



El teatro aplicado × El clown aplicado a la "visiturgia"

Ana Milena Velásquez, Raimundo Villalba, Monique Martinez Thomas

► To cite this version:

Ana Milena Velásquez, Raimundo Villalba, Monique Martinez Thomas. El teatro aplicado × El clown aplicado a la "visiturgia". TransMigrARTS, 2022, 1, pp.66-81. <10.59486/CWSP4574>. <hal-04144862>

HAL Id: hal-04144862

<https://univ-tlse2.hal.science/hal-04144862v1>

Submitted on 28 Jun 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



ETALAB - Open licence

El teatro aplicado -

El clown aplicado a la “visiturgia”



Ana Milena Velásquez, LLA-CREATIS, Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia / Université de Toulouse, Toulouse, Francia. ORCID: 0000-0003-3803-0080

Raimundo Villalba, LLA-CREATIS, Université de Toulouse, Toulouse, Francia.

Monique Martinez Thomas, LLA-CREATIS, Université de Toulouse, Toulouse, Francia. ORCID: 0000-0001-6125-390

Palabras clave:
Teatro aplicado, Clown, Guía Turístico, Proceso de Improvisación, Dispositivo Didáctico.

Keywords:
Applied Theatre, Clown, Tour Guide, Improvisation Process, Didactic Device.

Mots-clés:
Théâtre Appliqué, Clown, Guide Touristique, Processus d'Improvisation, Dispositif Didactique

The applied theatre:
clown applied to 'visturgy'

Le théâtre appliqué: clown appliqué à la 'visiturgy'

Resumen

Considerando que el teatro puede aplicarse en varios sectores profesionales, con objetivos específicos, los autores de este artículo proponen reflexionar acerca de los elementos en común entre el teatro - el clown en particular - y el trabajo de guía de turismo. El juego del payaso aporta una dimensión apasionante a la profesión de guía turístico, porque se sitúa entre la historia y el público, buscando el modo estético de ponerlos en contacto. Las reflexiones que desarrollaremos a continuación son los resultados de la implementación de un dispositivo didáctico que articuló el campo del arte y de las ciencias de la educación, para contribuir en la formación del guía profesional a través de juegos de improvisación en el lenguaje del clown. Una propuesta que se realizó con estudiantes de la licenciatura profesional de guía conferenciante, en el Instituto especializado en Turismo (ISTHIA) de la Universidad Jean-Jaurès en Foix (Ariège).

Abstract

Considering that theater can be applied in various professional sectors, the authors of this article propose to reflect on the common elements between theater - the clown in particular - and the work of a tourist guide. The game of the clown brings an exciting dimension to the tour guide profession, because it stands between the story and the audience and it is up to him to play the way he will bring the two together. From the field of art and the sciences of education, with students of the professional degree of lecturer guide, at the Toulouse School of Tourism (ISTHIA) of the Jean-Jaurès University in Foix (Ariège), a didactic device was proposed with the purpose to contribute to the training of the professional guide through improvisation games in the language of the clown.

Résumé

Considérant que le théâtre peut s'appliquer à divers secteurs professionnels, les auteurs de cet article proposent de réfléchir sur les éléments communs entre le théâtre - le clown en particulier - et le travail de guide touristique. Le jeu du clown apporte une dimension passionnante au métier de guide-conférencier, car il se situe entre l'histoire et le public et peut inventer la forme esthétique pour les réunir. Issu du domaine des sciences de l'art et de l'éducation, avec des étudiants de la licence professionnelle du guide conférencier, à l'Institut Supérieur du Tourisme (ISTHIA) de l'Université Jean-Jaurès à Foix (Ariège), un dispositif didactique a été proposé dans le but de contribuer à la formation du guide professionnel à travers des jeux d'improvisation dans la langue du clown.



Introducción

Dentro del campo de los estudios teatrales, las herramientas de análisis específicos y prototipos de dispositivos operativos están al servicio de una innovación peculiar, basada en el Teatro aplicado. Este último abarca en efecto tres modalidades (Martínez, 2017):

Los espectáculos (formas, dispositivos) utilizables en varios contextos, concebidos en estructuras externas al comendatario o a la comunidad en los que se van a representar.

Los Talleres de teatro (en que el trabajo se realiza de forma colectiva, para responder a un problema específico), que pueden desembocar (o no) en un espectáculo.

La teoría de los Estudios Teatrales como esquema analítico y programático / prospectivo, para renovar las prácticas profesionales o interacciones en el campo social.

El estudio presentado hoy entra en la tercera categoría, la cual pretende enriquecer y transformar prácticas profesionales a través de las herramientas teatrales, en este caso a través de la práctica específica del clown aplicada al sector turístico.

La pregunta con la que iniciamos este dispositivo didáctico fue: ¿Existe alguna analogía entre el teatro, el payaso y el guía turístico? Se podría pensar que ser payaso y ser guía turístico son profesiones diferentes, sin embargo, tienen muchos puntos en común. En el contexto de una formación turística, las cualidades que parecen necesarias para los aprendices de la visita guiada nos llaman la atención como artistas de teatro. El vocabulario utilizado para describir las cualidades profesionales es común

en las dos profesiones: *apasionado, apasionante, amor por transmitir, intuitivo, público, modesto, buena memoria, sentirse bien en su cuerpo, divertido, pedagogo, creativo, adaptable, sociable, gusto por el contacto con el público, diferenciarse, adaptarse a las situaciones, sonriente, tener una gran cultura, liderar personas, controlar la situación, articular, ser bien comprensible, sentido del humor, idiomas extranjeros, voz clara planteada y controlada, encontrar su lugar, estar bien informado, contar historias, ser modesto y humilde, saber promocionarse, posicionarse, tener un nivel bastante alto de frustración, no frustrarse, continuar*¹... En cuanto a las dificultades, también convergen los significados: *la cuestión de la elección económica, de adaptación a la estructura, lo imprevisible, corremos el riesgo de tener momentos difíciles, conflicto con el público, afrontar una situación de crisis, aprender a gestionar lo desconocido, las personas, la responsabilidad con las personas, el público que no escucha, niños, eruditos, gestionar y adaptarse al tiempo, saber manejar el estrés, recordar, ser precisos, citar y encarnar lo que uno dice, tener miedo de aburrirse del tema, pánico escénico*... De modo que encontramos más encuentros que desencuentros entre el teatro y la actividad de guía turística, lo que justifica este estudio.

Todas estas apreciaciones se relacionan también con el concepto

1 Esos datos se comprobaron durante intercambios grupales con los estudiantes del ISTHIA en el principio del dispositivo didáctico llevado a cabo en la primavera del 2018.

de « visiturgia » término acuñado anteriormente en el mismo contexto universitario (Martínez y Villalba, 2018). La visiturgia, “dramaturgia” de la visita guiada, nació del parentesco natural entre estas dos actividades, debido sobre todo a la necesidad de gestionar una audiencia, fundamental para los actores y para el equipo creativo, y para el guía turístico frente a sus clientes. Contar historias aprovechando la imaginación y la creatividad del narrador es también un punto obvio, pero a menudo poco detectado, de convergencia del teatro y la visita guiada. Para el guía turístico, el autocontrol y la percepción del público son retos que debe asumir para hacer un buen trabajo. Guiar no es jugar un papel en sí mismo, asistir a una visita no es ser espectador de un espectáculo. Si consideramos que el guía turístico debe tener dotes comunicativas a través de sus dimensiones del juego, utilizando el cuerpo y la voz, nos acercamos al modelo del actor. Si pensamos en la experiencia emocional de los visitantes que asisten a un encuentro con la historia, en un tiempo y un espacio que vincula siempre lo real y lo ficticio, aunque sólo sea a través de la mediación de la historia, vemos la riqueza del cruce entre estas dos disciplinas, que, pensado y puesto en práctica, enriquece tanto la orientación turística como el teatro. También se puede pensar en auténticos textos ficcionales de visitas guiadas, que se acercan a la literatura dramática. Reconocer estas características en común entre el teatro y la actividad de guía de turismo, nos permitió comprometernos en la implementación de un dispositivo didáctico, desde el lenguaje del clown, para contribuir en la formación de los futuros guías de turismo.

El payaso, herramienta que enriquece la profesión de guía turístico.

Para empezar, sugerimos recordar las “cualidades” del clown, transformadas en técnicas, como verdaderas herramientas desarrolladas por su historia, tanto para el teatro como para la profesión de guía turístico. En la Edad Media, artistas callejeros, malabaristas, equilibristas, prestidigitadores, ilusionistas, acróbatas, malabaristas de fuego y arena, contorsionistas, magos, brujas, trovadores, todos contaban historias, reales o inventadas. Estos personajes representaban la alteridad necesaria para representar e imaginar el mundo. Fue en la “fiesta de los locos”, el ancestro del carnaval, de la Europa medieval y de las ciudades del norte de Francia cuando estos seres disfrutaron de un gran éxito burlesco y popular. Los reyes, como los ricos y poderosos, tenían uno o más bufones en su corte que tomaban la imagen y el rostro del necio. Eran « Hombre pobres deformes que vinieron a hacer reír a los grandes de este mundo, a anunciar el futuro o la voluntad de los dioses »². Cuando el poder real toma bajo su protección a determinadas compañías teatrales, estas compañías reúnen en su tragedia, farsa o comedia a los llamados actores profesionales como la compañía de Molière bajo Luis XIV, y los comediantes callejeros y de feria, famosos por atraer a los espectadores en una cabalgata, con historias, juegos de palabras y actuaciones de todo tipo.

El espíritu flexible del payaso se desarrolló en el circo, paralelo a la calle. Como afirma Pascal Jacob, Astley³, un talentoso escudero organizaba sus espectáculos en torno a espectáculos ecuestres, intercalados con numerosos bailarines de cuerda y saltimbanquis cómicos. Permitía que los

2 Martin, S. *Le fou roi des théâtres, voyage en commedia dell'arte* (2003) Editions L'entre-temps, p. 19.

3 Jacob, P., *Le Cirque. Du Théâtre équestre aux arts de la piste* (2002), Larousse, p. 31.

espectadores tuviesen un momento de pausa, parodiando los ejercicios acrobáticos que acababan de realizar los verdaderos escuderos. Los primeros payasos nacieron gracias a los fallos, errores, la risa y lo inesperado en los juegos. Con esta genealogía antigua, el payaso moderno se basa en una historia cargada de referencias: farsa y bufonería medieval, la comedia de arte italiana o incluso el *jester* Shakespeariano. En el siglo XX, se movió al margen de la pista circense. Los números de payasos y la intervención de un « Mr. Loyal » suelen ritmar el espectáculo. Su función era distraer al espectador para preparar la maquinaria necesaria para el próximo acto y así aliviar la tensión emocional provocada por el acto anterior, mediante palabras y risas. Afirmando su presencia en el mundo contemporáneo, el payaso traspasará los límites de su campo de intervención para ejercer en otros campos: en los propios escenarios del teatro, en la calle, en los hospitales, enfrentará al espectador y sus diferentes expectativas en solitario. En el « Nuevo circo », cada artista es la encarnación de todo el circo: miedo a las caídas, la risa y la fiesta. Este fenómeno significará que el artista podrá obviamente actuar por su cuenta, sin necesidad de carpa ni de lentejuelas.

El payaso se convierte en un personaje, pero en un personaje aparte. Ya en la segunda mitad del siglo XVI, cuando Shakespeare comenzó a escribir papeles para los actores cómicos de su troupe, podemos decir que el payaso no interpreta a un personaje, sino que interpreta a su propio personaje. Shakespeare pide al actor-payaso que cumpla con la convención teatral, que se convierta cada vez más en un personaje, cada vez más en un actor, que se distancie de la cabalgata sin dejar de estar ahí, para entrar en la comedia, pero solo al margen, para jugar un papel capital, un papel de marginado. El payaso isabelino interviene intempestivamente durante la obra, interpela a los personajes y al público, estableciendo un vínculo entre ellos, como lo hacía el coro griego en la época de las grandes tragedias del período clásico. Es sin duda a partir de este vínculo histórico que une a un personaje malabarista, loco del rey, a un actor dispuesto a improvisar en el escenario cuando comienza la era en la que el payaso se irá personalizando, identificado con el actor que le

da vida. Sin embargo, su espíritu parlanchín y narrador también proviene del *pagliaccio*, (colchón de paja en francés, payaso en español) y debe su nombre a un payaso napolitano, *Pagliaccio*, tanto como a su traje tradicionalmente hecho de tela de colchón, como el de Arlequín. Cada puesto de la feria tiene su pregonero que hace el discurso de venta en la entrada, a menudo el propio director y su bufón para entretener a los curiosos. A finales del siglo XX se les denominó los nuevos payasos, expresión derivada del nuevo circo y que corresponde a una especie de renovación de la estética del circo. Estos nuevos payasos condensan su capacidad para provocar la risa en otras funciones, en particular, al convertir el mundo y sus estructuras en parodias del hombre y su futuro. Encontramos entonces a payasos bufones, payasos maestros, clown-analistas, payasos médicos, payasos cantantes y viceversa: maestros payasos, médicos payasos, cantantes payasos, etc.

La escuela internacional de Jacques Lecoq, fundada en 1956 en París, está en el origen de una orientación del trabajo de clown llamada «en busca de su propio clown». Según el autor: “El payaso no existe aparte del actor que lo interpreta. Todos somos payasos, todos nos creemos guapos, inteligentes y fuertes, mientras que cada uno tiene nuestras debilidades, nuestras irrisorias, que al expresarse nos hacen reír”.⁴ No fue hasta la segunda mitad del siglo XX cuando este personaje, asociado a diferentes orígenes, se convirtió en objeto de estudio. “El arte del payaso, entendido éste en el sentido más amplio que engloba a los payasos, a los augustos y a todos los grotescos del circo, es, con esta misma diversidad, de naturaleza y calidad variables. Sus técnicas toman prestado de las diversas disciplinas de la pista; es, por tanto, más o menos y según sus preferencias, acróbata, malabarista, mimo, músico ... es en cambio un cómico, lo que supone un agudo sentido de los mecanismos de provocación de la risa y su acción sobre el público. Busca también la connivencia del espectador y, en sus reacciones, el útil trampolín de sus descubrimientos: es un improvisador”⁵.

4 Jacques Lecoq, J. *Le corps poétique*, (1997), Actes Sud Papiers, p. 30.

5 Souriau, E., *Vocabulaire d'esthétique*, (1990), PUF-Quadrige, p. 36.

El personaje del payaso concentra en él a la vez la ficción de la imaginación y la comunicación real con el público presente aquí y ahora. Aspectos que se ponen en movimiento en el acto de jugar. En el espectáculo, el juego es la base de la relación entre el payaso y el espectador. El juego es el medio pedagógico a través del cual el payaso promueve el encuentro entre el actor y su payaso. El juego es, por tanto, la base y el procedimiento, donde el arquetipo y la creación individual se encuentran. Es en el juego donde los símbolos del personaje se forman gradualmente y donde reside su existencia en el escenario. El juego, como el proceso de crecimiento de un niño, es la base de las relaciones humanas, un medio para activar la creatividad, una técnica para representar la vida y también como un espacio único para el loco.

El concepto de juego en sí se entiende entre dos polos: la *paidia*, la diversión infantil, desenfrenada, aparentemente sin reglas, y el *ludus*, el juego codificado con reglas; es decir, la distinción entre juego creativo y juego teatral. El juego es un proceso, ya sea de maduración del niño o del adulto como forma de interactuar con el mundo exterior. En el caso del actor, hablamos del juego para referirnos a la forma en que un comediante cumple su papel. El juego es entonces un procedimiento de interacción entre uno mismo, su personaje y su audiencia. El juego es una experiencia para el individuo en un espacio-tiempo de la vida real, la vida adquiere del imaginario otra forma de manifestarse. En principio, tener la experiencia del juego es un acto espontáneo (VELASQUEZ, 2019). Cuando el actor juega, pone su cuerpo al servicio de la expresión y la representación, ya es consciente de la distancia entre él mismo como hombre y como individuo y su personaje. Cuando juega, pone en juego su cuerpo, define la forma en que abordará la expresión de su carácter que está al mismo tiempo en relación con los demás, con el mundo exterior, con el tiempo y con el espacio. El juego establece un vínculo entre la riqueza interior de un individuo y el mundo exterior en el que debe vivir.

Un cuerpo en juego es un cuerpo que vive en plenitud, un cuerpo activo, sensible y motor, un cuerpo expresivo, lúdico e imaginario, un cuerpo dispuesto a reaccionar. A través del juego, el hombre aprende

sobre el mundo; y el teatro representa el mundo. Para el sociólogo Erving Goffman, el juego está tan presente entre los adultos como entre los niños. El juego interviene en la vida cotidiana cuando los humanos se comunican con el mundo. El juego dinamiza la comunicación entre los seres. La comunicación está llena de sutilezas. La imaginación y creatividad con las que el individuo apoya su relación con los demás, la forma en que se presenta a sí mismo y su actividad ante los demás, la forma en que orienta la impresión que les causa y todo lo que puede o no permitirse durante su actuación son la base de las relaciones humanas. Se trata de una especie de doble conciencia en todo ser humano, de su propia realidad, es decir, la realidad interna y la realidad representada. Por otro lado, la virtud del que juega radica en su capacidad de poder jugar a ser otro, de dar la ilusión de todo y de modificar voluntariamente la energía del momento. En la práctica del juego teatral o del payaso, la relación que el actor establece entre el hombre, su cuerpo y los demás es más clara y consciente que en la vida cotidiana. “Crees en algo con profunda convicción, sabiendo muy bien que es una ilusión, eso es lo que está en juego, la naturaleza de la práctica teatral, su dimensión representativa.”⁶

Se tratará para nosotros de aclarar esta posibilidad de juego para el guía turístico, a partir de una experiencia pedagógica de teatro aplicado. Porque en el momento en que un clown o un guía juegan, escucharse a sí mismo y a los demás, a los visitantes, a las personas y también a los personajes es fundamental. Ambos exploran un espacio común para que suceda la diversión y pueden jugar con lo que evoca el pasado, el lugar, la historia y con las reacciones del público. Para el guía, el visitante es cómplice del juego y es parte de la improvisación. Los payasos de la misma forma adaptan su juego emocional al juego escénico, a las reacciones del público. Y es la escucha mutua la que nutre la relación tanto del guía como del payaso.

Cuando el guía se da cuenta de que puede expresar sus emociones, jugar y escuchar a los visitantes creando historias para que las personas sientan, vean, escuchen, toquen, estén en presencia

6 Abdel, H. M. *Le corps en-jeu, un enjeu pédagogique*. Mémoire de DEA, septembre 1999, Paris

del material que está contando, reinventa su trabajo de una manera sensible a la comunicación. Lo real está ahí, incluso más que en otras áreas de experimentación, es soporte del imaginario. Para un guía, escuchar y compartir sus propias emociones pueden ser la base del juego, mientras se apoya en la materia turística. Comunicarse a partir de un intercambio emocional con sus oyentes es una posibilidad de interacción más interesante y viva. También puede aportar todo un contenido emocional a la historia que transmite: puede jugar con las emociones de la historia e incluso permitirse interpretar a personajes cuyo comportamiento evoca y cuyos razonamientos y conflictos experimenta. Puede dar voz a una obra de arte, una escultura, una imagen o un fantasma del pasado.

Explorar el lenguaje del payaso proporciona al guía dos relaciones con el tiempo presente: acción (el estado de disponibilidad durante la visita guiada) y reacción (a través de la improvisación y el juego). El payaso utiliza entonces el proceso de improvisación y, en particular, su capacidad para utilizar lo inesperado y estar en el instante o, según Ariane Mnouchkine, para «estar en el presente». En la improvisación, el sujeto intenta enriquecer su actividad utilizando lo inesperado. “Lo imprevisto surge tanto del mundo exterior como del interior del sujeto. Es, por tanto, una actitud de apertura a dos fuentes de lo imprevisto: uno mismo y el mundo circundante”.⁷

El juego del payaso sin duda aporta una dimensión única y emocionante a la profesión de guía turístico, porque el payaso y el guía son interfaces entre la historia a contar y el público: tienen que jugar la manera como va a ser el puente entre los dos. Tener conciencia de sí mismo y del juego es el mejor comienzo desde un lado del puente. Con toda su creatividad, el payaso puede imaginar miles de formas diferentes de llevar a las personas por el mundo que tiene el privilegio de liderar. Después de todo, guía y payaso son contrabandistas, un poco menos acróbata o incluso menos espectaculares que en el circo o en el teatro, pero cuyo significado profundo sigue siendo el mismo: interpelar, directamente, la historia, el pasado y el presente de los oyentes y visitantes, quienes están curiosos e interesados en la magia del conocimiento!

7 Jean Bernard BONANGE, *op. cit.*, p. 29.

La experiencia en el instituto Superior de Turismo (ISTHIA) de la Universidad de Toulouse Jean-Jaurès en Foix (Francia)

El trabajo realizado con los estudiantes de la licenciatura profesional de guía conferenciante⁸ propuso el juego, desde las técnicas del clown, como dispositivo didáctico para movilizar las habilidades cognitivas, estéticas, afectivas y comunicativas en el desempeño del oficio de guía.

Los talleres realizados configuraron distintos elementos (objetivos, aprendizajes, técnicas de clown, recursos, tiempos, actividades...) en situaciones de aprendizaje que los guías en formación debían resolver a través del juego, la acción improvisada y la narración oral.

Dicho de otra manera, los docentes proponían situaciones ficcionales que los estudiantes debían representar, continuar o resolver, de manera espontánea, a través de la acción corporal y el relato oral. De esta manera, el juego, como dispositivo didáctico, se utilizó como un modo de organización para el trabajo en el aula, generando unas formas de relación y unos efectos en los procesos de aprendizaje entre los participantes⁹, en este caso, como un articulador entre la historia, los participantes y los espectadores.

Así, por ejemplo, en una sesión de taller, se dividió a los participantes en dos grupos. Uno asumió el rol de espectador y el otro, el rol de actor en la actividad a seguir. La actividad comenzó con una secuencia de improvisación corporal. Luego se les indicó a los participantes asumir una posición estática (congelados), formando una imagen de cuerpos en diversas posiciones y contactos. Enseguida, se les indicó que todos eran una escultura, una pieza importante de un museo, y por lo tanto, esta escultura será expuesta por los guías del museo al otro grupo de estudiantes que se encontraban como espectadores. Cada vez que la docente tallerista tocaba a un participante de la escultura, éste la abandonaba y asumía el rol

8 <http://www.isthia.fr/> Los autores de este artículo agradecen la colaboración de los estudiantes, su trabajo y sobre todo su entusiasmo en la experimentación.

9 Dora Inés Calderón y Olga Lucía León. “Dispositivos didácticos para el desarrollo de competencia comunicativa en matemáticas”. En *Elementos para una didáctica del lenguaje y las matemáticas en estudiantes sordos de niveles iniciales Investigaciones*, (2016), Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, pp. 143-160.

de guía. Luego, debía imaginar y narrar un relato histórico sobre la escultura que cobrara sentido para los espectadores. Al terminar de exponer la escultura, el guía terminaba su rol de participante y asumía el rol de espectador. Enseguida la docente tallerista tocaba a otro integrante de la escultura y se repetía el proceso con un nuevo relato. Esta secuencia se repitió hasta que todos los participantes deshicieran la escultura. Esta secuencia se repitió hasta que todos los integrantes de la escultura asumieran el rol de guías.

Terminado el juego de improvisación, pasamos a un momento de retroalimentación y discusión sobre lo acontecido, enfatizando en las cualidades de la experiencia en el rol de guía y en el rol de espectador.

Por todo esto, podemos afirmar que el juego, la improvisación y la situación ficcional fueron materias que el guía en formación aprovechó para poner a prueba sus habilidades y descubrir otros modos de transmitir sus experiencias. De ahí que se considere que el juego del clown aporta una dimensión apasionante en el desempeño del guía, al estar situado entre la historia y el público, como una potente herramienta para articular la materia turística y la experiencia del guía con la experiencia de los espectadores.

El dispositivo didáctico se desarrolló en tres sesiones, de 6 horas cada una (18 horas de formación), durante los meses de febrero y marzo de 2019.

Las acciones pedagógicas se han agrupado en tres ejes básicos para su socialización: **1) Relaciones analógicas entre teatro de clown y la visita guiada, 2) juegos de improvisación y 3) creación de visiturgias.**

El eje de *relaciones analógicas entre teatro y visita guiada* está referido a las discusiones conceptuales y prácticas referidas a la actividad del clown y su relación con la visita guiada, tal como se mencionó más arriba. El objetivo es hacer legible y comprensible la analogía entre estas dos profesiones, tanto en el proceso de formación como en su desempeño laboral, para los guías en formación y la pertinencia de la formación propuesta por los docentes-artistas. Sabemos

DISPOSITIVO TEATRAL*	<i>Juego del Clown</i>	DISPOSITIVO DE LA VISITA GUIADA
Espectáculo	<i>Improvisación Lo inesperado</i>	Visita guiada. Contexto de la experiencia.
Obra de teatro	<i>Puesta en escena de sí mismo</i>	La puesta en escena de la visita
Performance	<i>Acción y reacción en tiempo presente</i>	Acción del guía, Formato específico de visita
Actor	<i>Uno mismo y personajes</i>	Guía “clásico”
Espacio escenográfico	<i>Espacio real e imaginario</i>	Lugar de la materia turística, in situ, muchas veces un recorrido por el espacio
Escenario o espacio escénico	<i>Darle el valor simbólico al espacio</i>	Micro o meso espacios elegidos por el guía en el recorrido (focalización en puntos de interés en el lugar, aprovechamiento de los espacios transicionales o fragmentados en el macro espacio).
Decorado	<i>Objetos y decorados presentes, juego real y juego imaginario</i>	Decorado real, vivo, ecosistema in situ, elementos otros (por ejemplo un grupo de niños que irrumpen en el espacio)
Iluminación escénica		Iluminación del escenario real o artificial Otros juegos de iluminación (una antorcha que se utiliza como foco de luz, etc.)
La escritura dramática	<i>La narración de la realidad</i>	Material turístico (cómo y qué se va a contar)
Intermedio		Pausa en la visita, momentos de desconcentración
Texto	<i>Texto</i>	Texto del guía
Cuerpo del actor	<i>El cuerpo del clown</i>	El cuerpo del guía
Teatro participativo	<i>Interacción</i>	Visita participativa
Escenografía	<i>Escenografía</i>	Disposición de los distintos elementos en el espacio-tiempo
Vestuario	<i>El contravestido</i>	Trajes del guía
Animador, facilitador de teatro participativo	<i>Responsable del juego</i>	Animador, facilitador de visita
Puesta en escena teatral	<i>Su puesta en escena</i>	Puesta en escena de la visita
Teatralidad de la escena	<i>Teatralidad del clown</i>	Teatralidad de la visita
Espectáculo híbrido (inter, pluri o transdisciplinar)	<i>Todo es material de juego</i>	Visita intermedial
Espectador	<i>El espectador es parte del juego</i>	Participante de la visita, clientes
Escena de exposición	<i>Entrada</i>	La bienvenida
Desenlace	<i>Final</i>	La despedida

* Empleamos el concepto de dispositivo según la definición de la Crítica de los dispositivos desarrollada por el equipo de investigación LLA/CREATIS de la Universidad de Toulouse, sintetizada y complementada en Monique Martinez Thomas / Euriell Gobbé Mévellec, *Dispositivo y arte*, Ciudad Real, Ñaque, 2014.

por experiencia que la legibilidad y la comprensibilidad de esta analogía no son inmediatas para los estudiantes. Incluso, es normal encontrarse con algunas caras de asombro, negación o incoherencia, en el momento de presentar el dispositivo didáctico. Por lo anterior, la formación inicia con unas preguntas orientadoras para que los guías en formación puedan reconocer las necesidades y dificultades de su desempeño laboral y articularlas con las actividades a venir en la formación. Veamos algunos ejemplos:

¿Cuáles son las cualidades necesarias para realizar una visita turística?

¿Cuáles son las dificultades que han encontrado en su labor como guía?

¿Han pensado en otras maneras de hacer su trabajo de guía turística?

Las respuestas a estas preguntas orientadoras y las discusiones que suscitan dan, sin duda alguna, sentido al clown y al teatro en la formación

del guía de turismo. Estos significados están referidos a su presencia en un escenario (como el museo), la co-presencia con el público para capturar su atención con el fin transmitir un saber, estar dispuesto a improvisar en distintas circunstancias del performance de guía y la necesidad de buscar nuevas estrategias de transmisión. El cuerpo aquí toma importancia para ser visible y comunicar de manera asertiva el saber turístico para generar una experiencia en los espectadores. Por todo esto, en este eje se recuperan los intereses y las necesidades de los profesionales en formación para que los profesores puedan ajustar y focalizar la acción didáctica del clown en estos aspectos.

No obstante, la primera sesión de la formación no es suficiente para hacer legible la analogía. Para algunos estudiantes es necesario vivenciar los talleres de clown y las reflexiones esporádicas para que en el transcurso o al final del proceso puedan comprender dichas contribuciones en su desempeño profesional.



Ejercicios de improvisación y de creatividad del lenguaje artístico del clown aplicados en la formación de guías turísticos para configurar la 'visiturgia', una innovadora manera de contar historias

Los ejercicios de improvisación se proponen como premisas para explorar por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta que es un curso atípico, para explorar con mucha libertad, para equivocarse, para crear, para expresar a partir de sí mismo y no de formas o estereotipos existentes o imaginarios sobre lo que debe ser un guía turístico.

Se proponen algunas “reglas” para seguir durante el taller, una forma de romper el hielo y quitar la predisposición del que piensa que debe hacer teatro o interpretar, y es más bien una invitación a jugar:

regla número 1 · nadie va a entender nada,

regla número 2 · aceptar que los que participamos de los ejercicios no sabemos nada,

regla número 3 · procurar sentir placer de no saber y no entender, al contrario de la sensación de inseguridad que se tiene en la vida cotidiana cuando no se sabe y no se entiende; invitándolos a no autocriticarse,

regla número 4 · pensar que las reglas no existen, son más bien una ilusión que tenemos.

Luego de sorprender al grupo con reglas que en realidad no existen, se proponen dos premisas fundamentales para improvisar: aceptar y construir. Aceptar permite integrar las ideas y propuestas propias y de los demás, de los compañeros con los que se está improvisando y jugando. La aceptación es una actitud benevolente que de manera subyacente comunica en la improvisación que se pueden decir y hacer cualquier cantidad de ideas sin esperar un resultado específico o anticipado. Aceptar nos pone directamente en el presente de la acción de jugar y de improvisar. Para

un clown, aceptar es la premisa más importante en su juego, por que lo dispone a la incertidumbre hasta el punto de disfrutar la aceptación de cosas: acciones, sonidos, juegos, ideas, aparentemente inútiles, obvias o banales, pero que tienen todo el potencial de transformación. Para un futuro guía turístico, puede representar un sin fin de oportunidades para el juego de roles: para contar y construir historias creativas y para recrear situaciones en las que puede comunicarse con su público y visitante de una forma diferente ...

Construir es la premisa de la acción, indica que la aceptación no es suficiente si no se hace. Se trata de hacer cosas sobre las ideas y acciones de cada improvisador, de manera que la escucha, la reacción, la comunicación, la imaginación y la construcción son como eslabones de una misma cadena, no pueden separarse si uno de ellos sostiene la forma. Todos los demás lo harán, enriqueciendo el contenido. Se invita entonces al grupo de estudiantes, participantes de los ejercicios a escuchar, aceptar, construir y comunicar, acciones que en el teatro y en el clown son un entrenamiento diario. Entendiendo que los estudiantes de turismo no eligieron ser actores de teatro ni performers, pero sí transmisores de la historia y del valor de la memoria, apostamos que las acciones del teatro pueden aportarle en el cómo se cuentan las historias y las memorias de un espacio, de un tiempo, de uno o varios personajes, de un acontecimiento.

Se inicia con ejercicios de calentamiento para disponer el cuerpo como instrumento principal de la expresión y la creatividad. Pues es el cuerpo y los sentidos los que perciben, accionan y reaccio-

nan. Luego se realizan ejercicios de calentamiento y escucha grupal para entrenar la confianza, y se continua con ejercicios de calentamiento y escucha grupal para entrenar la acción - reacción y permitir la espontaneidad. Estos ejercicios buscan generar un grupo de trabajo en confianza donde la creatividad puede aflorar y se pueden vencer el miedo y la timidez a ser vistos, juzgados y criticados por sus compañeros de grupo.

Se continúa con Juegos de calentamiento y atención grupal para permitir la espontaneidad y entrenar la creatividad y con Juegos técnicos de improvisación en grupo para entrenar la creati-

vidad. El entrenamiento en grupo es fundamental, pues la iniciativa del otro enriquece la propia y se crea un colectivo: un colectivo que juega, explora y encuentran juntos ideas y formas no preparadas, permitiendo que realmente la improvisación aporte a su ejercicio profesional de futuro guía turístico y no que la técnica bloquee el potencial de imaginación de cada uno.

Finalmente, se proponen Juegos de improvisación en grupo para crear historias y Juegos de improvisación en grupo para crear historias a partir de objetos, aportando elementos concretos del teatro y de la ficción al ejercicio de la visiturgia.

Ejercicios de calentamiento para la disponibilidad¹⁰

- 1 · Escuchar y ser consciente de su propio cuerpo, poniendo atención en el ritmo de la respiración.
- 2 · Escuchar y ser consciente del cuerpo de los otros y de su presencia en el espacio, percibiéndolos a través de la mirada.
- 3 · Escuchar y ser consciente del cuerpo de los demás participantes y de su movimiento en el espacio, percibiéndolos empáticamente a través de los propios movimientos.
- 4 · Desplazarse por el espacio con los ojos cerrados para estimular la atención y percepción.
- 5 · En parejas o en grupos, desplazarse por el espacio permitiendo que sólo uno tenga los ojos abiertos, para guiar a quien o a quienes tienen los ojos cerrados. Se pueden usar las palabras y se puede hacer en silencio.

¹⁰ Los ejercicios se pueden hacer de manera libre y espontánea, no es necesario seguir las secuencias numeradas.

Ejercicios de calentamiento y escucha grupal para entrenar la confianza

- 6 · Cada participante dice su nombre y el grupo memoriza los nombres de todos.
- 7 · Cada participante dice su nombre y el nombre de un objeto que inicia con la misma letra que inicia su nombre. El grupo memoriza los objetos.
- 8 · Cada participante dice su nombre, y realiza un movimiento, el grupo memoriza los movimientos de cada participante.
- 9 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio. Un participante mira a otro y le pregunta: ¿voy? Y este le contesta: sí. Quien preguntó, se desplaza caminando al lugar de quien le respondió y la persona que respondió, pregunta a otra: ¿voy? Y así sucesivamente.
- 10 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio. Una persona realiza un movimiento y un sonido, con la intención de pasarlo a la persona del lado. Se trata de crear varios códigos que deben recibir y transmitir a la persona de al lado. Se emite un sonido HA y se hace un movimiento de lanzar con la mano, luego un sonido HONDO y movimiento del cuerpo hacia abajo, bloqueando la dirección en la que vienen los códigos. Entonces la persona que está al lado debe retomar con sonido y movimiento HA, luego el sonido BOING y movimiento de resorte desde la pelvis, direccionando el movimiento a cualquier persona del círculo, luego el sonido MOFONGO y todos cambian de lugar en el círculo. La persona que dijo Mofongo recupera con el sonido y movimiento HA. Se puede hacer con códigos y sonidos inventados.
- 11 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio y una persona propone un movimiento, ritmo y sonido, y todos lo deben imitar. Luego en el orden del círculo, cada participante puede transformar la propuesta inicial, escuchando siempre el ritmo grupal.
- 12 · En círculo uno sale al centro y propone algo desde el gesto con el cuerpo, entra otro que lo complementa sale quien inició y se queda el último. Entra otro y se sigue con la misma dinámica del juego. El juego evoluciona a que, quien entra complementa la imagen del anterior y propone un texto. El que está en el espacio continúa con el texto y se sigue la misma dinámica de entradas y salidas en el espacio del centro del círculo.

Ejercicios de calentamiento y escucha grupal para entrenar la acción - reacción y permitir la espontaneidad

- 13 · Todo el grupo de participantes camina por todo el espacio, desplazándose en distintas direcciones, cualquier persona del grupo grita “Me muero” o “Me caigo” o “auxilio” y se detiene y deja caer su cuerpo hacia atrás. Todo el grupo debe acudir a cogerlo, y evitar que caiga.
- 14 · Todo el grupo de participantes camina por todo el espacio, desplazándose en distintas direcciones, y a diferentes velocidades. La persona que guía el ejercicio propone los números del 1 al 10 en dónde 1 es la velocidad de desplazamiento más lenta y 10 la velocidad de desplazamiento más rápida. Así el guía dice números al azar y el grupo aumenta y disminuye la velocidad.
- 15 · Todo el grupo de participantes camina por todo el espacio, desplazándose en distintas direcciones. En grupo y sin hablar se debe encontrar un ritmo de desplazamiento común, donde todos se desplazan a la misma velocidad.
- 16 · Todo el grupo de participantes camina por todo el espacio, desplazándose en distintas direcciones, y sin hablar cuando alguna persona se detiene. Todo el grupo se detiene y cuando alguien toma la decisión de caminar todo el grupo camina. Debe lograrse de manera que no se perciba quien decide, si no un grupo que acciona y reacciona al unísono.
- 17 · Todo el grupo de participantes camina por todo el espacio, desplazándose en distintas direcciones. Sin hablar se decidirá seguir a una persona, todo el grupo debe imitar y seguir a la misma persona. Cuando éste se da cuenta de que es el foco o el centro de atención debe crear un rol, por ejemplo: un explorador seguido de su grupo, un líder espiritual, un animal líder de la manada, etc. Y realizar movimientos en el espacio que permitan mantener la situación.
- 18 · El grupo de participantes se toma de las manos en línea y la persona que está de primera inicia un movimiento que se enreda, se cruza con los cuerpos y brazos de los demás participantes del grupo, sin soltarse. Una vez se ha creado un nudo con los cuerpos; debe deshacerse entre todo el grupo, y tratar al máximo de no hablar, ni de indicar qué se debe hacer, si no, de comunicarse con el movimiento y las miradas, y reaccionar a las necesidades del grupo.

Juegos de calentamiento y atención grupal para permitir la espontaneidad y entrenar la creatividad

- 19 · Un participante es el asesino, y debe perseguir a otra persona que es la víctima. La víctima corre y mientras escapa debe gritar el nombre de cualquier participante, que se convierte en el salvador. Inmediatamente el salvador pasa a perseguir al asesino quién se convierte en la nueva víctima, y así sucesivamente.
- 20 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones. En una mano se tiene el nombre del padre. Cuando se encuentra con otra persona, se saludan y se presentan, intercambiándose los nombres de sus respectivos padres y cuando se encuentran dos nombres iguales se eliminan del juego. Si hay nombres repetidos, se inventará un nombre, de manera que si hay escucha nadie debería quedar eliminado del juego.
- 21 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones. En la mano derecha se tiene el nombre del padre y en la mano izquierda el nombre de la madre. Cuando se presentan intercambian uno de los dos nombres, cuando se encuentran dos nombres iguales se elimina la mano, poniéndola en la espalda y cuando se encuentran dos nombres iguales con la otra mano el participante queda por fuera del juego.
- 22 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones. Cuando el guía da una consigna, un sonido de tambor o una palmada las personas que se encuentran y cruzan la mirada se saludan. Las consignas irán proponiendo saltos en el tiempo, es decir, han pasado 2, 5, 10 o 20 años y los participantes deben reaccionar desde esa propuesta y saludarse.
- 23 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones, escuchando el ritmo del grupo. Un participante lanza una consigna, una propuesta al grupo, una frase, una situación, una historia, e inmediatamente el grupo debe aceptar la propuesta y comportarse de acuerdo a esta. Si la propuesta es la siguiente: pescadores jalen la red..., todo el grupo reacciona y responde a la situación con acciones acordes, soltando la red.

Juegos de improvisación en grupo para entrenar la creatividad

- 24 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones, escuchando el ritmo del grupo. Cualquier participante propone un movimiento que indique que está en un espacio diferente al lugar real. Una iglesia, un parque, una piscina y el grupo reacciona participando de situaciones en el espacio. Debe hacerse en silencio e ir incluyendo la palabra a medida que se va obteniendo una buena escucha por parte del grupo.
- 25 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones, escuchando el ritmo del grupo. El guía da una consigna y dice: Foto de familia de ... y propone un tema: el contingente de bomberos, el reinado Miss Universo, el día de la graduación de la universidad, etc. Y realiza un conteo de 10 segundos. En este tiempo el grupo debe construir la fotografía con el tema propuesto, creando personajes, situaciones y una composición espacial.
- 26 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones, escuchando el ritmo del grupo. El guía da una consigna y dice: Foto de familia de... y esta vez, no propone un tema. El grupo debe escucharse y construir juntos la imagen, en el espacio, con personajes y situaciones. El guía realiza un conteo de 20 segundos para congelar la posición. El guía propondrá a uno de los participantes salir de la imagen y explicarla, darle un sentido, luego este participante debe regresar a su sitio y otro debe salir de la imagen y darle otra lectura a la escena, con otro sentido. Se pueden leer tantas imágenes como participantes haya en el grupo.
- 27 · Los participantes se desplazan por el espacio, caminando en todas las direcciones, escuchando el ritmo del grupo. El guía propone el juego de crear pequeños grupos, de 5, de 4 personas, y los subgrupos deben conformarse rápidamente. Si alguien queda sin grupo, debe suplicar creativamente que lo acepten en uno de los grupos. Y el grupo debe aceptar y recibirle.
- 28 · El guía propone, a los subgrupos creados en el juego anterior, situaciones diversas y creativas. El grupo debe aceptar y a todo lo que el guía pregunta deben contestar: *Sí*. Cuando está suficientemente claro quiénes son, qué hacen y dónde están, el resto del grupo dice: ¡3...2...1 acción! y el subgrupo de participantes debe improvisar la situación propuesta. Ejemplo, las preguntas podrán ser, ¿ustedes son el grupo de baile de las estrellas fugaces? Todos los participantes del grupo deben responder: *Sí*. Y así el guía debe dar suficientes elementos para que el grupo pueda, después de aceptar, jugar y construir con las premisas y crear situaciones.

Juegos de improvisación en grupo para crear historias

- 29 · Se pide a 5 o 6 participantes, de los subgrupos que se conforman en el ejercicio anterior, que se alineen uno seguido del otro frente al resto del grupo. Y se sugiere como tema, una emoción o un sentimiento: alegría, tristeza, ira, amor, orgullo, etc. El juego consiste en ver la gama de expresión de la emoción propuesta: así la persona que está en el extremo de la fila es el número 1, y expresa el nivel básico de la emoción, luego la que está a su lado expresa el nivel 2, hasta llegar al nivel de expresión 5 que será el máximo y se devuelve hasta llegar de nuevo al número 1.
- 30 · En la dinámica del ejercicio anterior, esta vez se pueden expresar palabras, frases, situaciones con la emoción propuesta, construyendo entre los 5 participantes una historia, en la que se distinguen personajes, situaciones, emociones, espacios y relaciones.
- 31 · A un subgrupo de 5 personas se le propone crear una situación. Los ejercicios anteriores han permitido entrenar la capacidad creativa y la actitud lúdica para construir y jugar con la imaginación, No se debe dar mucho tiempo de preparación, si no, invitarles a seguir la propuesta del grupo o la iniciativa de un participante que propone un espacio, o parte desde una emoción y es aceptando la propuesta, que se crea una situación. Cuando el subgrupo improvisa y se tienen claras las premisas; ¿de quiénes son? ¿Dónde están? Y ¿qué están haciendo? El guía propondrá, congelar la situación, quedarse inmóviles en el gesto. Y pedirá relevo de equipo, otro grupo de 5 personas entrará a ubicar los gestos exactamente iguales y el original saldrá de la improvisación y el nuevo equipo continuará con la historia y el desenlace.
- 32 · A un subgrupo de 5 personas se le propone crear una situación, cuando el subgrupo que improvisa tiene clara la situación y la historia. El guía propondrá, congelar la situación, quedarse inmóviles en el gesto. E indicará un salto temporal, diciendo 5 años después, o 10 años antes, así cuando la improvisación se descongela; deben aceptar el salto temporal y continuar con la improvisación.
- 33 · A un subgrupo de 5 personas se le propone crear una situación, cuando el subgrupo que improvisa tiene clara la situación y la historia. El guía propondrá, congelar la situación, quedarse inmóviles en el gesto. Y solicitará a un participante del grupo que no está en la improvisación ser el Narrador de la historia. Así cuando la improvisación se descongela, es el narrador el que continúa la historia y el subgrupo que improvisa escucha y acepta la historia que cuenta el narrador.

Juegos de improvisación en grupo para crear historias a partir de objetos

- 34 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio y se entrega a una persona un objeto base: un palo, una tela, una pelota. Luego en el orden del círculo, cada participante debe dar un uso diferente al objeto dejando jugar la imaginación. Puede transformar el palo en caballo, en caña de pescar, en escoba, en telescopio, etc., cuando lo utiliza en una acción corta. Lo entrega a la persona del lado y ésta le da un uso diferente. Así el objeto base se convertirá en tantos objetos como participantes.
- 35 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio y se entrega a una persona un objeto base: un palo, una tela, una pelota. Luego en el orden del círculo, el primer participante debe dar un uso al objeto; transformando el objeto base, por ejemplo: en telescopio. Este participante lo utiliza para hacer una acción corta y lo entrega a la persona del lado. El objeto seguirá siendo telescopio, es decir la utilidad inicial, pero, en diferentes situaciones. Cada persona utilizará el telescopio en diferentes acciones: para ver la luna, para explorar en la selva, para avanzar el barco, etc... existirán tantas situaciones como participantes, con el mismo objeto.
- 36 · Se ubica el grupo en un círculo en el espacio y se entrega a una persona un objeto base: un palo, una tela, una pelota. Luego en el orden del círculo, cada participante debe dar un uso diferente al objeto y además contar una historia sobre el objeto, así la pelota podrá ser el diamante encontrado siglos atrás, podrá ser el ojo de un dinosaurio prehistórico, etc.
- 37 · En subgrupos se elige un objeto base y se crea una situación, en torno al objeto. Utilizando todos los elementos explorados, desde la disponibilidad para jugar, la escucha para aceptar, imaginación para proponer, y la creatividad para construir personajes, relaciones, objetivos y lugares. Lo que en la técnica de la improvisación se denomina PROL (personaje, relación, objetivo y lugar). La improvisación debe partir del objeto, de lo que el objeto es y representa para el grupo que improvisa. Por ejemplo: un tesoro, un objeto mágico, un objeto sagrado, un objeto reliquia, un objeto en subasta, etc. Se puede usar una persona como narrador, se puede crear un espacio, y se puede ser personaje de la historia pasada o futura.
- 38 · En subgrupos elegir objetos reales cotidianos o significativos para los participantes e improvisar historias y situaciones alrededor de los objetos. Se puede tener como base, un recuerdo o una anécdota alrededor del objeto y transformarla.

A medida que transcurrieron los talleres, los estudiantes articularon las técnicas del teatro como posibilidades para enriquecer su desempeño como guías en la visita guiada. Las relaciones analógicas entre teatro y visita guiada se hicieron más perceptibles a través de los talleres, dado que éstos “se convierten en factores del desarrollo cognitivo, afectivo, social y cultural de los estudiantes y contribuyen a la elaboración significativa del conocimiento, en tanto que se caracterizan por involucrar las actividades con el entorno sociocultural del estudiante”¹¹.

11 Dora Inés Calderón y Olga Lucio León, *op. cit.*, p. 147.



Para concluir

El eje creación *de visiturgias* permitió las fases de concepción y realización de dramaturgias de visitas guiadas a partir de unas condiciones específicas de producción, acordadas entre el grupo de estudiantes y docentes. Para esta ocasión se decidió definir como materia turística la universidad por su valor histórico y su arquitectura¹². Con este objetivo, se propuso el trabajo en grupos (entre tres o cuatro personas) para seleccionar un lugar significativo de la universidad y proponer una visita guiada. Luego escribir un breve texto dramático que funcionará como argumento escénico de la visita guiada, una dramaturgia textual que se transformará luego en dramaturgia escénica (Martínez: 2004)¹³. En este trabajo de escritura grupal, los participantes definen roles, acciones, tiempos, sitúan marcas sobre el espacio, estructuran el relato y la acción escénica. Resignifican la materia real a través de la ficción y la enlazan a experiencias cotidianas propias en la universidad. Definida la dramaturgia, se realizaron breves ensayos para encarnar los roles y la dramaturgia. En esta práctica los integrantes hacen ajustes a la escena, que en ocasiones no corresponde a lo planeado con anterioridad, para enriquecer el performance. Los docentes participan en el acompañamiento del montaje de la visiturgia con sus conocimientos de teatro para sugerir ideas, resolver inquietudes, hacer recomendaciones referido a lo escénico y prever la articulación de la materia turística en el dispositivo de transmisión teatral. La experiencia finalizó con la presentación de las visiturgias y con un espacio de retroalimentación que permitió la interacción entre los talleristas y los guías en formación para discutir sobre los objetivos propuestos en el tiempo estipulado, la metodología, los aprendizajes y las experiencias vividas.

12 Proponemos el video (15m05) de la visiturgia propuesta por los dinamizadores del taller, con los condicionantes previos siguientes: los clientes son extra-terrestres y vienen del futuro a visitar el último 'árbol' que queda en la tierra. Los guía un ente a través de la universidad para alcanzar el sitio donde se conserva no sólo el 'árbol' sino el espíritu de la naturaleza junto con un hada del bosque. Los tres personajes entablan un diálogo que transmite la materia histórica del lugar, de los objetos y del entorno natural.

13 Martínez, M. (2004). *La dramaturgie espagnole contemporaine: traditions, transitions, transgressions*. L'Harmattan, 142 p.



Bibliografía elegida

- Díaz Lizarazo, K. et al. (2018). Dramaturgias de otros escenarios: prolegómenos a una revisión crítica del Teatro Aplicado en *Circuitos teatrales del siglo XXI* (pp. 82-101). Antígona.
- Gellereau, M. (2005). *Les mises en scène de la visite guidée: communication y médiation*. L'Harmattan, p.279.
- Martínez Thomas, M. (2017). *Le théâtre appliqué : enjeux épistémologiques et études de cas*. Lansman. Y su traducción en español <http://dea.udistrital.edu.co:8080/coleccion-doctoral>
- Martínez Thomas, M., Jacinto G. Pérán, B. (2017). El teatro aplicado: un caso de marginalización ideológica, en *Teatro y marginalismos por sexo, raza ideología en los inicios del siglo XXI*. Ed. José Romera Castillo.
- Martínez, M., Villalba, R. (2018). Dramaturgia(s) de visita(s) turística(s): un ejemplo de teatro aplicado. En *Cartografía Teatral en homenaje al profesor José Romera Castillo. Tome II*, (pp. 667-682). Visor Libros.
- Velasquez, A.M., Martínez THOMAS, M. (2020). La intervención social de clown, una práctica dispositiva de investigacióncreación para la construcción de la paz en Colombia en *Corpografías, Estudios críticos y desde los cuerpos*. Sous presse.
- Velasquez, A.M. (2014). *Le jeu du CLOWN dans la Colombie contemporaine: La renaissance du CLOWN, un acteur social et politique. Le rire du spectateur une forme de resistance et de liberté*. PAF.
- Velasquez, A.M. (2019). *Encontrar el propio clown: ejercicios prácticos para la búsqueda de su propio payaso*. Universidad de Antioquia.