que todos nuestros propósitos en conjunto los podamos realizar.

Por eso me comprometo a:

- Ser entusiasta y propositivo
- Tener buena disposición
- No faltar a los encuentros, ya que esto perjudica mi propio proceso como el del grupo.
- Respetar el trabajo de mis compañeros como a mí me gusta que respeten mi trabajo
- Entender el error como parte del aprendizaje y una oportunidad para avanzar
- Cuidar las buenas relaciones con el grupo
- Proponer y aceptar propuestas
- Si tengo que hacer alguna crítica hacerla de manera responsable con el fin de ayudar a quien le estoy expresando mi opinión, también tener la capacidad de aceptar las

opiniones de los otros respecto a mi desempeño y ser autocrítico.

Los acuerdos que los participantes incluyeron:

- Escuchar y respetar a mis amigos
- Seguir las premisas de la profe
- Atreverme a hacer el ridículo
- No agredir física ni verbalmente a nadie
- Creer en mi
- Tolerar
- Cuidar la casa del artista
- Divertirme

Nombre

Firma

MUESTRA FINAL







Bibliografía

- Acevedo, C. G. (5 de Junio de 2013). *Creacion colectiva, una didáctica del teatro 2012*. Recuperado el 12 de Junio de 2021, de Revista colombiana de las artes escénicas. :
http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass7_14.pdf
- Aldonati, L. (octubre de 2016). *Revista symploke* . Recuperado el 19 de abril de 2021, de
http://www.revistasymploke.com/revistas/articulos/La_risa_en_Nietzsche_LAldonati.pdf
- Amezcuca, M. (22 de diciembre de 2017). *Fundacion index* . Recuperado el 21 de abril de 2021, de
<https://www.fundacionindex.com/gomeres/?p=2145>
- autores, V. (3 de Noviembre de 2010). *Investigacion etnográfica . Métodos de investigacion educativa en educacion especial*.
- Bacuilima Silvana, B. M. (2010). *ESTUDIO DEL JUEGO TERAPÉUTICO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACION INICIAL*. Cuenca , Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Benigni, R. (25 de Junio de 2018). *Clown evolution*. Obtenido de
<http://clownevolution.blogspot.com/2018/06/roberto-benigni.html>
- Diccionario. (25 de Julio de 2021). *Significados*. Obtenido de
<https://www.significados.com/etnografia/amp/>
- digital, P. (26 de Julio de 2017). *El Plural*. Obtenido de
https://www.google.com/amp/s/www.elplural.com/sociedad/la-historia-del-juego_107232102_amp
- Dream, C. (2015). *El payaso que hay en ti* . Barcelona: Coleccion clown planet.
- Fuchs, C. (2 de 28 de 2009). *Teoría crítica de la Información, la comunicación, los medios y la tecnología*. Recuperado el 21 de Abril de 2021, de
<http://glossarium.bitrum.unileon.es/Home/teoria-critica-de-la-informacion>
- García, N. A. (Noviembre de 2016). *Diálogos sobre investigación creación. . Perspectivas, experiencias y procesos en la maestría en estudios artísticos, facultad de artes ASAB*. Bogotá.
- Gené, H. (2013). *La dramaturgia del clown*. México : Paso de gato.
- Giardina, M. (27 de Julio de 2012). *La devocion de la risa*. Recuperado el 12 de junio de 2021, de Red filosófica del Uruguay:

<https://www.unrc.edu.ar/publicar/21/tres.html#:~:text=Re%C3%ADrse%20de%20s%C3%AD%20es%20una,saber%20perderse%20a%20uno%20mismo.>

Giardina, M. (s.f.). *La devocion de la risa* . Obtenido de

<https://www.unrc.edu.ar/publicar/21/tres.html#:~:text=Re%C3%ADrse%20de%20s%C3%AD%20es%20una,saber%20perderse%20a%20uno%20mismo.>

Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad* . Buenos Aires, Argentina : Siglo Veintiuno.

Huizinga, J. (2012). *Homo ludens, el juego y la cultura*. Alianza Editorial .

Jara, J. (2014). *El clown, un navegante de las emociones*. Barcelona: Octaedro.

Jiménez, K. C. (4 de Marzo de 2021). *Atlasti*. Obtenido de

<https://atlasti.com/2021/03/04/categorias-de-analisis-base-de-la-investigacion-cualitativa/>

Landeira, S. (1998). *luzaro.net*. Obtenido de [https://luzaro.net/wp-](https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf)

[content/uploads/juego_simbolico.pdf](https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf)

Lima, M. (2015). *Payasas historias cuerpos y formas*. Barcelona .

Ludeña, E. S. (2 de Septiembre de 2015). *Otras políticas*. Recuperado el 21 de Abril de 2021, de

<https://www.otraspoliticas.com/educacion/el-metodo-artistico/#:~:text=Se%20piensa%20en%20el%20m%C3%A9todo,la%20medida%20y%20la%20raz%C3%B3n.>

Márquez, G. G. (1995). *Un manual para ser niño* . Men.

Maureen Meneses Montero, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teorico. *Revista educacion* , 7-13.

Navarro, A. (s.f.). *Clown planet* . Recuperado el 11 de Junio de 2021, de

<https://clownplanet.com/que-es-un-payaso-clown/>

ONU. (2018). *EACNUR.ORG*. Recuperado el 21 de MARZO de 2021, de [https://eacnur.org/blog/el-](https://eacnur.org/blog/el-ser-humano-como-ser-social-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst/)

[ser-humano-como-ser-social-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst/](https://eacnur.org/blog/el-ser-humano-como-ser-social-tc_alt45664n_o_pstn_o_pst/)

Semana. (2018). Palomino, un paraíso en alerta roja. *Semana*.

soleil, C. (2019). *Cirque du soleil*. Recuperado el 30 de Abril de 2021, de

<https://www.cirquedusoleil.com/es/citizenship/community>

Torbet Marianne. (2003). *Juegos para el desarrollo motor* . Madrid: Troquel. Recuperado el 12 de 06 de 2021, de <https://padlet.com/gpdelapena/qjzgzu7bx7ml>

Velásquez, A. M. (2019). *Encontrar el propio clown*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Wotling, P. (08 de agosto de 2012). *Nómadas*. Recuperado el 18 de abril de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105124630003.pdf>