



CORAZÓN DE PAYASO



(SIN OLVIDAR MENTE Y CUERPO)



JESÚS ANTONIO DÍAZ GÁNCHEZ

ILUSTRACIONES

1990 E. IKER VICENTE

CORAZÓN
DE
PAYASO

Corazón de payaso. (Sin olvidar mente y cuerpo)

D.R. © 2017 por el texto: Jesús Antonio Díaz Sánchez

D.R. © 2019 por las ilustraciones: Iker Vicente
Iñigo Vicente

D.R. © 2019 por el prólogo: Ignacio Escórcigo

Diseño y composición: Gonzalo Fontana

"Este libro se realizó con el apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes a través del Programa Creadores Escénicos con Trayectoria 2016."

Queda prohibida la reproducción de este libro de forma parcial o total por cualquier medio, bajo las sanciones establecidas por la ley, salvo por la autorización escrita del autor de la obra. Las características de composición, diseño, formato, son propiedad del editor.

México 2019



AGRADECIMIENTOS

A mi sublime esposa y a mi precioso hijo,
grandes maestros.

Al maestro Anatoli Lokachtchouk,
por elegirme como discípulo.

Gracias a los tres, por señalarme el camino
y darme el *courage* para andarlo.



PRÓLOGO

Yo, el payaso

Llego apurado a la mesa de firmas de la entonces Escuela de Arte Teatral, a principios de la década de los noventas, para registrar mi entrada a clases. En ese momento, de buenas a primeras, recibo un violento puñetazo en el antebrazo. Recuerdo la sensación de dolor, pero también la pregunta: ¿cómo puede ser que yo reciba un golpe en la escuela? Sorprendido, indignado, volteo a ver al agresor: rostro pálido, demudado, atónito. Un Buster Keaton angustiado, pensé.

Se trataba de un estudiante de actuación a punto de egresar y convertirse en flamante licenciado, que se movía como pez en el agua acompañado por un acordeón y lucía una cabellera china digna del grupo juvenil *Menudo*, Jesús Díaz.

Tengo que encontrar la manera de vengarme, pensé.

En vez de eso, me fui haciendo promotor y seguidor de su trabajo con La Sensacional Orquesta Lavadero. Los llevamos a la Muestra Nacional de Teatro de San Luis Potosí en 2005, a un evento que se llamaba "noctambulario", y tuvieron un gran éxito, que pronto empezó a propagarse. Luego los he seguido en diversas presentaciones en la Ciudad de México en años recientes y he visto también que ya es profesor en la escuela de teatro y que llega despistado a estampar su firma en el mostrador de la entrada, aprieto el puño y me pregunto si la venganza está cerca.

La verdad es que el arte, ciencia, técnica y alquimia del *Clown* encontraron una línea de trabajo en la Escuela Nacional de Arte Teatral, donde desde hace algunos años, Jesús Díaz tiene a su cargo a uno de los grupos que egresan en cuarto año.

Esa veta pedagógica, ahora llega a una nueva estación: un libro. Un libro de fácil lectura que habla de las características, desafíos, lugares comunes, y alcances poéticos que entraña el arte del *clown*.

En su texto, Jesús recurre a la revisión histórica, tanto de ese peculiar, como de su propio proceso creativo y formativo. También pone en la mesa de estudio, las condiciones técnicas precisas en cuanto a movimiento, tiempo, intención, emoción y equilibrio que definen a ese trabajo escénico.

El mejor quehacer docente es aquel que se confronta con la práctica profesional en el campo de trabajo, en ese sentido, Díaz está en la cresta de la actualización. Presenta diversos repertorios, reposiciones, estrenos, que dan sentido y alimentan la consistencia técnica de su compañía, pero sobre todo del extraño y silencioso personaje que él ha creado y se ha convertido en un ícono: un flaco desgarrado de frac, mudo, con zapatos de charol y pantalones de brincacharcos con ligero de calcetín, sombrero de plato y una seriedad a prueba de balas, aderezada por una armónica y los trazos caricaturescos de Iker Vicente que recrean su imagen en el plano gráfico.

Este texto es una aportación inédita a la descripción y comprensión de los mecanismos de eficacia de una presentación de *Clown*. Una radiografía de estructuras dramáticas, composición de caracteres, gramáticas gestuales e instancias de diálogo simbólico con los espectadores.

La paradoja del humor, su melancolía, también son abordadas en el libro y claro que la lectura será mucho más provechosa si uno reconoce, a través de estas páginas, algunos momentos del repertorio de este artista singular: por ejemplo la soledad y abandono que están en el fondo del *gag* del músico borracho que no puede acabar su pieza, por no desprenderse de la botella de licor.

Tomo nota de todos los procedimientos señalados por Jesús en el libro para planear mi venganza y golpearlo en el brazo: calcular el tiempo preciso, trabajar el silencio, la expectación de quienes puedan estar en la mesa de firmas de la escuela, la manera en que me arremango el brazo y doy golpes en la palma de la mano para preparar un contundente puñetazo. Pero resulta tan complicado que mejor, y de una manera espontánea, opto por utilizar las manos para aplaudir y reconocer su trabajo en la escena y en el salón de clases.

Material básico para clowns incipientes y gourmets, *Corazón de payaso* es una lectura amena y suave para entender los recursos, a veces transparentes, a veces oscuros, de una risa que puede convertirse en carcajada.

Ignacio Escárcega.
Ciudad de México, 2019.



CORAZÓN



Yo ni siquiera sabía que existía la palabra "clown".

Cuando era niño vi a Renato y se me grabó en la memoria. Más tarde, cuando estudiaba teatro, vi a Dimitri y quise ser como él, pero no sabía cómo. Cuando conocí a Anatoli Lokochtchouk, le mostré lo que hacía y me dijo: "lo que quieres hacer, se llama clown". Se me llenó la cabeza de preguntas. Le pregunté si era difícil formarse como uno, y me respondió: "es fácil, cuando el alumno es clown".

¿CLOWN?

Me obsesionaron entonces dos preguntas recurrentes: ¿Qué es clown? ¿Qué diferencia hay entre payaso y clown?

Siguieron siendo recurrentes porque no encontré respuestas, sino muchas opiniones. Sin querer que la mía prevalezca sobre las de los otros, ni pretender imponer definiciones taxativas, quiero poner en la mesa las cosas que he encontrado y que más me han convencido para que el lector me pueda seguir. Los malentendidos suelen ser, en realidad, malexplicados.

En primer lugar: el hábito no hace al monje, ni la nariz al payaso. Amén de los innumerables ejemplos de payasos que prescinden de "la máscara más pequeña del mundo" en su labor profesional, haciendo de la anterior afirmación una aparente obviedad; quiero ahondar en un par de asuntos para justificar que lo haya consignado.

La nariz, con los zapatos, maquillaje y demás aditamentos que tipifican al payaso, pueden ser portados por cualquier persona. Pensar que cualquiera que se vea como payaso, lo sea, sería tan erróneo como pensar que cualquiera que porte unas zapatillas y unas mallas, es un bailarín. El payaso, como el bailarín, lo es por lo que hace, y no por su atuendo.

Por lo tanto, un cuenta-chistes, un conductor televisivo, un acordeonista o un malabarista, no son payasos, aunque se atavien como uno. Pero sí puede haber –los hay– payasos que tengan la habilidad de tocar instrumentos musicales, contar chistes, conducir programas de televisión o hacer juegos malabares.

Cuando preguntamos lo que es un payaso o lo que lo diferencia de un clown, para empezar no tengamos en mente a personajes que cumplen con el estereotipo visual del payaso, pero cuyo quehacer se limita a ostentar, como única virtud, un talento para la vulgaridad espontánea, por ejemplo. O a alguien pulcramente disfrazado, cuyo arte consiste, no más que en repartir volantes publicitarios y globos (con o sin forma de perrito). No dejemos que la nariz o la peluca nos confundan: no todo aquel que lleve vestuario de payaso, es un payaso. La respuesta no está en lo que llevan encima, sino en lo que son capaces de hacer.

Por otro lado, se ha venido haciendo una exagerada defensa de la nariz, como un aditamento mágico que hace que el portador, espontáneamente encuentre su gracia oculta, se conecte con su ridiculez, su candidez, o su fragilidad reprimidas. No es que dude que esto pueda ocurrir, pero concluir por ello que todos llevamos un payaso dentro, y que sólo hace falta descubrirlo para serlo... Descubrir nuestra propia musicalidad –y todos la tenemos– no hará que nuestros dedos sean los de *Rubinstein*. Yo me inclinaría por ponerle un altar a las horas de estudio, en vez de a la nariz (no pondré ni uno ni otro). Si en un taller de iniciación, uno descubre su vocación, portando la nariz, ¡estupendo!, luego sigue el largo y apasionante recorrido hacia el oficio, la profesionalización y, eventualmente, el arte.

Alguien de buen corazón, empático para con el prójimo, puede visitar convalecientes, usando una nariz, pero eso no lo hace payaso. Hay payasos que lo hacen pero, otra vez, si lo son, no es por la nariz, sino por su labor, sea en un hospital o –sobre todo– en cualquier escenario.

No me atrevo, ni me apetece, a consignar una definición de payaso. Cada payaso merecería su definición, o ningún payaso merece (como la gente) que se le etiquete o se le meta en una gaveta. Pero sí quiero anotar algunas cosas que he observado en muchos de los grandes referentes de este arte.

I. Musicalidad al moverse y hablar, cierta cadencia expresiva.

Hay algo de baile en sus gestos, algo de canción en sus diálogos.

En cada gesto de *Chaplin* hay ecos de baile. En *Keaton* todo es acrobático, hasta sus miradas, precisas y tensas, tienen una calidad de danza acrobática. En el hablar de *Grock* hay melodías, ostinatos y estribillos. *Harry Langdon* baila su indecisión. El nerviosismo de *Groucho* tiene coreografía. La forma en que *Rivel* convierte su cante en llanto y su llanto en aullido es como una radiografía de su método, de su periplo, de su fantasía creadora. *Rivel* es ese aullido, como *Grock* es un salto a una silla, *Chaplin* un baile de panes y *Keaton* una caída imposible con un rostro impasible.

II. Ambigüedad. Al mirar a esos maestros actuar, se vuelve difícil distinguir qué es improvisado y qué está ensayado y fijo. En ellos lo que han repetido por años se ve espontáneo; lo improvisado tiene una calidad de ensayado. Se adivina mucha práctica y dominio artístico, y se nota una libertad certera y relajada. Juntas dan una ambigüedad fascinante a su presencia y un sello personal a cada uno. Como en los grandes jazzistas, en los grandes clowns la improvisación pasa de ser feliz ocurrencia a ser dominio, genio creativo, juego: arte y sello. El juego interválico entre libertad y rigor acaba por darles una personalidad, como artistas.

III. Arrojo. Cuando un trapecista salta, el peligro no está en la altura, sino en el salto mismo. A diferencia del trapecista de vuelo, el que sólo posa en un trapecio inmóvil no corre ningún riesgo, aunque se encuentre a varios metros de altura. La altitud, no es más que una ilusión de riesgo. En cambio, el salto del trapecista es peligroso sin importar la altura, y aunque haya red de protección. El salto podría salir mal, incluso si el artista es el mejor entrenado. Es peligroso porque es difícil.

Algunos payasos recurren a fórmulas para suscitar la risa, sin arriesgar. Los grandes payasos nunca renuncian al riesgo, se ponen contra la pared por principio. Eligen juegos humorísticos que son como saltos: de difícil ejecución. Bromas, gags y provocaciones que le exigen, en un instante, todo el arte, la experiencia, el dominio y el arrojo de que son capaces. Si fracasan, es imposible ocultarlo, como cuando a un malabarista se le cae una pelota. Y le abren la puerta a la incertidumbre al invitar al espectador a cuestionarle todo: lo ensayado, lo practicado, lo sabido.

PAYASO Y CLOWN: ¿SINÓNIMOS?

Entre los que pugnan por distinguirlos, y los férreos defensores de su exacta equivalencia, hay una discusión sustanciosa. La controversia tiene su historia.

A fines del s. XX, surgió un movimiento mundial que revisaba y revitalizaba al circo y, desde luego al payaso. Antes de esto, en México, el oficio de payaso había caído en un triste desprestigio. Por varias décadas, la opinión general sobre el payaso era la de una ocupación vil. En el imaginario popular, bastaba con pintarse la cara, aprenderse un par de chistes y perder el pudor para serlo, y obtener un siempre raquítico pago: ganancias justas para una faena infame, se pensaba.

Se decía: *"vas a acabar de payaso"*.

Con el movimiento antes dicho, que revaloraba al circo, llegaron payasos que no se correspondían con la visión en boga. Burócratas y periodistas culturales, académicos y audiencias necesitaban definirlos, sobre todo, diferenciarlos del *"payasito"*. Los propios artistas, tuvimos que buscar un término que no nos descalificara a priori ante los demás, empezando por nuestros parientes.

En vez de este diálogo:

-Mamá, quiero ser payasa.

-¿Estás loco?!

era preferible éste:

-Mamá, quiero ser clown.

-¿Qué es eso?



El anglicismo sirvió para distinguir, pero reforzaba el desprecio al término castellano. Entonces, lamentablemente, la palabra "poyoso" se aplicó para desdenar, y la palabra "clown" para encomiar. En el mundillo de la cultura, todo se clownificó: Fulano de tal ahora se llamaría Fulano de clown, la cartelera anunciaba: Don Quijote clown, o Bodas de sangre clown, y a algunos bailarines les bastó ponerse naricitas para "inventar" la danza-clown. ¿Porqué no usaron "danza-payasa" o "Don Quijote payaso"?

Naturalmente, muchos payasos se sintieron ofendidos. Esta torpe e injusta controversia provocó animadversiones cuyos efectos aún (2017) se sienten.

La discriminación, fue una invención de entes ajenos al oficio de payaso, producto de sus prejuicios e ignorancia.

Ahora bien, los términos ¿son equivalentes?

Según el diccionario inglés - español, sí.

Según los traductores al castellano, de la obra de *Shakespeare*, no.

En *Hamlet*, acto V, escena I, donde el británico escribió: *Enter two clowns*, las traducciones rezan: *Entran dos sepultureros*. ¿No debieron poner: "Entran dos payasos"? Algunos traductores, más consecuentes, consignan: *Entran dos graciosos*. Pero nunca ponen "dos payasos".

Este desliz léxico, ¿no estará revelando que al vocablo inglés le "cabe" algo más que al castellano? ¿No querrá decir que clown significa payaso, y algo más?

La palabra inglesa, al pasar del habla coloquial a la jerga escénica, ¿habrá recogido significados de fenómenos que la hispana "payaso" no?. "Clown", en su paso por la evolución del teatro isabelino (que ya

recogía influencias de la *Commedia* veneciana), al clown victoriano, y al surgimiento del circo (no olvidemos que el primer circo nació precisamente en la Inglaterra victoriana), ¿no habrá llegado al siglo XXI arrastrando sedimentos que "payaso" no?

Incluso en otros idiomas. ¿Por qué el cineasta italiano *Federico Fellini* llamó a su célebre película, *I clown* (los clowns, si traducimos con fidelidad), en vez de *I pagliacci*?

No sigamos acumulando preguntas sin responder. Haré un breve recuento de lo que se sabe de la historia del clown inglés para tratar de dilucidar. El lector hallará en la bibliografía, fuentes para verificar y profundizar en lo que me dispongo a exponer.

La extirpe del payaso no puede ser ilustrada por un árbol genealógico: un tronco bien definido con ramificaciones, no; hay más una especie de enredadera genealógica que allá en lo remoto tiene raíces comunes, pero que muy temprano tomó derroteros locales, particulares. No hay una historia del payaso, sino historias particulares que se han enriquecido con las influencias de las otras en los avatares e itinerancias de las culturas. Con todo, por su influencia en el circo y en el cine mudo, la rama inglesa resulta troncal y reveladora.

La palabra "clown", en la Inglaterra preisabelina, fue usada para referirse a un tipo social: el campirano que al emigrar hacia las urbes, ignorante de los usos y costumbres de éstas, se comportaba y vestía de maneras que provocaban la risa burlona de los ciudadanos. "Clown", entonces, equivalía a "rustico". El clown, buscando adaptarse, caía en la exageración o en el contrasentido, al ignorar las causas y motivaciones íntimas y sutiles de la moda, los rangos y la urbanidad en general. En definitiva, era inadecuado. Ya en pleno período isabelino, en los escenarios se veían personajes creados con este molde, y los textos dramáticos de la época ya registran la incorporación del vocablo a la jerga teatral. De su uso en acotaciones y diálogos de dramas,



pero también en documentos legales y contables, se constata que el término aludía a roles caracterizados por su rusticidad, ignorancia e impertinencia, personajes que debían ser actuados en clave cómica-festiva, pero también al actor encargado de encarnar a un grupo específico de personajes: *clowns*, *jesters* y *fools*; siendo los últimos, los acompañantes hilarantes de reyes y nobles conocidos en español como bufones, y/o los personajes chocarreros presentes en las fiestas populares. El clown, también representaba a otros roles que, sin ser locos de corte o carnaval, habían de ser asumidos en la misma tónica. Tal es el caso de los famosos sepultureros de *Hamlet*. Al llamarlos "clowns", se estaba dando una clave: que habían de ser actuados como rústicos e inadecuados. Y cómicos.

En el teatro áureo español, también había roles cómicos típicos: *bobos*, *simples* y *graciosos*, unos brillando por su estupidez, otros por su ingenio o impertinencia, eran personajes encarnados, presumiblemente, por cómicos expertos. Pero a este tipo particular de actor no se le llamaba "payaso", ni consta que *Lope de Vega* se haya referido a algún criado tonto, u otro personaje cómico con esa palabra. La palabra inglesa, ya poseía cierta ambigüedad al referirse tanto a un grupo de roles característicos, como al actor que los encarnaba; mientras que en castellano no había un término genérico para los varios personajes divertidos de la comedia áurea, y palabras como "farsante", "cómico" o "comediante", sólo aludían al actor, y no a los roles.

Por lo pronto, entre 1500 y 1700, es claro que "clown" y "payaso" no eran, en absoluto términos sinónimos.

El clown inglés, prohibido y perseguido por Jacobo I, resurgiría con magnífico ímpetu durante el período victoriano (1830-1901, según diversos historiadores). Heredero de su abuelo isabelino, el clown victoriano actuaba en dramas, pero también en espectáculos de carácter más popular, variedades en las que alternaba con cantantes, malabaristas, ilusionistas, animales amaestrados, acróbatas... Sí, ya se adivina en el horizonte la silueta de una carpa, pero no corramos.

Los monólogos de estilo shakespeareano: divertidos pero enigmáticos, idiotas y a la vez sesudos, eran habituales en el repertorio del clown victoriano durante las variedades. Pero esos no eran los únicos vestigios isabelinos de su bagaje: la blancura de su rostro que parodiaba la palidez del personaje trágico, la cabeza escasa de pelo y despeinada remedando el famoso gesto del héroe que se arranca los cabellos al perder la cordura, las medias, encajes y bordados que bien hubiera podido portar *Romeo*; son rastros estilizados y estrambóticos de una teatralidad a la vez homenajeada y parodiada por el clown. Tampoco olvidemos que *William Kemp*, clown estelar de *The Lord Chamberlain men*¹, era tan famoso por su gracia cómica, como por su habilísima forma de bailar; recordemos, en fin que desde entonces, el clown era un virtuoso que sumaba habilidades musicales, dancísticas, mímicas y acrobáticas a las actorales.

Así que, cuando el *Anfiteatro Astley* abrió sus puertas en Londres, iniciando la historia del circo, al clown le fue absolutamente natural adueñarse de la pista. Según las memorias de *Joseph Grimaldi*, -celebrísimo clown victoriano-, en el redondel del circo, el espectador podía presenciar monólogos cómicos, diálogos burlescos con el maestro de pista, acrobacias, malabares y equilibrios - en piso o a caballo-, escenas de enredos basadas en la *Commedia dell'Arte*, pantomimas, canciones y bailes, todos ejecutados por un mismo artista: el clown.

Pero el clown no se quedó en el circo, también en el *Music hall*, y teatros, hacía presencia en clave cómica o con roles serios en melodramas de corte dickensiano y pantomimas navideñas, según relata *Grimaldi*.

Cuando la invención de *Astley* llegó a la Europa continental, el rico patrimonio del clown británico se mezcló con las múltiples tradiciones escénicas que ya habían interactuado entre sí por siglos. El payaso de circo, adoptó y sintetizó dramaturgias, personajes, técnicas, juegos

¹ Compañía con la que trabajó Shakespeare la mitad de su carrera.

humorísticos y demás secretos del oficio. Una larga historia de influencias mutuas cristalizó en la pista: nace el dúo clásico de *Cara blanca* y *Augusto*; el primero mostraba mayor autoridad que el segundo, portaba ropas a su medida, y se suele decir que era el "serio" del dúo. El *augusto* era impertinente o pueril, sus ropas siempre le quedaban demasiado grandes o chicas. Se suele creer que el *blanco* sirve sólo para plantear las situaciones y contrastar con el *augusto*, quien es el verdadero cómico, más no es así. A su manera, el *blanco* es también inadecuado, cándido y gracioso, y su rol no se limita al de un patifño. La superioridad y seriedad relativas que muestra para contrastar con el *augusto* se desvanecen cuando ingresa el maestro de pista, se une a su compinche y ambos se vuelven un par de payasos, semejantes entre sí y contrastantes con la autoridad de la pista. También cuando se queda sólo y se ve obligado a representar él mismo la seriedad y el desparpajo, la inteligencia y la estupidez; las dos caras de la moneda. No, el clown de cara blanca no es sólo un patifño, si bien en el tándem asume el rol de cordura necesario para subrayar la locura de su pareja. El aspecto fantasmal del payaso blanco no es casual pues su figura conserva rasgos de personajes cómicos relacionados con el más allá, como veremos más adelante. El *augusto* representa la simpleza y rusticidad del clown isabelino, pero también los vicios y torpezas de una larga tradición de personajes muy de nuestro mundo, pero también de los diablillos medievales, torpes y ridículos, aún muy ajenos a la representación temible –y nada hilarante– del demonio como "príncipe de las tinieblas"; hay autores que incluso atribuyen el rojo de su peluca a su parentesco con esos diablos chocarreros de las fiestas carnavalescas. Trovadores, juglares, bufones, *Arlequín*, *Pulcinella*, *Till Eulenspiegel*, *Pierrot*, *Triboulet*, *Trufaldino*, *Grimaldi*, *Kemp* y tantos más, corren por las venas de *Footit* y *Chocolat*, *Brick y Brack*, *Pipo y Rhum*, *Antoniet y Beby*...

El payaso de circo tiene antecedentes, no surge espontáneamente en la pista. Estos antecedentes, por ser anteriores al circo mismo, no pueden ser circenses. Son rituales, festivos y teatrales. Toda esa genética está en el clown.



El siglo XX con la revolución industrial, el ferrocarril y la caída de la aristocracia en la mayor parte de Europa, marcó otro hito en la historia del clown, y lo hizo a ritmo de locomotora. En las calles, un nuevo tipo de vagabundo deambulaba. Parias con sombrero de copa, guantes blancos, bastón y frac mendigaban por pan, se cubrían de la lluvia bajo los pórticos, y del frío bajo periódicos. Los antiguos hijos predilectos del orden social, los duques, príncipes, condes se volvían víctimas de la revolución social. Lo habían perdido todo en un abrir y cerrar de ojos, excepto sus maneras, y sus memorias. Esa miseria elegante y nostálgica, sería adoptada por los clowns para inventar el *Tramp*, un nuevo tipo, que se uniría a *Blanco y Augusto* para una nueva conformación clásica: el trío, como los *Fratellini*, *Dario*, *Bario* y *Rhum* o los *Francesco*. Del circo al music hall y al vodevil y de ahí al cine el tramp se volvió indispensable para la historia del celuloide en la persona de *Charles Chaplin*.

La tecnología permitió que el circo llegara a las Américas, y ahí, se encontró con el hobo. Este término norteamericano de origen impreciso, refiere a los hombres que viajaban por Estados Unidos buscando trabajo. El hobo llevaba una vida peligrosa e incierta, siguiendo las vías férreas, arriesgando su vida al saltar de los trenes en movimiento, asediado por policías, trabajadores ferroviarios y perros guardianes; siempre solitario, lejos de su familia y sin tiempo suficiente en un lugar para establecer nuevas relaciones de amistad. Como tipo clownesco se haría famoso bajo la carpa gracias a *Emmett Kelly*, quien llevando un maquillaje que representaba un rostro triste y sin afeitar, y con las ropas hechas girones, entraba a la pista sólo, por supuesto.

Así pues, aunque no se puede atribuir el origen del clown a ninguna nación, lo cierto es que la línea anglosajona es muy clara en su influencia en la conformación del imaginario actual del payaso.

Pero resulta natural que las aportaciones culturales de distintas geografías hayan generado diferencias grandes y pequeñas en el significado de palabras que aparentemente designan lo mismo.

Los primeros payasos circenses en llegar a México no fueron españoles, sino ingleses, de modo que la influencia victoriana en la conformación del payaso nacional resulta natural. Hasta los maromeros de la región mixteca acusan tal influencia.

Más, si acaso la hay, ¿cuál es la diferencia entre payaso y clown?

Depende de lo que realmente se está preguntando. Si el cuestionamiento es tendencioso o prejuiciado, si en la mente del que pregunta se adivina discriminación, diremos que no hay diferencia.

Pero si el que pregunta lo hace con curiosidad genuina, diremos que en determinados contextos, ambos términos pueden ser equivalentes, más no idénticos.

¿Por qué nos espanta usar anglicismos cuando la palabra payaso no es ni náhuatl ni española, sino adoptada de Italia? ¿No será aceptable ya, escribir "clown" para castellanizarla como se hizo con *bouffon*, en vez de empeñarnos, de manera chauvinista, en desterrarla? O, quizá, sea momento de que la palabra "payaso" amplíe su campo semántico.

A mi juicio, la identidad entre payaso y clown es posible si convenimos en que el término castellano incluya los criterios de la palabra inglesa, que no se limite a referirse al artista circense. Que podamos decir "los payasos de *Lope*", como decimos "los clowns de *Shakespeare*".

Usemos, pues, ambas sin temor, pero sobre todo: sin rigidez mental.



MUSICALIDAD

Dimitri, quien tocaba varios instrumentos musicales (incluyendo guitarra sobre la cuerda floja, y tres instrumentos de aliento a la vez), opinaba que todo clown debía tocar algún instrumento. *Grock* tocaba 24 de ellos y componía. También *Chaplin* escribió la música de sus más famosas cintas, y era un violonchelista hábil. Aunque sobresalía en sus habilidades acrobáticas, *Buster Keaton* tocaba el ukelele. Uno de los hermanos Marx -Harpo- se puso el nombre inspirado en el instrumento que tocaba. *Frotellinis*, *Rastellis*, *Rivels*... La lista de payasos músicos quizá sea más larga que la de payasos malabaristas o acróbatas.

Desde la Grecia clásica al circo, de la China milenaria al medioevo europeo, de la *Comedia dell'Arte* al cabaret, abundan las imágenes de cómicos con panderetas, caramillos, mandolinas, trompetas y acordeones, haciendo evidente una íntima relación entre música y *gags*. Hay todo un subgénero con un repertorio siempre socorrido, poblado de canciones, instrumentos insólitos y parodias de conciertos y serenatas, en los que el payaso es llamado "excéntrico-musical" o "excéntrico" a secas. Y no son pocos los grandes compositores que han incursionado en la composición de obra hilarante y piezas para payasos. En el circo y el cabaret, la presencia de una banda u orquesta en vivo era más importante que un decorado.

Pero aún más allá de los números en los que el protagonista lucha sin cuartel por sacarle al instrumento sonidos dulces o bullangueros, hay otros cuya ejecución se debilita considerablemente sin notas musicales que refuercen su efecto; tropezones y golpes necesitan su bombo y platillo, ciertos disparates precisan de un glissando descendente para tener un remate y en las mimas nostálgicas, el violín tremolando es más elocuente que cualquier palabra. Números enteros, aún cuando se llenen de brillantes *gags*, destrezas malabares y saltos asombrosos, no logran hechizar si no se coordinan con un tango, una polca o un

vals. No olvidemos los bailes extravagantes de payasos virtuosos en el arte de *Terpsícore*².

Intimidad hay y debe haber cuando dialogan música y humor, nunca la música debe quedar como fondo, ni el humor dejarse devorar por aquella. Es preciso descubrir la dramaturgia oculta en la música elegida y hacerla gemela del número cómico; que cada motivo, silencio o matiz coincida con un gag; respirar los compases, dibujar las melodías con los gestos. O componer uno mismo, la música idónea.

Al payaso, el corazón le late con negras y corcheas. Cuando camina, traza escalas. Lloro, huye y reflexiona con cadencia. *"Serie de sonidos o movimientos que suceden de manera regular o medida"*, dice el diccionario acerca "cadencia".

Los músicos y los cómicos son tan conscientes de la importancia del elemento temporal en sus respectivos artes, que su vocabulario profesional lo evidencia con términos como *tempo* y *timing*. Un segundo más o uno menos y el gag "no cae". Este misterioso sentido de la oportunidad cómica, ¿cómo se adquiere? ¿O se nace con él?

Quizá este sea el sentido profundo de la aseveración de *Dimitri*: que un payaso debe tener una percepción sutil del tiempo, que, como un músico, un clown debe poder oler, saborear y palpar el tiempo y hasta estirarlo, moldearlo y cambiarle el color y la temperatura.

El gran maestro suizo fue categórico. Pero más que una exigencia perentoria, quizá nos estaba dando un amoroso consejo, como el dulce hombre que era: que mientras más tiempo pasemos escuchando música, mientras más horas ocupemos en hacernos dignos de tener una guitarra, un saxofón o un violín, mientras más capaces seamos de conectar y conmovernos con los sentimientos y

emociones que habitan las melodías creadas por miles de abuelas anónimas o excelsos artistas célebres, seremos mejores payasos.

Quizá nos sugirió pasar la vida tratando de hacer que nuestras pausas sean crispadas como los silencios de *Liszt* y nuestros movimientos, cálidos como un arrullo o un lay de amores.



AMBIGÜEDAD

El clown es una criatura liminal. La ambigüedad recorre cada rama de su genealogía: los *sátiros*, hombres-cabra; *Pulcinella*, hombre-pollo napolitano; *Arlequín*, con sus cabriolas de mono; los *fools*, con sus gorros cuyas formas simulan orejas de burro o tocados con plumas y cabezas de gallo (ambos animales, arquetipos de la estupidez); muestran una vertiente en la que el humorista escénico popular está en el umbral entre el mundo humano y el animal. *Charlie Rivel*, cuando llora, aúlla.

Hay también varios ejemplos de "hombres salvajes" vestidos con vegetales simulando ser arbustos humanos en las tradiciones festivas de distintas culturas, como el *Jack in the green* inglés.

En el humor carnalesco, todo se vuelve interválico, los hombres vestidos de mujer son divertidos porque no buscan crear la ilusión de que son mujeres, nos causan risa porque no olvidamos en ningún momento al hombre que está detrás del disfraz femenino. Es un hombre-mujer, como *Chaplin* cuando coquetea para caerle simpático al gigante con el que está a punto de boxear.

En la Inglaterra pre-isabelina se utilizaba la palabra "clown", para referirse, de manera ofensiva a la gente del campo que, ignorante de la vida urbana, cometía ridículos desatinos cuando estaba fuera de su entorno. Era alguien cuya comicidad no respondía a un defecto mental, sino a su impertinencia. Ahí estaban, personas que ya no eran gente de campo y aún no lograban serlo de ciudad. Campesinos de ciudad, diríase. En el circo, esta incoherencia espacial y social, encontró tipos duraderos y característicos como el *Augusto* (cuyas ropas, nunca de su talla, nunca combinadas, parecen ser ajenas), el *Tramp* (paria de vestimenta elegante pero desastrada y ademanes aristocráticos) y el *Hobo* (solitario y pobre polizón); marginales, todos.

Los saltos y caídas de *Buster Keaton*, *Chaplin* convertido en autómatas de feria o tragado por la máquina, *Albert Fratellini* y su cabello giratorio, nos recuerdan otro umbral ambiguo habitual del payaso: humano y máquina.

La edad, es otro signo ambivalente del clown, como en la discusión a gritos de *Rivel* con su silla, o las diabluras de *Harpo Marx*, que lo mismo puede cortar las ropas de alguien, que perseguir a la coristas de un teatro. Claramente son niños encerrados en cuerpos envejecidos.

Y el umbral cordura-locura, o inteligencia-estupidez, tan excelsamente desarrollado en Inglaterra por *Shakespeare* y el clown victoriano, pero con antecedentes grecorromanos: el "marósofo" idiota-sabio de la tradición Helénica prefigura a los "Witty fools" ingleses. Y estos charlatanes elocuentes y sus desatinos lógicos son abuelos de *Groucho Marx*.

Hay, ciertamente, humor en todas esas facetas de ambigüedad. Nos da risa cuando un mono bebe en vaso, o cuando un hombre se rasca como perrito, como hilarante es quien fuma con elegancia la colilla que ha levantado del piso.

La ambigüedad, como característica humorística, se puede percibir en el payaso y sus antecesores y variantes, en diversos ámbitos.

Hay una ambigüedad que podemos llamar cósmica, en personajes que se encuentran en el umbral entre este mundo y el otro. En Nápoles, *Pulcinella*, según la leyenda clásica, era un semidiós, hijo de una de las musas, un olímpico en la Tierra. Cuando el cristianismo tomó al continente europeo, los napolitanos siguieron relacionando a su personaje dilecto con los relatos sagrados locales: un *Pulcinella* totalmente inadecuado pregunta a Noé, ya en el Arca: "¿es mi imaginación, o afuera está lloviendo?", en algún texto litúrgico napolitano del cristianismo temprano.



El clown de cara blanca, tiene algo de fantasmal, como el *Pierrot* lunar. Los bordados en los trajes de muchos payasos blancos han tenido, tradicionalmente, motivos nocturnos y astrales: estrellas, lunas y cometas bordados con hilos de plata o dibujados con chaquira. Pareciera que hubieran querido portar como blasón insignias cósmicas y nocturnas y enharinarse el rostro para aparecer como espectros aristocráticos. No olvidemos, por cierto, que a los locos se les suele decir "lunáticos" y a quienes su mente parece no estar aquí y ahora, se les reprende: "estás en la luna".

Tampoco olvidemos que *Arlequín* y su nombre derivan del demonio *Hellequin*, y que la máscara veneciana se distingue precisamente por las "diabluras" que perpetra, pues las acciones de *Arlequín* en los vestigios que se conservan, a veces no tienen otra justificación que la pura maldad. Tampoco es raro que muchos de los *fools*, de *Shakespeare*, influido por la *Commedia dell'Arte* y heredero de la tradición inglesa de los Vices –personajes que deambulaban por las calles de Londres representando a los pecados en las festividades medievales, temibles y a la vez graciosos–, sean interpelados por los otros roles con apelativos como "diablo", "monstruo", "bestia" o "abominación". Por eso no sorprende que en el repertorio circense, abunden los números sobre fantasmas, demonios y muertes ambulantes.

Los insultos shakespearianos, al igual que los rabelaisianos son pródigos ejemplos de ambigüedad léxica, por cierto; como también el *gramelot* y el *quirigay*.

El humor de *Mr. Bean* resulta más revelador y ambiguo cuando recordamos que al inicio de cada capítulo de su serie televisiva, cae a la Tierra bajo una luz cenital, entre coros celestiales, para levantarse, con su particular gestualidad medio humana, medio animal, a deambular por nuestro planeta. *Mr. Bean* no es de este mundo. A todos nos gusta reír de sus bribonerías tras la divisorio y protectora pantalla; pero no queríamos ser alguna de sus víctimas.



Y es que la ambivalencia de la que venimos hablando no sólo permea al personaje, sino al acto.

Desde su origen, en las fiestas y solemnidades rituales se representaban los mitos –de manera jubilosa e hilarante en las primeras–. Los encargados de encarnar a los personajes sagrados cómicos tenían el derecho de meterse con los espectadores, siendo a la vez graciosos y temibles. En esta fase histórica, no había escenarios, el mismo espacio era compartido por actor y espectador. No había división entre ellos.

El clown ritual representaba a personajes de la realidad mítica, haciéndolos visibles. O él mismo, al ser imprescindible en el rito, era un personaje dual, habitante de este mundo y el otro.

El payaso sagrado, pues, no habita del todo este mundo ni el otro, sino que se vuelve puente entre ambos. Pero no es el sabio que conoce ambos sino el torpe que desconoce la totalidad de ambos. Su comicidad no radica en lo que sabe de ambos mundos, sino en lo que ignora de uno y otro. El payaso o pícaro sagrado es ambiguo en su ignorancia. No sabe lo suficiente del mundo (ni de éste ni del otro) ni de sí mismo. Ridiculiza los ritos solemnes más por su desubicación que por intento, no se burla, sino que comete la exageración, la parodia y la negación como error cósmico. Así, entre los mayos de Sinaloa y Sonora, durante la cuaresma y la Semana Santa, los *fariseos* danzan los sones de venado con su sonajo improvisado con piedritas dentro de una botella o lata desechada levantando de más sus piernas, saltando tarde, persiguiendo a la música, tratando inútilmente de ser el venado tras sus máscaras de cuero rasurado que en nada se parecen al regio tocado de cabeza de venado que lleva su solemne modelo. Nos hacen reír sin sacarnos del tiempo y lugar especiales de la fiesta ritual. Su parodia no es un escarnio, sino un alegre desatino.

En este tipo de parodias festivas, se establece un caos fértil y creativo,

el caos como principio regenerativo, en el que arriba es abajo, adentro es afuera, femenino es masculino, viejo es nuevo y vida es muerte: el caos del origen cósmico. Vislumbramos el otro mundo, el de los mitos y, por contraste, las leyes de este mundo nos resultan ridículas e insignificantes. El payaso ritual encarna el caos de un mundo donde todo cabe: animales sabios, nacimientos milagrosos, resurrección, andróginos, híbridos... El grotesco del clown ritual, es lo cómico y alegre como maravilla: lo cómico mitológico. En el rito cómico, se incluye al que provoca la risa y al que ríe, ahí todos son parte de un universo caótico, de un orden por ser conformado. No puede, de ninguna manera haber cuarta pared porque eso rompería este efecto unificador. La ausencia de divisiones entre auditorio y escenario, es característica de todas las formas del espectáculo popular, y esta ambigüedad espacial, ocurre también con el payaso escénico que no acaba por habitar del todo la ficción ni la representación.

Si el payaso sagrado es un ser de otro mundo caminando a nuestro lado, el clown en escena es un ser del mundo ficticio que se pasea por la butaquería.

El clown es un actor cuya personalidad artística no se desvanece tras el personaje, y para el que no existe la cuarta pared; actúa sin pretender ignorar al público, no trabaja para él, sino con él. Esto lo ubica en una posición ambigua: habita la situación representada y la representación misma. Así se constituye como un puente entre la obra y el público y en un generador de lecturas alternativas –a menudo humorísticas– de aquélla. Los saltos de un plano de acción a otro, cuando son ejecutados con precisión, colocan al espectador en una perspectiva también ambigua: como testigo y cómplice. En la última, es partícipe, es decir activo. Esta actividad, que puede ir desde reír sonoramente, guiñar al clown, completar frases o sugerir acciones, hasta subir a escena e incorporarse a ella, es recibida por el clown y contestada. La ambigüedad que el clown provoca y habita, es también controlada por él, pues hace interactuar ambos planos de modo que lo que se

construye, narra o desarrolla en uno, abona e influye para el otro, siendo esta una operación reconocible para quien lo haya presenciado como una incertidumbre: ese parlamento, ese gesto, esa acción ¿es del personaje o del actor?, esa secuencia ¿fue ensayada o improvisada?

A mi juicio, el clown debe lograr, de hecho, que lo improvisado parezca ensayado, y lo ensayado parezca espontáneo.

De la ambigüedad deriva que una parte fundamental del clown, consista, en efecto, en encontrarse a sí mismo, lo que es, o la parte de sí mismo que se funde con el yo construido, o personaje para engendrar entre ambos esa ambigüedad. En el payaso, la máscara oculta y devela. Cuando se dice "encuentra tu clown", no se trata tanto de encontrar un yo completo e inmutable, sino de aprender a equilibrarse entre el personaje y la identidad cotidiana, y en realidad, en cada función, ante ese público específico, hay que volver a encontrar el propio clown.

Recapitulando: el clown integra al público, este participa, el clown responde, pero su respuesta es estructurada y vinculada con el plano de lo representado, el ciclo se repite, pero cada vez que lo hace, evoluciona a partir de lo que previamente ha quedado establecido. En resumen, el clown debe construir un mundo improvisado con el espectador, pero cuidar que el mundo representado, preparado previamente en ensayos no se derrumbe; debe, mejor aún, enriquecer lo representado con lo edificado en vivo. La operación es la misma tanto si se trata de un texto dramático como si de un número clásico de circo. Hay que resaltar la importancia de la solidez y credibilidad (no en términos de realidad sino de ficción) que debe tener el universo representado o situación, para soportar la influencia del plano improvisado. Y que el clown debe estar a la altura de este equilibrio en tensión, en otras palabras debe convencer al público de que es capaz de tocar la guitarra, o de equilibrar un objeto sobre su cabeza, o de actuar un personaje.

Lo mismo vale para el artista mismo, que debe cuidar evitar que la persona devore al personaje y viceversa.

Cuando se logra claramente establecer este juego, y el espectador está abierto (debe estarlo, esta es una de las habilidades del clown y una de las virtudes del humor), este participa del juego y hasta se asume como partenaire del clown y, al fin cómplice, lo ayuda a conservar el equilibrio entre ambos planos.

La relación de lo representado con el acto de representarlo es parte del espectáculo. El acto de actuar, digamos, es parte de la obra.

La difusa frontera entre escenario y sala, la ambigüedad persona/actor/ personaje, y el flujo entre planos de la acción, colocan al espectador en un estado fluido y dinámico, a su vez. El clown se ubica en el espacio-tiempo ritual o escénico sin dejar de estar aquí-ahora. Por eso nunca ha admitido la convención teatral de reciente cuño denominada "*soledad en público*" ni la "*cuarta pared*". Por eso es personaje y actor, es él mismo y otro, a la vez. Él no actúa para el público sino con él. Hace de la platea, escenario. Y hace saber al espectador que su espacio no se limita a su butaca; lo invita y reta a ser parte del espectáculo, lo contagia de ambigüedad haciéndolo actor-espectador. El gran payaso, cuando logra que un espectador se incorpore a la escena, hace parecer que todo estaba planeado. El diálogo entre ambos es tal, las cosas entre ellos fluyen tan naturalmente, que parecen haber ensayado. Sin embargo, el público supone que eso no pudo haber ocurrido, y esta ambigüedad escénica tiene ecos de aquella ambigüedad festiva de los ritos cómicos, reproduce la metáfora del caos creativo. Al espectáculo del clown le es propia una ambigüedad que propicia la imaginación, la improvisación y la creatividad. Es un acto de creación en vivo, del que el espectador es partícipe de manera ambivalente, como testigo y colaborador.

Pero quiero subrayar, que este arte no es una improvisación, sin ton ni son. De nuevo: se trata de la ambivalencia entre improvisación y estructura, orden y desorden confundándose para dar sitio a un caos metafórico. La ilusión de un inminente fracaso es parte del espectáculo de clown. Para el espectador, sentir que en cualquier momento la función se puede ir a pique, es emocionante y divertido. Esta fragilidad aparente del show y del artista mismo, son elementales. ¿Cómo atribuir la danza con panes de *Chaplin* o el salto al respaldo de la silla de *Grock*, a la pura inspiración? Es evidente que ambos han practicado previamente, que *Chaplin* sabía bailar (pero no sólo con su cuerpo, sino que conocía una especial danza de los ojos: la eficaz exactitud con que decide cuándo mirar sus pies/panes, cuándo a nosotros a través de la cámara y cuándo no mirar nada en especial, gozándose), y que *Grock* podría repetir ese salto cuántas veces quisiera; pero los dos lo hacen parecer una ocurrencia espontánea.

Para evitar que la improvisación sea una mera ostentación de dominio o ingenio, o se vuelva un jaleo sin razón ni medida, debe ser ambigua.

Gracias a la crítica tensión entre los dos planos, lo representado y el acto de representar, es que la risa festiva escapa de ser superficial. La ambivalencia la dota de profundidad.

Ni la improvisación negligente –vana ilusión de creatividad–, ni el virtuosismo rimbombante –espejismo de control–, logran el estado fluido e intensamente vivaz característico del espectador de clown.

Poner el dominio técnico como objetivo final de nuestros esfuerzos, nos lleva a renunciar al riesgo, al juego. Pretender improvisar sin estructura, es como jugar sin reglas: acaba por ser aburrido.

El clown es un arte liminal. El payaso es un ser de umbrales.

Entre la razón y la locura, la realidad y la ficción, la fantasía y la realidad, ahí está él.



TRIANGULACIÓN

Uno de los pilares del arte del clown es la ausencia de "cuarta pared", por lo que implica. La posibilidad de dialogar con su auditorio lo caracteriza, lo conforma como un ente que es personaje, actor y persona a la vez, dotando a su arte de una ambigüedad distintiva. A veces, al entrar a escena uno se descubre actuando algo que "justifique" la ruptura de la cuarta pared. Y para el clown no es necesario. El planteamiento para el payaso es que no existe un muro imaginario, y no se puede romper algo que no existe. El clown, pues, no rompe la cuarta pared, esto supondría que las leyes de lo que en teatro se denomina *realismo* fueran el punto de partida y que el payaso transgrede dichas leyes al romperlas. Para mí, el clown juega a un planteamiento bien distinto: no existe la cuarta pared, por lo tanto, no hay nada que romper, y sí, en cambio, la posibilidad de jugar bajo las reglas del representar, jugar con la conciencia plena de que el público es el destinatario y cómplice de nuestro trabajo. No es necesario buscar una justificación dramática o escénica para dialogar con el espectador. El clown y su público no buscan olvidar que lo que ocurre en escena es un juego de representación, no pretenden convencerse de que lo representado es real y por lo tanto debe ser verosímil o creíble desde parámetros de la vida real, sino que se vuelven cómplices en la construcción de la representación misma, el acto de representar se vuelve el objeto artístico mismo. Aquí lo representado debe ser coherente y verosímil según los códigos establecidos por el clown con el público en la propia representación. Por ejemplo, un clown mimará un globo imaginario y se lo dará a un espectador para que lo sostenga, y este lo sostendrá aunque no exista en realidad, porque intuye que, de no hacerlo, interrumpiría el goce de la representación. Es decir, participa y colabora, su rol trasciende el de la acción de espectral, visto como presenciar y reaccionar. Al notar que sus reacciones no son ignoradas por el artista en escena, y que además son retomadas por este para construir, se vuelve según su deseo y voluntad, un *partener*. A veces dócil y colaborador, a veces provocador y desafiante, pero siempre, y esto es labor del payaso, jugando dentro de los límites y reglas que permitan que el juego colectivo no se desdibuje y pierda eficacia.

El clown no sabe de paredes.

Sin embargo, el payaso sí ocupa y habita el espacio de representación, sea cuál sea su disposición (circular, frontal, semicircular, etc). Y el escenario se significa según la acción que transcurre y los objetos que alberga. Así, el escenario puede representar un espacio de ficción: un jardín, una plaza de toros, una tienda de antigüedades, una sala en una casa, una prisión; el infierno de Dante o la tierra de Oz, o no representar sino lo que es. En realidad, el espacio escénico nunca deja de serlo. No hay que confundir lo que es con lo que representa. Es decir, en la convención clownesca el escenario es una pista que representa un jardín, p. ej., Y el clown nos hace percibir en alternancia con más plenitud uno u otro. De algún modo, sabemos cuándo está jugando a estar en Oz, ante nosotros, y cuándo en la pista, con nosotros.

Esta dinámica, también expone al artista a la necesidad de adaptarse a la respuesta del público, de modo que cada función tiene algo de salto al vacío o de partida de ajedrez. El payaso debe tener suficiente temple para lanzarse y vastos recursos para salir adelante.

Pero más allá de las mañas que se dé para salir del paso ante lo imprevisible, el clown improvisa por principio, para materializar la ambigüedad que lo define y para establecer con el público una íntima colaboración. La improvisación del clown no es unilateral sino colaborativa. El payaso no improvisa para jactarse, sino para construir una experiencia lúdica y colectiva: el clown, con la "cuarta pared" derriba también el muro que divide al espectáculo de la fiesta, para fundirlos.

Pero, si bien el payaso hace difusas las fronteras entre escena y platea, y entre acto y festejo, lograrlo depende de alguna precisión, para evitar que la ambigüedad devenga en desbarajuste.

En un consenso cuyo origen no está claro, se ha llamado "triangulación"

al gesto de incluir con la mirada al espectador mientras se dialoga con un interlocutor escénico. Imaginemos que un payaso pregunta a otro si le gusta la miel. Podemos unir a los involucrados con una sola línea. Si ahora imaginamos al payaso preguntón mirando a los ojos a un espectador mientras le hace la pregunta a su *partenaire*, y dibujamos líneas entre los involucrados, la figura que resulta es un triángulo.

Este gesto tan simple provoca que el espectador se sienta incluido en la acción, en alguna medida. En el acto de la triangulación se halla el embrión de una complicidad que se puede volver muy intensa al avanzar el número o el espectáculo. Pero esta connivencia está en otra fase, volvamos a la del embrión. Con este acercamiento, producto de la triangulación, se plantea de golpe la convención primordial del juego clownesco. Aunque no todas las relaciones son triangulares, pues a veces se interactúa con el compañero sin incluir al espectador, y en otras ocasiones se entabla un diálogo con él excluyendo al otro actor, se suele llamar triangulación a toda interrelación con el público.

En la triangulación propiamente dicha, se comparte con él lo que ocurre en escena. En cambio, cuando se establece un diálogo con la concurrencia, se establece un plano en el que se focaliza la relación con él. Hay secuencias y hasta números completos en los que este plano prevalece; es decir, la escena trata sobre esta interacción, hay un plano único. Pero en otras ocasiones se entablan dos planos bien delimitados: el de lo que ocurre en escena y el de la relación con el público, y se juega con ellos ya sea alternándolos o fundiéndolos de manera dinámica.

Este juego de planos movedizos hace que el rol del público fluctúe entre la contemplación y la participación, le hace percibirse como testigo y cómplice, alternativamente. Para evitar que se confunda, es necesario que el artista sea muy preciso en sus gestos al dirigirse a él. Cuando se requiere diferenciar plenamente los planos, conviene que la

intención contenida en el gesto sea totalmente legible en cada plano, o sea, que los gestos entre planos sean contrastantes, bien diferenciados en intención, ritmo, intensidad y forma. Esto garantiza que el espectador no crea que la reprimenda que un artista le da a otro, va dedicada a él. Cuando alternamos planos, no hay que dejar rastros gestuales de un plano al otro. Al transmitir esta idea a mis alumnos, siempre les digo: "cuando actúes en un plano, olvídate del otro".

Otra posibilidad de juego entre los planos consiste en dividir el cuerpo y hacer que una parte de él habite uno de ellos mientras otra se dirija al alterno, por ejemplo que el cuerpo boxee en el plano escénico mientras con el rostro coqueteamos con alguien del auditorio o le mostramos nuestro terror. Sin embargo, no hay que confundirse, pues la disociación del cuerpo no sólo sirve para esto, también se puede usar para mostrar dos intenciones distintas en el mismo plano, como boxear con todo el cuerpo y el rostro mientras pedimos clemencia al referee con una mano.

Esta diferenciación de planos debe ser clara, pero no obvia. En este tema, y en todo lo referente a la técnica, hay que lograr que el público no la note, la técnica es el esqueleto y debemos ocultarlo bajo músculos y piel. El traje mejor confeccionado, pierde su belleza si se le ven las costuras³.

En realidad, se trata de conseguir que el espectador se sienta incluido en el evento continuamente, para que a la menor provocación, con tan sólo un gesto, una mirada o un cambio de foco, se sienta invitado a participar en la acción opinando, riendo a carcajadas o abandonando su asiento para saltar a la pista.

³ Excepto en el trabajo de mi amigo Iker Vicente, quien ha hecho de mostrar los mecanismos y materiales de sus trajes todo un arte...

El juego de la triangulación, que así explicado puede parecer simple, en realidad entraña gran complejidad, en dos sentidos:

Primero, dado que cada espectador es distinto de los demás, el clown establece vínculos diferentes con cada uno por los rasgos que lo distinguen de los otros como edad, género, estado de ánimo, sentido del humor, carácter, etc. De modo que en un momento dado, a partir del juego básico –aparentemente dual– de la triangulación, puede verse inmerso en un acto polifacético de malabarismo de planos al tener que contrastar intenciones, ritmos y calidades de movimiento en cinco, siete o más planos.

Segundo. Y trascendental. El espectador suele no entregarse a la complicidad con el artista si no confía en él. El clown, ya lo hemos visto, desde sus orígenes rituales tiene un lado temible. Yo mismo, cuando veo a un payaso en el metro, tiendo a desear que no me mire. Quizá todos hayamos tenido una experiencia traumática con un payaso que hizo escarnio de nuestras debilidades.

A veces, aunque el espectador se esté divirtiendo con la parte personaje del clown y apreciando sus habilidades artísticas, no se fía de él. Y así, la comunión es imposible.

El payaso debe arreglárselas para dejar que el espectador vea también a la persona que es, y que esa persona no lo asuste. Y eso no significa que el clown deba ser la persona con el mejor corazón del mundo. El espectador no necesita que el payaso sea "bueno", le basta que sea sincero en el instante del encuentro, en el momento del intercambio, en la función. Debe mostrarse como alguien ni peor ni mejor de lo que es. Con un poco que el público sospeche que el payaso está ocultando o fingiendo algo, basta para que se retraiga. Para abrirse, el espectador necesita un simple acto de reciprocidad.

Aquí quizá quepa la frase que Anatoli una vez me dijo: "clown no busca risa, clown busca amor". Lo que para mí significa que ambos se necesitan para que el encuentro sea significativo y que la risa represente algo más que diversión. Y el objetivo se desplaza: No se trata más de conseguir carcajadas como sea.

En el clown, que se basa en el intercambio y la reciprocidad, la triangulación es, más que un recurso técnico, la llamada ancestral a participar en el milenario ritual de reír juntos. Tal vez por eso Anatoli decía: "cuando un clown escucha al salir de escena el sonido de sus pasos en vez de risas y aplausos, que ya ni pase por el camerino y se vaya directo a su casa".



LA RISA

La risa nos distingue de los otros animales. Muchos filósofos, pensadores, científicos, teólogos, etc; han coincidido en que la risa es un rasgo exclusivamente humano.

Según el biólogo *Desmond Morris*, el gesto de reír deriva del de llanto, que es provocado por el miedo o el dolor. La risa es una reacción compleja a algo amenazador y sin embargo identificado como no peligroso. Es la reacción a algo que parece peligroso, pero cuya procedencia implica que es un peligro que no se debe tomar en serio, o a algo que ha dejado de ser amenazador. Se aprecia la siguiente sucesión de eventos: tensión provocada por una amenaza, necesidad de liberación y relajación de la tensión a través de la risa. La risa de burla, según otros autores se considera una agresión ritualizada en la que se demuestra al otro, que no le tenemos miedo.

La risa es tan nuestra, que al igual que otros impulsos vitales, a lo largo de nuestra historia fue ritualizada y, más tarde, desacralizada para ser materia de las artes. Uno de los misterios más difundidos en la historia del arte, no sólo tiene que ver con la identidad del personaje representado, sino con su sonrisa: ¿la *Gioconda* es coqueta, perversa, irónica, idiota, dichosa...?

La risa ritualizada requirió de un provocador, el payaso ritual. Una vez desacralizado, el payaso ocupará los escenarios, pero conservando su objetivo primigenio: provocar la liberación de tensiones, angustias y desesperación, a través de la risa. El clown se volvió la necesaria encarnación de lo ridículo. Por esta operación, resultó que la humana no sólo es la única especie que ríe, sino también la única conciente de su ridiculez. "Cuando el hombre hace planes, Dios ríe", dice un refrán.

En ese periplo, la risa ha sido considerada sagrada y herética, divina y diabólica. El payaso, como compendio y síntesis de personajes, procedimientos y creaciones de humor, ha heredado notas de ángel

y demonio, de humano y bruto, de animal y vegetal, de ingenioso y torpe, de caos y orden, de palurdo y exquisito, de urbano y rústico, de pícaro y candoroso, de sabio y zoquete, de infante y anciano, de macho y hembra, de jolgorio y funeral; en grados y matices individuales según el clown del que se trate.

La risa nos identifica como especie y, llámese clown, payaso, bufón, pierrot, pulcinella, arlequín, etc; la figura de un ser que hace, ya sea en fiestas y solemnidades, en varietés y obras, en plazas, pistas, templos, teatros o templetes, de hacer reír su misión ha estado siempre presente en nuestra historia.

Más no la única.

Ya en los ritos y fiestas antiguos, de los que aún se pueden presenciar ejemplos, se sabe de expresiones bivalentes. El payaso sagrado ha tenido la misión, lo mismo de hacer reír, que de asustar. Los testigos podían gozar de sus locas bromas y luego huir, si el oficiante cómico los miraba o se acercaba a ellos. El payaso sagrado asustaba generando tensión que necesitaba de una liberación, luego él mismo ofrecía el alivio, a través de la risa. En muchos rituales cómicos, el payaso representaba lo inhumano: lo divino, lo animal o lo diabólico. Y eso podía resultar divertido o temible, en tanto amenazaba el orden terreno, humano o social. Quizás, alguna reminiscencia de aquellos tiempos, sea el terror que algunas personas sienten hacia los payasos.

Más tarde, al evolucionar hacia la desacralización, las manifestaciones humorísticas dieron lugar a una variante del arte de hacer reír que incluía diversas formas de virtuosismo: acrobacias, malabares, danzas, cantos, etcétera; caracterizaban a juglares, arlequines, saltimbanquis y clowns. El binomio risa/asombro se volvió el signo distintivo de los artistas del humorismo.

Los payasos, en el circo, no solamente son entrañables, ridículos o ingeniosos: tocan, bailan, saltan, manipulan objetos, imitan animales tam-

bién. Y aunque sus trucos nos parezcan bobalicones o extravagantes, algo nos dice que nosotros no podríamos hacerlos, ya sea por la habilidad extraordinaria que implican o por la valentía que asumirse ridículo conlleva: volverse una especie de chivo expiatorio cuyo sacrificio consiste en volverse blanco de burlas. Así, nuestra risa contiene también el asombro ante el virtuosismo. Y aún cuando en alguno de sus números el clown no haga nada extraordinario en apariencia, él se las arregla para hacernos admirar su asombrosa falta de pudor para mostrarse falible, vulnerable, impertinente, descabellado o sinvergüenza. De algún misterioso modo, nos convence de que mirarnos desde el escenario requiere la misma valentía que arriesgar su integridad física; que sorprendernos con lo obvio, implica el mismo virtuosismo que lanzar al aire cinco objetos con sólo dos manos; que la medida de su inteligencia e ingenio, es directamente proporcional a la de sus tropezones. Risa y asombro. Virtuosismo. No basta con la vulnerabilidad, o el fracaso. El clown divierte y asombra. Hay virtuosismos evidentes y otros sutiles pero fundamentales: como la capacidad de revelar sus pensamientos, intenciones, emociones y decisiones sin el uso de una sola palabra.

El público del acróbata, aplaude; la audiencia del comediante, ríe; el espectador del clown, cuando atestigua los momentos culminantes de su actuación, suele reír y aplaudir al mismo tiempo.

No creo que hacer reír sea la causa última del clown, ni que en la persecución de esta meta sea justificado el uso de cualquier medio.

Si la risa no es fin del acto clownesco, ¿qué es? Es el principio. Al reír, el espectador rompe el silencio, con su risa responde al payaso. La risa abre al espectador a un diálogo continuo con el clown. Los signos de la risa son visibles y audibles. En colectivo, la risa se vuelve contagiosa, y mientras más numerosa sea la audiencia, más intensa y larga puede volverse –y más placentera–. La alternancia de carcajadas y silencios marcan el pulso de un intercambio entre el público y el payaso. Este “lee” las respuestas del público y enriquece su actuación añadiendo matices o reiteraciones; acelerando o retardando; desordenando y

reordenando, en un acto improvisatorio y virtuoso. La herencia de sus ancestros. Después de ejecutar un tropezón o de ofrecer una sutil ironía, el payaso escucha la risa y sabe algo de su público si este responde de inmediato o tarda en hacerlo; si atiende más al gag visual o a la pírueta mental. Sabe qué sección de la sala ya lo acompaña, en cual debe esforzarse más y ubica adonde se encuentran los espectadores cuya risa es mágica por contagiosa.

En la mente del payaso se genera una especie de mapa de risa, que lo ubica en el espacio resignificando las zonas del escenario, reconfigurándolo: para el clown, hay un “frente” y un “proscenio”, un “cerca” y un “lejos” que no siempre coinciden con los convencionales. En el clown, el centro-centro, a veces está un poco a la derecha o a la izquierda, atrás o adelante. Puede estar, y no será raro, entre los espectadores.

Como una ballena o un murciélago, el payaso se guía “de oído”, no sólo en el espacio, sino en el tiempo. ¿Cuánto tarda el público en responder a la gestualidad, o en recapitular situaciones anteriores que parecían haberse olvidado, o en deducir de una pausa lo que el payaso está pensando? La risa, sonora y medible, es la respuesta.

Y el clown también sabe por la risa, cómo es su público, qué lo hace reír; aprende escuchando, los rasgos dominantes de su multitudinario interlocutor.

El paisaje de risas del clown es inconstante, acuático; voluble y maleable. Se transforma durante la actuación. Al payaso, escuchar y mirar a su público reír, le permite saber *qué, cuándo y dónde*.

El intercambio de payasadas y risas, es un diálogo de origen ancestral, tenido por mágico, sagrado y sanador a lo largo de la historia. En su duración, intensidad y acentos late un acontecimiento único. Hay un ritual de contacto humano colectivo, una dramaturgia escrita en vivo, una fiesta distinta en cada función. La profundidad e importancia

de esta vivencia no parecen tener relación lógica con las simplezas, exageraciones y torpezas de las que proceden, cuando lo pensamos fríamente, tiempo después, lejanos ya.

Y llega a ocurrir que se inviertan los roles: el público payasea, y el clown ríe.



LA CURVA DE LA RISA

Toda risa tiene un comienzo, llega a un clímax, y decrece hasta desaparecer. Si lo graficáramos, cada risa podría ser representada por una curva. Hay risas que comienzan poco a poco y avanzan lentamente hacia un clímax no muy alto, para desvanecerse con igual lentitud. Otras empiezan explosivamente y ya cercanas a un clímax intenso y breve, para irse con un final abrupto. Otras se mantienen en un clímax prolongado e intenso. Las hay tan breves y sutiles que apenas son una especie de suspiro, exclamación o trémula queja. Vista así, la risa se vuelve una especie de materia que el payaso puede manipular y modelar. Si *Tarkovsky* sintetizaba el arte cinematográfico con la poderosa metáfora de "esculpir el tiempo", podemos seguirlo para decir que el payaso esculpe risas.

La risa cuando deja de sonar, deja una especie de estela llamada sonrisa. Cuando la sonrisa se desvanece, aún queda una cauda dentro del espectador, una alegría que no estaba ahí antes de la risa. Esta alegría, al final también se va, devolviéndolo a su punto de partida. Su próxima carcajada arrancará de cero. Pero si el payaso logra hacerlo reír cuando aún queda en el espectador algo de alegría o incluso de sonrisa, la nueva hilaridad no comenzará del punto de reposo inicial, sumará el nuevo regocijo a una alegría ya despierta en el ánimo del espectador. Es decir, que el payaso puede elegir el punto de la curva de la risa en que el público se encuentra para lanzar un nuevo *gag*, potenciando sus efectos. En otras palabras, dado que la reacción del espectador a un estímulo cómico puede variar dependiendo del ánimo en que se encuentre; la nueva explosión de risa será distinta si ocurre cuando aún está sonriendo, o inmediatamente después del clímax, o durante éste, o si se corta violentamente una risa con una acrobacia peligrosa que asuste o asombre al público para luego concluir.

De modo que el clown construye un tejido de risas que da como resultado un tono específico para una experiencia única entre él y ese público,

irrepetible para otros. Un dramaturgia de risas, *all'improviso*. Mediante ésta, el payaso trata de que el público tenga una experiencia intensa y colectiva cuyos rastros perduren aún terminada la representación. Que los ecos internos de las carcajadas, dejen que la estela de alegría sea lo más larga posible.

El fenómeno es colectivo, social. Nadie ríe igual en soledad que con otros. La compañía replica y amplifica la risa. Las carcajadas en grupo cohesionan a los individuos, el acto de reír juntos hace sentir solidaridad, compañía, afinidad. Aquí, me parece importante enfatizar. Se trata de todos juntos. Si la mayoría se ríe de uno, quizá para él no haya alegría ni solidaridad algunas, sino agresión; a menos que este espectador solitario, haya decidido pasarse al lado del clown, que tenga alma de payaso, y disfrute con ser el provocador de las risas y la sorpresa del colectivo.

Bajtín, en su libro *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*, divide las risas de colectivos en situaciones como fiestas, ritos y representaciones, en dos: risa satírica y risa festiva. De la primera, dice en resumen, que en ella el agente provocador, el cómico, se excluye del objeto de sus chistes, se burla de algo o alguien que no es él, tomando distancia. Con esto logra que los espectadores se identifiquen con él, y que también se desmarquen al reír. Esta risa es segregadora, pues supone que hay un sujeto ridiculizado y una audiencia que ríe. En la risa festiva, describe *Bajtín*, el cómico se asume ridículo; al reír de la cobardía, por ejemplo, se muestra cobarde, por lo tanto, ríe de sí mismo. Si logra que su público se identifique, ocurre que todos ríen de sí mismos. En el ejemplo, digamos que al reír, todos admiten la cobardía que les es propia. Esta risa, en oposición a la satírica, congrega.

La risa satírica excluye a quien hace la crítica, en cambio la risa festiva incluye al que la provoca y al que ríe, todos somos parte de un universo social, imperfecto y desordenado: cómico.

El individuo moderno tiende al aislamiento: a segregarse. El clown congrega, combate la risa individual con la risa colectiva; catártica y festiva.

Al final, el payaso no busca dirigir la risa hacia el otro, sino a sí mismo. Si el clown ríe, lo hace de sí y no pretende hacerlo sólo, sino con el espectador. En el clown, la comunidad, congregada, ríe de sí misma.



MENTE



El clown es autor, director e intérprete de sus creaciones. No necesita y no admite dramaturgia ni encauzamiento ajeno. Si el payaso retoma un texto o una idea clásica, de esas que han obsesionado a los humoristas desde siempre y por siempre, la desarrolla de tal modo, que su creación resulta irrefutable como propia. E inimitable. En la otra cara de la moneda está –para qué ocultarlo–, el pillo. Pasa por foros y talleres pescando con avaricia ideas, gags, gestos y rutinas enteras. Sin cambio alguno, o apenas maquillándolas, las usurpa creyendo ser muy listo. El payaso y el clown son lo mismo, el que es distinto es el pillo. Y, no nos confundamos, tanto el pillo como el artista pueden hallarse lo mismo en modestos eventos que en los grandes escenarios.

El verdadero payaso imagina, inventa y construye su propio repertorio. Y cuando a instancias de su mentor se ve invitado u obligado a retomar un número ajeno, lo estudia exhaustivamente hasta reinventarlo.

Un buen faro siempre puede ser útil en el infinito océano de la creatividad.

Marineros: ¡a la mar!

PRINCIPIO DE DIÁLOGO

Todo cuanto ocurre en escena, sucede de forma dialógica. El payaso dialoga con su compañero de escena: otro payaso, un maestro de pista u otra autoridad, un artista de otra disciplina, un animal, un objeto, un títere o un espectador.

El diálogo, como interlocución, implica alternancia, pues mientras uno habla, el otro escucha. Luego intercambian roles y el ciclo se repite. A esta alternancia de roles, instaurada como pauta regidora, la llamamos *principio de diálogo*, y no gobierna solamente el intercambio verbal sino, también y sobre todo, la comunicación no verbal entre los interlocutores implicados. Por ejemplo: mientras *Chaplin*

destruye el reloj de un cliente en *The pawnshop*, con la supuesta intención de arreglarlo, el cliente muestra su asombro y enojo hasta que *Chaplin* ha terminado.

Lo importante aquí, es notar cómo se establece una narrativa sucesiva bajo la forma: acción-reacción, en la que, tal como ha quedado establecido, los roles se van alternando, es decir que la reacción de uno de los interlocutores se vuelve provocación (acción) para una nueva reacción del otro.

Es útil reflexionar sobre las consecuencias, en escena, de la sucesión y de la alternancia derivadas del principio de diálogo.

La sucesión implica que primero ocurre la acción y después, la reacción. No hay pues, simultaneidad entre acción y reacción: primero miro a alguien bello y después me sonrojo; primero recibo un golpe y posteriormente me duele. Este carácter sucesivo, dota de una cualidad narrativa y causal a lo que transcurre en escena: porque me he golpeado, me duele; y no, me golpeo y me quejo a la vez. Cuando hay diálogo, toda acción presupone una reacción, y esta puede ser lógica o ilógica, esperada o sorprendente, simple o compleja, proporcionada o desmesurada; p. ej; recibo un golpe y cuando el espectador espera que exprese dolor (respuesta lógica), repito una y otra vez el mismo gesto, como si el golpe me hubiera convertido en un gramófono tocando un disco rayado; o bien, recibo un golpe raquítico, y mi posterior reacción es cual si hubiese recibido el puñetazo de un gigante. Es claro, en los ejemplos, que el carácter sucesivo abona al humor porque lleva al espectador a presuponer una reacción la cual no ocurre como lo espera o es sustituida por la que menos espera. Aunque lo expresado hasta aquí parezca natural, lo cierto es que en escena, se tiende a reaccionar de manera simultánea a la acción o incluso se suele invertir la lógica anteponiendo la reacción a la acción, rompiendo toda lógica y perdiéndose la posibilidad de generar estas felices sorpresas.

La dinámica acción-reacción, en realidad contiene un elemento más que no hemos tocado. Desde el punto de vista del diálogo verbal, la fórmula: pregunta-respuesta, puede expresarse así:

pregunta --- silencio --- respuesta

Entre una pregunta y una respuesta siempre hay un silencio. La duración del silencio entre ambas fases puede variar, ser apenas perceptible de tan breve o alargarse ostensiblemente. Si la pregunta fuera "¿quién se comió la manzana?", y la respuesta fuera "no sé", un silencio breve podría significar que la respuesta es verdadera, mientras que una pausa larga antes de responder podría implicar que es mentira. Si el silencio se prolonga lo suficiente, se puede volver, él mismo, la respuesta.

Del mismo modo, el diálogo no verbal, puede ser ilustrado con la gráfica:

acción / pausa / reacción

en la que el elemento "pausa", en primera instancia, significa: la quietud que siempre sucede a la acción y precede a la reacción. Es decir que, para que la pausa adquiera valor narrativo, la acción debe llegar a un final preciso tanto como la reacción debe tener un inicio igualmente claro. Y, según la propiedad de alternancia del diálogo, en la que cada reacción deviene a su vez en acción, podemos deducir que si cada acción posee un inicio y un final precisos y claros, le será más fácil al espectador la lectura de la sucesión.

En la práctica, y hablando ahora del diálogo verbal, el que escucha ya estaba en silencio mientras escuchaba, por lo que el silencio entre pregunta y respuesta es realmente percibido por el público en cuanto el que hablaba termina de hacerlo.

Volviendo al diálogo no verbal, veremos que funciona de la misma manera: la quietud del receptor pudo haber estado ocurriendo desde

antes de terminar la acción del emisor, pero es percibida como pausa hasta que la acción ha concluido. La pausa, para ser notada como sucesiva a la acción, requiere que ésta (la acción) llegue claramente a una inmovilidad final y que la reacción tenga un inicio preciso, que parta de otra inmovilidad.

Recapitulando: el Principio de diálogo implica la alternancia del emisor y el receptor; y la sucesión entre acción y reacción. Para que funcione, la dialógica requiere que el receptor espere a que el emisor concluya su acción antes de responder o reaccionar. Esto origina una pausa entre la acción y la reacción. Esta pausa permite la claridad del discurso y, al ser manipulada, puede intensificar la tensión resultante en el público. Es decir, la acción, una vez completa, provoca que el público espere, durante la pausa, una respuesta. La expectativa se transforma en necesidad al prolongar la pausa o puede provocar sorpresa al acortar la pausa, evitando que el espectador presuponga la respuesta.

Así se establece un ritmo dialógico cuya manipulación es de gran utilidad al construir gags, juegos y situaciones. El diálogo, pues, aporta estructura y dinámica a la dramaturgia.

El carácter sucesivo de las acciones y reacciones derivado del Principio de diálogo, implica que el espectador adopte una actitud específica que podemos definir como de lectura. De aquí podemos inferir que el comportamiento del clown es más claro en la medida en que sus acciones son sucesivas, con pausas entre ellas cuya duración afecta al ritmo y a la narración al generar tensiones y/o sorpresas, de lo que resulta una herramienta técnica de utilidad al componer y ejecutar: nunca hacer más que una acción a la vez.

El diálogo rige el transcurrir de las acciones aunque haya más de dos personajes implicados. Un maestro de pista regañando a dos payasos: aunque haya tres sujetos, hay una acción ejecutada por una parte (el

maestro de pista) y una reacción, representada por la otra parte (ambos payasos) que escuchan y luego lloran, se avergüenzan u ofenden. Y aún si fueran dos –el maestro de pista y el cara blanca– los regañones y uno –*augusto*– el regañado, la lógica sigue siendo binaria, dialógica.



LA PAUSA

Ya hemos visto que la sucesión derivada del Principio de diálogo hace que la pausa entre una acción y una reacción cobre gran importancia en la narrativa.

En el arte del payaso, la pausa es una herramienta polivalente: Genera una tensión que se alivia mediante la risa al resolverse con un *gag*. A veces la pausa es un *gag*, en sí. A veces deja en suspenso la resolución de una secuencia, permitiendo que el espectador la concluya en su mente. En otras, mediante la pausa, el clown deja claro que cede el foco a su interlocutor y, a menudo, con ella convierte a un objeto o al público en tal. Detallaremos más adelante. O más abajo. O más adelante y más abajo. Después.

La condición básica para que una pausa funcione, es que lo sea: que se perciba como silencio, como inmovilidad o inacción. La pausa, en el diálogo no verbal, es quietud. Durante una pausa, el clown debe lograr estar realmente quieto, así de simple. (Sin embargo, suele ocurrir, cuando trabajo con actores no familiarizados con el arte mímico o el clown, que son totalmente incapaces de permanecer inmóviles, incluso parecen estar escuchando una voz interior que se los prohíbe). Ahondemos con nuestra analogía favorita: en la música el sonido proviene del silencio y viceversa. Así, en el accionar, cada componente (acción o reacción) proviene de una pausa y desemboca en otra. Técnicamente, cada acción o reacción, como movimiento, tiene un inicio o ataque y un final o resolución. El ataque es la manera en que se sale de la quietud para iniciar un movimiento, mientras que la resolución es la manera en que se arriba a la quietud concluyéndolo. Para este apartado, basta con dejar claro que es útil que el espectador perciba dónde inicia y termina una acción o movimiento para que pueda distinguir una pausa.

La pausa se ubica de manera tan natural entre acciones y reacciones

porque así mismo ocurre en la comunicación cotidiana; el espectador, en escena, apenas la nota. Pero hay pausas especiales, destacadas, que cobran gran importancia en la narrativa visual por estar enmarcadas por acciones y reacciones muy claras en su ataque y resolución, por la duración de la pausa misma, o por ambas causas. Estas cesuras especiales, son a las que llamaremos en adelante, propiamente "pausa". Esta, se distingue por generar la sensación de aplazamiento del avance de la acción. Si se percibe como conclusión, pierde su calidad de pausa. Usando de nuevo la analogía con la música, deberá ser percibida como un silencio dentro de la pieza musical, y no como el silencio que sigue a la conclusión de la misma. Pero no sólo eso, su inmovilidad debe ser también una suspensión del avance de la narración, un vacío en la sucesión de acontecimientos que induzca al espectador a llenar en mente ese vacío, adoptando un rol activo. Es decir, el público continúa la historia en su mente, supone o deduce aquello que deja de ocurrir en escena. Efectivamente, cuando la pausa interfiere la continuidad, genera expectativa en el público, que prevé una respuesta y la espera. El espectador sabe que falta algo. Mientras más se alarga la pausa, más crece la tensión del público, que necesita que ocurra eso que falta: un *qué*. La necesidad se torna urgencia a medida que crece la tensión, debido a que no sólo la continuidad narrativa está interrumpida, sino también el ritmo. Podemos decir que en la pausa se encuentran dos preguntas: *¿qué?* y *¿cuándo?* Y el público necesita que sean respondidas, para poder liberarse de la tensión que experimenta. Cuando finalmente se reanuda el transcurso de la acción y la pausa se desvanece, el público libera la tensión acumulada, y lo hace con placer: ríe. En otras palabras, provocamos al espectador un estado de tensión en el que no sólo espera o acepta reír, sino uno en el que necesita reír. Si además, la acción se reanuda de manera ilógica, sorpresiva, absurda o ingeniosa, el efecto puede ser mayor, al sumar el elemento humorístico a la necesidad urgente de liberarse de la tensión.

Para describir otra cualidad de la pausa, será necesario acordar una definición de acción. Hasta ahora, hemos identificado a la acción

con aquello que no es pausa, es decir con movimiento. La acción, al hacer parte del diálogo, resulta ser la unidad mínima de narración. Concluimos pues, que será acción, aquel acontecimiento, gesto o movimiento que haga avanzar la narración, se deduce que no todo movimiento es acción. En general, la narración evoluciona, en la lectura del espectador, mediante acciones y reacciones, y no a través de pausas, debido a que aquellas tienen un sentido por sí mismas mientras que las pausas sólo lo tienen en relación con las primeras. Pues bien, otra cualidad de la pausa consiste en alargarse lo suficiente hasta que el espectador, con los datos que ha acumulado durante la secuencia narrativa, la completa en su mente, "adivina" la resolución dotando de sentido a la pausa y volviéndola acción. El espectador, activo como lector de la narración, convierte el vacío en acontecimiento, y mientras más se prolongue la pausa del clown, más estará el público llenando de sentido esa nada. Este es uno de los momentos que me parecen más bellos en el arte del payaso: el artista no se mueve, y sin embargo, su inacción está llena de ritmos, matices, y signos aportados por la mente de un espectador dispuesto a colaborar y a intervenir, y que ha ido acumulando la información necesaria para darle sentido. La pausa se revela como una paradójica inmovilidad dinámica.

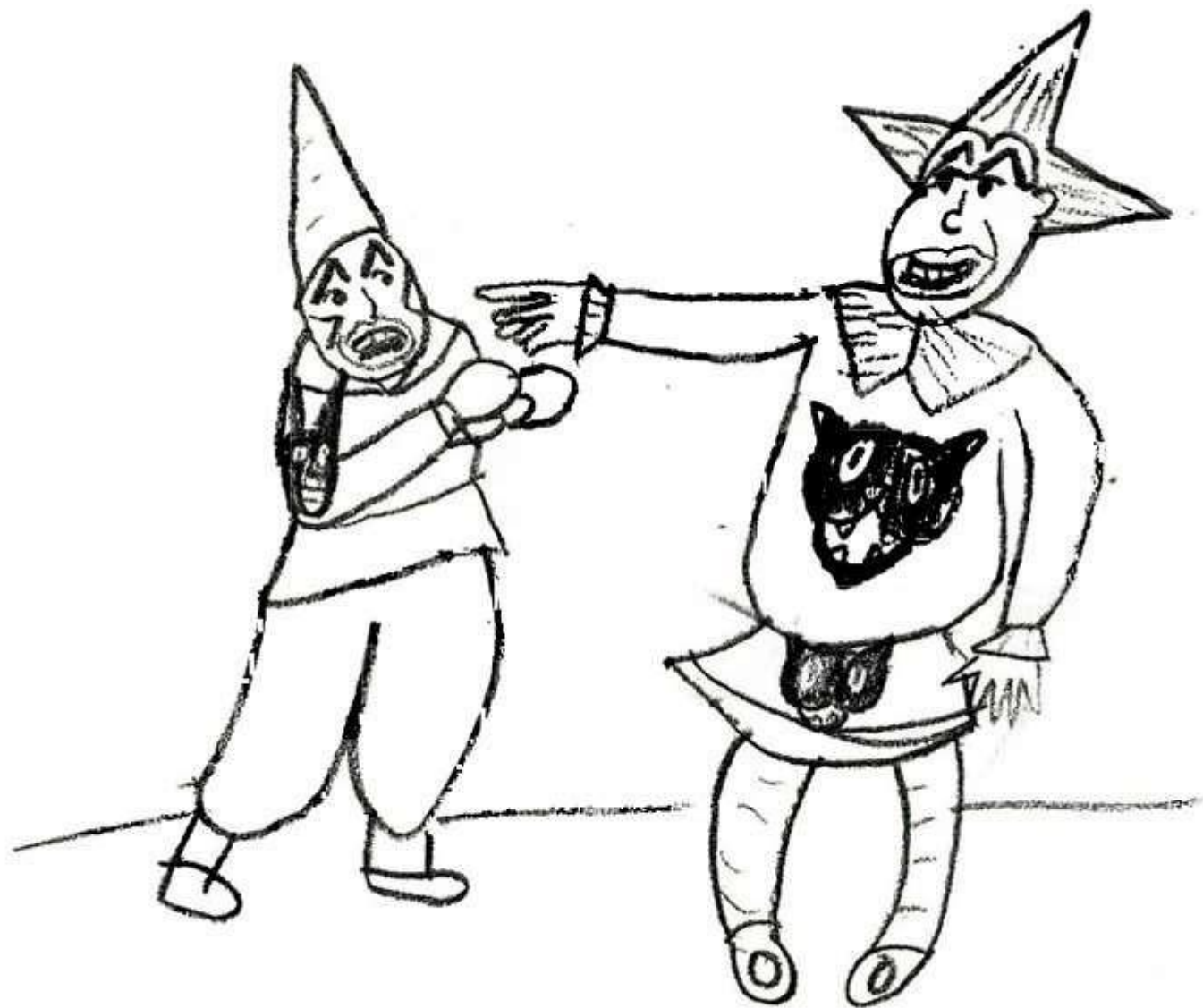
Y al espectador le fascina su propia aportación que cobra una realidad innegable: lo que piensa es parte de la obra, y percibe la paradoja, y lo goza, y ríe mientras atisba a su alrededor y reconoce en la risa de otros espectadores la confirmación de que sus pensamientos son idénticos, entre ellos hay consenso: no se equivoca. La colaboración entre el artista y el espectador convierte al "vacío" en "lleno", a la pausa en acción. Este inefable momento, es preparado laboriosamente por el artista.

La pausa, hemos dicho, consiste en una ruptura del ciclo dialógico, una suspensión del avance de la acción que induce al espectador a llenar en mente ese vacío, adoptando un rol activo: supone o deduce aquello que deja de ocurrir en escena. Cuando el clown espera hasta obtener del espectador una respuesta audible o visible, una risa, un

gesto o una exclamación, está ejecutando una *pausa de provocación*. Con la provocación, busca convertir al espectador en un cómplice de escena. Con este tipo de pausa, el payaso se coloca ante el público como receptor y espera de él que se asuma como emisor. Cuando éste responde, ocurre la alternancia dialógica y el clown ajusta su trabajo a la respuesta; improvisa. La respuesta del público puede afectar a la ejecución, a la narrativa o a ambas.

La pausa, diremos, es un compás de espera que genera un *suspense*. Aprender a escuchar ese suspenso ayuda a desarrollar cierto sentido de oportunidad rítmica: el *timing*. Durante una actuación, el payaso va unificando a los espectadores en un ritmo común, los hace respirar juntos, y cuando logra que liberen su tensión tras una pausa de manera simultánea, surge la risa colectiva, la que al contagiarse se amplifica, risa liberadora, risa catártica.

Por último, algo más sobre la acción y la pausa. Algunas acciones cambian su valor narrativo al prolongarse en el tiempo. Imaginemos un payaso que realiza una actividad, por ejemplo, pintar un muro. Cuando comienza la actividad, el espectador recibe información nueva (está pintando), un dato que le cuenta algo, esa acción es narrativa. Supongamos que ahora mira al espectador como diciendo "qué fastidioso es pintar", pero lo hace sin dejar de pintar. La nueva acción narrativa, la que nos cuenta algo que hace avanzar la historia, es este comentario gestual, mientras que la acción de pintar, aunque siga ocurriendo, no aporta nada y se convierte en una acción mecánica. Las acciones mecánicas pueden funcionar como pausas si suspenden el avance de la narración, si aplazan una respuesta. Si a nuestro pintor, otro personaje le pregunta "¿quién se bebió mi cognac?", y el primero, en vez de responder la pregunta se queda mirándolo sin dejar de aplicar pigmento a la pared, se produce el quiebre del diálogo, con un efecto equivalente al de una pausa, pero sin inmovilidad.



DRAMATURGIA

La palabra dramaturgia se compone de: drama: hacer, actuar; y turgia: trabajo, elaboración. Se refiere no solo a la acción de elaborar, sino también a su disposición interna o estructura, como en la palabra trama. Así, podemos definir dramaturgia como elaboración y estructura de lo que se actúa.

Desde la perspectiva literaria, suele considerarse dramaturgia al texto escrito por un autor para ser llevado a escena, porque aporta la base estructural de lo que ocurrirá en escena. Pero desde un punto de vista escénico, es claro que el actor no se limita a hablar y seguir las didascalias; el texto pronunciado en escena es sólo una parte de la dramaturgia, y no la dramaturgia misma. En muchas ocasiones, al llevar a escena el texto, se respeta la estructura implicada en él, pero en otras, se subordina a otras formas de composición estructural.

La perspectiva escénica, y no la literaria, será la que tomaremos. A fin de cuentas, el clown a veces ni siquiera tiene un texto fijo. A veces ni habla.

El elemento fundamental a tomar en cuenta en este tema es la temporalidad. El arte del payaso, como todo arte escénico, transcurre en el tiempo. Mientras que el visitante de un museo decide cuánto tiempo permanece ante una pieza, en las artes escénicas el espectador debe permanecer ante la obra el tiempo que ésta dure para apreciarla en su totalidad. En el clown, como arte escénica, el paso del tiempo es parte de la obra, por lo tanto, cualquier forma de elaboración o estructuración—sea de un número o de un espectáculo—ha de tener en cuenta el transcurso del tiempo. Dicho de otro modo, lo que ocurre en escena, sucede. Apreciamos la obra en sucesión.

La función de toda dramaturgia es ordenar lo que ocurrirá, la sucesión de acciones para mantener al espectador interesado durante todo el tiempo en que transcurre el número o el espectáculo: cómo relatamos. El Principio, medio y fin de *Aristóteles*, sirva de base.

1. Exposición.

Al Principio lo llamaremos *exposición*, por ser la fase del relato en que hacemos saber al público los datos mínimos para que comprenda y pueda interesarse; en esta primera fase, exponemos los antecedentes. Tres elementos constituyen una exposición:

1) Carácter. Ante todo, tomemos la palabra carácter no como personalidad o temperamento de una persona, sino como algo más amplio que puede incluir signos como el aspecto, la edad, el género, formas repetitivas de conducta, ritmo de reacción, volumen de voz... En inglés la palabra *character* significa personaje, y a un personaje lo define lo que hace, lo que dice, la ropa que viste, sus emociones y cómo las expresa, sus relaciones con otros, etc. Este es el sentido del concepto *carácter* que retomamos. ¿Qué por qué no uso, entonces, la palabra personaje? Porque en español, la idea de personaje, en general suele diferenciarse del actor, *Hamlet* es el personaje y *Olivier* el actor que lo interpreta. En el payaso, el actor mismo es parte del personaje. *Groucho* es *Groucho*, un carácter más que un personaje (tanto así, que *Groucho* no sólo apareció en películas, sino que escribió libros). El carácter será entonces, el sujeto del relato, de quién se trata; incluyendo los rasgos que lo hacen personaje y los del actor que lo representa que sean pertinentes. La brevedad de un número de clown, obliga a que se acentúen ciertos rasgos del carácter dependiendo de si serán importantes durante el desarrollo del relato. Un clown espera en el parque, con una flor en la mano. Está nervioso. Su ropa es vieja y refleja que es pobre. Si lo importante para el desarrollo de

la escena es que lo pone nervioso la inminencia de una cita amorosa, destacaremos el nerviosismo: la mano con la flor tiembla sin control. Si le preocupa su aspecto deplorable, lo destacaremos: intenta estirar sus pantalones demasiado cortos. En el primer caso, ni siquiera mirará su ropa; en el segundo, ni prestará atención a la flor.

En una exposición, entonces, el carácter está conformado por los rasgos que importan para el desarrollo del número, destacados mediante acentuación, o aislados para lograr la síntesis, esencial en la brevedad. El carácter responde a la pregunta *¿quién?*

II) Circunstancias. Mostrar con claridad el contexto, es parte fundamental de una exposición. Aquí, se expone el lugar y el tiempo. Dónde se encuentra el carácter. El payaso; se mueve en, al menos, dos planos: la ficción, donde es personaje; y la representación, donde es actor. En la exposición, lo primero que hay que dejar claro, es si el espacio-tiempo en que se desarrollarán los acontecimientos está anclado a la ficción o a la representación. En nuestro ejemplo, el espectador debe saber si el payaso "está" en un parque, o si está en un escenario fingiendo estar en un parque. Si es una noche romántica aunque afuera del foro o la carpa el sol esté en la cima, o si la hora es la de la representación: el mediodía. El espacio-tiempo en el plano de la ficción puede ser rico en detalles: podría nuestro payaso estar en el parque de un pueblecito, en una noche lluviosa en el año 1800. En cambio, el espacio-tiempo de la representación se reduce al aquí y ahora. Si un teléfono móvil sonara durante la escena, el payaso que habita la ficción, no podría comprender lo que ese sonido significa (es

1800), quizá revisaría la flor para saber si el sonido vino de ahí. Si el planteamiento fuera desde el aquí-ahora de la representación, el payaso conoce el sonido y su fuente, y podría mirar con reproche al espectador que no silenció su aparato. Lo dicho aquí, vale para la exposición como punto de partida, como base del acuerdo que establecen payaso y público para comunicarse en esa escena específica. En realidad, el clown busca hacer difusas las fronteras entre ambos planos, y salta de uno a otro o los confunde a voluntad durante toda su actuación, pero el punto de partida debe ser claro para el público, así, los saltos de un plano a otro o la confusión entre estos, dará a las acciones un doble sentido humorístico.

La síntesis de rasgos que al describir *carácter* anotamos, vale también para la circunstancia: en un parque puede haber árboles, vendedores, niños, pájaros, fuentes, ardillas... Pero si la escena trata de que mientras espera a su amada, llega un hombre a leer sentándose en el lugar que él había reservado para ella, entonces, omitir todos aquellos detalles será muy útil para evitar entorpecer la narración. Sólo necesitamos la banca para estar en un parque. En el clown, en general, la síntesis escenográfica es básica y, en efecto, a un payaso le basta con una guitarra y un atril para que estemos -con él- en una sala de conciertos, una maleta para estar en un aeropuerto, o un remo para que estemos navegando en alta mar.

La misma síntesis es aplicable al aspecto temporal de la circunstancia en una exposición. Si la espera de nuestro *carácter*, en su banca, con su flor, ocurre de noche; y la escena trata de los temores que su-

fre al escuchar sonidos misteriosos cuya fuente se pierde en la oscuridad, mientras imagina toda clase de bichos, monstruos y fantasmas; entonces será pertinente dejar bien claro, en la exposición, que es de noche. Si, para nuestro relato, es irrelevante la hora, el día o la época en que ocurre, no perdamos tiempo precioso en mostrar cosas que no desarrollaremos.

III) Conflicto. Un conflicto está compuesto por dos elementos: un objetivo y un obstáculo. En la exposición hay que dejar que el espectador vea con toda claridad lo que el clown quiere, su objetivo. Y "con toda claridad" significa no obviar nada. Entrar con una guitarra no necesariamente significa que quiere tocar. Su objetivo, podría ser ocultar el instrumento que acaba de robar. Si no aclaramos cuál de estos dos objetivos guía el relato, el público no entenderá por qué trata de meter la guitarra en el bolsillo de su saco, por ejemplo. Y hablando de no obviar, es que añadiré que la atención del público se gana y se mantiene mientras el objetivo no se cumpla, para lo que necesitamos obstáculos evidentes; aún si el obstáculo es un rasgo de carácter como temor, timidez o duda, debemos dejárselo ver al público.

Entonces, carácter, circunstancia y conflicto son las tres elementos indispensables para considerar completa una exposición. El orden en que estos tres componentes aparezcan en una exposición es irrelevante, y pueden aparecer simultáneamente, lo importante es saber que si uno de estos tres falta, el espectador llegará a la segunda fase –el desarrollo– con dudas: ¿quién es? ¿qué quiere? ¿qué hace? La mente del espectador estará ocupada encontrando respuestas en vez de involucrándose de lleno, riendo, respondiendo al clown.

Cuando una exposición está completa, todo lo que ocurre en escena funciona como...

2. Desarrollo.

Son las vicisitudes que atraviesa el carácter tratando de alcanzar su objetivo. Durante el desarrollo, el carácter se reafirma, se modifica, se contradice, se matiza o contrasta, va y viene, o se reitera. Al final sólo hay 2 opciones: se mantiene o se contrasta.

Por supuesto habrá *gags*, sorpresas, errores, fracasos, olvidos, etc. Lo importante, es llevar el relato a un punto en el que la resolución del conflicto no pueda aplazarse más. Ilustrando mediante un ejemplo teatral, en *Romeo y Julieta*, este momento es cuando Romeo junto a Julieta, –a la que cree muerta– sostiene el frasco que contiene el veneno: si ella despierta antes de que el beba, habrán logrado su objetivo: vivir su amor; pero si él bebe antes, ya no habrá manera de lograr el objetivo. A este punto crítico, de resolución impostergable, lo llamaremos *clímax*, atendiendo a su definición como culminación de un proceso. Durante el desarrollo, es recomendable avanzar hacia un clímax. Cuando se logra, la resolución del conflicto, sea como victoria o fracaso, es leída por el público como definitiva, y el sabrá sin dudar que estamos llegando al...

3. Final.

No es más que la resolución del conflicto: el clown logra su objetivo o fracasa. Es decir que para cada exposición, no hay más que dos posibles finales: el éxito o el fracaso. *Chaplin* en *El circo*, es un ser solitario que conoce a una chica y hace

todo lo posible por ganar su amor: al final, lo vemos caminar solitario hacia el horizonte: ha fracasado. En *Tiempos modernos*, es un ser solitario que conoce a una chica y hace todo lo posible por ganar su amor: al final, los vemos caminar, pobres pero juntos, hacia el horizonte: ha conseguido el objetivo. Los dos únicos finales posibles. ¿O no? En *Luces de la ciudad*, Charlot es un ser solitario que conoce a una chica y hace todo lo posible por ganar su amor: al final la pantalla se va a negro antes de que sepamos si la pareja permanecerá unida o cada cual seguirá su camino. Nos deja decidirlo, pero ha dejado claro que sólo hay dos alternativas.

Con respecto a la elección del final, recomiendo que el público no sea desilusionado en sus expectativas. Si el objetivo era tocar la guitarra y decidimos lograrlo, hagámoslo bien; si optamos por el fracaso como resolución, que aquello que hagamos en vez de tocar, sea más interesante, conmovedor, divertido o virtuoso que tocar bien la guitarra.



Es importante guardar cierta proporción entre las tres partes. La parte más larga, lógicamente es el desarrollo. Si la exposición es más larga que el desarrollo, el público queda confundido al final. Cuando el payaso se va, el espectador se pregunta: "¿qué, ya acabó?" Si el conflicto se resuelve muy pronto, acortando el desarrollo, cada gag o juego que agreguemos no hará más que provocar tedio al público, pues ya conoce el desenlace, se ha quedado sin una intriga que sostenga su interés, aunque podamos retener su atención. Esto explica por qué a veces el espectador ríe sin ganas de gags divertidos y bien ejecutados. El final, por otro lado, ha de ser un instante, no más. Si una vez resuelto el conflicto seguimos haciendo gags o prolongando el número sin razón, se siente como si ya hubiera comenzado otro número o como si aún faltara algo: otra vez confusión. De manera empírica, yo diría que en un número de 5 minutos, la exposición no debe durar más de 1 minuto. Y mientras menos dure, mejor, siempre y cuando estemos seguros de que está completa. Y el clímax y la resolución del conflicto, deben ser consecutivos: final y adiós, mutis.

En cuanto a la dramaturgia como técnica para relatar, es recomendable no usarla como receta. Los temas, objetivos y motivos en el arte del clown, suelen ser insignificantes: lograr subir a una bicicleta, obtener una copa de coñac. De modo que no basta con relatar correctamente para lograr el interés, la complicidad y la risa festiva. El espectador suele oponer resistencia, negándose a lo que se suele llamar con desprecio boberías, risa fácil o humor de "pastelazo". El éxito de una historia ínfima, como lo son los números de payaso, no puede reposar solamente en su estructura narrativa porque además, debido al diálogo con el público, el clown muchas veces debe improvisar, salir de la estructura y regresar de maneras que no puede haber planeado. Es en la ejecución, frente al público, como se sabe realmente la eficacia de un número, incluida su dramaturgia. Al crear un número, el clown no puede sentarse a escribir, siguiendo un instructivo. Es mejor dejar a la intuición trabajar, considerándola una forma de inteligencia, una capacidad de comprensión súbita e íntima de las cosas que permite

tomar decisiones y actuar en consecuencia. Permitirnos jugar, confiando en la intuición, como lo hace un pianista al improvisar. A las ideas repentinas no hay que juzgarlas sino jugarlas. Hay que levantarse de la silla y actuar, como si ya estuviera el público y usar las reglas de la dramaturgia como una herramienta cuando algo funciona mal en el número o como una brújula si nos sentimos perdidos. En escena, cuando improvisa dialogando con el público, el payaso hace ajustes de dramaturgia, de dirección y de actuación, y lo hace simultánea y súbitamente. Es lógico que su forma de crear sea específica, que procure que el actor y el director de escena que hay en él no se vayan a descansar mientras el dramaturgo inventa, o que su director y dramaturgo internos estén vigilantes y alertas mientras ensaya como actor. Esto se aplica tanto a la creación en ensayo como ante el público, por eso insisto en la idea de ensayar como dando función y dar función como quien ensaya. En fin, que en el proceso de creación y ensayo se reproduzcan en alguna medida, las condiciones de exigencia implicadas en una actuación, con presencia de espectadores. Pero también, que durante una función haya algo de ensayo, que la obra no se termina sino con la presencia del público.

En el clown la creación no se concluye en el escritorio ni en el salón de ensayos, y no se presenta como obra terminada al público. La función es una fase del proceso creativo. Los números se "prueban". Entonces: ensayo-prueba-ensayo. Y el ciclo no acaba nunca, por eso los grandes clowns, como *Rivel* o *Grock*, acaban perfeccionando y teniendo múltiples versiones de un solo número que funciona como reloj en vez de crear nuevos.

¿Había la posibilidad de improvisar en algo que funcionaba así? Su propia maestría, ¿no se convertía en una trampa que los mecanizaba? No estarían ellos aburridos a muerte mientras el público reaccionaba encantado a una imitación perfecta de una vitalidad que ya no existía? La vía de la técnica, ¿conducirá a largo plazo, a un dominio de recetario, en el que el artista no se involucra ni arriesga? ¿Qué pasaba

con la creatividad y la imaginación de estos artistas? ¿Por qué no creaban nuevos números?

Porque estaban creando un clásico. Lo reconocemos cuando el artista se vuelve inimitable. Sólo Rivel podía obtener del público la risa-aplauso con que respondía a su llanto-aullido. Pruebe, cualquiera de nosotros, a imitarlo, y aunque lo haga "idéntico", no obtendrá aquella respuesta. A esas alturas artísticas, el payaso no busca variedad o cantidad, sino profundidad. A ese nivel, el dominio técnico ha dejado de ser una preocupación porque está logrado, y pasa a segundo plano. El foco es para el universo personal que el artista revela (en realidad, una carrera debería ser la búsqueda cotidiana de este momento. En cada función, deberíamos tratar de que el nivel de dominio técnico, sea cual sea, ceda foco a la revelación de lo que somos. Una vez que el público está ahí, la técnica no debería notarse).

Grock sentado sobre el respaldo de su silla, toca la concertina. Momento inefable, en el que vemos no sólo a *Grock*, sino a un anciano –Adrien Wettach–, su maquillaje está ahí, pero no logra ocultar sus arrugas. Ningún *gag*, ninguna payasada, sólo toca, sentado en el respaldo de su silla. Un anciano sentado en el respaldo de su silla. No cualquier anciano. Un anciano serio y digno, toca a la perfección la concertina sentado en el respaldo de su silla. *Wettach/Grock* ha transitado largamente el río de la vida (y todos sabemos adónde desembocan los ríos de todas las vidas) y ha decidido navegarlo tocando –con maestría– la concertina, sentado –absurdamente– sobre el respaldo de su silla. La imagen es bella y disparatada a la vez. Ya no hay risas, pero es un grande y profundo *gag*.

Es como si con un mismo número les alcanzara para hacer la gran metáfora de la vida, la breve historia de la insignificancia humana.

En el payaso, la dramaturgia narrativa es un soporte sobre el que se juega, probando la resistencia de las reglas, rompiéndolas cuando

nuestra intuición nos lo exija. Pero estas reglas, lejos de ser inútiles, pueden ser de gran ayuda debido a la concisión que exige la brevedad y por que encausan a la fantasía. En el teatro o el cine, se trata de llevar al espectador a una experiencia estética intensa y memorable en dos horas. En el clown se busca lo mismo. En cuatro minutos.

Los números de payaso son breves. Cada número tiene su principio, medio y fin; cada uno es autónomo y puede presentarse como unidad en un espectáculo con estructura de varietés, como en el circo o el cabaret (hablo del viejo cabaret en el que diversos artistas de disciplinas distintas presentaban sus números y a veces improvisaban interacciones, no al teatro-cabaret actual, monotemático y sin el eclecticismo con el que surgió), o bien puede construirse con varios números, un espectáculo completo de un sólo clown: una clownada, en que los números pueden estar unidos por un pretexto mínimo que los contenga, por ejemplo; todos los números ocurren mientras el payaso espera a que "comience" la función; después de 90 minutos suena una voz que da la tercera llamada, y el payaso deja el escenario para que "inicie" la función (*Exceptions to gravity*, de *Auner, the eccentric*). A menudo, en esta forma de composición de un espectáculo, se suelen incorporar momentos de números anteriores a los actuales, lo cual ayuda a fortalecer una percepción de unidad. También se utiliza el recurso de aplazar la resolución de algún conflicto introduciendo uno nuevo, para resolver el primero cuando el público ya no lo espera, potenciando la sorpresa. Cuando se logra dar unidad narrativa a una estructura de varieté, los números se influyen mutuamente convirtiéndose en facetas de un tema. Es así como una suma de dramas breves puede adquirir fuerza, complejidad y profundidad.

Como tercera opción, se puede contar una historia, como en los largometrajes de *Chaplin* o *Keaton*, en los que las escenas que la narran, son tratadas como números breves, con elementos que dan pie a continuar la historia, pero con otros que cierran de manera contundente la escena (por ejemplo: la escena en que Charlot-barbero afeita a un cliente en *El gran dictador*).

LAS OTRAS DRAMATURGIAS DEL CLOWN

La estructura dramática narrativa, en el arte del payaso, es una base de juego y debe ser flexible, puesto que hay un diálogo con el público, en el cual, el espectador se vuelve interlocutor y partícipe, dado que se incorpora a la acción mediante el diálogo. Dependiendo de la dramaturgia particular de cada creación, el espectador alterna rítmicamente su actividad como testigo y cómplice. De esta alternancia, surge la necesidad de dos formas de dramaturgia específicas que interactúan con la narrativa para conformar un todo. Son la dramaturgia rítmica y la dramaturgia relacional.

DRAMATURGIA RÍTMICA

El concepto de ritmo refiere a la organización temporal de sus elementos. Esto significa que en escena importa tanto lo que ocurre, como su duración, velocidad, y las relaciones dinámicas que de combinarlas resulten, porque afectan al espectador en su atención y disposición, determinando su reacción. Así como en la música, en escena las dinámicas, los patrones rítmicos, la ubicación de los acentos, el contraste o el flujo, las rupturas y evoluciones de gestos, juegos, situaciones, respuestas, etc., juegan entre sí para generar una estructura compleja. El discurso musical reposa sobre una estructura rítmica, no puede existir sin ésta. No hay melodía, progresión armónica o movimiento que pueda prescindir de ritmo. En las artes escénicas y, por lo tanto en el clown, ocurre igual, porque todos son artes cuyo transcurso temporal les es insoslayable.

Del actor, bailarín o payaso, sus acciones, reacciones, pausas, sus contrastes, su velocidad o lentitud se ponen en juego entre sí para generar estructuras, funcionan como motivos, temas, estribillos y cadencias. Estas formas interactúan entre sí dando lugar, en conjunto, a un latido básico, un pulso. El pulso, base de este juego lleno de fra-



ses, palabras, silencios, gestos y pausas, está dado por la sucesión de acciones, pero sólo de aquellas que hacen avanzar la narración, las que mantienen al espectador interesado. Si un payaso pregunta a otro si ha probado la miel mágica y el segundo contesta mostrando confusión, el pulso estará dado por el tiempo que tarda el espectador en comprender su respuesta y no por la velocidad a la que el histrión agite su cabeza para mostrar la confusión. El pulso está dado por la organización de la acción, no del movimiento. Que el pulso sea lento no significa que el clown se mueve siempre lento, ni de manera monorrítmica. Como en la música, el pulso no necesita estar en primer plano, pero está ahí, hecho de los otros ritmos, rigiendo a través de ellos. El pulso, interactúa con el asunto del payaso, con lo que hace, y eso genera en el espectador un estado específico: un tono. Un clown que con un pulso lento y dudoso nos muestra su profunda nostalgia y su soledad, generará en el espectador un tono totalmente distinto al que narre de forma fluida y segura su manera de fingir que puede resolver un problema en el que se metió. Un payaso camina triunfal como si lo hiciera al compás de la marcha de Aída, solo por haber respondido correctamente cuánto es $2 + 2$: el choque entre el pulso y el asunto, generan, además de un humor, un tono. Las combinaciones son infinitas. El pulso y el tono caracterizan a cada número, los diferencian entre sí. El pulso no siempre se mantiene igual, se puede acelerar o retardar. Y ya que el espectador, como *portenaire*, aporta su propio ritmo, el pulso puede llegar a ser muy elástico. Cada función, los números sufrirán ajustes. Pero esto, ya lo hemos venido reiterando.

Si cada número tiene un tono y un pulso, ordenar los números entre sí, dará como resultado una estructura rítmica más amplia y compleja que influirá en el estado final del espectador, en su experiencia de la totalidad, concluido el espectáculo. Funciona como las formas musicales: En una sonata de tres movimientos, p. ej., el primero suele ser vivaz, el segundo lento, y el tercero enérgico. Cada parte, con sus dinámicas internas, tensiones, resoluciones, repetición de motivos, etcétera, provoca en el oyente una serie de reacciones, emotivas e

intelectuales y un estado anímico al llegar a su final. La suma de las tres, escuchadas en esa secuencia y orden, provoca un estado final complejo, puesto que está compuesto de muchas reacciones.

Tener en cuenta esto, puede resultar muy útil para componer un espectáculo, pues al decidir en qué orden se suceden los números, se está creando, en realidad, una partitura de la atención del público, de su tensión/relajación, de su actividad alternada como observador o partícipe.

Es posible que el ritmo sea más importante que la narración. Cuando el asunto del número es baladí, cosa habitual en nuestro arte, el ritmo, como parte del "cómo contar", puede hacer la diferencia entre un público decepcionado por las boberas que ve, y uno riendo a carcajadas de las mismas.

Si el clown logra una conciencia, aunque sea mínima del ritmo, que lo influya en sus tres facetas de actor, director y dramaturgo, ganará un recurso invaluable para la creación, composición y ejecución de su trabajo. Quizás haya quien lo crea exagerado, pero el gran Dimitri lo dijo una vez: un clown que no es músico, no es clown.

DRAMATURGIA RELACIONAL

Esta, deriva de la relación del clown con el espectador, producto a su vez, de la inexistencia de la cuarta pared. El público de teatro guardará silencio y esperará a que el actor encuentre su sombrero extraviado; al payaso, siempre habrá quien le diga donde lo dejó.

Un clown entra a escena y se enfrenta a una multitud desconocida. Para cuando la deja, ya tiene muchos cómplices que se han vuelto parte de la función: alguien le tendió los brazos cuando hizo pucherros, alguien le aconsejó hacer una travesura, alguno más lo ayudó a ocultarse, otra persona le susurró la respuesta correcta a una pregunta, otra lo regañó, una le guiñó, y hasta estuvo quien se subió al escenario o bajó a la pista con él.

Para construir y desarrollar estas relaciones, lo hacemos de manera individual, miramos, preguntamos, pedimos ayuda a alguien. Como decía *Edith Piaf*: "yo no canto para el público, le canto a cada espectador". Cuando la respuesta del público permite desarrollar la relación a lo largo del número o la función, al dirigimos a él, los espectadores cercanos empiezan a involucrarse también, a veces intercambien miradas de complicidad con el interpelado y con nosotros, en otras, suman al diálogo y responden con él de manera coral. En cualquier caso, el diálogo que comenzó de manera individual se va volviendo colectivo. La sala se resignifica: ahora hay una sección de donde proviene el consuelo, otra donde es seguro ocultarse, otra que hay que evitar porque de ahí vienen los malos consejos, etcétera. El público lo sabe como sabe donde hay una puerta o una mesa. La sala, prácticamente se hace parte del escenario. Este proceso, al evolucionar en el tiempo, tiene, por sucesivo, un carácter narrativo. Un ejemplo: el payaso arriba a escena y mira a un niño. La criatura sonríe y se aprieta al costado de su madre mientras agita nerviosamente sus pies, que no alcanzan a tocar el piso. Más tarde el payaso lo mira y le guiña mientras dice una mentira; el niño le sonríe y también guiña. Luego, el payaso

le ofrece un globo al infante, éste mira a su madre, ella asiente con la cabeza, el niño va por el obsequio, regresa a su butaca y desde ahí, le dice adiós con la mano al payaso. Hay una micro historia aquí. Y en un número o un espectáculo hay muchas así. Con estas pequeñas anécdotas se compone una historia general, la narración de la relación entre los espectadores y el payaso. Hacer al espectador vivir esta efímera historia con intensidad memorable, es atributo de este arte, es vestigio de las fiestas y ritos de los que proviene.

Hay distintos niveles de relación con el público.

Se le puede responder sin siquiera mirarlo, "de oído", cuando, por ejemplo, el clown hace algo estúpido y no se da cuenta hasta que la audiencia se lo hace saber con una exclamación o una risa burlona.

Se le puede mirar sin involucrarlo en la acción, sólo compartiendo con él lo que sucede en escena, sin esperar de él, respuesta.

Se le puede consultar algo, involucrándolo pero desde su asiento.

Acercársele y dar la espalda a la escena, ignorándola, es otra opción.

Dejar el escenario y llegar hasta su lugar.

Invitarlo a subir a escena (algunos se invitan solos) volviéndolo *partenaire*, una más.

Los llamo niveles de relación porque exigen del público distintos grados de apertura, desinhibición, confianza, etc. No todos están dispuestos a subir al escenario, algunos aceptan después de un rato, otros suben en cuanto los miras, otros se enderezan en sus sillas o miran su reloj con que tan solo camines hacia su lugar. Al público, habituado a sentarse, mirar y aplaudir, notar que el payaso lo mira a los ojos, le hace salir de su comodidad. Ya sea que tema que el clown

lo lleve a escena, o que ansíe participar, esta efervescencia es parte del show.

Hay una dramaturgia latente en el orden en que los niveles de relación se suceden.

Un payaso que comienza entrando a escena entre las butacas, dando la mano y haciendo contacto directo e inmediato con estos desconocidos, muestra un carácter distinto al que expone uno que entra a colocar una silla y retrocede asustado cuando descubre que el público ha llegado.

El desarrollo de un número puede abarcar varios niveles de relación, pero hay un nivel dominante y este, lo distingue. En un espectáculo con estructura de varieté, aunque cada número cuente una historia cerrada y sea autotélico, la combinación de estos atendiendo a su nivel de relación con la audiencia, se vuelve una estructura narrativa en sí, debido a que el espectáculo, como unidad, no se ve afectado por la división en números. Simplemente, cada cuadro funciona como una escena del continuo narrativo de la relación con el público, del plano de la representación.

De este modo, el orden de los números se vuelve una dramaturgia en la que no es lo mismo terminar con el clown abrazando a los espectadores, que con un cuadro de tono melancólico en el que el payaso se distancia de ellos dividiendo el espacio en escenario y sala, anticipando la despedida.

En resumen, las tres formas de dramaturgia interactúan de manera compleja para influir en el público intelectual, emotiva y físicamente. Narración, rítmica y relacional se entrelazan en este juego escénico que permite al espectador un rol activo pues, así como el clown es actor, director y dramaturgo a la vez, el espectador deviene actor, personaje y co-dramaturgo durante el desarrollo del espectáculo.

Más allá de los gags y la anécdota, el espectador de clown participa de una vivencia específica de relación con el artista en escena, una experiencia de comunión entre sus pares y el payaso. El clown es sin duda, una forma ancestral de teatro participativo. Del rito festivo al *simposium* griego, de la *Commedia dell'Arte*, al cabaret, esta característica forma de arte escénico sin división entre histrión y auditorio, se distingue por el rol activo del último y por la improvisación necesaria que deriva de su participación.

El orden de los sucesos (dramaturgia narrativa), el de las cadencias (dramaturgia rítmica) y el de los niveles de vinculación y participación del espectador con el clown (dramaturgia relacional) son las bases estructurales de una composición compleja y de combinaciones infinitas de la que el clown es el artifice.

DEL PROCESO DE COMPOSICIÓN

Si bien ya hablamos de dramaturgia, describiendo las especificidades del concepto en el arte del payaso y ofreciendo un modelo general de referencia, ahora es pertinente hablar del proceso mismo, de las herramientas, recursos y procedimientos que pueden ser de utilidad para liberar y encauzar la fantasía y lograr que una idea pase de etérea a tangible.

Cualquier persona podría hacer el elogio de la granja, pero no se puede ser granjero sin aprender a palear el estiércol. ¡A remangarse!

Ideas. Es casi imposible, después de siglos de creación clownesca, tener ideas nuevas. Antes de jactarse de ser el artífice de una invención inaudita, uno debe presuponer que alguien, antes, en un vodevil, en un filme silente, en un circo viajero, en un teatro de suburbio, ya tuvo la misma idea. La originalidad, por tanto, es el resultado más del tratamiento que del sujeto. La idea, no se tiene, se elige; y son la re-elaboración, la ejecución, la suma de procesos intelectuales, entrenamientos, ensayos y decisiones creativas; las que dan como resultado una obra personal y singular que puede ser llamada propia. No nos confundamos: tomar las ideas del pasado y copiarlas sin más, no nos hace artistas, sino mequetrefes.

Pero no busques "la" "gran" "idea". La inspiración es una liebre que puede saltar en cualquier instante y lugar. La simiente de un número puede estar en una melodía, en la frase de un libro, en una película, en el metro, en una conversación, en una visión de duermevela. Cuando algo de lo que te rodea te haga "¡pst, pst!" y te guiñe, ¡a por él!, confía en tu intuición –esa forma de inteligencia empírica tan desprestigiada en nuestro mundo hiper-racional–, la vas a utilizar durante toda tu carrera, especialmente en escena. Mientras más horas pases ejercitándote, tu intuición se irá llenando de gotitas de sabiduría hasta volverse torrencial. Acabarás por tener un chorro de

inteligencia. Comienza por confiar en esos pequeños y titubeantes retoños de idea y dales toda tu atención, juega con ellas. El clown, a veces debería jugar primero, y pensar después. A menudo descubrirá que jugar es una forma de filosofar. Los niños son grandes maestros.

Poner reglas a un juego, lejos de matarlo, puede volverlo más interesante y retador, permite a otros jugar con nosotros, multiplica las posibilidades de diversión. No hay que temer, a los secretos de los grandes payasos del pasado, ni dudar de su eficacia. A fin de cuentas, por algo han prevalecido por siglos. Pero tampoco hay que buscar recetas para hacer reír. Quien reduce un saber acumulado por generaciones de artistas a un instructivo, es el que lo degrada. La pobreza está en el que interpreta así un legado cuya sabiduría sólo puede extraerse con miles de horas de práctica, y no en el legado mismo. Pobres son el que desprecia y el que degrada a la técnica. La técnica no se empobrece. Y huir de la técnica o despreciarla te puede hacer perder tiempo precioso buscando el hilo negro.

Las horas de juego, práctica, reflexión y exploración, ayudan a despertar a las fantásticas criaturas escénicas que duermen en la mente del que ha decidido ser clown.

Ahora, comparto mis juguetes y trucos para el juego de la creación, pues compartir no empobrece.

Para la palabra "gag", no hay un acuerdo sobre su significado u origen. Su uso preponderante en el idioma inglés ha hecho asegurar, a varios autores, que tal es su procedencia, pero otros afirman que proviene del latín medieval *gabae*, que a su vez proviene del latín clásico *cavilla*, que significa burla⁴. Lo cierto, es que es un término ampliamente usado en el vocabulario propio de la comedia.

Los defensores de la hipótesis inglesa, argumentan que su uso puede derivar del verbo *to gag*, que significa amordazar o atragantarse. En ambas acepciones, destacan la imposibilidad de articular palabras y, así, lo distinguen de *joke*, chiste, concluyendo que *joke* es referido a un chiste verbal y *gag* a uno visual. Pero *Abbot y Costello* tenían números que consistían en largas secuencias de diálogo basadas en alguna confusión semántica a los que llamaban *gags*. Claro, ellos trabajaron mucho para radio y televisión.

En el mundo del arte cómico, analistas, comediantes y escritores utilizan la palabra con diversos sentidos, que pueden ir desde una reacción breve o un gesto, hasta un número completo. Un personaje mirando asombrado, un tropezón o un sombrero llevado por el viento son llamados *gags*; pero también lo son secuencias enteras de acción, como *Chaplin* mirando una y otra vez en el aparador de una tienda de antigüedades un bronce que representa a una mujer desnuda: "el *gag* del aparador", decimos para evocarlo; y se llama *gag* también a actos enteros breves, así, escucharemos decir al artista circense "el *gag* de la miel" o "de la abeja". Los usos y sus matices semánticos variarán según el contexto, de modo que un actor usará la palabra de manera distinta a cómo lo hará un escritor de comedias o un director de cine.



Pero desde antes de la existencia de la comedia en filmes y de su especialización por roles (dirección, actuación, dramaturgia –en el cine norteamericano existe incluso la profesión de escritor de gags, *gagman*–)⁵, el clown, el payaso o el comediante que trabajaba cara a cara con su público, sin la mediación de una cámara, el artista que en su desempeño profesional funge como actor/director/dramaturgo debido a la improvisación derivada del diálogo con el espectador, necesita un término versátil, concentrador, complejo que pueda usar con precisión y holgura a la vez. *Gag*, ha sido este término, uno de esos indefinibles que no encuentran traducción precisa a otros idiomas y cuyo uso se vuelve universal; palabras del planeta Comedia.

Pero un concepto tan difícil de definir y precisar, ¿cómo puede resultar una herramienta de trabajo útil?

La respuesta, me parece, es personal, dependiendo de la experiencia, estilo y personalidad de cada payaso. *Buster Keaton*, por ejemplo, dividía los gags en posibles e imposibles, siendo estos últimos, situaciones o sucesos que por desafiar las leyes de la realidad y la naturaleza no podrían ocurrir realmente –y en esto se basaría parte de su potencial humorístico–; y tratándose, los primeros, de acontecimientos divertidos que, sin importar cuán disparatados e improbables fueran, no había nada que impidiera que pudieran llegar a ocurrir en la vida real. Estemos de acuerdo con él o no, es claro que su clasificación refleja su poética personal. Y cuando decidió, en algún momento de su carrera, que ya no usaría gags imposibles, tomaba, de hecho, una postura como artista.

A continuación, compartiré mi visión de lo que es un gag, y su función en la creación de un número, así como su utilidad al improvisar. Lo que estoy por escribir no depende del puro arbitrio, deriva de mi experiencia, de las enseñanzas de maestros y colegas, de lecturas y de

los espectáculos que he gozado como espectador. Son reflexiones y conclusiones que no aspiran a ser definitivas. Trataré de argumentar mis razones, pero no espero que el lector las tome como verdades, ni que esté de acuerdo con ellas. Espero, simplemente, que lleguen a ser útiles en algún momento, incluso al oponérseles.

En principio, se puede presuponer que el gag implica comedia, pero ¿conlleva risa? No lo creo así.

Para mí, el gag no busca la risa, sino abrir la comunicación, estableciendo un código de intercambio entre el actor y los espectadores. En todo espectáculo, hay signos que permiten al público conocer su rol: callar y escuchar, en un concierto; observar, sentir y pensar, en una representación teatral convencional; etc. A menos que se trate de un concierto de jazz o rock, en la mayoría de los espectáculos se espera que el espectador se exprese aplaudiendo o de alguna otra manera, hasta haber finalizado. Ahora bien, en el clown, como hemos visto en el capítulo dedicado a la risa, no es ésta el objetivo final sino el punto de partida: la hilarante respuesta del espectador, sonora y visible, es la piedra sobre la que el payaso construye el complejo edificio de cosas sabidas y ensayadas que se suman a aquellas pequeñas y grandes improvisaciones y modificaciones. En otras palabras, en el arte del payaso se espera del espectador que reaccione de manera sonora, visible e inmediata durante toda la función, que participe activamente y se sienta libre de ocupar el espacio sonoro y aún el escénico, que sea parte del espectáculo, en principio con su risa, para luego, en diálogo con el clown, serlo con sus opiniones, gritos, cantos, movimientos, desplazamientos, reacciones emocionales, etc.

Lo peor que podemos hacer es forzar esta participación, pedir aplausos, evidenciar al que no está cantando, jalonar hacia el escenario a alguien que no desea hacerlo o sobre-actuar un gag. Lo único que logramos con ello es una oposición cada vez mayor, un hartazgo totalmente opuesto a la participación espontánea y gustosa que buscamos. Para eludir este vicio, el clown pone en juego todo su arte durante cada función para

⁵ Garín, Manuel. *El gag visual, De Buster Keaton a Super Mario*. Madrid, Cátedra, 2014.

"abrir al público", que es como se llama al proceso de poner al espectador en disposición de participar y expresarse sin forzarlo. El gag, es la chispa que inicia la combustión, si pensamos en la función como un incendio en el que se consumen los obstáculos que inhiben la euforia colectiva y la catarsis festiva.

El gag es una de las llaves para derribar las barreras que de manera natural cada espectador opone al inicio de un número o espectáculo de clown, porque contiene humor y revela, poco a poco, la personalidad e intenciones del payaso. El tipo de gags que usa el artista, revela al espectador, a través de su humor, si este es más o menos pueril, si es más irónico, sutil o grotesco, p. ej. A la vez, el clown sabe, por la respuesta del público, si éste responde mejor al sarcasmo, al absurdo o a la picardía. A través de gags, del humor, de su ritmo y ejecución; el payaso edifica una relación específica con su público, y esta relación es la base misma de la experiencia estética del arte del payaso. De gag en gag el clown lleva al espectador a ese estado participativo, abierto y perceptivo en el que ríe de todo, incluso lo que no es gracioso. Se trata de un estado eufórico, festivo. En ese estado, el espectador ya se sabe partícipe y se vuelve posible el intercambio de boberas, ternuras y necesidades. Es una experiencia característica y profunda que cristaliza en ese instante inigualable en el que el espectador actúa al lado del clown con una compenetración tal, que parecen haber ensayado. El espectador sabe lo que de él se espera y lo hace; el payaso, sin forzar la situación, guía con calma y respeto a su flamante partener. El gozo con que regresa a su butaca, nada tiene del fastidio y la vergüenza con que regresa a su asiento un espectador que ha sido obligado a participar. Lo que podemos concluir es que el gag es la unidad mínima de relación, el signo elemental del código con el que interactúan payaso y espectador en este arte.

Pero, ¿qué hace que un espectador identifique algo como gag? El componente principal del gag, según podemos deducir, es el humor.

A la capacidad de percibir o mostrar algo como un fenómeno de dos caras, ya *Bajtín*⁶ la había catalogado como humor. Vida y muerte, alto y bajo, masculino y femenino, joven y viejo; contrarios que si se expresan en un mismo gesto, en la misma imagen o frase, se vuelven, al menos potencialmente, humorísticos. Así, un elemento del gag es el humor y con él, la risa, pero sólo como posibilidad. El humor contenido en el gag debe ser evidente para el público, y eso, precisamente lo hace de delicado manejo, pues cuando el público no ríe de algo, sin embargo no lo desapercibe. El gag ha de permitir al público vislumbrar que lo que ocurre en escena tiene, al menos, dos caras opuestas. Si debe entrar a escena, el payaso hace de esa entrada un gag. ¿Cómo? Si debe entrar con discreción, hacerlo con un estrépito; si debe entrar con solemnidad, hacerlo tropezando; si debe entrar oportunamente, hacerlo tarde o con anticipación. Estos son sólo unos ejemplos, permítase el lector fantasear con mil opciones más, sutiles o estridentes. El payaso, tan sólo por su carácter y aspecto puede ser un gag ambulante, como *Grock* cuando entra, estrafalario como es, a un escenario adecuado para un concierto. Si el payaso entra en un momento álgido de la ficción, habrá humor si nos aleja de ella reforzando en su lugar la escenificación, o sea, si debe entrar al cementerio a llorar en un entierro, chocar contra una tumba revelando que es de cartón, será un gag. Lo importante es no olvidar mostrar los signos opuestos en simultaneidad y ambivalencia, si uno de los dos se da por hecho u omite, el humor se debilita considerablemente. Es decir: hay más humor en la entrada ruidosa de alguien que intenta entrar en silencio, que en la de alguien que entra haciendo ruido sin más.

Para el payaso, sentarse en una silla, coger un objeto, saludar, dar un paso o respirar, cualquier acto representa la oportunidad, más aún, el deber de hacer gags.

Suele decirse, en el argot teatral, que la acción es la unidad mínima del drama. En el clown, el gag es la unidad mínima de composición. Y si la alternancia de sonidos y silencios es el germen del arte musical; lo mismo vale para el gag en el arte del payaso pues, en efecto, si el sonido puede organizarse en notas, frases, motivos, piezas; el gag puede dar lugar a estructuras breves o largas, simples o complejas.

El gag, ya vimos, no sólo es la unidad mínima de composición, sino la unidad básica de relación con el público, el signo mínimo para establecer el código del juego escénico clownesco. El payaso narra o presenta, expone, desarrolla y concluye por medio de gags; este es su código. Ahora, por diversos factores, siempre existe la posibilidad de que el espectador no ría de todos los gags; la edad, el género o la idiosincrasia del público; su estado anímico; la oportunidad o *timing* con que se ejecuta el gag; son factores que determinan la reacción del receptor a cualquier manifestación de humor. Pero la ausencia de risa no significa que el espectador no haya notado la intención humorística: el espectador advierte el humor del gag, pero no ríe. Notemos las dos fases del fenómeno: el clown hace una propuesta humorística en forma de gag en la primera fase, en la segunda, el espectador -que ha leído el gag- responde: ríe o no. Estas son las únicas respuestas coherentes ante un gag, y son excluyentes: reír o no reír, es la cuestión⁷. Cualquiera de las dos respuestas, en el diálogo en-

tre artista y público, es esencial para el clown, pues lo orienta en la construcción de su relación con el espectador. Es importante que el payaso sepa que no todos sus gags "funcionarán" y que no es necesario que lo hagan, que la ausencia de risa también es parte del juego. A menudo, cuando se prueba o improvisa un nuevo gag, o cuando un gag que siempre "funciona" son respondidos con ausencia de risa, el payaso, asume como fracaso tal réplica. Cuando así ocurre, se suelen cometer dos errores comunes: comenzar a apresurarse por considerar que es una cuestión de *timing*, o forzar el gag, sobreexponer el humor de los gags mediante la exageración o la reiteración, *telefonar* el gag, lo llama *Dario Fo*⁸. Ambas acciones son totalmente contraproducentes, son signos de descontrol que el espectador no deja de notar, y a partir de ese momento tratará condescendentemente al pobre payasito, o se colocará en actitud retadora: "a ver, hazme reír". Si antes no le hizo reír, ahora con ritmo y/o intención forzadas, menos. Lo aconsejable para el clown en esta situación es darse tiempo para colocar entre la ausencia de risa y su necesaria respuesta, una pregunta: ¿este silencio es realmente un fracaso, o es una señal de otra cosa?

El fracaso de un gag, en general tiene que ver con su ejecución. Un chiste mal contado no provoca risa, pero no deja de ser un chiste; el humor está ahí, es evidente, pero algo falló. Así pues, para saber si el gag "no cayó", se tiene que escuchar y observar al público, si este no sólo calla, sino que da señales de no haber entendido, si su expresión revela confusión, cansancio o displicencia, podemos concluir que fallamos en la ejecución, y no hay nada que podamos hacer para remediarlo u ocultarlo. El público ha visto caer por tierra un gag, tal como ve la pelota que el malabarista no ha conseguido atrapar. Es cierto y sabido que todo payaso puede hacer del error, virtud dando una ingeniosa vuelta de tuerca, pero no nos equivoquemos: entrar a escena a ostentar con cinismo nuestra falta de arte, creer que podemos hacer todo un espectáculo a base de errores, descuidos y fracasos siempre resulta enfadoso para el espectador sensible e inteligente.

⁷ Aunque se busca la risa, no se busca como un fin en sí mismo, sino como punto de partida de la comunicación, del diálogo sobre el que se cimienta el intercambio colaborativo entre payaso y auditorio. La risa como medio. Y hay de risas a risas: la risa que, aunque intensa, deja al espectador distante, sujeto a un rol de observador, convierte al artista que la provoca en comediante, no en clown. Y, peor aún, la risa agresiva, que aumenta en vez de acortar la distancia, la del artista que hace mofa de algún espectador para obtener una carcajada que regocija a muchos pero hiere a otros, no puede estar más lejos del objetivo superior del clown. Aún si, aparentemente, el cómico no agrede a alguien presente, lo hace al burlarse de un género, una preferencia sexual, una nacionalidad o un estrato social. No quiero decir que el payaso deba ser una arte ingenuo o inofensivo, sólo que en éste, a diferencia del cuento-chistes o el stand up comedy, se cuenta con la colaboración del público y no sólo con su reacción, limitada a reír. El clown puede tocar temas profundos, complejos y dolorosos, más lo hace tratando de generar empatía y participación, no distancia y pasividad. En nuestro arte el gag, con su exhibición de humor, si acaso logra la carcajada, no para ahí. Pero alguien que aspire a ser payaso, si debe poseer algún talento humorístico. Sin él, pasará media vida persiguiendo una quimera, como el aspirante a músico que no sea capaz de diferenciar dos sonidos o ceñirse a un pulso.

Este, siempre preferirá que se omita un gag forzado, o uno fallido. La torpeza, la reiteración, el "accidente" y el desatino, aunque parezcan aciertos al despertar cierta hilaridad, lejos de favorecernos, suelen jugarlos en contra al transcurrir el tiempo: a la larga, acaban por decepcionar y agotar al público.

La eficacia de un gag depende tanto del humor que revela como de su ejecución. Ahora, una obviedad: el gag es producto del artificio, alguien crea, diseña e inventa el gag, y alguien lo ejecuta (la misma persona, habitualmente, si es clown). Un gag en acto, es una preciosa conjunción: una idea certera, una ejecución apropiada y un carácter íntegro (personaje/persona, el clown como artista). El que hayamos sido testigos de gags bien diseñados y correctamente ejecutados que dejan indiferente a la audiencia, revela cuán importante es el carácter, el artista, su actuación y su alma. Un buen gag, bien presentado, pero sin alma, no vale nada. Es, cada payaso, el alma de cada gag. Es aquí donde comprendemos cuán abyecto es el acto del plagio, e inútil. El usurpador se degrada como artista y degrada un arte y un oficio.

El buen funcionamiento de un gag puede reposar en diversa medida en cualquiera de sus tres componentes: el gag mismo o la idea, su ejecución, o el carácter. De acuerdo a este acento, divido los gags en tres tipos: automático, de arte y de carácter.

El gag automático funciona desde su concepción, el humor que contiene como idea basta para hacerlo eficaz. Si a un hombre bien vestido le tiran encima una cubetada de pintura, tal suceso nos puede hacer reír sin necesidad de que el sujeto haga una gran ejecución, basta con que esté ahí, tampoco es necesario que él sea un payaso, podría ser un extra vestido con pulcritud y portando su naricilla roja. En otras palabras, los protagonistas de este gag son el disfraz y la pintura. Este tipo de gag, por supuesto es el objetivo favorito de los ladronzuelos de gags. No es que sea malo per se usar gags automáticos, algunos de ellos son ideas brillantes, golpes de genialidad madurados por largos

años de experiencia, o pequeñas obras maestras producidas por la intuición y sabiduría de payasos plenos de lucidez. Pero si asistimos a un show repleto de gags que no requieren arte en su ejecución, ya entenderás, querido lector, qué podemos sospechar.

El gag de arte, en cambio, basa su éxito en su construcción y la ejecución de la misma. Su composición lógica y rítmica, su dinámica, diseño y cadencia resultan primordiales. Repeticiones, velocidad, limpieza gestual, dicción, el orden y énfasis de las acciones al diseñarlo y ejecutarlo son su médula. El humor en el fondo de éstos puede ser básico, previsible, monótono y lirondo, pero resultar apoteósico en virtud de su ejecución. Este tipo de gag, sin duda requiere arte y virtuosismo. Los que desprecian la "comedia de pastelazo" siempre han olvidado explicar por qué *Laurel y Hardy* o *Cairolì* lograban verdaderos portentos humorísticos a partir de postulados tan simples, la respuesta es igual de básica: eran artistas. He visto terror y frustración en los ojos de actores solventes enfrentados a gags de "pastelazo", los he visto mirarme con la intensidad de quien exige que se le revele el secreto y la receta, y no los hay. El salto mortal no esconde secretos, sólo que no hay recetas que impidan que el incompetente se rompa la crisma. Este tipo de gag puede ser transferido a otros artistas siempre que su habilidad lo permita, del modo en que *Buster Keaton* trabajó como gagman (creador de gags) para Los Hermanos Marx. Esta cualidad, notada por directores artísticos y escénicos de ciertas empresas circenses y teatrales, ha permitido la práctica de coreografiar números cómicos enteros a bailarines, acróbatas, mimos o actores bien entrenados, logrando la ilusión de que tal intérprete es un clown y ganando la posibilidad de remplazarlo por otro si se llega a la necesidad: el show debe continuar o, dicho de otro modo, la casa nunca pierde. Pero todos sabemos que *Chaplin*, *Grock*, *Harpo*, *Karandash* y *Gardi* son irremplazables. Por otro lado, la estructura de los gags de arte, la cual puede ser compleja o simple, ha dado lugar a fijar ciertas recetas rimbombantemente llamadas "mecanismos de comedia", rutinas y recursos mecánicos que cualquiera con alguna práctica puede repe-

tir, para crear espectáculos enteros de manual. Hay quien aprende a ejecutar con limpieza y buen ritmo dos o tres tropezones, accidentes y caídas y cree haber encontrado la esencia del clown. No puede estar más equivocado. Querido lector, si como espectador, llegas a intuir que se podría sustituir al artista en escena, o te huele a recetario, podría ser que estés ante un espectáculo en el que haya risa pero falte el payaso, en el que se encuentre el arte pero falte el artista. Hasta pueden faltar ambas cosas, de hecho.

El tercer tipo, el gag de carácter involucra la dualidad de personaje/artista del clown. Es gag si y sólo si lo ejecuta él. En este tipo de gag, predominan las decisiones que cada artista toma: la elección del tipo de humor que contiene; la forma en que lo expone, los ajustes, matices y cambios que improvisa al presentarlo, su edad, su vestuario: su carácter, en fin. El gag de carácter es una toma de postura del artista. Podemos intuir su visión del mundo, alcanzamos a ver la humanidad que late tras el atuendo y la técnica. En el gag de carácter hay humor, técnica y humanidad. Cuando el espectador conecta con esta última, le parecen irrelevantes las primeras, pero siguen ahí. En el gag de carácter importa la situación, el vaivén o simultaneidad entre la ficción representada y la realidad de la representación se vuelven circunstancias, tiempo, lugar, situación; componentes que dan profundidad, complejidad o perspectiva al gag. Ante estos gags el espectador pierde la certeza, duda si lo que ve fue ensayado o está siendo improvisado, si está riéndose de un personaje o de una persona. Hay un quién-cuándo-dónde-qué en la ficción y uno en la representación, y el gag de carácter concentra ambos planos en una sola figuración. El viejo payaso, el maestro clown, logra así el pequeño milagro de transformar un gag automático en gag de carácter, y lo mismo consigue con el de arte. Si yo hablara con exaltada elocuencia decimonónica, diría que EL VERDADERO CLOWN O PAYASO SÓLO HACE GAGS DE CARÁCTER, pero dios me libre.



(Cabe consignar una sutileza que me costó años discernir. No lo haría si no fuera un tema recurrente en mis discípulos que previamente han estudiado actuación, referente a los gags. Si no fuera por ellos, pensaría que simplemente fui especialmente lerdo. He aquí: los gags no se justifican. Ya está. Todos somos tontos. Los actores solemos querer justificar la tontería porque nos creemos muy listos, en vez de asumir la estulticia que nos define. El gag debe funcionar sin necesidad de justificación. Justificar un gag queriendo dar cordura a lo que por naturaleza es loco, sólo lo mata. Termino aquí un apartado dedicado a los que están familiarizados con el concepto actoral "justificación". Si tú, querido lector, no tienes ni idea de este terminajo, pasa de largo sin preocupaciones. Sé dichoso). Pero, de nuevo, hay que observar al público para detectar si el gag fracasó por un problema técnico o porque simplemente, el espectador por su idiosincrasia, estado de ánimo o edad, no pudo reír: en ésta última opción se le revela al artista información de gran valía para conocer con quien está intentando conectar.

Volvamos al silencio que ocurre cuando el público "decide" no reír después de un gag. Hablamos ya de el fracaso, de cómo no hay nada qué hacer cuando el gag resulta fallido. Hablé de mis 3 tipos de gags y sus características, con la esperanza, quizá vana, de eludir el fracaso mediante la comprensión. Tal carencia de risa, ¿sólo significa fracaso?

No, es mi respuesta. A veces el gag es tan excelso, que lo sabemos precisamente porque el espectador guarda silencio, y no es una pifia ni falta de humor.

El humor, para mí, consiste en poder identificar que las cosas tienen dos caras. En general se considera que alguien tiene sentido del humor, cuando es capaz de encontrar el lado divertido de las cosas serias, solemnes, o aburridas. Pero los grandes payasos también hacen la operación inversa: logran develar el infortunio que hay detrás de cualquier situación, conducta o persona hilarante, dando a la come-

dia profundidad y complejidad; logran hacer que un gag tan simple como tropezar, deje de ser solo eso para convertirse en una alegoría de la orfandad, de la desolación o del fracaso; o bien, nos consiguen convencer de que quien tropieza no es un payaso, sino la soberbia, el orgullo o la pedantería. Un humorista –y un clown lo es, sin dudas– es aquel capaz de construir realidades en que las dos caras de las cosas son evidentes. El clown filosofa, medita y sueña a golpe de gags.

Tras el baile con panes de *Chaplin*, está la soledad y la falta de amor. El ridículo frac de *Grock* revela tal carencia, que lo que a nosotros nos divierte a él lo avergüenza. La presuntuosa autosuficiencia de *Ollie Hardy* convive con sus constantes fracasos haciendo de él un *Don Nadie* al que compadecemos.

En palabras del maestro Lokachtchouk: "no todo el humor provoca risa, ni todo lo que provoca risa es humor", en virtud de lo cual, el público del clown puede reír y a la vez tenderle los brazos para consolarlo, o quedar suspenso entre la carcajada y el llanto por comprender que hay mucho humor en el acto de vivir, y eso puede doler. Un gag puede doler. Cuando un clown ejecuta uno, no sabe si el público reirá. El que este no ría, no hace que tal signo deje de ser un gag. Es decir, aunque el público no ría, percibe la intención humorística, reconoce el gag. En términos prácticos, un gag puede ser definido como algo que eventualmente hará reír. O no.

Entonces, podemos concluir:

1. Un gag aunque no provoque risa, sigue siendo un signo claro en el código de comunicación entre el payaso y su espectador. Un gag es un signo que contiene humor pero que no busca necesariamente la risa.

2. El payaso hilvana gags, estos son su unidad mínima de composición y comunicación.

El clown es todo de gags: vestuario, maquillaje, comportamiento, utilería; todo lo que porta, hace y hasta lo que omite, es gag. Hay gags efímeros y otros pertinaces, complejos y simples. Algunos ocurren y ya, otros se desarrollan, se construyen minuciosamente. Unos pasan y otros permanecen. Algunos se desvanecen y otros reaparecen cuando creíamos haberlos olvidado, al transcurrir el espectáculo. Los hay que ocurren sin pena ni gloria y, de pronto, al combinarse con otros, son celebrados por el público con el júbilo de quien atestigua una revelación.

Algunos gags se construyen con el cuidado y detalle que pone un relojero, con la dedicación de un artesano. Otros exigen de nosotros no más que la valentía de confiar en nuestro genio, nuestro dueño, nuestra musa. Puede ocurrir que ante la audiencia, el edificio de gestos, gags y pausas que hemos construido en el estudio, no esté sirviendo su propósito, y tengamos que derribarlo y con los restos, edificar uno nuevo, sin dilación ni dudas, ante la mirada de la gente.

Aunque el arte del payaso sólo se verifica frente al público, a fin de cuentas, todo lo que hacemos fuera de escena, en privado como respirar, despertar, practicar, planificar, dudar, compartir; se verá reflejado en escena, será para el espectador tan evidente como nuestro sombrero, nuestros zapatos, nuestros postizos, y le contarán quiénes somos e incluso quienes seremos, a través de gags.

El payaso es un artista que hace gags. El gag es producto del artificio, los animales, se accidentan o se equivocan, pero no hacen gags, la naturaleza no hace gags. El elemento del gag es el humor, pero no necesariamente la risa. El artista que hace gags, no sólo persigue la risa, sino la melancolía, la nostalgia, la compasión...El humor que hay en la vida.

Un payaso incapaz de inventar, construir, desarrollar y presentar gags, simplemente no lo es. Un gran payaso hace de esta capacidad un arte, evita el plagio de gags, la ejecución mecánica de los mismos y la aplicación de fórmulas. Como un músico que conoce las leyes de la armonía, la mejor postura al tomar su instrumento, y ha ejercitado por incontables horas sus dedos, labios y pulmones para trascender el conocimiento y la técnica, el gran clown hace del arte del gag su forma de expresión. Si el músico revela sus emociones, su fantasía y sus ideas a través de sonidos, el payaso sueña, siente y piensa en gags.

Sería absurdo que un músico evitara hacer sonidos para no ser un artista del montón; la música suena. Así de absurdo sería que un payaso, para ser "original", evadiera hacer gags. No es huyendo de los gags o de la técnica en general que un clown se vuelve portentoso, sino todo lo contrario. Mal que nos pese, la romántica idea de que ser sincero y transparente basta, es falaz. Decir que descubrir tu clown interior es el único reto, es tan insensato como decirle a un estudiante de guitarra que sólo hace falta que descubra a su guitarrista interior.

Un gag si me obligo a definirlo, es para mí una "pieza de humor" con la que se elaboran secuencias, frases, motivos, y cuyo fin último es revelar humanidad. El gag es un espejo mágico en el que el espectador se mira y ríe. O no.



JUEGO

Si el gag es el elemento mínimo; la estructura básica para componer, es el juego. Algunos gags son tan fructíferos, susceptibles de desarrollo que se vuelven juegos. Un juego es una unidad de desarrollo con una estructura, es decir, tiene un inicio, un desarrollo y una resolución. El juego logra concentrar el interés del espectador y generar una expectativa: el espectador desea saber en que desembocará. En un número pueden caber varios juegos, y hay números que constan, de hecho de un sólo juego; así de poderosos pueden ser.

El nombre de "juego" no es banal, alude a la improvisación creativa y regocijante dentro de pautas que no buscan ser obedecidas como leyes, sino aprovechadas como detonadores de creación y recreación. A menudo, un juego sin reglas acaba por agotarse demasiado pronto o resultar un aburrido caos.

El primer paso a lograr consiste en establecer el juego. Se parte de un gag, como agente precursor. Es necesario originar el interés del público hacia ese gag en específico, conseguir que el público ponga una atención superior hacia ese gag en particular. Esto se consigue mediante la selección y combinación de múltiples recursos: destacarlo con un ritmo que contraste con el de otros gags, aislarlo por medio de una pausa, acentuarlo usando una gestualidad más enérgica o precisa, reiterándolo, dirigiendo nosotros mismos una atención mayor, etc. Lo importante, es que se cumpla el objetivo de atraer el interés y la atención del público hasta despertar su curiosidad; volverlo el asunto mismo del número en ese punto. Pero hay que hacerlo con discreción, para no matar la sorpresa de su desarrollo. Una posibilidad más compleja, consiste en ubicar al gag que precede al juego en un plano secundario, e irle dando importancia poco a poco hasta que el plano secundario se vuelve principal, y éste, secundario. Cuando hemos conseguido establecer un juego, se vuelve obligatorio desarrollarlo, jugar con sus posibilidades y llevarlo a una resolución. A veces, los

juegos se establecen desde la creación del número y se ensayan distintos desarrollos y resoluciones; en otras ocasiones, durante la función, ocurre que la audiencia presta gran interés por algún otro gag.

Esto nos representa entonces, una oportunidad/reto de volverlo juego, y, por ende, desarrollarlo y culminarlo al improviso. Es recomendable, por cierto, al improvisar, hacerlo buscando esta estructura mínima, tratar de pasar de las ocurrencias fugaces y de las respuestas rápidas para resolver eventos inesperados, a la construcción de juegos. El clown no improvisa sólo para remediar errores o responder a las inesperadas aportaciones del respetable. Tampoco hace de su espectáculo un certamen de ingenio para vanagloriarse. El payaso improvisará cada vez que vislumbre una oportunidad de construir un instante colectivo extraordinario. El payaso, en estas situaciones se ve exigido en sus tres facetas de director, dramaturgo e intérprete de manera simultánea y ante la mirada del público, por ello resulta útil enfrentar las funciones con una cierta calma mental, buscar algo de la relajación propia del ensayo. Esta actitud de ensayo se puede ejercitar con su opuesto: ensayar imponiéndose el rigor técnico y creativo de una función. Los pequeños *impromptus* que surgen durante un espectáculo, luego pueden incorporarse de manera definitiva a la escena o al número, por lo que conviene estar en una actitud alerta, registrar in mente cada detalle.

Una vez establecido el juego, se puede desarrollar, para éllo, recomendando no seguir receta alguna, como "la regla de tres" u otras, sino explorar las posibilidades que da ese juego en especial, ver hasta dónde es posible repetirlo, exagerarlo, variarlo, matizarlo, añadirle detalles o exprimirlo pero, sin olvidar al público, leer su respuesta al mismo, para saber cuándo es oportuno concluirlo, pues siempre será desfavorable cansar o decepcionar al auditorio. Repito: concluir el juego, no interrumpirlo.

Un juego se inicia con un gag y se concluye con otro. Tal que no repre-

sente una renuncia, sino una resolución, un gag que elimine de la mente del público cualquier posibilidad de ser retomado. Si el juego, por ejemplo implica beber de una botella, en su conclusión la botella tendría que estar vacía o romperse o irse volando con las alas que le broten.

La resolución del juego es más contundente si es inesperada. La reacción del público a un gag conclusivo y sorprendente suele ser más intensa que la que se verifica para otros gags.

Una vez concluido un juego, se puede pasar a otro. De juego en juego, se puede hacer avanzar hacia el clímax el número, el juego se vuelve así una unidad de composición. Algunos juegos hacen evolucionar el número, otros pueden funcionar como *impasses*, descansos o interrupciones del asunto central del número, ayudando a renovar el interés por éste o distrayendo al público en preparación de sorpresas. Como unidades de composición, y ya en escena, los juegos pueden omitirse, reordenarse, alargarse o abreviarse para favorecer el ritmo del número o el espectáculo. Hay que identificar los juegos imprescindibles para el número y distinguirlos de los que no lo son para, llegado el caso, descartar estos y no los primeros. Eventualmente, se puede dejar sin resolver un juego y pasar a otros, para luego volver a él y concluirlo no solo cómo, sino cuando el público no lo espera, potenciando el resultado, pero esta operación puede ser muy delicada si el espectador se queda anclado, a la espera de una conclusión, en vez de seguimos en el nuevo juego.

Al crear juegos en el estudio o improvisarlos en una función, existe el riesgo de extraviarse en el desarrollo. La mejor manera de evitarlo, consiste en plantearse preguntas sencillas que puedan ser respondidas con un "sí" o un "no". Por ejemplo, si en escena hay una silla, preguntarse: ¿sabía que estaba ahí, sí o no? Si la respuesta es no, actuar que no lo sabía y asombrarse o enfadarse de que esté ahí. ¿La silla debería estar ahí, sí o no? Si la respuesta es sí, convalidarlo. Si un espectador

estornuda, preguntarse si lo escuchamos o no, si nos importa o no, si nos molesta o no; decidir una respuesta para cada pregunta y actuar en consecuencia, pero, eso sí, una pregunta a la vez. Resulta asombroso el nivel de complejidad al que se puede transitar prestando atención y laborando cuidadosamente con lo diminuto. Y por la brevedad, el clown está obligado a ser conciso y claro, de ahí que no se pueda dar el lujo de no detallar. El gag y el juego, en su aparente insignificancia son, en realidad, armas de dos filos. Cualquier error u omisión, cualquier desvío o descuido puede resultar ser un "pequeño detallón" (frase de A. Lokachtchouk) que haga trizas todo un número. Pero en ello estriba, también, su virtud. El del payaso, es un arte minucioso.



NÚMERO

El consejo que me dio mi maestro, Anatoli, cuando comenzaba a crear mi primer unipersonal resultó ser oro: "no construyas un espectáculo, crea números contundentes, les pones bisagras, aceite y tienes tu espectáculo". Me dediqué, entonces a hacer pequeñas creaciones bien acabadas que tuvieran su estructura básica correcta, me cercioré de que todas tuvieran un climax, me obligué a buscar un buen final para cada una, incluí a discreción alguna habilidad extra, etc. Al final cada número tenía un tono y un ritmo característicos y efectivamente, después de probar diversas distribuciones, pude armar con ellos un espectáculo que acabó por funcionar como un reloj suizo. Haciendo esto descubrí que podía librar obstáculos como saltar de un número a otro dejando cabos sueltos y estrangular mi imaginación con ataduras temáticas o anecdóticas, en pocas palabras: el rigor liberó mi fantasía.

Más tarde descubrí que se podía abordar la puesta en escena de un texto tratando cada escena como un número, de modo que cada una tuviera su planteamiento, su climax y su resolución, así como un ritmo y un tono dominantes y que, obrando así, el resultado no sólo tenía una estructura dramática sino una rítmica, rica en matices y contrastes como una composición musical de concierto.

Entonces, para elaborar un número eficaz, además de preocuparse de dotarlo de una estructura precisa, es necesario conferirle un tono y un ritmo a partir de las decisiones creativas que se tomen sobre todo para su desarrollo. A partir de los gags, juegos y otras estructuras que abordaré más adelante, que se elijan, se materializan los rasgos que caracterizan a cada número, como el tipo de humor, la cadencia, la duración, la dinámica, el estilo y el carácter.

Conviene recordar que el proceso de composición no se lleva a cabo *in mente* o ante el escritorio, sino poniéndose a ensayar, explorar y repetir.

Existen juegos con estructuras que la historia ha consagrado como clásicos, han sido usados por humoristas de muy diversa procedencia geográfica y temporal y han prevalecido en virtud de su eficacia, pero también de su versatilidad. Pautas que, como las formas musicales (la sonata, el rondó, el tema con variaciones, etc.), en las manos de creadores imaginativos y hábiles, nunca se agotan y demuestran ser más que moldes rígidos, para revelarse como fuentes inagotables de inspiración. Un compositor es original porque toma la forma sonata para hacer algo personal e inaudito, y no porque inventa la nueva forma sonata. Retomar las formas es un ejercicio de aprendizaje perenne, por que son producto de generaciones y generaciones de artistas y pueden convertirse en el vehículo ideal para que creadores con ideas frescas den rienda suelta a su ingenio y expresión.

He aquí un breve listado de formas de comedia que he ido atesorando gracias a la generosidad de maestros y colegas en ámbitos bien diversos, o a deducciones propias derivadas del análisis de multitud de números de circo, calle y cabaret, escenas de comedia teatral y cinematográfica, y fiestas tradicionales de carácter cómico y burlesco que he atestiguado. Conviene ponerles atención, practicarlas y probarlas para comprender su utilidad pues, en la mayoría de los números de clown, el contenido anecdótico y temático suele mostrar una aparente trivialidad, y únicamente el cómo se resuelven en escena les da sentido. La eficacia de algunos gags, juegos y números clásicos se basa en alguna de estas formas humorísticas.

- Escalera, Consiste en un crescendo de ritmo e intensidad a medida que el número, o el juego avanza. La expresión y el tono de las acciones y reacciones se elevan no de manera gradual como por un plano inclinado sino en saltos de desnivel, como subiendo por una escalera.

- **Contra-lógica.** Consiste en elaborar una secuencia de acciones que llevan al espectador a prever la resolución, para luego hacerlas culminar de manera inesperada, ilógica o absurda. Mientras más opuesta sea la resolución a la expectativa construida, mejor. Los payasos tradicionales mayos, llamados *Fariseos* o *Chapayecas* se refieren a esta forma como "alrevesado".

- **Jirafa.** Reacción tardía, mientras más, mejor. Anatoli me compartió esta expresión y para explicarla contaba la historia de la jirafa que se golpeó la espinilla y mucho tiempo después, cuando el estímulo nervioso del dolor llegó a su cabeza después de un largo recorrido por su pata, su tronco y su cuello, exclamó: "¡ay!".

- **Rodeo.** Consiste en tomar el camino más largo hacia un objetivo lógico, confundir al público haciéndole creer que seremos ilógicos o erraremos, para al final atinar o arribar a donde es debido. Este procedimiento hace parecer absurdo lo razonable o permite revelar el lado insólito de lo que creemos normal.

- **Bufonada.** También del bagaje de Anatoli, quien refiere que en el circo soviético se llama así a la exageración y a la desmesura. Es pues, un gag, un juego o un número basado en la exacerbación de reacciones, conductas, objetos, situaciones, etc.

- **Sincro-bufonada.** Secuencia de gags o juegos en que las acciones se sincronizan con efectos de sonido.

- **Excéntrico.** Número basado en la presencia de un elemento insólito, extravagante o inusual, como bailar ballet con aletas. El excéntrico se libera de ataduras anecdóticas y basa su evolución en el desarrollo del elemento estrambótico, y muy a menudo se acompaña con música. Gracias otra vez, Anatoli.

- **Lírico.** Número que se centra en narrar por medio de gags una historia melancólica o nostálgica. No busca la carcajada, sino el nudo en la garganta, la lágrima temblando en la mirada o la sonrisa compasiva.

No sobra reiterar, que estas formas no son modelos de actos o recetas para hacer reír. Son útiles y muy didácticas como material de exploración y se puede recurrir a ellas cuando uno se extravía en el desarrollo de una idea o para analizar una que no acaba de cuajar, pero nada sería peor que pretender ceñirse a ellas. Las reglas han de jugarse: romperlas de vez en cuando, probar su elasticidad y resistencia.

Por último, hablaré de otro factor primordial en un buen número de clown: el asombro. Si bien *Lecoq* optó por despojarse de lo circense para acentuar lo psicológico, según sus propias palabras⁹, en su versión al abordar el clown, lo cierto es que los grandes payasos siempre incluyen recursos de virtuosismo en sus creaciones para potenciarlas mediante lo asombroso. *Chaplin, Grock, Keaton, los Fratellini, Rivel, Dimitri, los Marx y Yenguiarov* –por mencionar unos cuantos grandes nombres– incorporaban a su repertorio habilidades extraordinarias como malabares, acrobacias, ilusionismo, pantomima, canto, baile, etc. Al exponer un número, ya lo vimos, hay que darle al público el "quién", el "cuándo-dónde" y el "qué". En el desarrollo le

⁹ *Lecoq, Jacques. El cuerpo poético, Una pedagogía de la creación teatral. Barcelona, Alba Editorial, 2004.*

ofrecemos un "cómo". Ahora añadámosle un "para qué". El espectador de clown es como el de música de concierto, que no sólo asiste a conmoverse con los preludios de *Chopin*, sino a agradecer y aplaudir la proeza del pianista que sacó del pentagrama las notas para volverlas audibles. En otros términos, el clown debe ofrecerle al espectador un bocado en el ámbito ficcional, y otro en el de la representación, un sujeto espectacular, algo que aplaudir. Tales recursos no sólo sirven para decorar y enriquecer el número provocando el aludido asombro, sino que pueden dar peso y solidez a la estructura dramática. Al ser habilidades que entrañan dificultades técnicas y riesgo, espolean el interés del espectador que entrevé la posibilidad del fracaso. Cuando se integran al número como elementos estructurales, lo dotan de dramatismo, pues el final sólo puede resultar apoteósico o catastrófico, y ambas opciones son fascinantes. Ante todo, no hay que confundir, al incorporar habilidades extraordinarias, la estructura de un número de clown con la de un *mélange act*. Como su nombre lo indica, este es un número que mezcla distintas disciplinas. Su estructura depende del gusto y tino con que se mezclan dichas disciplinas para lograr una progresión espectacular y un ritmo sostenido. En cambio, en el número de clown la estructura dramática prevalece, de modo que la habilidad extraordinaria se expone pero puede nunca ocurrir, lo que se necesita es que el espectador nunca deje de creer en la habilidad del payaso para hacerla. Por eso decimos que un malabarista vestido de clown no llega a ser un clown. El *mélange act* fue muy usado en el cabaret, el music hall y el vodevil, no así en el circo clásico, donde los artistas preferían hacer números puros, que expusieran una sola habilidad.

Volviendo al juego dramático de las habilidades extraordinarias dentro de un número, los tropezos e infortunios del personaje no son reales, habitan el universo de la ficción. En cambio, los del artista son reales. El payaso, al omitir la cuarta pared y al incorporar elementos de riesgo alimenta la anhelante expectación de la audiencia al recordarle que el artista es falible y que el espectáculo puede zozobrar. La inminencia del

desastre es parte del evento clownesco y en conjunción con la ficción deviene metáfora de la vida. La que Shakespeare comprendió y explotó profusamente en sus obras: el mundo como escenario y la vida como un drama en el que los afanes del humano, por nobles y esforzados que sean, resultan insignificantes y efímeros, haciendo de toda persona, un payaso a merced de las peripecias de la fortuna. "O, I am fortune's fool!"¹⁰ clama Romeo en el drama de Shakespeare; y, en efecto, parece que todos somos payasos del devenir azaroso de la trama de la vida, si, como en otra obra escribirá "All the world's a stage, and all the men and women merely players".¹¹ El fracaso amenaza al acto, como la muerte a la vida.

Por eso, cuando el clown triunfa, el auditorio se llena de júbilo. Y cuando, por el contrario, fracasa, sufre con él o se regocija porque por esta vez el escarnio cayó sobre aquel. El secreto de los grandes payasos es que siempre triunfan en el plano de la representación, y sólo fracasan en el de la ficción.

Volviendo a la función dramática de las habilidades extraordinarias y como último consejo: si en el número propones tocar el violín o subir al trapecio, debes saberlo hacer muy bien, aunque el final consista en no conseguirlo, porque si el público llega a notar por cómo sujetas el instrumento o por cómo trepas, que no eres capaz de hacerlo, perderá una de las alternativas de final, conocerá el desenlace desde mucho antes de que ocurra, no habrá intriga que mantenga el interés en tu acto. Desde la exposición y durante el desarrollo, muestra y recuérdale al público que la opción del éxito es real. Y no olvides hacerlo mediante gags.

10 Romeo y Julieta, acto III, escena I.

11 As you like it, acto II, escena VII.

UN ÚLTIMO CONSEJO:
No olvides cerrar la puerta.

¿Qué se necesita para cerrar una puerta?

Que esté abierta.

Esta pregunta suelo hacer a mis alumnos cuando la monotonía y la falta de matices y contrastes se apoderan de su actuación, o cuando se encuentra estancado en su improvisación. Es un recordatorio de que todo parte de su opuesto. Resulta una llave mágica para la creatividad y para el juego eficaz del gag. Si el funcionamiento de este depende, por ejemplo, de que el clown se asuste, entonces, justo antes de asustarse debe no estar asustado. Si el gag consiste en que se muestre inseguro, un instante antes, debería estar confiado. Si un gag requiere para funcionar una gran velocidad, lo que le preceda ha de ser lento, Etcétera.

En escena, el payaso se vuelve un radar de puertas, se dedica a cerrar las que estén abiertas y a abrir las que estén cerradas, y donde parezca que no las hay, habrá que ponerlas.



CUERPO



Corazón, y mente. Todo lo que dentro de ellos ocurre permanecería secreto si no se reflejara en el cuerpo. Nuestro cuerpo evolucionó, según la ciencia, para desempeñar mejor diversas necesidades vitales, y una de ellas, es la comunicación. Desarrollamos la capacidad de hablar, de gestualizar y de compartir nuestras emociones y pensamientos, así como la de percibir y descifrar los de nuestros congéneres para poder –nada más y nada menos– sobrevivir, para fortalecer y organizar a la manada, a la tribu. En la fiesta clownesca, como en la vida, la eficiencia de la comunicación es vital.

LA IMPORTANCIA DE HACERSE ENTENDER

La brevedad de los números de clown obliga a ser claros y concisos en la expresión física y vocal. Además, el humor expresado en gags y chistes depende en gran medida del factor sorpresa, que depende así mismo del ritmo y la claridad para ser eficaz. En ausencia de claridad y precisión se da un fenómeno recurrente: cuando el espectador tiene dudas sobre lo que se le está narrando, cuando los elementos de una exposición (carácter, circunstancia y conflicto) o los gestos, palabras y acciones no son contundentemente claros, su mente se ocupa en resolver esas dudas en vez de responder a los gags. En otros términos y expresándolo como regla técnica, cuando el público se está haciendo preguntas, no puede reír. Aunque los gags estén bien diseñados y ejecutados, el foco mental del espectador está en otro lado, ocupado en llenar huecos narrativos. Un gesto de esfuerzo mental en su rostro evidencia este estado y, cuando lo notamos, es señal inequívoca de que nos falta claridad expresiva.

Resulta evidente la importancia de una expresión clara, pues en su ausencia se rompe el código fundamental del diálogo entre artista y audiencia, ya que ésta deja de reaccionar a lo gags fracturando así el edificio relacional.

La expresión verbal tiene de por sí una sólida estructura cristalizada en las palabras, frases y expresiones de cada idioma.

Basta con seleccionar las palabras idóneas, ordenarlas en frases comprensibles y pronunciarlas con el volumen, dicción y entonación correctas para que la comunicación sea eficiente al transmitir sentido e intención. Esto lo aprendemos a hacer desde pequeños y la expresión verbal es básica para la comunicación cotidiana, podemos decir que desde que empezamos a hablar y hasta el fin de nuestras vidas, practicamos la expresión verbal.

La comunicación no verbal, en cambio, no está sujeta a leyes gramaticales. En la vida cotidiana, percibimos y leemos según nuestra experiencia de vida y el conocimiento acumulado de las personas, signos que revelan emociones, sentimientos, estados anímicos y algunos gestos convencionales que interpretamos para llegar a comunicarnos con las demás personas, pero esta comunicación no se organiza de manera tan precisa como la verbal.

La gestualidad que nos es eficiente en la comunicación cotidiana, resulta insuficiente en escena, especialmente en la brevedad y la exigencia de precisión que requiere el humor en el clown.

A continuación, algunos preceptos técnicos y teóricos útiles para el humor verbal y gestual.

EXPRESIÓN VERBAL

Obviando la organización gramatical que todo hablante tiene incorporada desde temprana edad, basada en palabras ordenadas en frases, que permiten desarrollar estructuras más largas y complejas, pasemos a referir unas cuantas herramientas aplicables a la comedia.

La manera en que las palabras se suceden, una a la vez, para formar frases; la imposibilidad de pronunciar dos palabras al mismo tiempo sino sólo así, en sucesión, ya proporciona una estructura explotable humorísticamente. La información que de cada palabra se va extrayendo mientras se enuncia una frase permite al escucha ir construyendo un sentido. Este sentido en construcción tiene una cierta lógica que permite al receptor prever el final de la frase. En algún punto del enunciado, aunque aún incompleto, el significado de cada palabra va permitiendo elaborar una premisa y esperar una conclusión. Concluyendo la frase de manera inesperada, ilógica o absurda, sorprendemos al oyente y jugamos al sinsentido y a la contralógica, formas humorísticas ambas. Este procedimiento es más importante de lo que a simple vista parece, pues de él deriva otro principio cardinal para el humor: el giro cómico ocurre al final de la frase. Esto significa que el éxito de un doble sentido, por ejemplo, puede depender del orden de las palabras. Hay que desorientar al auditorio haciéndole creer que nuestra frase tiene un sentido único y sólo al final, revelarle el segundo. El desatino también funciona mejor si la palabra cuyo significado es erróneo, se coloca al final: a los cuatro años de edad, mi hermano menor jugaba al funambulista sobre el canto de un jardín. Cuando logró cruzarlo todo, exclamó con gran emoción: "¡tengo muy buen sentido del humor!". El potencial humorístico de los finales de frase no limita su uso a la semántica de las palabras, sino que incluye su sonoridad. En los versos cómicos y burlescos que solían componer y recitar los payasos victorianos y aquellos de los albores del siglo XX mexicano, el humor solía ubicarse en la rima, es decir, al final del verso. La estructura de la estrofa obligaba a esperar una palabra con cierto sentido y consonancia. Si

al culminarse el verso se traiciona uno, otra o ambas, el quiebre de lógica provoca la risa. Lo mismo ocurre si se omite la palabra final de un verso cuando esta es pícaro u obscena: el espectador suelta la carcajada tras completar en mente el verso. Otro tanto podemos decir de los estribillos que asimismo usaban; frases cuyo sentido cambiaba al ser repetidos al final de cada estrofa.

El mismo principio opera en los diálogos, como en el que desata Chico Marx durante la escena del juicio en *Duck's soup*:

Chico.- ¿Qué tiene trompa, pero no llave, pesa 2000 libras y vive en un circo?

Fiscal.- ¡Irrelevante!

Chico.- ¡Esa es la respuesta! Hay muchos irrelevantes en el circo.

En el argot de la comedia, a la colocación del golpe de humor al final de una perorata o un diálogo se le llama, precisamente "remate". Sobre esto volveremos a hablar en la siguiente sección, dedicada a lo que llamaremos "gramática gestual".

A veces el remate no lo acomete el locutor, sino el interlocutor, como cuando un payaso está enlistando a sus compositores favoritos: *Beethoven, Mozart, Debussy...* y el otro remata: "*Picasso*"; o como cuando *Max* pregunta a *Grock* después de que éste le ha dicho que es cantante:

M.- ¿Y usted es ¿barítono? ¿tenor?

G.- Sí.

O en este otro diálogo:

M.- Tengo una idea.

G.- ¿Dónde?

M.- ¡Cómo dónde, en la cabeza!

G.- ¡No bromees!

En este último ejemplo, podemos observar dos remates.

Ya en el tema del diálogo, diré que surge otra herramienta útil para dar agilidad al diálogo y a la acción: que el interlocutor responda no a toda la frase, sino a su final. Aquí el ejemplo: si el locutor dice: "ya no te amo, me voy", el interlocutor reacciona tratando de impedir que el primero se vaya; y si la frase se invierte: "me voy, ya no te amo", la reacción será mostrar tristeza, decepción o dolor porque ya no lo aman.

Estos recursos, otra vez, no son recetas para provocar carcajadas, sino herramientas para mejorar el ritmo, la claridad y la concisión, y si bien no son fórmulas, bien utilizadas, con tino y discreción, sí que pueden abonar el terreno para los gags.

Todo esto se debe al carácter sucesivo del acontecer en escena, del que ya se trató.

GRAMÁTICA GESTUAL

Frecuentemente, en el clown, el humor está en lo que hace y no en lo que dice. El gag, como apuntan algunos analistas es más visual que verbal. Algunos chistes verbales funcionan sólo cuando la gestualidad les da un soporte claro dando sentido a lo que se dice o contradiciéndolo o añadiéndole un segundo sentido; de modo que lo que se dice, en realidad es sólo una parte del gag. Pues bien, ya hemos visto que el diseño del gag es fundamental para su funcionamiento. Para su ejecución, entonces, se requerirá una gestualidad precisa y clara que no lo desdibuje condenándolo al fallo. Por otro lado, si la expresión gestual ha de competir con la altamente estructurada expresión verbal para equipararse y hasta superarla, es lógico pensar en la necesidad del aprendizaje y práctica de una técnica gestual especial que permitan una expresión corporal más organizada y fructífera que la cotidiana.

Aquí es donde a semejanza de *Dimitri*, quien recomendaba que todo payaso aprendiera a tocar un instrumento musical, por la sensibilidad musical (ritmo, cadencia, armonía, balance, melodía) que le otorgaría para enriquecer todos los aspectos de su arte, yo me atrevo a recomendar que todo el que quiera incursionar en este oficio aprenda y practique alguna técnica mímica, no necesariamente para desempeñarse como mimo, pero sí para beneficiarse de valiosos recursos expresivos: la capacidad de disociar, la conciencia de hacer visibles los gestos, la habilidad de concentrar el foco en una parte del cuerpo en particular, la facultad de narrar y expresar sin usar palabras, el uso eficiente de las piernas como base del peso y sustento de la expresión, la facultad de concentrar la mayor expresividad en el mínimo de gestos, etc. El entrenamiento en una disciplina de esta clase otorga fortaleza muscular, conciencia y control de las articulaciones y amplio rango en calidades de movimiento, cualidades nada despreciables en escena. El propio *Dimitri*, como se sabe, fue alumno de *Marceau*. Insisto en la sugerencia porque creo en la técnica pues, del mismo modo en que a alguien con aptitudes y sensibilidad musicales el aprendizaje

de una técnica no le representa un obstáculo sino un impulso para su vocación en caso de abrazarla, para un clown mejorar su capacidad expresiva le permitirá liberar su ingenio humorístico.

Amén de este consejo, expongo ahora algunos recursos gestuales pertinentes.



FRASES GESTUALES

El primer paso para lograr que la expresión no verbal resulte equiparable a la verbal, es organizar los gestos en frases gestuales. Una acción sencilla como sentarse en una silla, es divisible en varias acciones: 1. mirar la silla, 2. caminar hacia ella, 3. darle la espalda, 4. flexionar las rodillas hasta depositar el trasero. Cada una de los gestos que componen esta acción, así separados se vuelve algo equivalente a una palabra dentro de una frase y con ello se gana la posibilidad de enriquecerla con matices y dinámicas colocando pausas o respiraciones entre ellas, enfatizando alguna con algún acento o hasta de desordenarlas para hacer de la acción un gag. Así lo hace *Harry Langdon* cuando el miedo lo hace flexionar primero las rodillas para, digamos, sentarse en el aire, y luego caminar hacia la silla.

Este procedimiento habilita al espectador para que deje de sólo registrar las acciones y comience a "leerlas", así, mientras ocurren, puede construir una lógica y generarse una expectativa de resolución, tal como acabamos de explicar en el apartado sobre la expresión verbal. Pongamos que alguien ofrece una rosa a un tramp, augusto o hobo. Este 1. mira la flor, 2. reacciona con emoción, 3. con timidez duda aceptarla, 4. avanza hacia ella, 5. la toma entre sus dedos, 6. la acerca a su rostro y, cuando la lógica indica que la olerá, 7. le da un mordisco, pues siempre está hambriento. La frase gestual, si la dibujamos por cuadros, parece una tira cómica.

La acción, así convertida en gag, además se torna materia de elaboración, pues mediante matices, contrastes, pausas y acentos puede ser dotada de una cadencia rítmica particular que revele el carácter y favorezca la sorpresa si por ejemplo, todos los gestos antes del mordisco son lentos y separados entre sí por pausas más o menos largas y actuados con cierta temura y el remate es rápido y voraz.

Las frases gestuales adquieren una cualidad de sucesión, propia del principio de diálogo. Pueden ser expuestas como pregunta y respuesta o como acción y reacción, para mejor decir. Un ejemplo: en vez de encimar los gestos de oler una flor con embeleso, primero olemos y sólo olemos la flor (acción) y luego, expresamos embeleso (reacción). Una acción así dividida puede ser sometida al tratamiento de alguna de las formas humorísticas, como *jirafa*, *rodeo* o *contralógica*. Así elabora *Grock* el gag en el que se acomoda el violín en el cuello con un muy violento y sonoro golpe y, cuando esperamos que se queje de dolor, en vez de eso, el sigue tan orondo, alfiña sus pies en la postura de un músico avezado, dispone sus dedos en el instrumento, y coloca el arco sobre las cuerdas para luego exclamar "¡oi, oi, oi, oi, oi!" mientras se soba el cuello. Con menos sagacidad, se hubiera sobado inmediatamente después del golpe. De la frase gestual y su funcionamiento dialógico podemos inferir una regla útil: nunca hacer dos acciones a la vez o encimar acción y reacción.¹²

Las frases gestuales, sobre todo las más importantes dentro de la narración, conviene que se expongan con mayores limpieza y precisión. Al hablar, las frases importantes las destacamos aumentando el volumen, mediante una articulación sobrecargada, silabeando o enmarcándola con sendos silencios. Al expresar con el cuerpo podemos hacer lo análogo: ampliar los gestos, dibujar su trayectoria en el espacio de manera exagerada o más nitida, acentuar cada gesto de la frase o acotarla mediante la inmovilidad. Antes, al hablar de la pausa hemos porfiado en las bondades de practicar la inmovilidad. Sólo reiteraremos que colocar pausas, cortas o largas, entre gestos o frases gestuales puede ser de gran utilidad expresiva.

Y como ya se explicó cuando nos referimos a la expresión verbal, la ubicación del giro o golpe humorístico al final de la frase, es funcional también para la frase gestual, sirva aquí, el ejemplo de *Grock* y su violín.

¹² Todos los subrayados son míos (si no ¿de quién?).

Lo mismo podemos decir del diálogo gestual: un payaso saca un chocolate, lo desenvuelve, tira el papel, huele el chocolate, se regocija, lo prueba, se vuelve a regocijar, lo pone completo en su boca y al final, se detiene para mirar al otro payaso que ha estado observándolo con codicia y éste último, en vez del primero, hace el gesto de tragarlo.

Otro tanto de lo referente al recurso de responder no a la frase completa sino a su final, al último gesto de la frase.

Resulta buena práctica, para elaborar frases gestuales monologar describiendo paso a paso cada gesto o tararearse en la mente una música que dé cadencia, intensidad y ritmo a cada gesto, como en las viejas animaciones de Bugs Bunny.

LA ELOCUCENCIA DEL GESTO

Los gestos son muy poderosos cuando de comunicar se trata. Con un gesto breve, en apenas uno o dos segundos podemos expresar lo que, hablando, nos tomaría 15, 20 o más segundos. Esta propiedad del gesto debe ser tomada en cuenta puesto que si la brevedad de un número o un juego obliga a ser concisos, el gesto es la concisión misma. Para aprovechar al máximo esta cualidad del gesto resulta, otra vez, de gran valor el estudio y práctica de alguna disciplina mímica. Así, podemos evitar caer en la reiteración gestual, un lastre que entorpece la comunicación, destruye la fluidez rítmica y desacompaña la cadencia narrativa, o en la deplorable práctica de sobre-explicarle al público con gestos lo que es obvio. La observación cuidadosa de los gestos cotidianos, propios y ajenos, animales y humanos, es esencial en este tema, así podemos escapar del riesgo de usar sólo gestos convencionales y estereotípicos (posible contraindicación para la pantomima). Para qué mostrar enamoramiento llevando las manos al corazón, cuando uno puede ver mil y un versiones de este sentimiento en el metro, en casa, en el mercado. Y cada una es real, y única; las hay tiernas, apasionadas, atolondradas, agresivas, adoloridas, etc. Ha de ser el payaso, un coleccionista de gestos. Y, por añadidura, esto le permitirá llenar de detalles de carácter inagotables cada número. Recomendando especialmente observar animales y máquinas. Sí, máquinas. A veces es un certero golpe de humor sustituir un gesto humano por el de una vaca o añadir a otro una cualidad mecánica reconocible. No hay que asustarse de imitar gestos. No hay que confundir el concepto de "ilustración", tan desprestigiado en el medio teatral, con el de la "mímesis" aristotélica. La mímesis está en la base de toda actuación, realista o no, es el impulso ancestral que late dentro de toda teatralidad. El actor siempre ha de esforzarse en hacer parecer propias, formas de comportamiento que no lo son, y así como en el teatro áureo se debe trabajar arduamente hasta convencer al público de que en ese universo ficcional es normal hablar en octosílabos, el payaso (y cualquier actor), puede y debe trabajar con los gestos adquiridos hasta apropiárselos.

Por último, otra fuente invaluable de inspiración es mirar a los grandes maestros del cine silente; analizar sus secuencias y descifrar sus secretos para bien narrar. ¡Qué gestos inefables, elegantes y sublimes puede uno ver hacer a *Keaton*, *Linder*, *Chase*, o *Harpo*! La elocuente concisión del gesto es en ellos un súper poder. Mira y aprende, parecen decir. ¡Y no nos copies!, solo déjate influir.

La capacidad expresiva del gesto llega a tanto, que se puede contar en unos segundos, la historia de una vida. Un payaso le ofrece a otro un caramelo. Éste abre unos ojos enormes como platos y suspenso entre el asombro, la alegría y la gratitud, levanta tímidamente la mano hacia su pecho dudando llevarla hacia el dulce –¡no vaya a ser un sueño!–, esboza en los labios una mueca temblorosa, mitad sonrisa y mitad llanto, mientras sus ojos saltan –¿nerviosos? ¿ansiosos?– de la golosina al rostro del dadivoso; todo ocurre en 2 o 3 segundos, y en ese breve tiempo, nos han contado la historia de alguien a quien nunca en su vida le habían dado nada, ni siquiera un ínfimo caramelo.

Para dar sentido, ritmo y expresividad a los gestos, es muy útil tomar prestado al teatro el concepto de monólogo interno. Ponerle al gesto una frase y tratar de que el gesto reproduzca, en forma y contenido sus palabras. Utilizar incluso malas palabras cuando se necesite cierta violencia. Dejarse afectar por el monólogo. ¿Cómo será el gesto si me digo: “me pregunto dónde habré dejado las llaves”? ¿En qué cambia si la frase es: “¡demonios, las p*** llaves!”? En broma, para transmitir la importancia de la precisión y concisión necesarias en el “tren de pensamiento” (así se llama también al monólogo interno) para clown, he dicho a mis alumnos que hay que tener un monociclo de pensamiento. Como sea, es muy útil y, ya antes lo he sugerido, cambiar las frases del monólogo de pensamiento por melodías también hace que el monociclo ruede bien.

Pues bien, coleccionista de gestos, ahora algunas reglas para que el rigor despierte tu ingenio, deducidas de observar a los grandes:

- No repitas o alargues gestos, a menos que los vayas a desarrollar en un juego o mediante una forma humorística.
- No juntes gestos distintos que signifiquen lo mismo.
- La duración de un gesto depende de la comprensión del público: si el público ya lo registró, pasa al siguiente.
- Intenta que tus gestos sean a la vez gags.

Y el consejo que es vox populi entre los payasos:

- Menos es más.



EL BIEN DECIR GESTUAL

Cuando hemos logrado la limpieza gestual, cuando construimos frases legibles, y gestos pulcros y concisos, podemos abordarlos con delicadeza, potenciar, mediante el fraseo, el sentido, la expresividad y la posibilidad de juego humorístico de frases y gestos. Todo gesto y toda frase tienen un comienzo, un desarrollo y un final. Llamo al comienzo "ataque" y al final "remate".

El *ataque* debe ser claro, es decir, tener una cualidad rítmica y una calidad de movimiento que diferencie al gesto o a la frase de lo que le precede. También puede ser muy útil que lo anteceda una pausa. Dicho esto, hay dos tipos de ataque: el directo y el indirecto, siendo el primero aquel que no anticipa la acción, y el segundo el que muestra una señal previa de inicio, un contraimpulso. Si el gesto consiste en iniciar un discurso, un ataque directo consiste en comenzar a hablar sin más preámbulo, el indirecto incluirá mostrar la inhalación como preparación para hablar. Si el gesto es un saludo de mano, en el ataque directo se traza la trayectoria de la mano propia hacia la del interlocutor desde donde esté, y para el indirecto primero alzamos la mano en dirección opuesta, se puede incluso balancear todo el cuerpo hacia atrás para anunciarlo.

El ataque directo puede ser muy útil para que el gesto sea sorpresivo: un payaso se acerca con paso acechante y misterioso hacia otro, se detiene ante él y de pronto, sin anunciarlo, mediante un ataque directo, aparece la mano que ocultaba en el bolsillo con un peine y se pone a acicalar a su perpleja pareja.

El indirecto permite que el interlocutor sepa lo que vamos a hacer y cuándo, obteniendo la posibilidad de interrumpirlo de manera oportuna y natural para incorporar un gag: estornudar justo cuando el otro está por comenzar a hablar, o quitar la mano en el momento preciso para que su pareja cierre el puño y salude al aire.

Con el ataque también podemos dar al espectador, información rítmica y de trayectoria que le permitan saber si esperamos que se nos una en la acción, o desorientarlo para favorecer su sorpresa.

Para el desarrollo, basta que el trazo sea limpio y el tempo preciso.

En cuanto al remate, es importante en primer lugar, que lo sea, que se marque claramente su carácter conclusivo mediante la inmovilidad. Ahora bien, también hay dos posibles remates: uno en que la inmovilidad coincida con la conclusión de la acción, la frase o el gesto, y el otro en el que la inmovilidad deje suspenso el gesto o la frase, dejando en claro que la acción se interrumpió. No es lo mismo que el director de pista entre a escena y al mirarnos quedarnos inmóviles cuando ya tenemos en la boca el pastel que nos prohibió comer, a que lo hagamos cuando lo estamos apenas llevando a la boca; el desarrollo del número, tras esa pausa, será distinto en un caso y otro.

Además del fraseo, el gesto puede ser mejor aprovechado dividiéndolo en dos fases. La primera, se llama actitud y es la que da soporte expresivo al gesto. La actitud involucra a las piernas como base de todo gesto, la posición de las piernas, abiertas o cerradas, flexionadas o extendidas, y con ello la orientación del equilibrio. Involucra también al tronco, que puede estar erguido o encorvado, abierto (con los hombros atrás) o cerrado (hombros adelante) exponiendo el pecho u ocultándolo. Del equilibrio, podemos decir que hay tres disposiciones básicas la vertical, que da una actitud neutra, el desequilibrio hacia adelante, que acentúa el contenido emocional del gesto, y el desequilibrio hacia atrás que acentúa la racionalidad. Mientras más inclinación haya y mientras más se abran las piernas, más se intensifica la expresión.

La segunda fase es el gesto propiamente dicho. Mediante el gesto, el público comprende lo que se está haciendo, por lo que se dice que el gesto explica la actitud. Mandar un beso, mostrar el puño en señal

de amenaza o poner las manos en la cintura, son ejemplos de gestos. La actitud y el gesto, en conjunto dan sentido y magnitud a la expresión y pueden ser coherentes entre sí o contradecirse para tornarse en gags, por ejemplo, una actitud con las piernas muy flexionadas, ligeramente abiertas y con las rodillas oscilando como si nos temblaran, combinada con el gesto del puño amenazante contiene un sesgo humorístico, pues se lee que el que amenaza tiene, en realidad, miedo. Si contrastamos actitud y gesto mediante disociación, es decir que aunque en la parte inferior del cuerpo se muestra temor, en la superior no mostramos ni el más mínimo signo de miedo y, al contrario, acentuamos el gesto amenazador, potenciamos el contraste cómico. Si además los desfasamos haciendo primero el gesto y luego la actitud, es decir, dejando para el final la flaqueza de carácter como remate, el contrasentido se intensifica.

La disociación del cuerpo en acciones, ritmos y calidades de movimiento contrastantes es difícil de lograr, pero entrenarse en este sentido da frutos suculentos. Disociando podemos hacer a nuestro cuerpo contener oposiciones, dobles sentidos, paradojas y contrastes que lo vuelven un gag viviente. Mira, si no, a *Jacques Tati* ser un jinete de la cintura para arriba y un caballo con las piernas, sin botarga alguna, en *Parade*. No nos cuenta nada, toda la fascinación procede de verlo parodiar un número ecuestre sin otro recurso que esa magistral disociación.

El dominio de la capacidad de disociar el cuerpo, lo recomiendo enfáticamente.

El fraseo gestual, limpio y cadencioso gracias a la confección cuidadosa de un inicio, desarrollo y final; y enriquecido en poder expresivo mediante la separación en actitud y gesto; gana en eficacia narrativa y en potencia humorística, pero lo arriba expuesto, no es una receta: no te podrás poner a un ensayo empujando este libro como instructivo. Tendrás que practicar muchas horas, hasta que tu mente se libere

de pensar en la técnica y tu cuerpo la incorpore. Tendrás que hacer como cuando aprendiste a caminar: intentar, caer y levantarte con paciencia y constancia hasta que, de pronto, estés hasta corriendo.

Cuando nuestro cuerpo se vuelve así de elocuente, pasa algo más...



PENSAMIENTOS EVIDENTES

Si la capacidad expresiva del cuerpo nos permite prescindir de la voz, es señal de que hemos logrado para la expresión no verbal, la misma complejidad y riqueza del habla. Sabemos observar la cotidianidad, de modo que el entorno se nos vuelve un diccionario de gestos que podemos consultar en cualquier momento. Hemos ido adquiriendo un *léxico gestual* y siempre podemos ampliarlo. Con él somos capaces de construir frases claras y expresivas, incluso complejas y, bueno, claro está, divertidas. Estamos en poder de una *gramática gestual*. Tenemos un idioma gestual.

Igual que con la palabra, ahora somos capaces de comunicar nuestros pensamientos a través del cuerpo. Si con la voz podemos hacer escuchar lo que pensamos, con el cuerpo podemos hacer que el público "vea" nuestros pensamientos. En este punto, se pierde el conocido miedo actoral a la ilustración y se confía en que cada uno de nuestros gestos, por ilustrativo que parezca es en realidad una revelación, porque aunque exhibe lo obvio, también expone lo invisible, deja ver el trasfondo, el alma oculta que los anima. En el caso del clown, el público puede mirar el alma dual del personaje/artista.

Poder expresar nuestros pensamientos a través de la palabra hablada o escrita, es un acto de comunicación básico sobre el que se ha construido el edificio del conocimiento humano. Sobre este acto reposa también la invención de la literatura, la posibilidad de dar voz a infinitud de personajes, y vida a incontables situaciones.

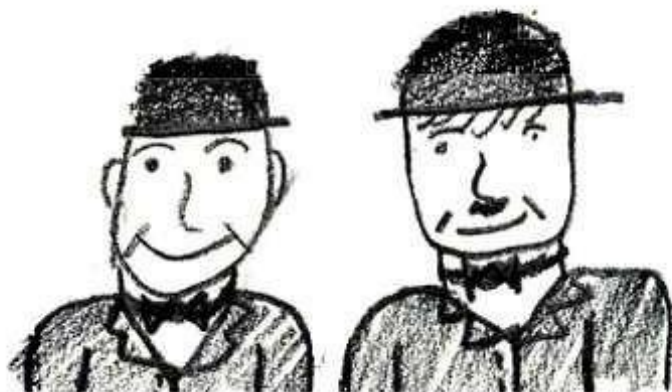
Pues bien, cuando con el cuerpo se ha adquirido la capacidad de hacer evidentes los pensamientos, también podemos decir que se ha logrado la habilidad de pensar con gestos, y que podemos lograr una comunión profunda e íntima con el espectador, e inventar universos para él. En fin que hay una misteriosa magia, una rara alquimia en el simple acto de mirar una pelota, mirar a un niño y que el público ya sepa lo que va a suceder.

Cuando la elocuencia gestual es capaz de pasar a primer plano, al lado de la verbal, la brevedad del número llama a optar por la superior concisión del gesto. Si así lo hicieréis, probad a seguir estos consejos.

- Usad la palabra sólo cuando el gesto no pueda expresar lo que necesitáis expresar.
- No reiteréis con palabras lo que ya hayáis conseguido expresar con gestos.
- Si tanto vuestros gestos como vuestras palabras tienen algo importante que decir, no lo hagáis simultáneamente, alternados.

Lucha, en fin, por hacer evidentes tus pensamientos. Que tus gestos se vuelvan analogías, paradojas y metáforas, además de gags. Que tus gags tengan alma. Que tu cuerpo haga poesía. Practica la alta comedia gestual.

Y para evidenciar tus pensamientos, ten pensamientos.



DIRIGIR LA ATENCIÓN

La idea de abrir al público, no sólo consiste en ponerlo en un estado de libertad para expresar sus emociones y volverlo participativo, también se trata de despertar su agudeza visual y mental, hacer que mire los detalles y vislumbre los dobles planos y sentidos ocultos, volviéndolo susceptible al humor. Abrir al público significa llevarlo a un estado de disposición festiva y de astucia humorística.

Para ayudarlo a mirar con perspicacia, además de llamar su atención visual mediante la elocuencia gestual, conviene orientarlo, sembrar huellas que le permitan seguir un itinerario para sus ojos.

Para dirigir su atención visual hay que amañarse en establecer focos. Hacerle mirar puntos precisos del escenario o de nuestro cuerpo y rostro. También señalarle cuándo le conviene mirar el conjunto y cuándo los detalles.

No se trata de plantarle una zanahoria enfrente y manipularlo como a un bruto pasivo, sino de invitarlo a acompañarnos a los rincones más fascinantes del meandro humorístico que le hemos construido, para que no se extravía y pueda transitar al estado de emotividad y agudeza exacerbadas que entraña.

Lo primero, si se quiere que el espectador mire con precisión: pongámosle el ejemplo: miremos con la nariz. Este principio, es común al teatro de máscaras y de títeres. Consiste en eso, señalar con la nariz aquello que miramos. Procediendo así se aclaran sin dejar dudas, los focos y los planos. Por cierto: creo que la ancestral práctica de destacar la nariz con maquillaje o postizos tiene por objeto que el espectador no la pierda de vista, no sólo hacernos ver como payasos o servir de máscara mágica. Mirar con la nariz da una precisión muy útil en lo narrativo y lo humorístico, si al espectador le queda claro que nos apetece saludar efusivamente a alguien después de mirar que tiene una botella de vino.

Podemos encaminarlo mediante los llamados planos de atención, aclarándole hacia dónde o a quién se dirigen nuestros gestos. Las consecuencias de ser rotundo en este particular van más allá de la intención inicial, pues no es lo mismo, después de tropezar con una piedra, mostrar enojo hacia un espectador que ríe, que hacia la piedra o que hacia sí mismo; precisar un plano de atención puede ser por sí sólo un poderoso gag cargado de sentido, humor y poesía. Aunque en escena puede haber innumerables planos de atención, tantos como actores, objetos, espectadores y más, podemos clasificarlos en tres, según a quién dirigimos nuestro accionar: *el otro, yo mismo y nadie*.

Para habilitar el plano "otro", basta con mirar a ese con quien dialogo. Se puede sustituir la mirada con una inclinación del cuerpo o la cabeza hacia el interlocutor o haciendo un gesto en su dirección, por ejemplo, agitar el dedo en señal de advertencia hacia su rostro, aunque estemos mirando hacia otro lado. El otro puede ser cualquier cosa o persona que no sea yo: un espectador, otro payaso, el maestro de pista, un perro (vivo o de peluche), un títere, un bastón, una puerta, un zapato, una plantita, una silla (¿recuerdan cuando *Charlie Rivel* regaña a su silla?) o mi reflejo en un espejo. Pero también puede ser un pedazo de alguien (puedo coquetearle a la rodilla de una espectadora, y luego plantarle un gesto de exagerada inocencia a su rostro), o de mí mismo; enojarme, por ejemplo con mi mano por que no tañe correctamente las cuerdas de la guitarra.

Para establecer el "yo mismo" como plano de atención, se invierte el procedimiento anterior, es decir, evitamos mirar a "otro", acortamos tanto como podamos el campo visual en un gesto ensimismado, que nos aisle del entorno, o nos dedicamos algún gesto a nosotros mismos, por ejemplo, nos damos palmaditas en nuestra propia cabeza para recompensarnos a nosotros mismos. Cabe destacar que dirigirse a este plano no implica abandonar el principio de diálogo, sino que yo mismo alternativamente me interpeló: me pregunto y me respondo; estornudó y me digo "salud"; me explico y me comprendo.

El plano "nadie" ya habrás deducido, lector de mi corazón, cómo se aborda. ¡Exacto!, no miras ni a "otro" ni a "mi mismo", miras a lontananza, o sea tan lejos como puedas a un horizonte distante y elevado. Este plano permite referirse a cosas que no están presentes: recuerdos, anhelos, proyectos, sueños, por ejemplo, si me como un sándwich imaginario con la mirada perdida en la distancia. Este plano tiene otra curiosidad digna de mención: "nadie" equivale a "todos". Si exclamo "¡estoy enamorado!" con esa mirada evadida del aquí y ahora, no lo digo para nadie, y al mismo tiempo lo digo como sin importarme quién lo escuche, o sea, lo digo para todo el universo, sin distinción.

Otro recurso, también rico en posibilidades narrativas, expresivas y humorísticas para guiar la atención de la concurrencia es el uso de acentos corporales. Si la belleza de alguien me subyuga, ¿dónde se asienta el sentimiento? Puedo colocarlo en el pecho y los pulmones mediante un suspiro que los inflame, o en las rodillas, haciéndolas temblar, o bien en la garganta, tragando saliva; y con tan sólo dirigir la mirada del espectador hacia una parte en particular del cuerpo, cargar la acción de matices y darle *carácter* y sentido (y, por supuesto, humor). El procedimiento funciona también en diálogo, o sea dirigiendo la mirada hacia una parte del cuerpo del interlocutor. No será lo mismo decirte "te amo" a alguien mirándole a los ojos a decirselo con la mirada puesta en sus muslos. Este es el juego que *Grock* juega cuando le pregunta a su brillante pareja, *Max Van Embden*, dónde tiene una idea.

Cada articulación, extremidad o zona del cuerpo puede ser un acento corporal, pero hay tres dominantes: la cabeza, el pecho y el vientre.

Acentuar con la cabeza dota de un matiz racional al gesto, hacerlo con el pecho, da tintes emocionales y sentimentales, mientras que con el vientre se da acento a las ansias inmediatas, mundanas y carnales. Nótese, otra vez, las posibilidades de juego que los acentos

corporales confieren a cualquier gesto con este ejemplo: no tendrá el mismo efecto mostrar el placer de escuchar música con la cabeza, que con el pecho o el vientre.

Por último, en esta sección, mencionaré como herramienta para orientar la mirada, la división de los gestos en dos tipos: *macro-gestos* y *micro-gestos*.

El primero involucra a todo el cuerpo en una misma acción e incluye desplazamientos, saltos, caídas y cambios de nivel.

En el segundo interviene una sección del cuerpo de manera aislada. Usando esta división, se puede apuntar a lo general y a una perspectiva de conjunto al usar macro-gestos, y hacer foco en los detalles si se utilizan microgestos. Sobra decir que se excluyen mutuamente, y si lo expresamos como precepto, lector mío, amigo ya, diremos: nunca se usan macro-gestos y microgestos a la vez. Proceder así permite, por ejemplo, entrar a escena asustado y titubeante, detenerse frente a la autoridad, y luego mostrar con un movimiento del codo, el florero roto en la mano que ocultábamos tras la espalda.

Con el apoyo de... sí, otra vez la disociación, podemos hacer que el flujo entre macro y micro-gestos no luzca fraccionario y demasiado aparente. Recordemos que la técnica no debe estar en la superficie o robar atención: cuando vamos a un concierto, lo hacemos para escuchar los sonidos que producen los músicos, no para observar cómo mueven los dedos.

Todos estos recursos no sólo ayudan a desarrollar una capacidad expresiva más concisa y clara, mejorando la fluidez rítmica, sino que también otorgan mayor control del artista al alternar y fusionar los dos planos básicos de la triangulación. Así, de la exactitud gestual puede depender en un momento rítmicamente álgido de un número, que el espectador entienda si el clown lo está haciendo testigo o

cómplice del acontecer. La contundencia, de un salto de plano al otro es vital en la narrativa, por lo que ser capaz de repetir exactamente el mismo gesto en un plano y el otro, o contrastarlos puede cambiarla completamente. Si se muestra al público un gesto de espanto, y el mismo gesto, a continuación, al compañero de escena cubierto por una sábana, el público entiende que lo que nos asusta es el fantasma, en cambio, si después de mostrar el espanto miro con toda serenidad a mi partenaire, el público puede entender que sé que no es un fantasma real, o creer que los espectadores me son más espantosos que los fantasmas, y las diferencias entre una versión y otra son tan sutiles, que resulta claro que a mayor claridad se requiere más sutileza y exactitud.



ENTRENAMIENTO (recomendaciones)

"Lo genial del clown reside en su capacidad de expresar estados psíquicos mediante el dominio de su mecánica corporal"¹³, dice Constantin von Barloewen.

Y al dominio sólo se llega con el ejercicio.

Cuando alguien ama lo que hace, encuentra e inventa maneras de hacerlo el mayor tiempo posible. No necesita forzarse a hacerlo, al contrario, no ve la hora de ponerse manos a la obra. Ni siquiera pretende hacerlo mejor, simplemente quiere hacerlo más y más. Como alguna vez dijo *Charles Schulz*, "me gusta tanto dibujar *Peanuts*, que no necesito vacaciones". Y llevaba décadas haciéndolo.

Recomiendo entrenar mucho y con gusto porque además, el arte de hacer gags requiere humor. Recomendando ejercitarse con ánimo lúdico y talante curioso, abordar los ejercicios no para hacerlos correctamente, sino para ver qué pasa, pero hacerlos muchas veces. Recomendando paciencia y constancia, los frutos llegarán. Recomendando entrenar en el baño, en el restaurante, haciendo el quehacer, preparando el desayuno, esperando el autobús...Recomiendo bañarse con una música de fondo, siguiendo su ritmo, bañarse arrebatadamente si es con un tango, sensualmente si es con un blues, líricamente si con Chopin; bañarse disociando el cuerpo, buscando en la jabonera el jabón que se tiene en la mano. Recomendando sentarse a almorzar construyendo frases gestuales, acostarse a dormir en cámara lenta, esperar el metro imaginando que se está en una escena que consiste en esperar el metro; imaginar que hay público mirando y dónde está. Recomendando practicar pantomima al ritmo de una música. Recomendando un ejercicio que me inventé, que se llama "la mosca" y consiste en repetir decenas de veces tres acciones: mirar una mosca (imaginaria) caminar hacia ella,

intentar atraparla y, justo cuando lo iba a lograr, que la mosca vuele y vuelta a empezar; inventarse la manera de no aburrirse repitiéndolo una y otra vez. Recomendando volverse de vez en cuando rana o niño o gelatina mientras se va de la recámara a la sala. Recomendando inventarse ejercicios, secuencias y juegos. Recomendando volverse el espejo de un sobrino o un alumno. Recomendando convertirse en estatua cuando alguien pregunte la fecha, recomendando ponerse serio cuando todos rían de un chiste, recomendando encender la t.v. y ponerse a ver el muro. Recomendando coquetearle a un cactus y cantarle un bolero a un perro. Recomendando limpiar una silla y sentarse en el suelo. Recomendando asustarse de su propia sombra.

Recomiendo practicar alguna forma de baile, o de arte marcial, mímica, canto o tocar un instrumento, igual que se practica acrobacia, o malabarismo y otras actividades circenses relacionadas al clown. Aún cuando no se usen en escena, confieren una calidad de movimiento especial. Lo mismo a la voz: amplían su rango. Se pierde el miedo a moverse de formas inusitadas y sorprendentes, a tensar el tempo, a ir de un registro vocal a otro. Se vuelve capaz, con las horas, los días y los años, de matices y contrastes que enriquecen su expresión.

Recomiendo, a quien se acerque al clown sin mediación de una escuela de actuación, buscar un maestro que no sólo le herede repertorio y gags, sino los detalles de actuación que los hacen funcionar, o estudiar un poco de actuación, que no le vendrá mal. A fin de cuentas todo payaso tiene una parte de actor, que conviene perfeccionar.

¹³ Barloewen, Constantin von. *Clowns, Una figura arquetípica*. Barcelona, ed. Kairos, 2016.

FINAL



Algunos colegas afirman que la técnica envilece al clown, que si se puede aprender, cualquiera lo puede hacer, que el verdadero clown surge del corazón.

Yo creo que en, efecto, "de músico, poeta y loco, todos tenemos un poco".¹⁴

Pero también me pregunto: ¿cómo puede perjudicar saber alguna que otra cosa que pavimente y embellezca la ruta que va del corazón al campo abierto?

Cierto: una técnica no garantiza que alguien llegue a ser artista. Tampoco remedia la falta de genio. Pero su estudio puede conducir a auténticas revelaciones. Puede provocar preguntas, reflexiones y retos.

Además, lo que he compartido aquí no es una técnica, son apenas los recursos que al correr los años me han nutrido. He sido feliz practicándolos. Cada vez que juego con ellos en un ensayo o durante un espectáculo me vuelven a inspirar, su fertilidad no se ha agotado, a diferencia de la de otros más rígidos, como la "regla de tres", que pronto me aburrieron y que eventualmente –descubrí– también lo hicieron con el público, que a fuerza de verlos una y otra vez, usados por incontables clowns, acabó por perder toda sorpresa y por esperar el gag siempre a la cuenta de tres.

Un clown que toca nuestra alma deja rastros de sí en nuestra memoria. Es un inspirado que nos inspira.

Yo, de *Buster Keaton* amo tanto su corazón escéptico y desencantado, como su mente ingeniosa e irónica y su cuerpo portentosamente hábil.

Cuando en una improvisación en escena, frente al público, se revela el corazón del payaso (sin olvidar cerebro y cuerpo), está ocurriendo el pequeño gran prodigio.

Es el payaso; corazón, cerebro y cuerpo. El corazón, no hay aula que lo forme –hay que tener uno, eso sí, y más vale que tenga un sentido del humor qué cultivar–. El cerebro puede aprender algunas cosas útiles para tomar decisiones creativas, grandes y pequeñas, y evitar ocuparse de la invención del hilo negro para ocuparse de soñar, imaginar y edificar. El cuerpo puede ser educado para que no estorbe al cerebro y al corazón –mientras más joven se le eduque, mejor–. El cuerpo debe ser transparente para que deje ver el corazón y el cerebro, y brillante para que el espectador se pueda reflejar en él.



BIBLIOGRAFÍA

• Arcanada, César M. (2007). 3 cómicos del cine. Biografías de sombras. Sevilla: Editorial Renacimiento.

• Armillan, Jaime de. (2014). Biografía del circo. La Rioja: Pepitos de Calabaza.

• Bajtin, Mijail. (2002). La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais. Madrid: Alianza Editorial.

• Barloewen, Constantin von. (2016). Clowns. Una figura arquetípica. Barcelona: Kairós.

• Bell, Robert H. (2013). Shakespeare's Great Stage of Fools. United States of America: Palgrave Macmillan.

• Berger, Peter. (1999). Risa redentora. La dimensión cómica de la experiencia humana. Barcelona: Kairós.

• Bergson, Henri. (1986). La risa. Barcelona: Ediciones Orbis, S. A.

• Bratton, Jacky and Featherstone, Ann. (2014). The Victorian Clown. Cambridge: Cambridge University Press.

• Bustillo Oro, Juan. (1970). Lo cómico en el cine muda. México: Cuadernos de Lectura Popular.

• Cándano, Graciela. (2000). La seriedad y la risa. La comicidad en la literatura ejemplar de la Baja Edad Media. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

• Ceballos, Edgar. (1998). El libro de oro de los payasos. Los más famosas y divertidas sketches de circo. México: Escenología A. C.

• Chaplin, Charles. (1964). Historia de mi vida. Madrid: Taurus Ediciones.

• Connelly, Frances S. (2015). Lo grotesco en el arte y cultura occidentales. La imagen en juego. Madrid: Colás S. A.

• Cosdon, Mark. (1992). The Hanlon Brothers. From Doredevil Acrobatics to Spectacle Pantomime, 1833-1931. United States of America: Southern Illinois University Press.

• Daniel, Noel. (2016). The circus. 1870s-1950s. Köln: Taschen.

• Dickens, Charles. (2012). Memorias de Joseph Grimaldi. México: Páginas de Espuma.

• Douce, Francis. (2014). Illustrations of Shakespeare, and of Ancient Manners: with dissertations on the Clowns and Fools of Skakespeare; on the Collection of popular tales entitled Gesta Romanorum; and on the english Morris Dance. California. Editorial de scanocida.

• Eisenstein et al. (1980). El mundo de Charles Chaplin. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

• Fabbri, Jacques & Sallée, André. (1982). Clowns & Farceurs. France: Bords.

• Fa, Daria. (1998). Manual mínimo del actor. Estella-Navarra: Skene.

• Frère, Alain. (2002). Jours de cirque. Monaco: Grimaldi Forum.

• Gaignebet, Claude. (1984). El carnaval. Ensayos de mitología popular. Barcelona: Editorial Alta Fulla.

• Gorín, Manuel. (2014). El gag visual. De Buster Keaton a Súper Mario. Madrid: Còtedra.

• Gené, Hernán. (2016). El arte de ser payaso. México: Paso de Gato.

• Gené, Hernán. (2015). La dramaturgia del clown. México: Paso de Gato.

• Greco, Franco Carmelo. (1990). Pulcinella. Una maschera tra gli specchi. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.

• Groves, Victor. (2001). El mundo al revés y la sonrisa romántica. Un viaje por la comedia de Ludwig Tieck. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

• Hermenegildo, Alfredo. (1995). Juegos dramáticos de la locura festiva. Pastores, simples, bobos y graciosos del teatro clásico español. Barcelona: Oro Viejo.

• Hornback, Robert. (2013). The English Clown Tradition from the Middle Ages to Shakespeare. Cambridge: D. S. Brewer.

• Huerta Calvo, Javier. (1995). El nuevo mundo de la risa. Estudios sobre el teatro breve en los siglos de oro. Barcelona: Oro Viejo.

• Johnson, Paul. (2014). Humanistas. Barcelona: Atica de los libros.

- Lecoq, Jacques. (2004). *El cuerpo poético. Una pedagogía de la creación teatral*. Barcelona: Alba Editorial.
- Lipps, Theodor. (2015). *El humor y lo cómico. Un estudio estético-psicológico*. México: Herder.
- Litovski, A. (1975). *El circo soviético*. Moscú: Editorial Progreso.
- Magaña Figueroa, David. (1991). *Humor y comicidad en México*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- María y Campos, Armando de. (2018). *Los payasos. Poetas del pueblo*. México: Secretaría de Cultura.
- Marx, Groucho. (1996). *Groucho y yo*. Barcelona: Tusquets Editores.
- McKisven, John A. (1998). *The Hanlon Brothers. Their Amazing Acrobatics, Pantomimes and Stage Spectacles*. Illinois: David Meyer.
- Miguel, Agustí de. (1998). *Los Hermanos Marx*. Madrid: Edimat Libros, S. A.
- Minois, Georges. (2015). *Historia de la risa y de la burla. De la antigüedad a la edad media*. México: Ficticia.
- Minois, Georges. (2018). *Historia de la risa y de la burla. Del renacimiento a nuestros días*. México: Ficticia.
- Morales, Miguel Ángel. (1987). *Cómicos de México*. México: Panorama Editorial.
- Ors, Marcel. (1985). *Buster Keaton*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Paz, Octavia y Medellín, Alfonso. (2004). *Magia de la risa*. Xalapa: Universidad Veracruzana.
- Pellicer, Casiano. (1975). *Tratado histórico sobre el origen y progreso de la comedia y el humorismo en España*. Barcelona: Editorial Labor, S. A.
- Pirandello, Luigi. (1994). *El humorismo*. Buenos Aires: Editorial Leviatán.
- Planchart Licea, Eduardo. (2000). *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*. Xalapa: Universidad Veracruzana.

- Preciado, Juan Felipe. (1990). *La actuación dramática creativa. La commedia dell'arte*. México: Editorial LIMUSA, S. A. de C. V.
- Rama, Luciana. (1961). *Historia de las variedades*. México: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana.
- Razo Oliva, Juan Diego. (2006). *¡Qué payasos! Tradiciones juglarescas en el Bajío*. Morelia: Jitánjafara Morelia Editorial.
- Rémy, Tristan. (1997). *Entrées clownesques*. France: L'Arche.
- Rémy, Tristan. (2015). *Les clowns*. France: Grasset.
- Rivel, Charlie. (1971). *Pobre payaso. Memorias*. Barcelona: Ediciones Destino.
- Sáinz, Salvador. (1994). *Buster Keaton*. Barcelona: Royal Books, S. L.
- Serrault, Michel & Levy, Pierre Robert. (1999). *Les Fratellini. Trois clowns légendaires*. Paris: Actes sud.
- Simon, Alfred. (1988). *La planète des clowns*. Lyon: La Manufacture.
- Taibo I, Paco Ignacio. (2005). *La risa loca. Enciclopedia del cine cómico*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Universidad Nacional Autónoma de México. (Dos tomos).
- Taylor, Charly. (2016). *Breve historia del humor inglés*. España: Lème Libros.
- Tichy, Wolfram. (1985). *Chaplin*. Barcelona: Salvat Editores.
- Tawson, John H. (1976). *Clowns*. New York: Hawthorn Books, Inc.
- Wiles, David. (2005). *Shakespeare's clown. Actor and text in the Elizabethan playhouse*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Willeford, William. (1969). *The Fool and His Sceptre*. London: Edward Arnold Ltd.
- Zimmerman, Bernardo B. (1984). *Componentes de lo cómico lo chistoso lo risible*. México: Editores Asociados Mexicanos, S. A.



TABLA DE CONTENIDOS

Agradecimientos	6
Prólogo	8

Corazón

¿Clown?	9
Payaso y clown: ¿sinónimos?	13
Musicalidad	25
Ambigüedad	28
Triangulación	40
La risa	48
La curva de la risa	53

Mente

Principio de diálogo	61
La pausa	66
Dramaturgia	72
Las otras dramaturgias del clown	85
Dramaturgia rítmica	85
Dramaturgia relacional	88
Del proceso de composición	92
Gag	95
Juego	111
Número	116
Un último consejo: no olvides cerrar la puerta	123

Cuerpo

La importancia de hacerse entender	127
Expresión verbal	129
Gramática gestual	132
Frases gestuales	134
La elocuencia del gesto	137
El bien decir gestual	142
Pensamientos evidentes	146
Dirigir la atención	148
Entrenamiento (recomendaciones)	154

Final

Bibliografía	156
--------------------	-----

JESÚS "CHUCHO" DÍAZ es egresado de la Licenciatura en Actuación de la Escuela Nacional de Arte Teatral del Instituto Nacional de Bellas Artes de México. Debe su formación como clown a Anatoli Lokachtchouk, maestro y artista ucraniano premiado. Cursó talleres de especialización en Scuola Dimitri, donde conoció al celebre clown suizo.

Como fundador de Escuadrón Jitomate Bola, fue pionero en el movimiento que ha venido revitalizando el arte del payaso desde finales del siglo pasado.

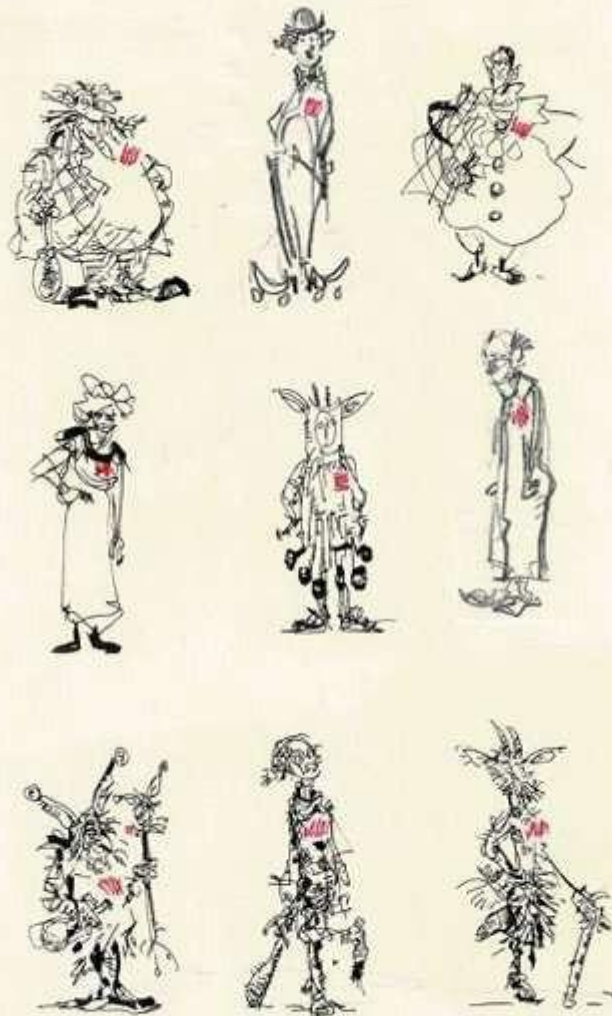
Fundador y director de La Sensacional Orquesta Lavadero, la agrupación de clown excéntrico musical más importante, prolífica y longeva de México.

Como docente, ha impartido las asignaturas de acrobacia, pantomima, combate escénico, puesta en escena y artes circenses en la mencionada Escuela Nacional de Arte Teatral y en la Universidad Autónoma del Estado de México, colabora con el Programa Internacional de Formación en Artes del Circo y de la Calle del Centro Nacional de las Artes, y ha dictado talleres y clases magistrales de clown en todo el país, en Brasil y El Salvador.

Sus investigaciones presenciales en diversas fiestas tradicionales, enriquecen su labor tanto en aula como en escena.

IKER VICENTE es amigo de Jesús Díaz desde hace veintitantos años. Se conocieron en el taller de Clown de Anatoli Lokatchouk. Juntos aprendieron a descifrar la particular lengua del maestro ucraniano al tiempo que se embarraban con él en una loca aventura llamada Escuadrón Jitomate Bola. Mientras tanto Iker estudiaba artes plásticas en La Esmeralda. Milagrosamente sobrevivió a las dos cosas (a ambas las recuerda con mucho cariño). Ahora Chucho es un experimentado clown (o payaso, o como quiera llamarse) Iker es medio payaso, a veces. Se dedica a ilustrar libros, hacer exposiciones que se mueven y sobre todo, inventar títeres. Ha dibujado a Chucho muchas, muchas veces. Además de ello, co-dirige con Jacqueline Serafin una compañía de figuras y objetos: La Liga Teatro Elástico. (www.laligateatro.com) Ha sido Sistema Nacional de Creadores por el FONCA, pero sobre todo, tiene dos hijos: Uno de ellos es Iker Vicente (Ciudad de México, 2007). Este talentoso muchacho comparte con su padre el amor al dibujo, los animales y las bicicletas. Las mejores ilustraciones de este libro son suyas. Dos de sus obsesiones son el Rock y La Guerra de las Galaxias. Curiosamente son las mismas de su mejor amigo, Dante Díaz, el cual es, a su vez (por supuesto) el hijo de Jesús Díaz.





CULTURA  **FONCA**
ASSOCIAÇÃO DE CULTURA DE FÁTIMA