

El clown

Aunque popularmente el clown continúa relacionado con el circo, podemos decir que hace tiempo que lo ha abandonado. En su viaje ha olvidado toda referencia folclórica a su pasado: se ha quitado el maquillaje, los grandes pantalones, los zapatos deformes..., incluso ha dejado también su nariz roja y así nos encontramos delante de un rostro desnudo, sin artificios, sin clisés ni ideas preconcebidas dispuesto a realizar nuevos viajes.

Aprender a desaprender:

Por el mero hecho de llevar puesta una nariz roja, uno no está haciendo clown, esta pequeña máscara nasal se ha utilizado tantas veces y tan mal, que llevarla no es garantía de nada. A mi entender, sólo podremos identificarlo si detrás hay un trabajo profundo de búsqueda, donde el actor ha encontrado un "estado", que le permite compartir su humor con los demás, de una manera personal y única.

La búsqueda del **estado** es uno de los pilares donde se apoya el trabajo que propongo. El payaso, tal y como lo entiendo, es aquel que no sabe hacer nada y de eso hace un arte. Así pues, se hace necesario, imprescindible diría, **aprender a desaprender**. Estamos preparados para ser rápidos, inteligentes, seguros, corporalmente bien colocados..., en definitiva: sabemos demasiado, lo hacemos demasiado bien... ahora pues, hay que jugar desde la inteligencia a olvidar que sabemos.

¿Por qué la imbecilidad?

Me interesa que el personaje se apoye sobre la imbecilidad, porque su desconocimiento lo hace libre, la falta de

inteligencia lo hace inútil para la estrategia y también para el engaño, y esto lo convierte en un personaje puro, inocente y rabiosamente contemporáneo. Es, a mi entender, de los pocos personajes que puede aportar un discurso nuevo y profundo sobre las cosas.

La reflexión sobre nuestra imbecilidad y la expresión del propio ridículo, enriquecen no sólo el trabajo del actor creativo sino también su personalidad.

Este curso va dirigido

¿A quién va dirigido?

Los cursos están abiertos a todo el mundo, el único requisito es haber cumplido los 18 años. Va dirigido a todos aquellos que quieran **jugar con inteligencia** la propia imbecilidad, para descubrir el clown que supuestamente nos acompaña. Se propone una búsqueda individual hacia el descubrimiento del propio clown, utilizando la imbecilidad como herramienta y el juego como finalidad. Intento ofrecer un espacio de juego para que cada uno pueda buscar, descubrir y acercarse hacia aquello que ya tiene. Podríamos decir que más que enseñar el clown, lo que intento es ayudar a descubrirlo y a reconocerlo. El objetivo de los cursos es conseguir un **"estado"**.

LA PROPUESTA

Tiene voluntad de escuela, el alumno tiene la posibilidad de continuar el trabajo de búsqueda. Al tratarse de un trabajo individual es imposible determinar el número de cursos que va a necesitar cada uno para llegar a este primer objetivo: **"el estado"**. Por eso se propone al alumno que sea él quien gestione su propia búsqueda. Los cursos siempre son los mismos y son los alumnos los que deciden continuar o no, y en que momento quieren seguir. En cada curso se mezclan profesionales y amateurs, principiantes y repetidores...

ESTRUCTURA DEL CURSO

En la primera hora del primer día hay una explicación teórica sobre el trabajo que se propone y las reglas que han de regir el juego. Después hay un tiempo destinado al calentamiento físico y al juego. En la primera parte del curso se propone un trabajo principalmente físico (lo que yo llamo el envase del actor), donde el protagonista es el movimiento y el ritmo.

En la segunda parte se trabaja sobre el juego i el clown, aquí el protagonista absoluto es el personaje y la quietud. Para ello utilizamos una propuesta de vestuario y una nariz de payaso. La propuesta es simple: conocer las reglas del juego y ejercitar una y otra vez hasta dominar el arte de enseñarse, con el objetivo de conseguir "un estado".

Temario.

1. Presentación. Reglas y estilo de juego.
2. El motor físico. El conflicto corporal.
3. El coro, el grupo, las familias.
4. El error, el fracaso como motor.
5. El placer de enseñarse, el juego. Las fugas.
6. La contención, el silencio y la complicidad.
7. Desarrollo de personajes y universos.

Informacion General.

- Los cursos son abiertos a todos, van dirigidos al profesional, al estudiante y al aficionado. En los cursos se mezclan alumnos con y sin experiencia.
- Espacio de trabajo libre de obstáculos para que el número total de alumnos puedan correr sin peligro.
- Número de alumnos: mínimo 12, máximo 17.
- Sillas.
- Dos biombos que puedan esconder a 8 personas.

- Cualquier elemento que haya en la sala es susceptible de ser utilizado.
- Los participantes han de traer ropa i calzado cómodo para realizar el trabajo físico, así como una propuesta de vestuario para su personaje.

Propuesta de vestuario.

Cada alumno tiene que traer una propuesta de vestuario completa (incluidos zapatos). Recomendamos ropa pasada de moda y que sienta un poco estrecha, ancha, corta o larga, pero también permitimos cualquier propuesta siempre que las diferentes prendas tengan una coherencia entre sí, cuanto más elaborada sea la propuesta mejor (se pueden llevar complementos: maletas, maletines, bolsos, cajas, herramientas.....) Hay que pensar en una propuesta que aún que sea simple, nos de cierta dignidad. Se aconseja huir de propuestas que solo indiquen locura o desequilibrio: mezcla de prendas dispares, multitud de colores, multitud de prendas.... Siempre que se pueda hay que estar preparados para poder introducir modificaciones a las propuestas presentadas.