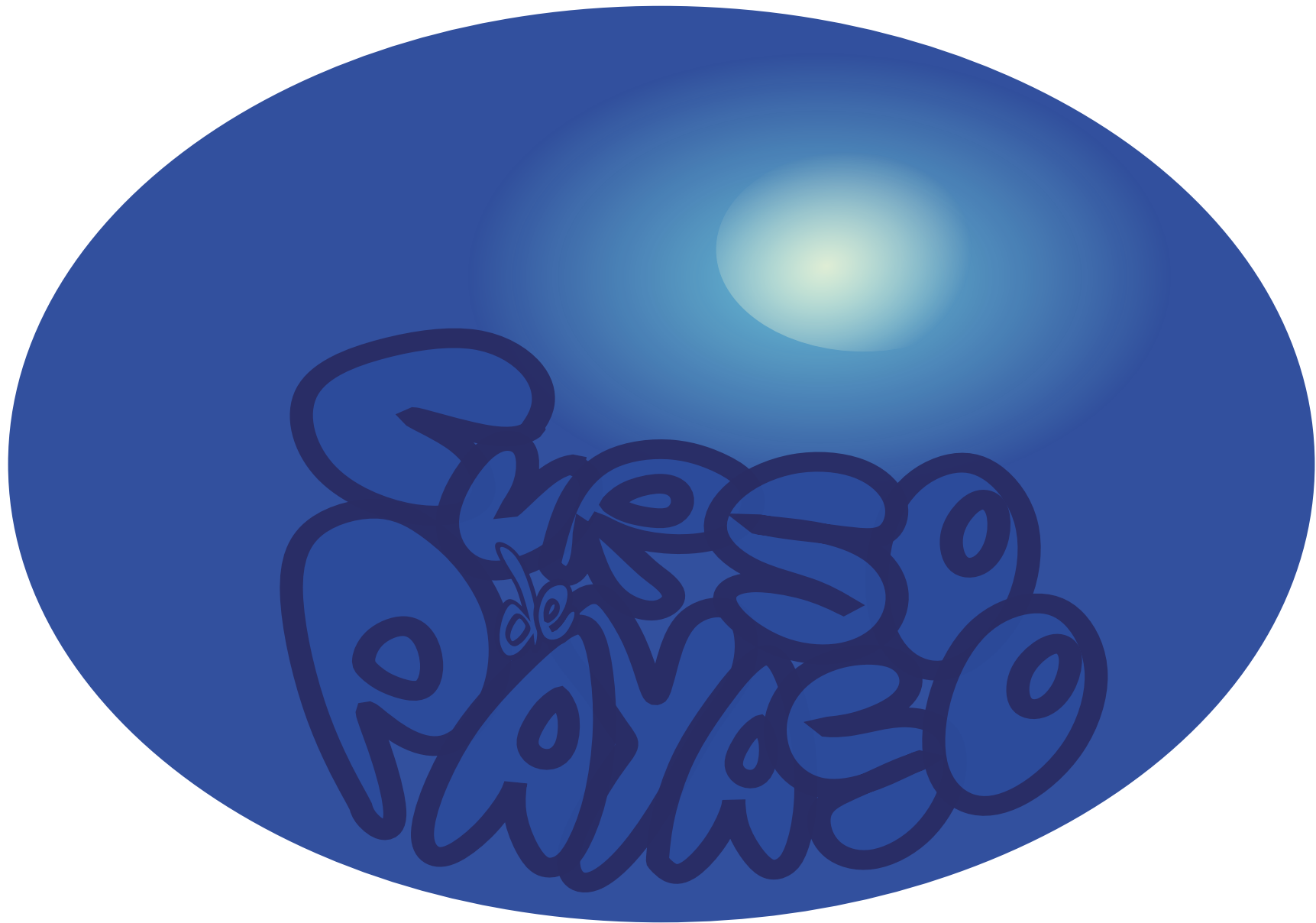
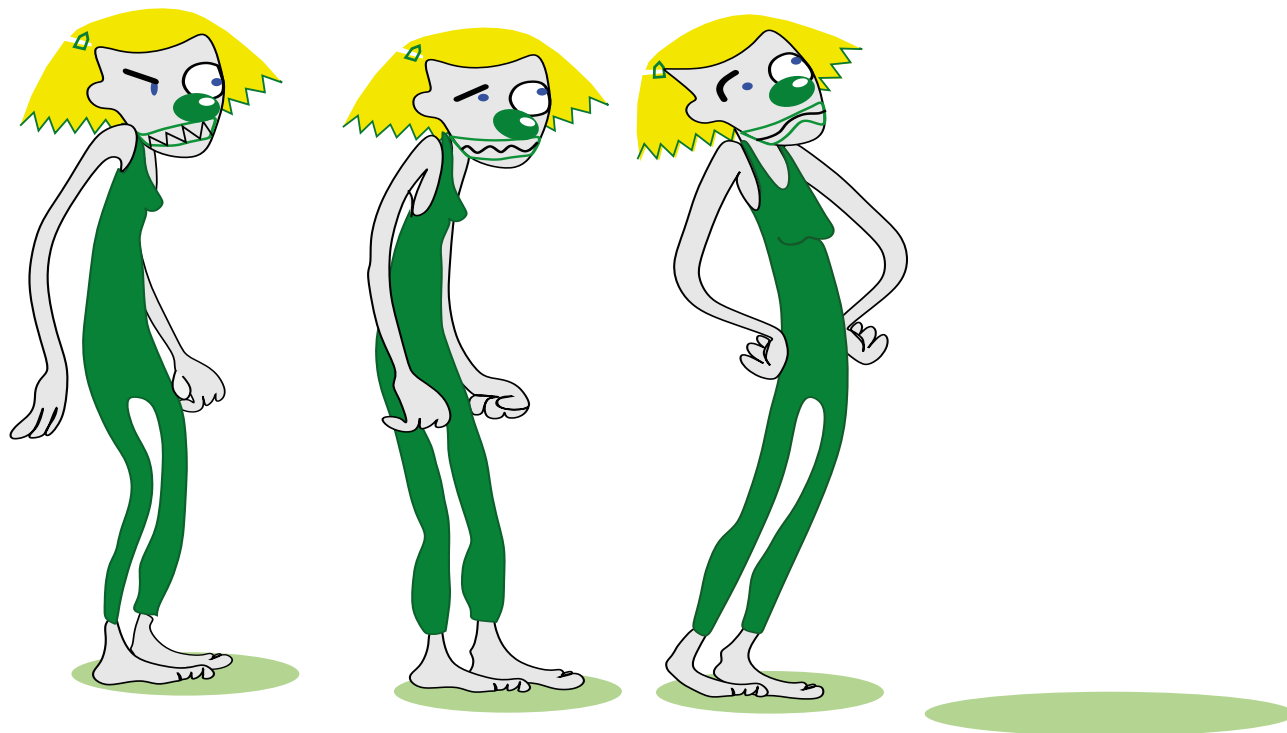
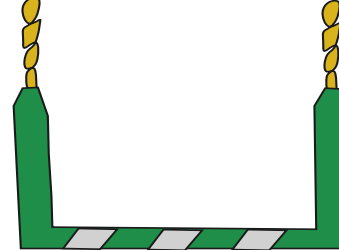
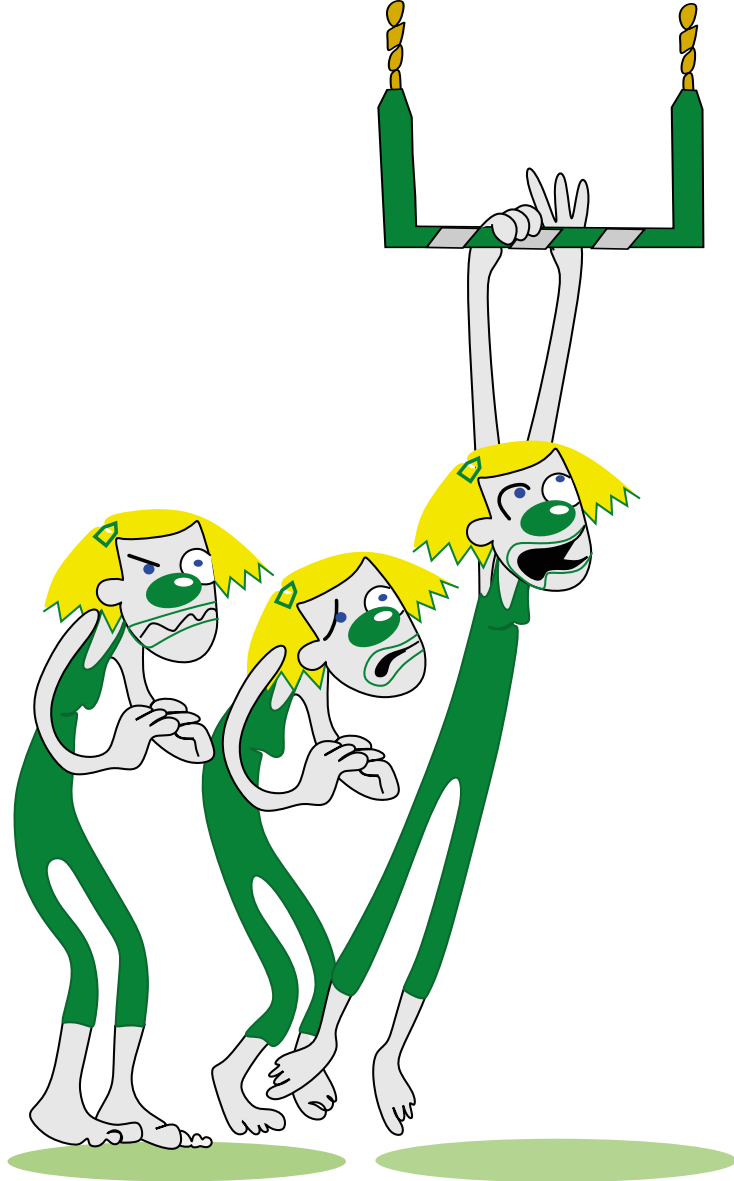
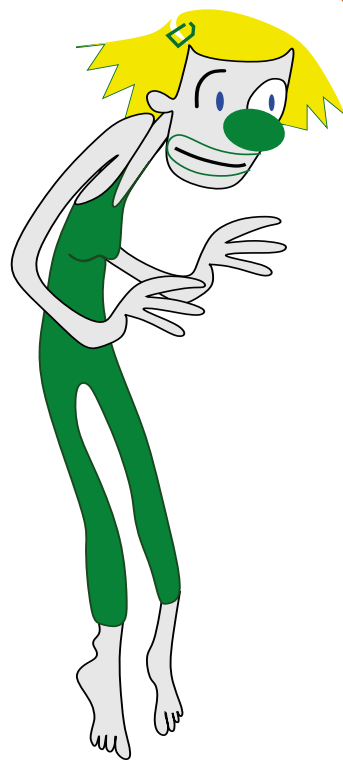
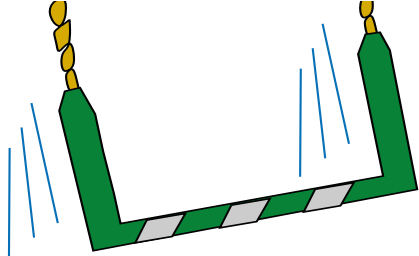










Bienvenida al Mundo de Papas





¡TE HAS SUBIDO!

YA PODRÍAMOS
DECIR QUE TIENES
"UN NÚMERO"

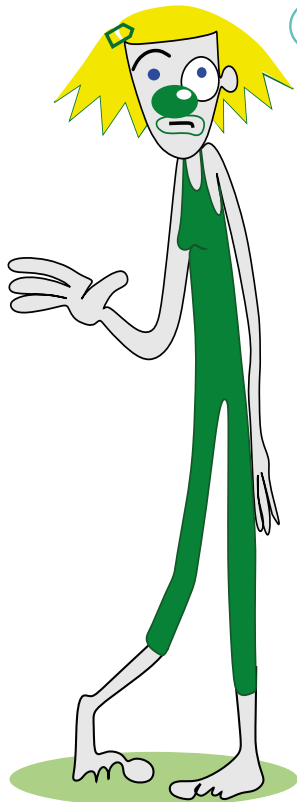
BUENO...

UN MOTIVO
PARA TENER UN
NÚMERO

SIMPLIFICANDO
MUCHO, .. PODEMOS
DIVIDIR EN 3 PARTES
LA ESTRUCTURA DE UN
NÚMERO DE CLOWN.

SALUDO

saludo: es la forma 'cortés' con la que una persona hace notar su presencia a otra. Llega, respira, escucha y da inicio al diálogo con el público.



Y... FIN



Hasta que no termina el número y se vuelve al camerino, no se suelta la tensión escénica. Todo ha terminado pero no te quieres ir y vuelves al principio, a la búsqueda de una comunicación que permita quedarte un poco más a jugar.

DESARROLLO

Tienes una historia que contar y de 'a poquito' se va dibujando en la escena, se crea ambiente. Emitimos un mensaje, lo más claro posible, a un receptor que está mirándonos, que es necesario cómplice de las andaduras payasas, que mostrando su interés, invita al artista a seguir.



juegos para improvisar



Verborrea

El público adjudicará una nacionalidad y una especialidad al orador que defenderá sus tesis al respecto. Ordenadamente se puede pasar a un turno de preguntas.



Entrevista hacia atrás

se elige un tema sobre el que preguntar en una entrevista de tv. Los dos improvisadores la harán al revés, es decir, comenzarán despidiendo la entrevista.



El poeta

Se pide al público que elija dos objetos y se construye un poema en el que aparezcan estos.

¿NO ES VERDAD? ANGEL DE AMOR, QUE EN ESTA APARTADA ORILLA, SE FRIEN TORTILLAS Y HASTA AQUÍ LLEGA EL OLOR?



El bueno el feo y el malo

Tres jugadores al frente. Alguien les cuenta un problema para el que necesita un consejo. Entonces se lo dan; uno bueno, uno feo y otro malo.

ARRÉGLALO

NO HAGAS NADA

RÓMPELO TODO



Hazlo más interesante

Un participante comienza una escena. Alguien le dice 'hazlo más interesante' y el actor deberá repetir lo que estaba haciendo, más minucioso, dibujando los movimientos hasta convencer. Entonces tras una palmada continuará. Recomendando este juego con mímica y ruidos, pero sin palabras.

EH!

¡¡HAZLO MÁS INTERESANTE!!

ESPÉRATE CHIQUILLO QUE ACABO DE LLEGAR



Superviviente

Se improvisa una escena, alguien del público sugiere eliminar a un participante que pasa a formar parte del mobiliario mientras la escena debe continuar como si nada hasta que quede un último superviviente.



Antes o después

se improvisa una escena corta, luego se le pregunta al público si quiere ver lo que pasó ANTES o DESPUÉS.



El GRITO de Munch

El GRITO de Munchos

Galería de arte viviente

Una persona hace de guía en una sala de exposiciones y va nombrando las obras de arte que interpretará un equipo de payasos. Sus comentarios mueven la escena.



Algunos consejillos para improvisar

se trata de jugar en grupo, estar atento a cualquier situación en disposición de 'A TODO QUE SÍ'.

Como estamos pensando en salir del dilema, usamos la cabeza y se nos cae el cuerpo. "Manzana in corpore zano", mantén el cuerpo activo.

Hay un momento en que la cosa decae, hay que buscar un final. Quienes están en escena, a veces no se dan cuenta, se les puede sugerir que terminen.

Papelillos escritos con frases aleatorias que serán acicate para la dramaturgia.

Hay juegos en los que se recurre a ellos cuando la escena se bloquea. Siempre va bien tener una bolsa a mano; pueden tener frases célebres y tópicos o títulos de películas.



No estás solo John Wein

No eres un vaquero solitario ante todos los males del mundo. Pasa la bola a tus compañeros, deja que te la devuelvan y acepta cualquier propuesta.

Si te piensas muy ocurrente, hasta insuperable, puedes desequilibrar una delicada balanza que sostiene a todo el grupo. Confía en quien tienes al lado.

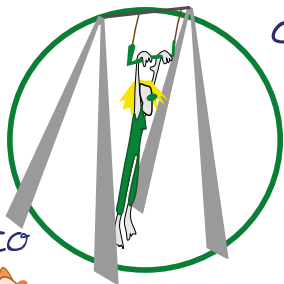


Escenografía y equipaje

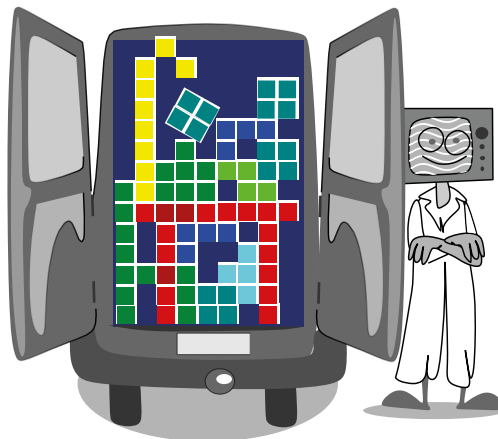
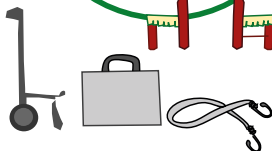
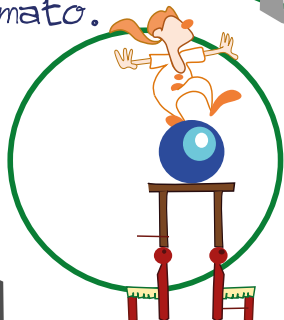


Para crear una escenografía hay que preguntarse donde va a montarse y qué medios de transporte necesitamos para su traslado. Hay especialidades del Circo que necesitan grandes estructuras para ser montadas en la calle y que luego no caben en pequeños espacios, donde sí entran unos sencillos titeres. En magia se usan voluminosas cajas o recogidos trucos de manos dependiendo de la proximidad o lejanía del público. Hay objetos que son muy vistosos, pero si no los usamos, no tienen porque venir. Se dice "no te lleves nada que no uses tres veces. Los objetos pesados... los justos y necesarios. Los elementos 'decorativos' se pueden dejar en el local o almacén y allí están muy bien. Para la artistería callejera; lo que tiene que llevar una maleta y su personaje es prácticamente todo lo que este posee para enfrentarse al inmenso vacío de las plazas. Existen maletas repletas de los más variopintos cachibaches que sirven para empezar juegos o rutinas. El vacío también es, en sí mismo, una puesta en escena ideal para un número de clown. Es necesario tener en cuenta los conceptos de tamaño, peso, visibilidad y transporte. Buscar el fácil montaje, usar el ingenio en los lugares estrechos.

teniendo en cuenta el inventario de cosas que transportar y el número de personas que vienen, un show puede ser; de Gran Formato, medio Formato y pequeño Formato.



Contruye a tu antojo y desmóntalo si no sirve. Hazte la vida cómoda. Consulta o contrasta con profesionales del medio. Cubre los elementos delicados y técnicos, tanto para su transporte como para la escena.



VIAJAR CON UNA MALETA VACÍA ES EL SUEÑO DE MUCHOS PAYASOS

Cartoneo

Uno de los materiales más versátiles y fáciles de trabajar es el CARTÓN. Fácil de conseguir y de pintar. por contra, es muy delicado y se reblandece con la humedad de no ser, que le demos barniz y unos buenos acabados. por otro lado, es reemplazable y plegable.







ENTONCES...

¿NO TE QUEDAS
CON NADA?

NO

ME QUEDO
COMO ESTOY

OLE

CUANDO TE
DÍJE LO DE
LOS COLORES
NO ERA PARA
PONERTE EL
PIJAMA

OLE

Ji Ji

¡AH!

GUAPA!

N MAKEUP



el benito



Maquillaje Clown

Antes de empezar a maquillarte, ponte una cremita. Ante un espejo, puedes ir repasando tu papel. Con dos o tres colores puedes conseguir muy buenas combinaciones. Para quitarte el maquillaje, primero la toallita, luego agua.



Efectos especiales

Con látex, servilletas de papel para dar volumen y unas acuarelas rojas creamos efectos de heridas o verrugas. Cuidado con las partes blandas cerca de los ojos. Puedes fabricarte prótesis de quita y pon, también de látex, como calvas, tu nariz roja o falsas manos.



Contexto del personaje

El maquillaje clown es muy marcado y expresivo. Una pequeña lágrima marca la psicología del personaje y cómo se muestra al Mundo. Los payasos vagabundos se pintaban sucios para acentuar su condición social. Si quisiéramos hacer versión payasa de 'El diario de Anna Frank' podríamos pintarnos una estrella de seis puntas en un ojo.



Gadgets y accesorios

Han de ser cómodos. Unas gafas, un sombrero, una peñeta con una mata de flores... si se caen, se convierten en un fastidio. Asegúralos bien con horquillas y gomas. Pequeños ingenios en la ropa, como la clásica flor que dispara agua.





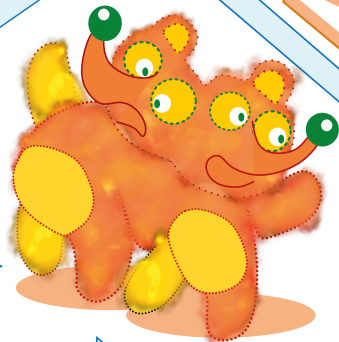
¿donde

actuar?

Calle

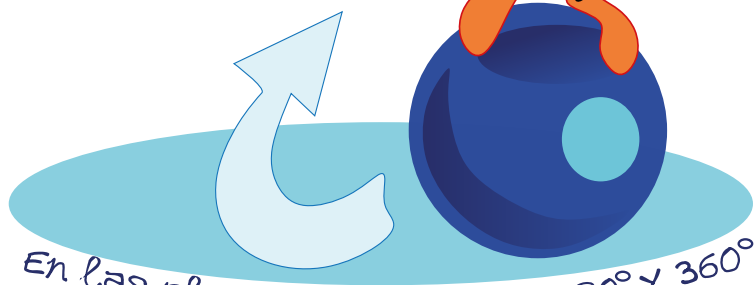
telón

Fondo

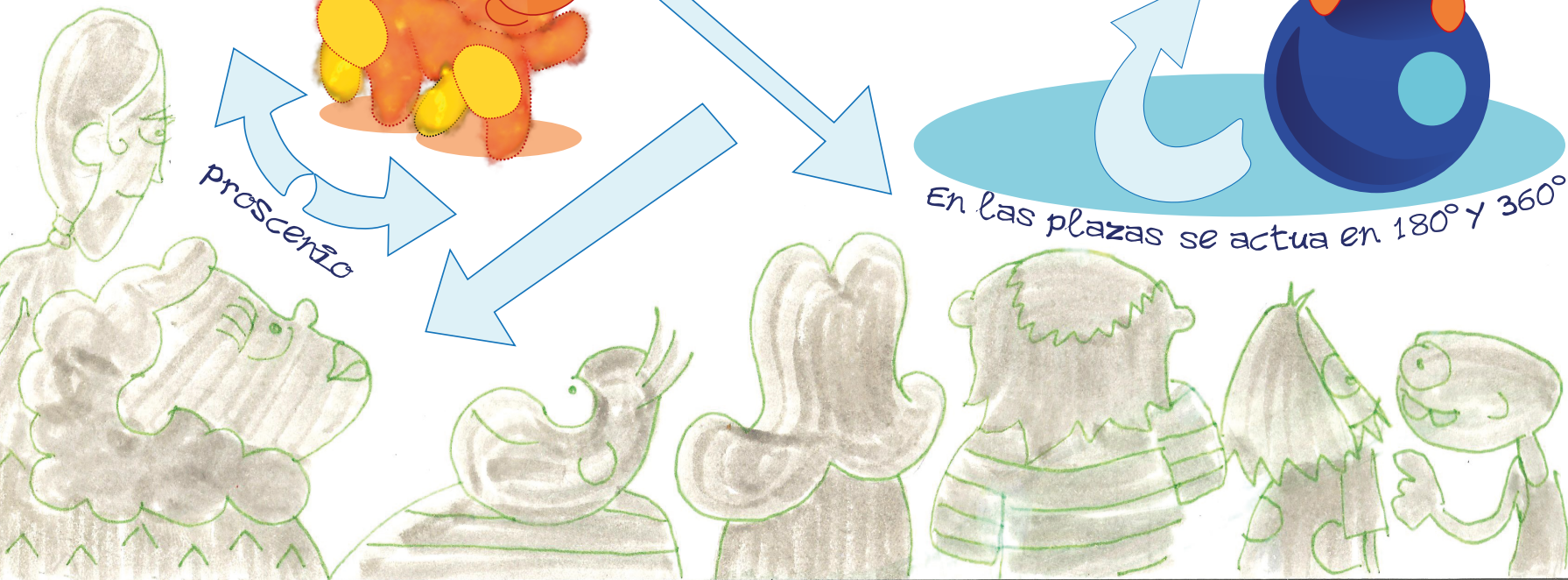


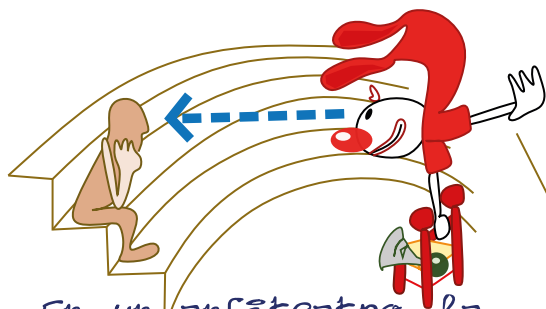
proscenio

Se puede actuar en todas partes: calles, teatros, y hasta en habitaciones de hospital. Hay que adaptar los medios técnicos al escenario.

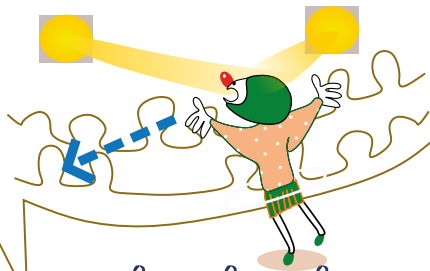


En las plazas se actua en 180° y 360°

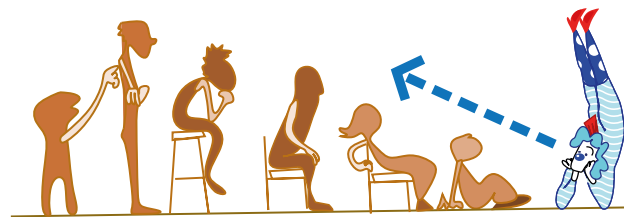




En un anfiteatro la escena está abajo y el artista ve al público mirándole a los ojos



En el palco la gente queda abajo. Al elevar la mirada, la vista se pierde en el horizonte. Si hay luces en frente no se ve nada.



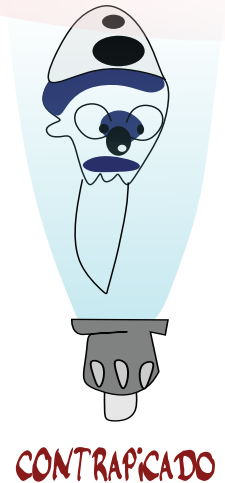
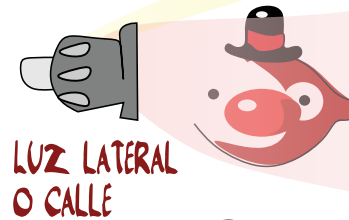
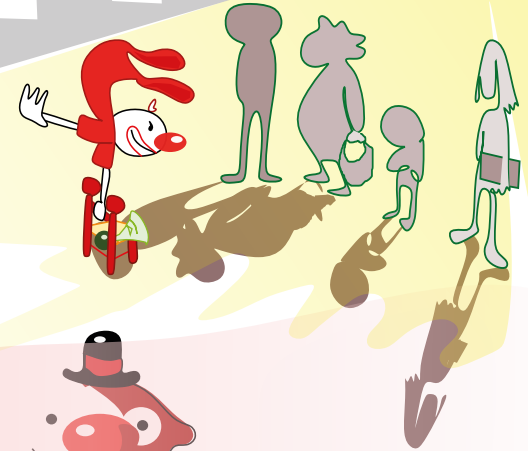
A ras de suelo, se está muy cerca de los niños y recibimos su energía directamente. A partir de la quinta fila el público ve poco y si haces algo en el suelo, no ven nada.

Hay que entender que el público absorbe el sonido. En un lugar grande, necesitamos microfónica (de mano, con pie o de diadema). De repente, estos aparatos se tornan en un objeto extraño que imposibilita nuestra expresión corporal, vamos, un incordio. Flipate a jugar con él o te amargará la existencia. Cuidadín con dejar cables pasando por medio del escenario.

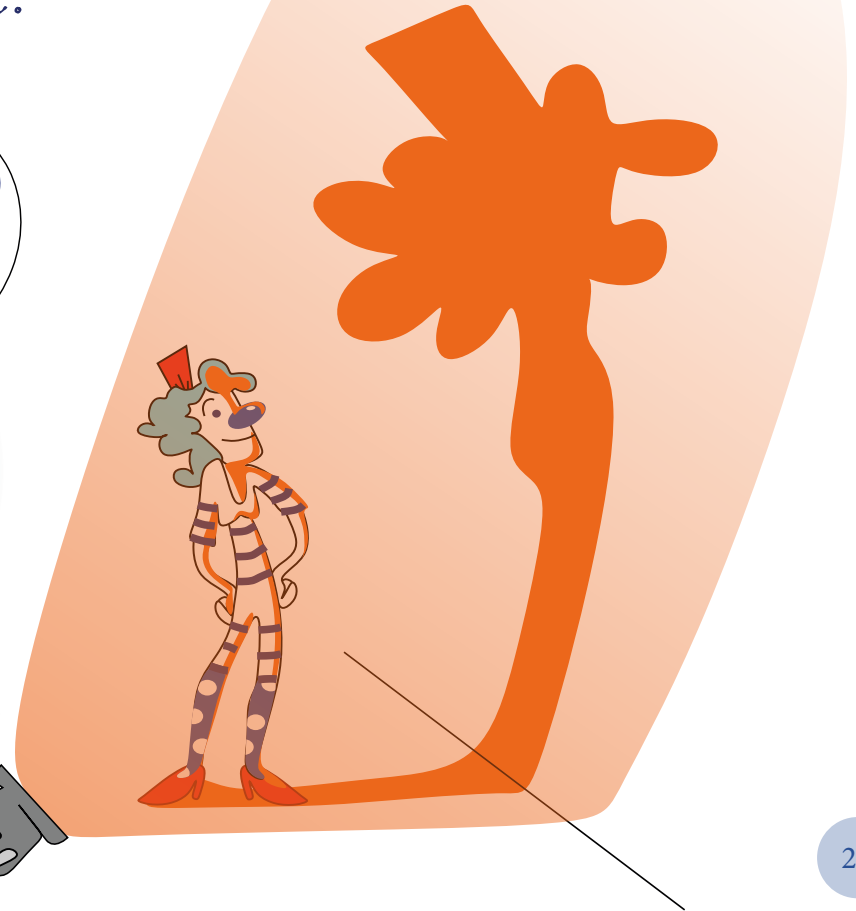
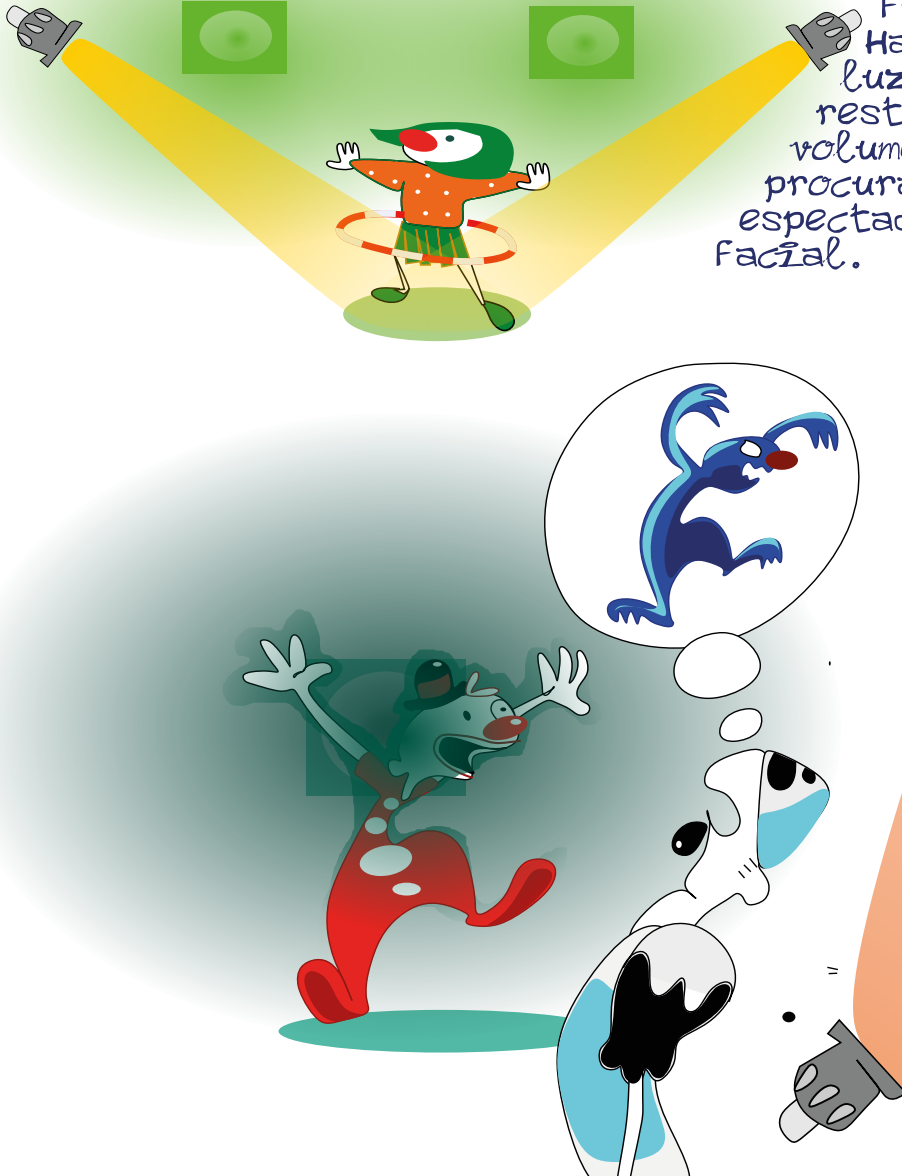


Algunas IDEAS Básicas sobre Iluminación

En la calle, si quieres que te vean, hay que colocar al público de espaldas al sol. Según el lugar de donde procede la luz, crea diversos efectos y sombras. Los colores son una elección que ayuda a crear ambiente(s).



Una buena iluminación es la que permite que se vea una escena. Con dos luces frontales y dos contras lo haríamos. Hay que buscar el ángulo que lleve la luz al escenario y no 'manche' mucho el resto de la sala. Las luces de contra dan volumen al cuerpo. Al colocarlas hay que procurar que no agredan la vista del espectador. desaparecería nuestra expresión facial.



Los '10' Mandamientos del ARTISTA CALLEJERO

SEGÚN EL PAYASO CHACOVACHI

El payaso callejero tiene tres libertades de las que casi ningún otro oficio goza. Tiene la libertad física, la libertad psíquica y la libertad monetaria. "Si salís de tu casa y vas a una plaza. Convocás a la gente y hacés una función. Pasás la gorra y volvéis a casa, sos un payaso callejero", dice Chacovachi. Consiste en abrir lo que llamaremos 'el campo de batalla', o el espacio donde decide hacer su función.

En la escena hay tres formas de actuar; representar, interpretar y ser. Al payaso le corresponde la de ser. No existe una distancia entre el payaso y la persona. Está en una plaza porque lo ha decidido, actúa por propia voluntad y exige ser remunerado por ello.



1

SE LA 'EXAGERACIÓN' Y NO LA CARICATURA DE TU PERSONA

El método de trabajo es la prueba y el error, la reformulación de los números y las rutinas. Chacovachi define al payaso como 'el peor actor del mundo', es un ser libre, muy exagerado, cuyo fin es hacer reír a través del delirio, la provocación y la denuncia.

2

NO TE ENOJES CON EL PÚBLICO, NO CONVIENE

Hacer una función de calle es como jugar al ajedrez y todos saben cómo se juega; mueve el payaso y mueve el público y se vuelve a mover.

Quiénes acuden a una función callejera son un grupo heterogéneo, muchas veces casual y desprevenido.

Se produce una relación de reciprocidad y cercanía mayor que en los espacios convencionales.

3

CUANDO ESTÉS EN LA PISTA, SERÁS EL CENTRO DEL UNIVERSO.

Uno de los principales desafíos de trabajar en un lugar público es el de mantener y retener la atención de la concurrencia. Conviene cerrar un círculo que permita que el público vea su propio reflejo y así generar que la risa rebote. Tiene algo de ritual.

Se le puede sumar algo de malicia, ni agresiva ni estupidizante. No rebajar a los niños y ponerse a su altura para tratarlos con la naturalidad que merecen.

Lo que hace la risa es unir a la gente. Es muy importante cerrar el espacio de trabajo para que tanto el uno como los otros se sientan a gusto y participen sintiéndose arropados. Hermanados en la risa.



4

NUNCA DUDARÁS DE TU MATERIAL EN ESCENA.

Una vez en la 'pista', el payaso solo cuenta con su material, sus números y rutinas, su espectáculo. Si duda de su material, duda de lo que es y pierde la dignidad. Siguiendo con el paralelismo del ajedrez; el Rey es la dignidad, la que nos mantiene

en pie. La Reina es la personalidad y también la actitud. Es la que defiende y ataca, la que puede ganar sola una partida. La que va donde quiere y cuando quiere.

"Si se pierde alguna de estas dos cualidades, el payaso deberá darse por muerto".

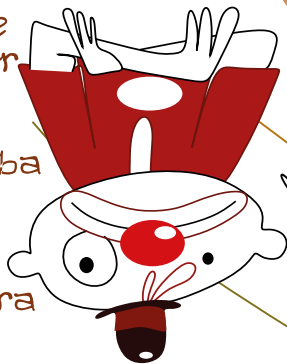
Jugar sin personalidad ni actitud, se hace muy difícil el triunfo.



5

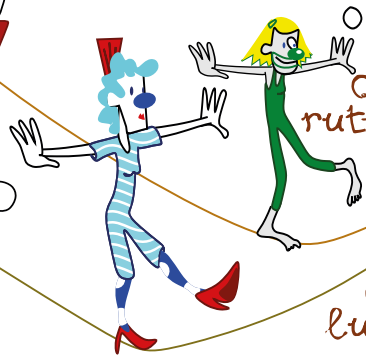
ANTE EL FRACASO USARÁS LA FRASE "ME CHUPA UN HUEVO"

Un número no se puede ensayar, solo se puede probar su 'efectividad'. Este proceso puede llevar varios años de trabajo, prueba y error ante el público. La reformulación, ocurre después de la función. "El show de hoy fue un ensayo para el de mañana".



6

NUNCA USARÁS MATERIAL DE OTRO PAYASO QUE TRABAJE EN EL MISMO LUGAR/PLAZA/CIUDAD.



Un número es un número cuando se puede 'robar'. Que mayor honor el que una rutina se vuelva anónima y pase a ser 'clásica'. Si alguien te 'inspira', reconoce su labor y no lo reproduzcas en sus habituales lugares de trabajo.

7

ESTARÁS CONVENCIDO DE QUE SI NO ES HOY, SERÁ LA PRÓXIMA VEZ, PERO ENCONTRARÁS ESE SENTIMIENTO QUE ESTÁS BUSCANDO.



Si algún chiste, gag o número no es del todo efectivo, existe la posibilidad de volver a intentarlo, reformularlo. Tiene que ver con la libertad psíquica que tiene el oficio. Hay que creer plenamente en lo que se está haciendo, seguir en el juego sin perder nunca la autenticidad, ya que no existe distancia entre la persona y su clown.

8

NO RECHAZARÁS NINGÚN DESAFÍO.

El payaso que propone Chacovachi trabaja consigo mismo y con su público. Parte de y se forma con quienes le están observando. La mirada del otro se convierte en un riesgo, un desafío que alimenta la labor del payaso. Toda experiencia, mala o buena, sirve al payaso en su formación.



9

LE ESTARÁS AGRADECIDO TODA LA VIDA A QUIENES TE INSPIRARON AUNQUE NO TE CAIGAN BIEN.



implica el reconocimiento y el respeto del trabajo de otros. Cualquiera puede ser un manantial de inspiración.

10

SERÁS POLÍTICAMENTE INCORRECTO

El payaso se gesta de acuerdo con el público que le rodea. Crítica a la clase social para la cual está actuando. permítete verbalizar lo que el público no puede permitirse.



¡¡UNA GORRA!!

Al final, ... llega la remuneración directa del artista, y así hay que hacérselo saber al público. Tanto si les ha gustado como si no. Hay quien da un discurso subido en lo más alto de su escenografía antes del final. También quienes paran la función y, dejando un 'Gran' final en espera, encaran a la audiencia que espantante escucha el discurso. Se encuentra a gente que se explica mimicamente y hasta algunos que, en silencio, confían en la conciencia del personal o en la alineación de los astros. Es un número más y está integrado en la estructura del show. Hay que dejar claro lo que se pretende. Se apela al trabajo bien pagado, con cariñosa insolencia, desde el personaje que les acompañó durante toda la función.



Perspectiva

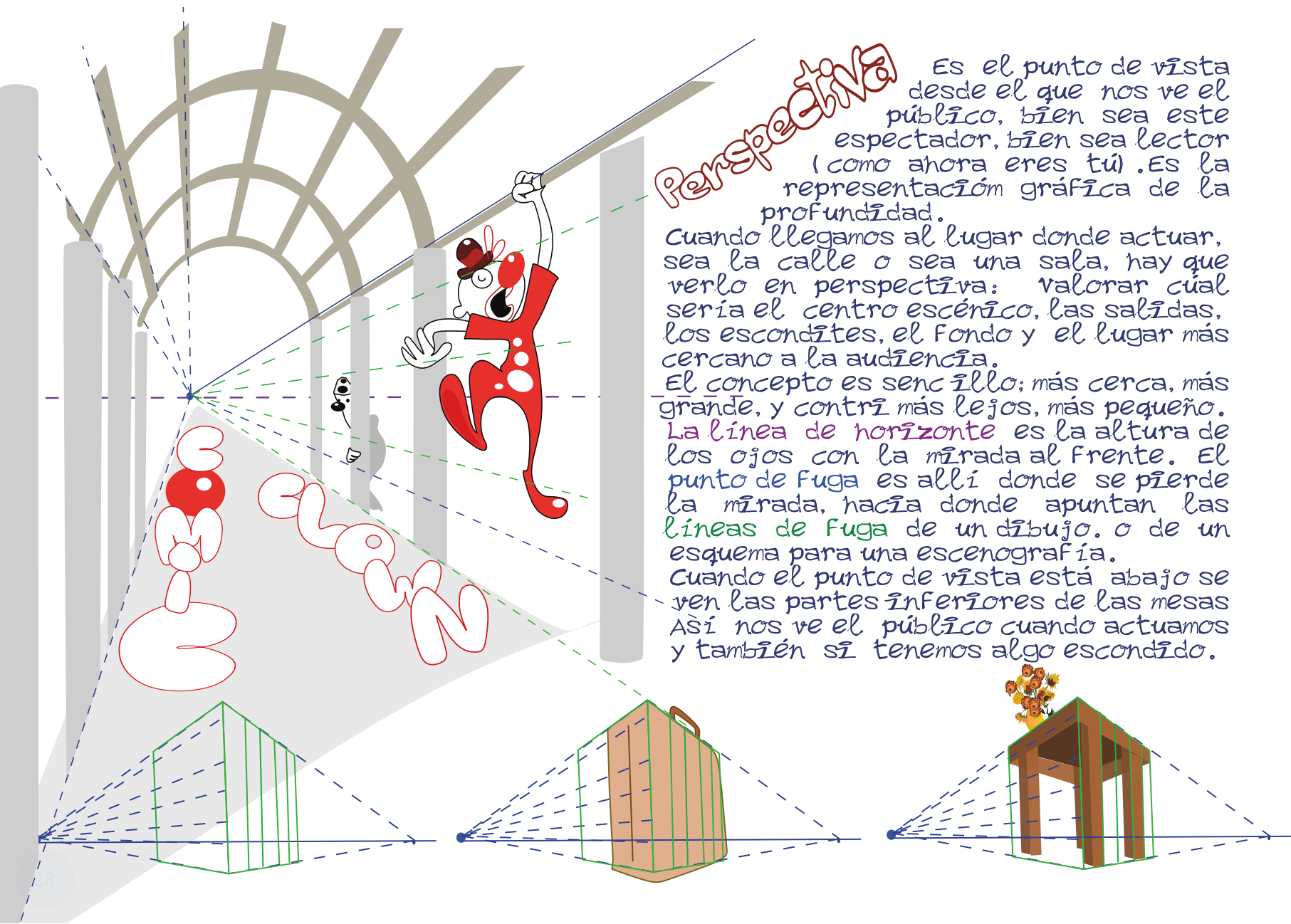
Es el punto de vista desde el que nos ve el público, bien sea este espectador, bien sea lector (como ahora eres tú). Es la representación gráfica de la profundidad.

Cuando llegamos al lugar donde actuar, sea la calle o sea una sala, hay que verlo en perspectiva: valorar cuál sería el centro escénico, las salidas, los escondites, el fondo y el lugar más cercano a la audiencia.

El concepto es sencillo; más cerca, más grande, y contrariamente más lejos, más pequeño.

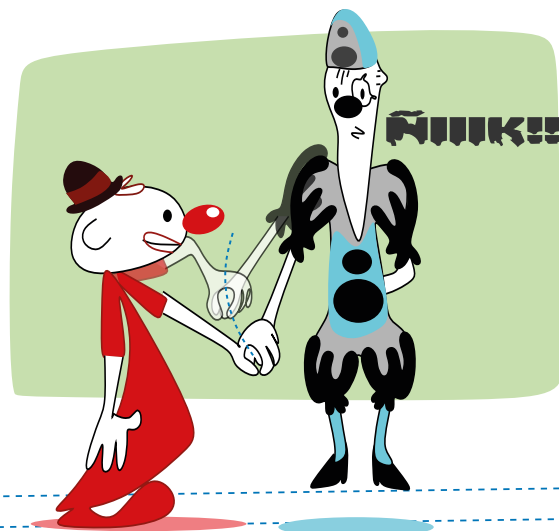
La línea de horizonte es la altura de los ojos con la mirada al frente. El punto de fuga es allí donde se pierde la mirada, hacia donde apuntan las líneas de fuga de un dibujo, o de un esquema para una escenografía.

Cuando el punto de vista está abajo se ven las partes inferiores de las mesas. Así nos ve el público cuando actuamos y también si tenemos algo escondido.



La TIRA CÓMICA es una forma de hacer teatro que está inspirada en el teatro físico. Es una puesta en escena en perspectiva, donde los participantes son personaje, objeto o fondo. Sin decorado ni atrezzo. Ropa negra. La construcción de las escenas se basa en el punto de vista (como el cómic). Se puede actuar a tamaño real o reducir la imagen a tamaño pequeño. Rápidamente cambiamos de acto, dibujamos en el aire la nueva disposición de personajes y mobiliario.

Los efectos de sonido ayudan. El trabajo en equipo es imprescindible para la elaboración de imágenes: dos puertas de un bar del oeste, un paracaídas que se abre, una mesa con un teléfono o un viejo coche de aquellos que se arrancaban a manivela. Estas y otras propuestas también pueden servir para nuestros ejercicios de improvisación.



Se actúa sobre tres líneas de fondo. Es un buen ejercicio para ocupar lugar en escena.

L1. Fondo. para estar neutro como árbol o bola del desierto.
L2. Desarrollo de la escena. Dando una zancada salimos del neutro. De L1 a L2.

L3. Interacción con el público, para la figura de narrador o ¡CHAS! y desaparecer.



SEÑORA DONA GERTRUDIS:
ESTOY A PUNTO DE SALIR A ESCENA, SIENTO VERGÜENZA. UNA VOZ ME DICE: "¿YA VAS A SALIR AHÍ FUERA PARA HACER TONTADAS? ... Y ME AVERGÜENZO DE MÍ Y ME DA VERGÜENZA POR TENER VERGÜENZA. UNA SITUACIÓN VERGONZOSA DE LA QUE ME SIENTO AVERGONZADO.

vergüenza te tenía que dar hacerme semejante pregunta tan desvergonzada. No te das cuenta que avergonzarte es maravilloso, es el climax de la vulnerabilidad hecha carne. Eres un imbécil si no aprovechas esa emoción tan intensa, eres afortunado, cuando se te pase recuerda estos momentos... so idiota, va de ridículo, torpeza y de desastre todo este asunto, si ves que no te mola, hazte una ola y vete a cagar tu vergüenza en el primer retrete.



UNA MUCHACHA DESCONCERTADA
... ES QUE A MÍ ME GUSTA SER PAYASA Y MI PADRE ME DICE "VALE", PERO QUE ME BUSQUE UN TRABAJO MÁS SERIO Y CON FUTURO.

y tú padre tiene razón ... siempre hay que hacerle caso a los padres, menos a los tuyos, claro está. pero aún así he de dejarte bien claro que el oficio de payaso no es moco de pavo, es moco de llanto, de esfuerzo y persistencia, de dejarse la piel por ese sueño día tras día, negativa tras fracaso, es levantarse después de cada caída, es necesario de una forma ciega... y sorda. Si estás dispuesto a ser una mierda y el último mono ... Adelante con todo, apuesta, no te pilles ni de coña ese curro de camarero fácil que te de una estabilidad desestabilizadora y crea tu propio universo. Ser Payaso es una cosa muy seria.

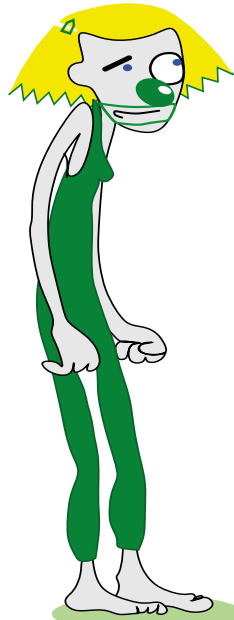
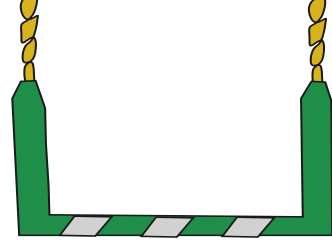
El consultorio de Gertrudis es un espacio bufonesco para que tus dudas tengan alguien que se ría de ellas. Consultala ON-LINE en...



Curso de Payaso por Correspondencia

y recibirás respuesta personal. Comparte tus miedos para que nos hartemos de reír.

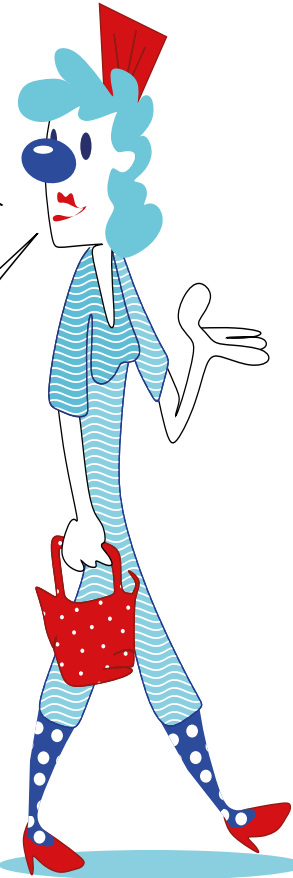




No,
mejor me
quedo un
rato

¿te
vienes
a tomar
algo?

ole
mí niña





Guía de RAYE

"UNA GUÍA
LLENA DE
CONSEJOS
ABSURDOS
Y REGLAS
TOTALMENTE
DISCUTIBLES"

¡¡ TE ESPERAMOS
EN EL NÚMERO 4 !!