

# Los caminos del clown: resistencia en movimiento. Juego, carnaval y frontera

## Clown's Way: resistance in movement. Play, Carnival and Frontier

---

Carlos Diz Reboredo

Universidad de A Coruña

panxea1@hotmail.com

### Resumen

A través de los caminos del clown recorreremos la lógica del juego en la cultura, o de la cultura entendida en tanto juego. En base a una aproximación etnográfica y experimental al mundo del circo y del clown, usaremos este texto para comprender las formas de resistencia que, dentro de la posmodernidad, surgen de lo más íntimo, de lo común que compartimos. Los caminos del clown nos llevarán de la carpa a la calle, de lo familiar privado a lo comunal público, analizando las prácticas del juego que definen al payaso como formas de relación, comunicación y aprendizaje. Tras la máscara o el maquillaje, yace la producción de nuevos sujetos, una re-subjetivización que incorporan a sus proclamas los nuevos movimientos sociales, quienes convierten al circo o al carnaval en nuevos territorios lúdicos de experiencia, proclamas y libertad.

**Palabras clave:** Clown; Juego; Resistencia; Sujeto

### Abstract

*Through the clown's way we will look around the play logic in culture, or the culture seeing as a play itself. From an ethnographical and experimental approach to the clown and circus's world we will use this text to understand the different forms of resistance that are emerging in the postmodern era from the most intimate spheres, from the common that we all share. Clown's way will bring us from the big top to the street, from the private familiar side to the public and communal experience, and we will analyze the tactics of play, seeing as relational, communicational and learning forms. Behind the mask and the make-up lies the cultural production and social building of new subjects who are incorporated by the new social movements, who are turning circus and carnival into new playful territories of experience, claims and freedom.*

**Keywords:** Clown; Play; Resistance; Subject

*Nuestro maltrecho equipaje volvió a amontonarse en la acera; todavía nos quedaba mucho camino. Pero no nos importaba: la carretera es la vida (Kerouac, 1989, p. 252).*

\*\*\*

Amanece. Símbolo errante de un tiempo, la figura vagabunda de Charlot se aleja en su vaivén colgando del brazo de su amada, a quien invita sonriendo a emprender de nuevo el camino. Con las montañas en el horizonte, sus pies cansados se echan otra vez a la carretera. Es el final de los *Tiempos modernos*...

### Al encuentro de Hamlet

---

Cuando el lunes 13 de octubre de 2008, en la primera clase del curso de clown de la escuela coruñesa San & San, el profesor Carlos pide a los jóvenes aprendices allí reunidos que salgan solos a escena y, a su manera, expresen "su" Hamlet, se produce una fractura entre construcción y representación.

Acobardado ante la inexperiencia dramática y escénica, el que ahora narra, al igual que otros compañeros, decide recordar y reproducir un breve fragmento del texto original, cuya lectura de la obra de William Shakespeare le había permitido memorizar. El eco trágico de las furiosas frases del príncipe danés cayó enseguida en el vacío, como si el tiempo y el espacio fueran ajenos a su sentido.

Ni el pequeño local de la calle San Rosendo era una corte de príncipes vengativos ni el objeto de tal ejercicio era la representación, en el sentido dramático del término, mediante la fórmula clásica de guión, personaje y texto. Lo que se nos estaba pidiendo, en un sentido amplio, era un encuentro con Hamlet; esto es, un encuentro con nuestro Hamlet. O, si se prefiere, un encuentro con nosotros mismos a través de Hamlet.

Las herramientas con las que se trabaja el clown (o payaso), especialmente desde los cursos y las escuelas que han dejado atrás el límite circular de la carpa, establecen una separación y un punto de ruptura con las formas teatrales más tradicionales. Frente al texto, la improvisación; frente al guión, la espontaneidad; frente al personaje, el clown<sup>1</sup>.

El *encuentro*, por lo tanto, se produce ante nosotros mismos. Como en la filosofía deleuziana, éste no adquiere un carácter meramente físico (el encuentro con los otros), sino que el encuentro puede producirse también ante un cuadro, ante una idea; es, en este caso, el encuentro ante un concepto, ante un rasgo propio y particular.

## El teatro y el clown

Cinco años antes de su muerte, Fernando Fernán Gómez publica una obra de alto contenido biográfico en la que repasa el último medio siglo de teatro en España. A continuación recogemos varios fragmentos en los que el autor describe y define en parte su concepción del teatro y la actuación: “Es éste quizás el único oficio en el que la alienación puede llegar a producir felicidad” (Fernán Gómez, 2002, p. 37); “Esta atracción, esta curiosidad por la variedad interior y exterior de la persona, y este deseo de ser otro, es la raíz de la vocación de comediante.” (2002, p. 42).

El afán del niño por ser muchas cosas distintas no es privativo de su edad. Se prolonga a lo largo de su vida (aunque sofrenado por la razón y las conveniencias), y es uno de los deseos más inherentes al hombre: multiplicarse, salir de su propio ser para ser dos hombres distintos, o tres, o cuatro. Todos quisiéramos tener varias vidas o, cuando menos, varias actividades, varios modos de ser externos, varias formas de expresarnos. Un actor, a lo largo de su carrera, no sólo llega a tener los más diversos oficios, desde el de mendigo hasta el de rey, aunque sea por breves momentos, sino las más diversas personalidades. (2002, p. 76).

La nariz roja, aunque en el curso anterior no se emplee por entenderse que limita las expresiones del payaso, es entendida por algunos como “la máscara más pequeña del mundo” (Lécoq, 2003). Es el soporte, el símbolo, el elemento que comunica el mundo interior con el mundo exterior. Deja fluir a través del juego esa multiplicidad que nos caracteriza. No la buscamos fuera, no nos viene dada; la encontramos al descubrirnos a nosotros mismos. Fernán Gómez hablaba de “vivir la vida de los otros”;

---

<sup>1</sup> Cabe apuntar, no obstante, que ambas líneas de expresión no tienen que ser necesariamente entendidas en oposición, bajo una dicotomía cerrada. En ocasiones, como veremos, tal distinción no resulta tan precisa y ambas formas pueden llegar a convivir.

pues bien, desde el universo del clown, de lo que se trata es de vivir las vidas de nuestros otros. Ahora bien, este recorrido de ida y vuelta entre las multiplicidades y las dimensiones del yo no olvida las permeabilidades con las que el mundo social cala en el individuo. Nuestra personalidad se moldea en función de un contexto social y de un marco cultural concreto, e incluso nuestro mundo interno (lo que escondemos o lo que asimilamos) se encuentra profundamente socializado. Emprender un camino de búsqueda interna, siempre dentro de un marco y de una época, puede resultar contradictorio con un discurso tan socializante de la existencia, o incluso paradójico al postular un itinerario individualizante del yo, mas no hace sino subrayar las singularidades y particularidades propias de cada uno, poniéndolas luego a la luz del grupo; esto es, inicia un recorrido social que tiene a la sociedad como escenario y cuadro referencial.

En efecto, bajo la premisa impartida en cursos, escuelas y festivales, según la cual “todos tenemos un clown dentro”, el encuentro de nuestro clown vendrá precedido de un camino de búsqueda y exploración. La gran diferencia con el teatro de corte más clásico es que el clown “no actúa”, dicen profesores y profesionales, sino que trata de ser él mismo. En base a la espontaneidad y al *deseo*, entendida la primera desde la literalidad del término latino *sponte* como la libre actividad del yo y como el ejercicio de la propia voluntad (Fromm, 1990/1993), el clown trata de reconquistar la libertad de jugar de cuando era niño. Pero tomando cierta distancia con la infancia que hemos dejado atrás, recordaremos que no todo en ella estaba pintado de rosa. Los caprichos, las obsesiones y los sueños chocaban muchas veces con la frustración de lo no conquistado. El mundo adulto, la norma o la moral sellaban con frecuencia los pasos que nos disponíamos a dar. Quien juega en clave clown ya no es un niño, sino alguien con los recursos y la mirada de un adulto.

Si echamos mano del lenguaje goffmaniano y tratamos de entender la vida como un teatro, donde la realidad es el escenario y los sujetos se vuelven actores protagonistas, entenderíamos entonces las normas cotidianas de acciones, gestos y comportamientos como guiones. Pero, como ya hemos dicho, los juegos teatrales y los juegos de clown no son exactamente lo mismo. El lenguaje escenográfico y de alta densidad dramática empleado por Erving Goffman subraya la importancia de la actuación y de la presentación de la persona en la vida cotidiana, en la que cada uno tiene un papel. Existirá una máscara para cada momento, para cada situación. Desde este enfoque, la actuación adquiere una dimensión simbólica de ritual, se vuelve una ceremonia que no expresa sino la reafirmación de los valores morales de la comunidad (Goffman, 1987).

Dentro de esta actuación-presentación, y siguiendo con las referencias teatrales, Goffman diferencia la existencia de diferentes “regiones” (la frontal, la trasera...), donde lo que se expresa y se articula termina dependiendo del espacio escénico. El clown, sin embargo, juega con esas presentaciones, con esta oficialidad, utilizando desde el humor estrategias que no hacen sino ridiculizar y poner en duda ciertas categorías y comportamientos, códigos de conducta que dominan y definen esta oficialidad: su insistente capacidad, por ejemplo, de preguntar constantemente el porqué de las cosas, sitúa al público en una obligación reflexiva, donde estados o situaciones que desde siempre habían sido interiorizados como “normales” o “naturales” son ahora puestos en entredicho, rebatidos. Podríamos, metafóricamente, jugar con este lenguaje escenográfico y, a través de un nuevo giro, decir que el clown, en su experiencia, acude a ese *backstage* interior (que no se ve) para llevar a la “región anterior” aquello que permanecía oculto, cohibido bajo el peso del discurso dominante, del discurso público (Scott, 2003).

Las máscaras son el puente que vehicula la socialmente pretendida unidad del yo a un espacio donde conviven en movimiento diferentes formas, estilos, cuerpos. Esa pequeña nariz roja (cuando es usada) constituye en sí mismo la metáfora de la diversidad. No se necesitan más máscaras porque el cuerpo va a jugar con múltiples formas y registros, porque lo que el público va a ver sale de dentro, y apenas necesita disfrazarse para ser manifestado. Los sombreros, los zapatos, el *attrezzo*, son utensilios y accesorios que, por sí solos, no definen al clown. Su verdadera definición proviene del interior, pero eso sí, un interior profundamente en contacto y conexión con el medio: un interior social y socializado.

## Fugitivos de la carpa

En el análisis aquí planteado, el clown que tratamos de *encontrar* guarda más relación con las formas contemporáneas que con las clásicas, encuadrándose dentro del “nuevo circo”. La carpa constituía su lugar tradicional de socialización y de aprendizaje, transmitido éste dentro de la propia familia. Sin embargo, un día el clown decide desprenderse de esta forma de organización del saber, más jerárquica y vertical, dejando atrás el serrín y la arena de la pista circular (*circus*) y huyendo hacia el espacio público.

En esta huida, la *línea de fuga* se traza en la búsqueda del otro. Ser fugitivo de la carpa significa desprenderse de una concepción de la comunicación más cerrada y delimitada, tratar de abrir horizontes y *posibles*. Justamente, este nuevo derrotero discurre paralelo a toda una revolución social, que sienta en las bases de la información, la comunicación y el conocimiento los pilares de una nueva época. Es entre finales de los años setenta y a lo largo de los años ochenta cuando, precisamente, las escuelas de clown y nuevo circo comienzan a instalarse en diferentes países, al tiempo que la *sociedad de la información* empieza a globalizarse.

Es entonces cuando, como en épocas anteriores, el espacio público es resignificado en tanto círculo de juego mediante la acción transformadora de sus protagonistas. La diferencia más notoria, sin embargo, es que si bien en épocas como la medieval esta situación parecía ser una constante, hoy en día aparece como una excepción. El ideario del clown, transmitido en cursos y escuelas, enfatiza el sentido de la exploración y el intercambio, haciendo de la mirada su particular cruce de experiencias. Es en la mirada con los otros donde cobra sentido la relación. Cuando el clown arquea sus cejas y mantiene sus ojos bien abiertos significa que ha encontrado algo: ha encontrado su propio reflejo en la mirada de los demás.

Como decíamos antes, el clown no vive al margen del mundo, sino todo lo contrario. En oposición a los mitos románticos del artista-creador, a través de los cuales éste construye su *hacer* de un modo individual y aislado, fuera del mundo, el clown extrae de éste su potencial y su sentido. Así, frente a la fe en el creador y toda una suerte de “alquimia simbólica” operada en el campo de producción cultural (Bourdieu, 1995), las formas clownescas tienden a perseguir un carácter igualador y, bajo la regla que establece que “todos tenemos un clown dentro”, intentan transformar la creatividad observable en gestos y actos en relaciones de horizontalidad.

Esta ruptura romántica se materializa en el clown por medio de la ruptura de la “cuarta pared”. Ejemplificación de este impulso democratizador, la metáfora de la cuarta pared nos desvela la voluntad de comunicación directa e interrelacional del payaso. Romper la cuarta pared significa, dentro del mundo

del clown, destruir ese límite y esa frontera que, desde el teatro, se impone entre el actor y el público. Interactuar por medio de una mirada, de una sonrisa, de un aplauso: jugar con el otro.

Y es que límites y fronteras se encuentran constantemente en el clown. En su caminar, éste opone una serie de *resistencias* (consciente unas veces, inconsciente otras) que le permiten, en cierto modo, renegociar el mundo. Estamos hablando de fronteras corporales, de fronteras simbólicas, de límites que van de la institución a la carne, y que son repensados en cada tropezón y en cada carcajada. Porque el clown trata de experimentar con todo, pregunta incesantemente, vuelve las cosas del revés, critica y se burla. Y he ahí, precisamente, la dificultad, para el adulto, de desprenderse de todo un mundo de normas, valores y significados que la sociedad graba sobre la piel. El clown imita todo lo que ve, aprende a través del fracaso, amplifica los gestos y las palabras, quiere ser otros, quiere ser muchos, y siempre dice que sí, sin preocuparse por los resultados. Antepone el deseo al significado.

## El juego como relación, comunicación y aprendizaje

Una tarde de invierno, en el calor de una tranquila conversación, Gabo, uno de los alumnos de la escuela San & San, actor dramático y participante de varios grupos y asociaciones de teatro, me confesaba: “Me gusta tener esa capacidad de contemplar la vida desde la sorpresa y desde los ojos de un niño... pero mis ojos son los de un adulto”<sup>2</sup> (Gabo, comunicación personal, 25 de noviembre del 2008).

Este actor, dotado de una gran capacidad gestual y expresiva, capaz de entregarse con energía durante los cursos y de ganarse el afecto de sus compañeros, no había encontrado su clown; aún es más, había comprobado ya la dificultad de tal empresa. Los caminos del clown discurren a través del juego. Pero en los juegos de cada lunes, tanto en las improvisaciones individuales como de grupo, Gabo recurría a su bagaje de actor, tirando de su propio repertorio los gestos, las muecas, las entonaciones y los movimientos que su experiencia teatral le había ido aportando. Su calidad no era puesta en duda, pero no correspondía con las exigencias del profesor ni con el ideario clown de improvisación y simpleza (de gestos, de miradas). Estar solo en escena con la única orden de no hacer absolutamente nada, deber sentarse a la vez en dos sillas separadas dos metros entre sí, tener que desaparecer de la escena sin moverse del sitio, o demostrar que eres capaz de hacer todas aquellas cosas que en realidad no sabes hacer son ejercicios que no buscan sino el ridículo, la aceptación del fracaso, no desde un personaje sino desde los propios límites de la persona. Por supuesto, no se trata de una tarea fácil. Gabo lo había entendido, tomando consciencia de que sus ojos eran “los de un adulto”. Algunas semanas después de nuestra entrevista dejaría de asistir a los cursos.

Si entendemos que la cultura humana brota del juego (Huizinga, 1943), vemos cómo, a través de estas prácticas, la cultura se juega a través de palabras, ideas, percepciones, gestos e interpretaciones; se juegan límites y resistencias, se juegan relaciones. El juego se constituye como un fin en sí mismo. Dotado de una alta función expresiva, se alza en el mundo del clown como una forma de comunicación que ha de desarrollarse en tanto actividad libre, llena de placer. Sin embargo, la libertad y el placer no siempre son conquistados, quedando en ocasiones suspendidos como una quimera. El flujo de lo espontáneo o el carácter total de una improvisación funcionan en ocasiones como “tipos ideales”, pero no siempre están al alcance de los individuos que corretean y participan en la escuela San & San. Sea por la presión de la mirada de los otros o por las dificultades que implica tratar de desprenderse de los

---

<sup>2</sup> En el texto se usan seudónimos para garantizar el anonimato de las personas mencionadas.

prejuicios y categorías con las que los adultos organizamos el mundo, lo cierto es que la “conquista del clown” no deja de ser una tarea llena de complejidades. Milena, una joven aprendiz de clown a quien en el transcurso de una improvisación individual se le pedía que permaneciese estática, en “máscara neutra”, no podía disimular los *tícs* nerviosos de sus pies y de sus manos, y durante cinco minutos que parecían hacerse eternos aguantaba el tipo delante de sus compañeros, al borde de las lágrimas. Otro día, en otra clase, Loreto, una alumna más veterana, jubilada y miembro desde hace años de varias compañías teatrales de la comarca, preguntaba irónicamente, en medio de una improvisación frustrada, si no conocíamos en la ciudad ninguna escuela de clown “con guión”. La risa y la distensión, pese a todo, definen el ambiente de estas clases, aunque éstas no estén exentas de momentos más serios y reflexivos.

Con todo, el juego parece desinhibir e igualar, marcado por un componente democratizador. Ahora bien, cada sociedad controla y limita quién, cuándo, dónde y a qué puede jugar cada uno; se establecen “campos de juego”. En nuestra cotidianeidad, convivimos con un espíritu de adecuación que, más o menos conscientemente, tiende a regular los juegos que corresponden a uno u otro (niño-niña), los espacios para su práctica (público-privado), las edades apropiadas (jóvenes-adultos), etc. Parte de las *resistencias* que la figura del clown permite poner en marcha están en la recuperación del juego en varias de sus formas por parte de los adultos, más allá de los límites con los que el capitalismo contemporáneo tiende a organizar los campos de juego, generalmente reducidos a juegos de competitividad y enfrentamiento, o a juegos de azar ligados a las apuestas y al premio (económico).

Cuando hablamos del juego referenciamos también todo un conjunto de elementos que avanzan en paralelo, como el riesgo, la libertad (y su ausencia o su conquista), los límites, las reglas, la amplitud o el movimiento. Lo cierto es que los juegos definen en buena medida las características culturales de una sociedad. De este modo, aquellos que resultan escogidos o seleccionados en los procesos de aprendizaje y socialización anticiparán en cierto grado las instituciones y los valores del marco cultural (Caillois, 1986). Aunque a priori se distinguen de actividades como el trabajo en que no generan ninguna riqueza ni crean ninguna obra, sí que están impresos de un carácter de producción: producen reglas, normas, imágenes, ideas, relaciones y cultura. Los juegos generan pautas de comportamiento, producen *habitus*, son “formas de hacer”. Su carácter de “hacer comunicativo” muestra el sentido participativo, puesto que los juegos siempre son los juegos de un grupo; siempre se juega “con” (Gadamer, 1991). Además, actúan en cierto modo como “memoria”, ayudando a organizar el mundo.

Los juegos dan lugar a espacios donde las jugadas son proporcionales a las situaciones. Formulan (y formalizan) las reglas organizadoras de jugadas y constituyen una memoria (un almacenamiento y una clasificación) de esquemas de acciones que articulan las salidas para cada ocasión (De Certeau, 1996/1999, p. 27).

El juego se vuelve, pues, una forma de conocimiento; el espacio y el tiempo de socialización fundamental de los niños, que los clowns tratan de recuperar en base a la inocencia y a la ingenuidad con la que éstos envuelven todos esos “juegos simbólicos” que practican cuando asumen diferentes roles o cuando transforman las propiedades de los objetos para que se ajusten a sus necesidades de expresión. Implicando a toda la persona, en el juego somos mucho más nosotros (Mato López, 2006).

## La resistencia inocente

Desde la mirada antropológica entendemos que toda resistencia emerge ante algún tipo de poder. Las características del clown que hasta aquí hemos expuesto funcionan, desde la inocencia del juego, como formas de resistencia, tan plurales como las expresiones clownescas (que son las nuestras propias) y como las formas del poder.

Tales formas varían con el tiempo y con las sociedades. Desde la óptica foucaultiana, por ejemplo, el poder controla los espacios y los comportamientos y está encaminado a la producción de sujetos, volviendo a los cuerpos metáforas de ese poder y haciendo de la *disciplina* de las instituciones de encierro (cárceles, hospitales, escuelas...) una tecnología de gestión de la población, donde el poder produce realidad, ámbitos de objetos y rituales de verdad (Foucault, 1979/1990). Sin embargo, en sociedades como la nuestra, el *control* establece una relación diferente con el tiempo y con el espacio, porque es continuo y a corto plazo; así como la empresa, por ejemplo, reemplaza a la fábrica, la formación permanente tiende a reemplazar a la escuela, y la evaluación continua al examen. El poder ya no se reduce a los espacios cerrados y nuevas formas de control operan al aire libre (Deleuze, 1995). El poder fluye en las relaciones, atraviesa los cuerpos, sale a la calle, e incluso se inserta en las imágenes, como en la *sociedad del espectáculo* teorizada por Guy Debord en 1967. Las resistencias, pues, se multiplican en forma y en potencia.

“Quitarse las capas con las que la sociedad te cubre” suele ser una frase repetida por Carlos a sus alumnos (Carlos, comunicación personal, 2 de marzo del 2009). Llegar al estado íntimo, a la simpleza igualadora que nos humaniza, al deseo. El conocimiento actúa aquí como resistencia. El conocimiento de uno mismo, de sus rasgos, de sus fortalezas y debilidades, y el conocimiento de los otros, por medio de una relación que, a través de la inocencia, juega a descubrir lo singular de cada uno. Inocencia, eso sí, que planea siempre como una conquista, como un horizonte hacia el que dirigirse; a través del juego puede recuperarse la inocencia, pero ésta no viene dada. Más allá de los prejuicios y las normas, el *fracaso* de un clown opone resistencia al valor de la jerarquía, porque nos reduce a todos a lo mismo: a simples mortales. En efecto, su camino no huye de tropezones, golpes o cicatrices, sino que trata de hacer del fracaso un éxito, de encajar y aprender del error, y pese a las continuas derrotas, seguir caminando. He ahí que se les exija siempre a los alumnos un alto grado de energía, que se los lleve hacia situaciones de ridículo, obligándoles siempre a decir “sí” y a intentarlo una y otra vez. Será entonces en esos estados-límite, cuando el individuo aparezca desprotegido para el resto, cuando aparecerá lo cómico.

El sentido igualador que tiende a fomentar el juego (en las formas practicadas en estas clases, esto es, juegos de contacto y de intercambio, basados en el aprendizaje con y del otro) permite expresar los modos subjuntivos del habla, esto es, aquellos que expresan sueños o anhelos (Turner, 1988) y que, en base al carácter procesual que define a lo performativo, permiten no solamente construir voluntades y deseos, sino también expresar disgustos, quejas o críticas; en una palabra, vuelven decible lo no decible (Butler, 2004). Hablar de tiempos subjuntivos implica, a la vez, entender el juego como un acto de lenguaje, como una manera de hablar. De este modo, el juego se vuelve un instrumento de comunicación, una plataforma de expresión a través de la cual expresar intereses y deseos que, en los marcos escénicos de la vida cotidiana, no son emitidos por los sujetos. Los clowns pueden convertir en enorme un gesto minúsculo y, del mismo modo, pueden elevar su voz y, desde fuera, ser oídos (como antaño) como los interlocutores de un mundo. De esta manera, el discurso del poder, que actúa como

autorretrato de las élites dominantes (Scott, 2003), encuentra oposición en el payaso, quien destapa y hace público el discurso silenciado de la multitud.

Su primer instrumento de expresión es el cuerpo, dinámico y en transformación, que aprende a redescubrir y con el que experimenta hasta encontrar sus recursos y potencias expresivas. El cuerpo es el primer elemento de juego, en cuya búsqueda y experiencia redefine el yo su propia subjetividad. Las restricciones y los tabúes que la sociedad impone sobre el cuerpo se renegocian en el clown, quien se muere por tocar, por palpar, por descubrir y experimentar a través de la sensación. El cuerpo, reflejo de un mundo, recordatorio de la socialización, cuya *hexis* lo convierte en un texto a través del que podemos leer, adquiere en estas prácticas la poesía del movimiento, un movimiento que se vuelve una dinámica más que un recorrido. Más allá del cuerpo como “sedimento” o depósito, el *détournement* que en el lenguaje aquí se produce (y todo lenguaje es emitido por un cuerpo) convierte a éste, a la vez, en una herramienta subversiva y en la metáfora del anhelo de un mundo nuevo.

Las fronteras que separan la infancia de la edad adulta están siempre presentes en los caminos del clown, quien desafía en sus *maneras de hacer* las convenciones normalizadas. En cierto modo, actúa como lo hacen los adultos cuando no son observados, de modo que la frontera que separa lo público de lo privado se desvanece, exteriorizando lo más íntimo. Al preguntar constantemente y al ponerlo todo patas arriba genera dudas, y éstas permiten contemplar lo relativo del orden existente, la posibilidad de cambio. La prohibición de jugar a un juego o a otro, a una edad o a otra, en un lugar o en otro; las restricciones impuestas en torno a la identidad y a la expresión; la normalización de la unicidad (de cuerpo, de personalidad, de ideas); la institucionalización de lo serio... El clown, que nace de lo cotidiano y lo refleja en sus gestos, pudiendo así parodiarlo y transformarlo, hace de los espacios-frontera que limitan lo permitido y lo sancionable espacios de juego en los que renegociar las reglas, en los que renegociar el mundo (o al menos su mundo particular).

A través de la risa, dotada de sentido y significado, no sólo se articula el deseo de un mundo más alegre y menos rígido, sino que también se ejerce una crítica social. No obstante, no debemos entender la risa como objetivo, sino como medio. El *animal ridens* aristotélico refleja el carácter grupal de lo cómico, pues la risa siempre es la risa de un grupo, que nos cuenta algo sobre la vida. Cuando nos reímos, lo hacemos de todo un mundo (de símbolos, de ideas, de actitudes) y desde un mundo (desde un esquema mental o una situación cultural). La risa, como gesto social, sanciona y castiga las costumbres, y es provocada por los clowns desde lo común que compartimos. Propone maneras más flexibles de entender y vivir el mundo, al tiempo que se alza contra la mecanización de la vida (Bergson, 1943). La risa implica en cierto modo la superación del miedo, activando en el ser humano su sentido de la proporcionalidad y revelándole, como en un *sketch* chaplinesco, que en un exceso de seriedad se esconde lo absurdo.

## **El camino o la urgencia de vivir**

---

Caminar implica movimiento. Los caminos discurren a través del polvo o la lluvia, del asfalto o el sol, pero sólo cobran sentido al ser recorridos. El caminar deviene así un acto de habla (De Certeau, 1996/1999), que se conjuga por la fuerza de los sujetos que le dan vida; y son ambos conceptos, el camino y la vida, los que se funden en la metáfora. Los caminos se proyectan en el horizonte, volviendo la vida misma un horizonte de caminos. Los cruces, las intersecciones, las fronteras que se atraviesan al caer la tarde, comunican *territorios* (físicos pero también personales) que, en un sentido deleuziano, no



son cerrados sino móviles; representan el *devenir*. Los recorridos que el clown traza en su búsqueda impulsiva se articulan como haceres comunicacionales, como formas de contacto e intercambio, como vías de exploración.

Si los apasionados *beats* explotaban atravesando América, haciendo de la carretera su vida y de la urgencia del movimiento una reclama de libertad, también la poesía de Machado otorga protagonismo al sujeto, a la acción del verbo caminar. Los clowns, *en el camino*, proyectan sueños y hacen de los deseos motores de producción. Al igual que los niños, están locos por vivir, llenos de energía y vitalidad; aman la vida no porque estén acostumbrados a vivir, sino porque están acostumbrados a amar (Larrauri, 2000). En alemán, el concepto de *Begehung* se traduce por celebración, donde *geh* es “andar, ir”, y *begehen* es “celebrar, o caminar sobre algo”. El camino, que es la vida, se vuelve en sí mismo una celebración.

Esta vitalidad, de la que ahora tratan de reapropiarse y de aprender los nuevos movimientos sociales, se plasma en la voluntad constante e inquebrantable del payaso, quien a pesar de las fatigas y los tropiezos, sigue queriendo jugar, aprender y compartir. Marginado, como en una novela de Charles Dickens, del primer Londres industrial, o desheredado de las riquezas del nuevo mundo en la penuria del emigrante pobre, la cómica y flaca figura de Charlot marcha hacia el horizonte lleno de esperanza, con una sonrisa amplia, inocente, que el tiempo no borra. Vagabundo que sólo quiere caminar y huir de todo, producto de su época, Charlot es siempre el hombre que no llegó a suicidarse (Villegas López, 2003).

## **CIRCA y los nuevos movimientos sociales**

La multiplicidad que el clown permite exteriorizar, atrapada en el tejido del mundo adulto de reglas y restricciones, conecta a través de los nuevos movimientos sociales con la *multitud*, entendida ésta como una red abierta y expansiva, con espacio para las diferencias y los encuentros (Hardt y Negri, 2004). Efectivamente, diferenciándose de otros sujetos históricos en torno a los cuales se han pensado tradicionalmente los movimientos sociales (el pueblo o la clase obrera), la *multitud*, así entendida, enlaza con lo plural, lo exento de unicidad y uniformidad. De este modo, este nuevo paisaje *en movimiento* acoge en su seno una polifonía de formas, lenguajes, voces e identidades, que al igual que en el circo o en el carnaval, se alzan en la cotidianeidad para dibujar el contorno imaginario-simbólico de un nuevo mundo de posibles. En el irregular trazado de estos caminos alternativos, a caballo entre lo material y lo utópico, el clown funciona como espacio de diferencia, abierto a nuevos sujetos, pero con una voluntad igualadora.

Al escapar de la carpa, el clown emprende la huida hacia lo público. Por una parte, los nuevos movimientos necesitan y reclaman la energía y la vivacidad del payaso, porque pretenden hacer de la alegría y la festividad señales reales de identidad, rompiendo así con las formas tradicionales de hacer política a las que definen como “serias”, “distantes” o “aburridas”. Por otro lado, el clown, habiendo abandonado la protección familiar, precisa del contacto humano que anule su temida soledad. Con todo ello, nuevos grupos como CIRCA deciden absorber y redirigir las potencialidades del clown en tanto instrumentos de crítica social y en tanto nuevas formas de acción y de manifestación política y ciudadana. Así, la salida de los payasos a las calles y a las plazas no sólo redefine el “valor de uso” y el “valor símbolo” de los espacios públicos<sup>3</sup>, volviéndolos zonas de juego, comunicación y discusión de conflictos, aunque sólo sea de un modo temporal y pasajero, sino que también permite la recuperación

<sup>3</sup> Llevar a lo público implica publicitar, hacer público y visible: problemas, inquietudes, críticas, deseos...

del papel histórico que, al menos desde la Edad Media, los payasos y bufones tenían en las cortes y en las plazas, representando la conciencia colectiva de la sociedad de la época y gozando de libertad para cantar las verdades por medio de la parodia y de la franqueza de su humor (Steele, 2004).

Tras su primera aparición en julio de 2005 en la “contra-cumbre” del G8 liderada por el ex primer ministro británico Tony Blair y celebrada en Escocia, CIRCA (*Clandestine Insurgent Rebel Clown Army*) no ha dejado de extenderse y acoger nuevos grupos en los últimos años, confeccionando una red global de resistencia, bajo la forma de un ejército rebelde de payasos. El ejército es clandestino porque sin nombres propios demostramos que las palabras de cada uno, los sueños y deseos son más importantes. Ocultamos nuestra identidad para recuperar la auténtica fuerza de nuestras acciones (CIRCA, s.f.). Estas líneas, recogidas en el manifiesto del grupo<sup>4</sup>, reflejan el anonimato que caracteriza a la *multitud*, entendiéndose que el movimiento, aunque nos enfrentemos a una lógica de “movimiento de movimientos” (Klein, 2002), en tanto tendencia y proyecto, está por encima de las individualidades. En esta misma declaración definen sus acciones como una “insurrección de la imaginación”, defendiendo la “improvisación” y los “métodos imperfectos” (banderas claras en el mástil identitario del clown). Continúan apuntando que son un ejército porque viven en un planeta en guerra permanente, una guerra del dinero contra la vida, del beneficio contra la dignidad, del progreso contra el futuro (CIRCA, s.f.). Sus propuestas intentan actuar, pues, como resistencias que formulen nuevas maneras de acción y participación políticas, caracterizadas por la no violencia, el humor y la creatividad: “Se trata de estar de carnaval toda la vida... El carnaval transforma y critica, y lo puedo hacer cuando quiera” (Subteniente Petisa, comunicación personal, martes 11 de febrero del 2009).

Las anteriores palabras, transcritas de una entrevista realizada a la Subteniente Petisa<sup>5</sup>, miembro activo de CIRCA-Madrid, nos revelan el carácter festivo, lúdico y carnalesco de las prácticas clownescas insertadas en los nuevos movimientos. Como en el famoso cuadro “El combate entre don Carnal y doña Cuaresma” del pintor flamenco Brueghel “el Viejo”, el carnaval emerge como una ruptura en el espacio-tiempo de la cotidianeidad. Entendido desde los análisis de la tradición cristiana, el carnaval, en oposición a la cuaresma y a su código de abstención y ayuno, se vuelve un tiempo de exaltación, de fiesta, de alegría; una región-frontera entre el arte y la vida, entre la vida y el sueño. Es, en cierto sentido, un segundo mundo y una segunda vida que emergen al lado de la oficialidad (Bajtín, 1987). Estas regiones de autonomía, estas zonas liminales, ambiguas, entre el caos y el orden, se alzan en la contemporaneidad de los movimientos como proyectos que anhelan el sueño de la permanencia. La celebración callejera y festiva es expresión de un proyecto alternativo de vida, sustituyendo con la jovialidad de la creatividad y de compartir el espacio público el aislamiento y la distancia de las burocracias gubernamentales (Castells, 1996/2003, Capítulo 2). En el carnaval la vida se presenta a través del juego. La permanencia, no obstante, exige continuidad, y éste es uno de los grandes dilemas de la armada de payasos y de los nuevos movimientos en general, el cómo sostener un proyecto en la constancia de lo cotidiano, más allá de los encuentros específicos, las convocatorias internacionales o los despliegues “altermundialistas” de las contra-cumbres.

Es a través de la recuperación del juego, de la expresión de la alegría y de la fiesta, que casi siempre está ligada a la comunidad, la vía con la que CIRCA y los nuevos grupos reclaman una mayor

---

<sup>4</sup> Para más información, ver la web [www.clownarmy.org](http://www.clownarmy.org) (CIRCA, s.f.).

<sup>5</sup> He aquí un ejemplo de clandestinidad y anonimato. A modo de ritual, cuando un nuevo clown integra la “brigada” debe adquirir un “nombre de guerra”, un seudónimo que reemplaza al nombre real. Es frecuente que en la propia elección del nuevo nombre se eche mano de juegos de palabras, imágenes cómicas o mensajes políticos.

participación en la organización y la planificación de la vida. Las nuevas *subjetividades* que a través de estos lenguajes son replanteadas buscan, ante todo, el verdadero protagonismo en sus *historias* de vida; buscan ser sujetos de acción. Por eso el carnaval se articula también como resistencia, porque ignora, en lo confuso y alborotado de su desarrollo, las distinciones entre actores y espectadores. Como el clown que experimenta y desordena los universos de la lógica normalizada, o el acróbata circense en el vértigo de sus números, la transgresión y la imaginación tan propias del carnaval lo llevan a caracterizarse por la lógica de las cosas al revés. Al desordenar un mundo, por la parodia o por el juego, las grietas que se asoman tras las inversiones dejan ver su voluntad igualadora y permiten contemplar la posibilidad de otro orden.

La inocencia del clown acoge en CIRCA un marcado carácter combativo. Muchas de sus características, explicadas anteriormente, son reorientadas por el “clown- activista”, que se debate a su vez entre el abandono de la escuela y la adhesión al ejército rebelde. El humor y la comicidad presentes en sus acciones y en las manifestaciones en las que participan son empleados como fórmula para transmitir mensajes (políticos, sociales) de una manera diferente, “más fácilmente” afirman ellos, incentivando además la participación de la audiencia. La risa siempre precisa de un eco, así como el significado de una broma siempre precisa de una audiencia que le dé sentido. Desde este enfoque, la sátira y la ironía que estos grupos ponen en práctica conllevan una elevada intensidad de significados compartidos, donde juega un papel muy importante la imaginación. Estamos ante una *narrativa interdependiente* (Duncombe, 2007), que tanto en su construcción como en su despliegue toma en cuenta al otro. Frente a la elaboración de la pancarta política (definitiva e irremplazable) que presidirá la cabeza de la manifestación, o frente a las consignas repetidas a lo largo de ésta, los clowns agrupados en “brigadas” y “batallones” se contentan con “llevar a la reflexión”, con iniciar una rueda de mensajes que puedan generar un *escenario discursivo* en el que locutor e interlocutor lleguen a interactuar.

Este tipo de resistencia, que se dice *tan transnacional como el capital*<sup>6</sup>, trata de jugar a través del clown con todo aquello que nos iguala, con lo común que compartimos. CIRCA trata de romper, a pesar de las dificultades de la empresa, el poder de las jerarquías, el poder bélico y militar, haciendo de la risa un “arma de construcción masiva”. Otra vez en palabras de la Subteniente Petisa: “No sólo luchas contra un sistema, sino también por toda una serie de valores que se han perdido, como las risas y los juegos”. Esta joven educadora madrileña reconoce que, tras años de participación en movimientos sociales, al fin ha encontrado su forma más “efectiva” de expresión a través del clown. “Más que ir contra cosas muy grandes, CIRCA va hacia las personas, hacia cosas muy directas, sin violencia”, comenta. El clown trata de llegar, a través de la inocencia y ante la premisa innegociable de la no violencia, al interior de cada uno. Por eso, en un *checkpoint* realizado en contra de la ocupación israelí, o en la “historia del petróleo contada por payasos” celebrada en el parque del Retiro, o en el “mercadillo de valores por Palestina” desarrollado en la céntrica calle Preciados, de lo que se trata, asegura Petisa, es de jugar y de hacer reír. Incluso, recordando una situación con un policía, comenta: “Realmente hay una persona ahí debajo, que al final se ríe. [...] No es atacar por atacar, sino porque quiero transformar. Te quiero hacer más persona que policía”. El intento de transformación que mediante el clown se articula tiene como objetivo el interior de la persona, que es precisamente de donde nace el clown. En los nuevos movimientos, como en las plazas medievales, estos payasos atacan ideas, se ríen, hacen burlas y parodian. Ahora bien, pese a una cierta “protección” que asegura la nariz, el disfraz o el maquillaje, que parecen siempre

<sup>6</sup> Es éste el slogan establecido el 18 de junio de 1999 por *The Global Carnival Against Capitalism*, el primer día internacional de protesta “carnavalesca”, a propósito de la reunión del G8 celebrada en Köln, Alemania.

dotar al “clown-activista” de un cinturón de seguridad, favoreciendo un espacio-tiempo de subversión, expresión y libertad, los límites de la realidad, sus valores y jerarquías, se terminan dibujando en el tiempo que dura una acción o una manifestación. Encarnados muchas veces en la piel y en el rostro de la institución policial, los cuerpos de seguridad actúan como recordatorio de la norma y la oficialidad. En mi primer contacto con los miembros de CIRCA-Madrid, a través de su *blog* en Internet y también por vía telefónica, pude percibir, en primera instancia, cierta desconfianza y distancia en el trato, motivado tanto por la clandestinidad de su condición como por una “persecución”, o así me lo explicarían más tarde, a la que estaban siendo sometidos: mensajes amenazantes a través del correo, controles policiales, etc. Terminando la entrevista con Petisa, en un barrio céntrico y próximo al centro social en el que la brigada se reúne, se entrena y prepara sus acciones, ésta afirmaba convencida: “Somos peligrosos porque hacemos pensar”.

El manifiesto de CIRCA, traducido hoy a tantas lenguas como países han decidido unirse a esta peculiar milicia, concluye con la siguiente frase: “¡Huye del circo! Únete a las fuerzas del ejército rebelde”. En efecto, el clown ha ido abandonando paulatinamente las caravanas y el olor de la pista del circo clásico, acomodándose como hemos visto a las nuevas escuelas de circo y a las artes de la calle. No obstante, en la rápida evolución que la red internacional CIRCA ha experimentado en los últimos cinco años, viendo cómo nuevas brigadas se instalaban en países diversos como España, Francia, Países Bajos, Dinamarca, Alemania o Israel, extendiéndose tan rápidamente como los fluidos de mensajes e informaciones tan propios de la globalización y la *sociedad red*, las propias brigadas empiezan a gestionar sus saberes y a organizar su formación, organizando cursos y *stages*, publicando manuales con ejercicios o escribiendo ensayos sobre el mundo del clown, el activismo y los nuevos movimientos sociales. Muchos de los “clown-activistas” que se han ido uniendo a uno u otro de los grupos que conforman esta telaraña internacional de resistencia se han formado en los territorios del “nuevo circo”, decidiendo a posteriori emplear tales instrumentos con fines más marcadamente políticos. Otros, en cambio, comienzan ya a recibir talleres de clown y cursos de formación organizados por las propias milicias, ocupando centros sociales o residencias de artistas y organizando allí jornadas en las que se desarrollan ejercicios de improvisación, se practican las marchas y los cánticos clownescos del ejército, se diseñan disfraces, se planifican acciones concretas en espacios públicos o en grandes superficies comerciales y, sobre todo, se discute sobre la propia condición del clown, sobre el poder de la risa, sobre las nuevas derivas de los movimientos sociales y sobre las aportaciones que lo cómico y lo humorístico pueden acercar a un nuevo mapa de resistencias sobre el que se renegocian las subjetividades contemporáneas y sobre el que se intenta practicar una política concebida desde el juego y la alegría.

## Clownclusiones

---

Los caminos del clown, forjados a través del juego, cobran sentido en el dinamismo que los recorre. En su intento por recuperar la ternura y el contacto, pone en entredicho el *ocaso de los afectos* descrito para la época del capitalismo avanzado (Jameson, 1991), mostrando cómo desde la emoción puede articularse una resistencia, cómo una mueca o una sonrisa pueden todavía albergar una esperanza. El horizonte, que no cesa de moverse, espera todavía a ser conquistado, pero ciertas conquistas, como el clown trata de mostrar, se llevan a cabo primero desde el interior, cruzando las fronteras con las que nosotros mismos sellamos el camino, alejándonos entonces del horizonte.

La importancia de aprender del fracaso, algo común a todos, así como de reírse un poco de nosotros mismos para desmitificar la supuesta gravedad de vivir (Jara, 2000), convierten al clown en una figura que nos recuerda la utilidad del juego en la educación y en las relaciones sociales. La búsqueda de una comunicación directa y una horizontalidad en la interacción con el otro pone en pie de igualdad a los sujetos *encontrados*, creando una red de intercambio que hará del juego conocimiento. La dificultad y al mismo tiempo el desafío de estas propuestas, sin duda, está en su capacidad de extenderse, de volverse comunes y no excepcionales, compartidas y no segregadas, permanentes más allá de la nariz roja, el maquillaje o el tiempo de carnaval.

La capacidad de soñar, de imaginar y de multiplicarse, tan infantil como humana, pero aquí adulta y reconquistada, redirige los discursos de unos nuevos movimientos sociales que, en algún punto de entre el borroso anonimato de la *multitud*, no son “nuevos” por la capacidad de soñar, sino por la capacidad de producir sueños a medida que van descubriendo *lo común* que comparten. En este paisaje múltiple y heterogéneo, como el de las criaturas circenses, como el de las máscaras de carnaval, el clown nos descubre lo que verdaderamente compartimos, lo único que tal vez poseemos, lo común que nos iguala: la mortalidad.

\*\*\*

Anochece. La luna cae sobre las montañas, reducidas por el viento. Bajo el horizonte, alguien agarra una mano y zigzaguea entre las sombras. El camino, aunque transformado, permanece. Es el momento de los *Tiempos posmodernos*...

## Referencias

- Bajtín, Mijail (1987). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid: Alianza.
- Bergson, Henri (1943). *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Buenos Aires: Losada.
- Bourdieu, Pierre (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- Butler, Judith (2004). *Le pouvoir des mots. Politique du performatif*. París: Éditions Amsterdam.
- Caillois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, Manuel (1996/2003). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. II. El poder de la identidad*. Madrid: Alianza.
- CIRCA (s.f.). *About The Army*. Extraído el 11 de diciembre del 2009, de <http://www.clownarmy.org/about/about.html>
- Debord, Guy (2000). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- De Certeau, Michel (1996/1999). *La invención de lo cotidiano. Vol. I - Artes de hacer*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- Deleuze, Gilles (1995). *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.

- Duncombe, Stephen (2007). *Dream. Re-imagining progressive politics in an age of fantasy*. New York: The New Press.
- Fernán Gómez, Fernando (2002). *Puro teatro y algo más*. Barcelona: Alba Editorial.
- Foucault, Michel (1979/1990). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.
- Fromm, Erich (1990/1993). *El miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós Studio.
- Gadamer, Hans-G (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Goffman, Erving (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Hardt, Michael & Negri, Antonio (2004). *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*. Barcelona: Debate.
- Huizinga, Johann (1943). *Homo Ludens. El juego como elemento de la historia*. Lisboa: Azar.
- Jameson, Fredric (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós Studio.
- Jara, Jesús (2000). *El clown, un navegante de las emociones*. Sevilla: PROEXDRA.
- Kerouac, Jack (1989). *En el camino*. Barcelona: Anagrama.
- Klein, Naomi (2002). *No Logo. El poder de las marcas*. Barcelona: Paidós.
- Larrauri, Maite (2000). *El deseo, según Gilles Deleuze*. Valencia: Tandem Edicions.
- Lécoq, Jacques (2003). *El cuerpo poético. Una pedagogía de la creación teatral*. Barcelona: Alba Editorial.
- Mato López, Moisés (2006). *El baúl mágico. Imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años*. Ciudad Real: Ñaque Editorial.
- Scott, James (2003). *Los dominados y el arte de la resistencia*. Tafalla: Txalaparta.
- Steele, Thomas (2004). *1000 clowns, more or less. A visual History of the American clown*. Köln: Taschen.
- Turner, Victor W. (1988). *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ.
- Villegas López, Manuel (2003). *Charles Chaplin. El genio del cine*. Barcelona: Folio.

## Historia editorial

---

**Recibido:** 20/10/2009

**Aceptado:** 05/01/2011

## Formato de citación

---

Diz Reboredo, Carlos (2011). Los caminos del clown: resistencia en movimiento. Juego, carnaval y frontera. *Athenea Digital*, 11(2), 157-171. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/675>



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

**Reconocimiento:** Debe reconocer y citar al autor original.

**No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

**Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)

