

# La intervención social de *clown*, una práctica dispositiva de investigación-creación para la construcción de paz en Colombia\*

The clown social intervention, as a dispositive practice of research-creation for building peace in Colombia

Intervenção social do clown como uma prática dispositiva de investigação criação para a construção de paz na Colômbia

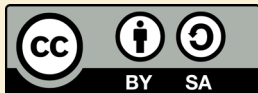
Ana Milena Velásquez\*\*

Universidad de Antioquia, Colombia  
milena.velasquez@udea.edu.co

Monique Martínez\*\*\*

Lla-Créatis, Université de Toulouse, UT2J, Toulouse, France  
moniquemartinezcds@gmail.com

Revista *Corpo-grafías: Estudios Críticos de y desde los Cuerpos* / Volumen 8 - Número 8 / enero - diciembre del 2021 / ISSN impreso 2390-0288, ISSN digital 2590-9398 / Bogotá, D.C., Colombia / 135.



**Fecha de recepción:** 20 de junio del 2019

**Fecha de aceptación:** 20 de febrero del 2019

**Doi:** <https://doi.org/10.14483/25909398.19081>

**Cómo citar este artículo:** Velásquez, A. Martínez, M. (2021, enero-diciembre). La intervención social de *clown*, una práctica dispositiva de investigación-creación para la construcción de paz en Colombia. *Revista Corpo-grafías: Estudios Críticos de y desde los Cuerpos*, 8(8), pp. 135-147. ISSN 2390-0288.

**\*Artículo de investigación:** en este artículo colombo-francés a dos voces se tratará de poner a prueba el concepto de dispositivo desarrollado por el laboratorio de investigación Lla/Creatis de Toulouse <https://lla-creatis.univ-tlse2.fr/>, en una práctica específica en Colombia: la intervención de *clown* en espacios territoriales de reincorporación y capacitación de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC).

**\*\*Maestra en Arte Dramático de la Universidad de Antioquia, Colombia. Máster y doctora en Teatro y Artes del Espectáculo de la Universidad Sorbona París III, Francia. Coordina desde el año 2006 el programa de formación Diploma en Clown de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Desarrolla proyectos de investigación creación en el campo de la aplicación del lenguaje y arte del *clown*, para la intervención social en la construcción de paz en Colombia.**

**\*\*\*Catedrática en la Universidad de Toulouse, es especialista de teatro, cine y literatura en lengua española. Desde 1988 ha desarrollado una labor de difusión del teatro contemporáneo en Francia con la creación de la compañía teatral Les Anachroniques, de colecciones de libros de textos teatrales (Nouvelles Scènes), de ensayos de investigación con el grupo Roswita (Hispania). Desde hace cinco años impulsa programas de investigación con organizaciones no académicas, con una plataforma de valorización Creación e Innovación Societal asociada a una red de empresarios STARS. Dirige en la actualidad en Toulouse un proyecto único en Francia "La escuela de los doctores", que reúne 15 escuelas doctorales (4.500 estudiantes).**

## Resumen

Este artículo colombo-francés a dos voces explora la intervención social de clown como una práctica dispositiva de investigación creación para la construcción de paz en Colombia. Se pone a prueba el concepto de dispositivo desarrollado por el laboratorio de investigación Lla/Creatis de Toulouse, en una práctica específica en Colombia: la intervención de clown en espacios territoriales de reincorporación y capacitación de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC). Se propone analizar la relación arte-vida a través de una praxis, la intervención social del clown, explorando cómo desde el lenguaje del payaso se contribuye a un proceso social complejo y multidimensional como la transición de todo un país a una cultura y aprendizaje de la paz. Se corresponde plenamente con la voluntad de sacar el arte de su campo institucional inscribiéndose en otros sectores, sociales, económicos y personales para estudiar el arte y su función en la sociedad y sus desafíos actuales.

**Palabras clave:** intervención social de clown, práctica dispositiva, investigación creación, reincorporación de las FARC, relación arte-vida.

## Abstract

This colombian french paper explores the clown social intervention, as a “dispositive practice” of research-creation for building peace in Colombia. The concept of a dispositive developed by the Lla/Creatis research laboratory in Toulouse is tested in a specific practice in Colombia: the intervention of clowns in areas of reincorporation and training of the FARC. We aim at analyzing the art-life relationship through praxis, the social intervention of the clown, exploring how, from the language of the clown, one can contribute to a complex

and multidimensional social process such as the transition of an entire country to a culture and peace learning. It fully corresponds to the desire to remove art from its institutional field by enrolling in other sectors, social, economic and personal, to study art and its role in society and its current challenges.

**Keywords:** the clown social intervention, “dispositive practice”, research-creation, reincorporation of the FARC, art-life relationship.

## Resumo

Esse artigo colombo-francês a duas vozes, avalia a intervenção social do *clown* como uma prática dispositiva de investigação criação para a construção de paz na Colômbia. Testamos o conceito de dispositivo desenvolvido pelo laboratório de pesquisa Lla/Creatis de Toulouse, numa prática específica na Colômbia: a intervenção de *clown* em espaços territoriais de reincorporação e capacitação das FARC. Propõe-se analisar a relação arte-vida através de uma práxis, a intervenção social do *clown*, pesquisando o como desde a linguagem do palhaço, contribui-se num processo social complexo e multidimensional tal como a transição de um país para uma cultura de aprendizado da paz. Corresponde-se plenamente com a vontade de tirar a arte do seu campo institucional inserindo-o em outros setores sociais, econômicos e pessoais para estudar a arte e a sua função na sociedade, além dos seus desafios atuais.

**Palavras-chave:** intervenção social do *clown*, prática dispositiva, investigação criação, reincorporação das FARC, a arte e a sua função na sociedade.

La intervención del *clown* se nutre de procesos de investigación creación para promover el desarrollo de la *resiliencia* (Cyrułnik, 2017), en constante reflexión desde y sobre una práctica creativa que permita analizar y comprender las realidades.

La paz es un proceso social muy complejo, multifigurado, que crea una plataforma de transición necesaria, que concierne a todos los planos y estructuras de la sociedad. El rol del arte en esta transición es el de representar el tejido de fenómenos que necesitan ser expresados, simbolizados y creados para comprender y cambiar el paradigma de una guerra crónica en Colombia por una cultura capaz de desencadenar procesos colectivos de *resiliencia* y superación.

Para analizar la intervención social de *clown* nos interesa acuñar la noción de práctica dispositiva. El dispositivo artístico como red de elementos heterogéneos organizados para producir, en un espacio dado, unos efectos de sentido en el receptor (Martínez, 2014) permite desplegar una matriz que viene a apoyar y resignificar la memoria compleja de la guerra. Por medio de relatos compartidos de historias de vida de personas y de ficciones tomadas a cargo por el *clown* el dispositivo tiene como objetivo ayudar al ser humano a superar el trauma y retomar un nuevo desarrollo. Permitiendo la irrupción de lo impensable.

De allí que dispositivo y *clown* son un encuentro afortunado para nombrar lo indecible. Por un lado, como lo afirma Phillipe Ortel (Martínez y Gobbé-Mévellec, 2014), “El dispositivo deja que se introduzca lo aleatorio” o como apunta Arnaud Rykner, “El dispositivo introduce en el mundo movilidad, inestabilidad, incertidumbre y heterogeneidad” (Martínez y Gobbé-Mévellec, 2014). Por otro lado, el papel transicional del *clown* le otorga un poder ficcional que borra las fronteras, los estigmas y el miedo humano a los cambios de perspectiva. La ambivalencia del *clown*, el rol de médium permite que el peligro de la incertidumbre le atraviese en un sinfín de combinatorias de conforman lo real y lo imaginario.

La intervención social de *clown* en los espacios territoriales de capacitación y reincorporación (ETCR) se ha realizado desde la institucionalidad universitaria, la Universidad de Antioquia, en acuerdo con instituciones como el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), y la Alta Consejería Presidencial para el Posconflicto, creando espacios de carácter pedagógico, que abordan de forma pluridisciplinar la problemática de la transición de la guerra a la paz, y los retos del posconflicto.

La red heterogénea del dispositivo la constituyen tres niveles articulados, superpuestos: el nivel geométrico o técnico (la organización de los elementos ubicados en el espacio en la ficción); el nivel pragmático o escópico (la interacción de varios actantes bajo la mirada de un tercero); el nivel simbólico (valores semánticos y axiológicos asociados con la organización espacial).

Empezaremos reflexionando sobre el elemento peculiar del espacio donde se despliega lo que proponemos nombrar la Práctica Dispositiva Clownesca (PDC).



**Figura 1.** PDC-Vereda en departamento del Cauca  
Fotografía: Carlos Benavides  
El espacio en la PDC: de la neutralización hacia la simbolización

Hay en Colombia 170 municipios que presentan mayores niveles de pobreza, de afectación derivada del conflicto armado y debilidad de la institucionalidad administrativa y de gestión. Cerca de estos se definieron 27 ETCR que sirven para desarrollar actividades de capacitación tendientes a la reincorporación de los integrantes de las FARC, preparar proyectos productivos y atender las necesidades de formación técnica de las comunidades aledañas. Para llegar a estos espacios es necesario atravesar municipios, veredas rurales, calles, caminos, trochas, montañas y son varios los medios de transporte. Son espacios transitorios para todos los que viven en él y para todos los que están alrededor, las comunidades e instituciones vecinas.

En las PDC, el espacio se neutraliza para ceder toda su importancia a los actantes heterogéneos que participan de la intervención social. Lo define la práctica que lo interviene, en un tiempo determinado donde se lleva a cabo un encuentro de un grupo social en un tiempo establecido por una institucionalidad. En medio de estos espacios físicos

concretos la intervención debe adaptarse técnicamente para metamorfosear el bar, la tienda, la biblioteca, la escuela, el salón, con piso en tierra, con techo cerrado o abierto, con sillas o sin sillas. En este espacio transitorio, todo ser está despojado del rol social. Lo relacional está desprovisto de toda función y valor institucional. El espacio son los actantes, sin la connotación de peligro y guerra. El espacio del encuentro es pobre desde un punto de vista técnico y material y enormemente equipado desde el punto de vista simbólico y ficcional.

En el espacio real elegido, el grupo de participantes se dispone de forma dinámica configurándose y adaptándose al desarrollo de la PDC. Se inicia el dispositivo,

disponiéndose el grupo de forma circular, lo que constituye un encuentro explícito y una apertura a la comunicación sin organización jerárquica. Sin cortar la relación de intercambio, el grupo se ubica para dar lugar a la escucha del narrador, configurando un semicírculo. En esta configuración del espacio, el primer *clown* interviene, creando un puente entre el narrador y quienes escuchan. Seguidamente dos *clowns* crean el espacio escénico propiamente dicho, a nivel del narrador y de frente al semicírculo, donde representan una historia ficcional. Se finaliza otra vez en un círculo, que vuelve a instalar el espacio inicial y cierra la intervención.



**Figura 2.** PDC-Vereda Santo Domingo Antioquia  
Fotografía: Sandra Alvarán, agosto del 2017

Los participantes son cocreadores del nivel espacial del dispositivo, integrándose en el espacio de las memorias<sup>1</sup> de la guerra mediante el relato compartido y convirtiéndose todos —excombatientes, militares, campesinos, maestros, niños— en testigos del sufrimiento que se ostenta, sale a la luz en aquel lugar.

### **El despliegue temporal de la matriz dispositiva**

El que inicia el dispositivo es el *clown*: es el “interruptor” que hace la experiencia posible y pone en marcha de manera abierta y aleatoria el protocolo de resiliencia para y por todos los actantes. En la PDC alternan varios momentos ficción que agencian elementos reales y de ficción.

1. Primera secuencia: se inicia la PDC con una presentación del propio dispositivo y del colectivo: la apertura anclada en la vida es necesaria ya que genera confianza. En la reafirmación con el acuerdo de paz se reivindica que el posconflicto llama a una construcción del conocimiento de manera compartida entre los participantes. Es un consenso que se debe dar en interacción entre los diferentes miembros de las comunidades y en diálogo con la institucionalidad. Se explica el dispositivo con sus distintos momentos, o sea, la presentación de los asistentes, la escucha colectiva de la historia de vida de un participante, la intervención de *clown*, la reflexión de los temas que necesiten ser expresados, y el cierre.

Este *incipit* bajo forma de intercambio es clave en la PDC, abierta a todas las circunstancias internas y externas que la integran. La presentación de los asistentes (docentes, profesionales de la salud, artistas), la instalación de las identidades, la expresión del pensamiento crítico, la manifestación de la situación que se vive en el presente, la voluntad o no de compartir una historia de vida en un colectivo, las reacciones al tema del *clown* y asociaciones de lo cómico, irrisorio y espectacular. Y todas las preguntas posibles. Permiten crear un colectivo, que va a actuar en la PDC con disponibilidad y permitiendo que surja la creatividad y la interacción entre los participantes.

Durante este momento el sujeto que realizará su intervención de *clown* se presenta como artista y miembro del equipo sin juego explícito. No obstante, el ejercicio de escucha del dispositivo como material que estimula la imaginación y su posterior juego están siempre presentes siendo susceptibles de ser retomados por el juego de articulación del *clown* como referencia a lo real durante la intervención

2. Segunda secuencia: el relato. Después de la primera secuencia, umbral que permite adentrarse en el espacio tiempo del momento compartido, uno de los participantes del dispositivo es invitado a narrar un episodio de la historia de su vida, a compartir un testimonio que tenga un sentido en su construcción personal y social. Puede suceder que sea un episodio más o menos trágico, significativo. El narrador elige la historia que comparte desde sus recuerdos y su memoria, haciendo el ejercicio sensible de recordar, visualizar y poner en palabras las imágenes que vienen a su mente. Como lo sugiere Ricoeur (2000)

1 El Centro Nacional de Memoria Histórica define *las memorias*: las memorias son producto de la combinación de tiempos y espacios. Combinación de tiempos en el sentido en que de cara al pasado —a la catástrofe de la historia y al sufrimiento— son un ejercicio creativo de resistencia aquí y ahora que se proyecta al futuro, que tiene un destino. Las memorias son, pues, al mismo tiempo, pasado, presente y futuro: un sufrimiento que resiste y se transforma cargado de futuro. Son una combinación de espacios en la medida en que ponen materialmente en relación al espacio devastado con el espacio en que de nuevo es posible la comunidad en su cotidianidad, es decir, es posible de nuevo cierta “forma de vida” (GMH, 2013, p. 21).

Los humanos, cuando entretretemos hechos, sentimientos, anhelos, vivencias y recuerdos y les damos una estructura narrativa, atrapamos al tiempo y lo volvemos humano. Los relatos nos permiten convertirnos en seres históricos, en seres autobiográficos. Aparecemos y nos volvemos visibles a través del relato.

En el proceso la relación de confianza es imprescindible permitir que lo aleatorio tenga su lugar en el dispositivo, (cualquier cosa puede suceder) es aceptar que hace parte del dispositivo y no al contrario. La interacción en un ambiente de confianza es fundamental como lo apunta Cyrulnik (2001):

[...] Por el solo hecho de contar algo que nos pasó en una relación de confianza, es posible transformar la memoria de lo que ha pasado. No es para nada el mismo relato, si lo cuento a una base de confianza, la relación participa de la construcción del lazo y puedo mejorar o agravar el relato según las personas con las que estoy hablando. El grado de libertad existe siempre y cuando se verbalice.

Ya que se divide el espacio para compartir el relato y para escuchar la narración en dos —el espacio de los odores y el espacio del narrador—, los efectos emocionalmente impactantes del relato, de todo tipo, se ostentan, convirtiéndose cada espectador en el espectador del otro. El dispositivo se teje con estos hilos invisibles de las memorias individuales y colectivas que dibujan las huellas de una guerra incomprensible que, al representarse en la narración, por el hecho de compartirse en un espacio, tiempos diferentes al acontecimiento real son una forma de reconstrucción *resiliente*, del dolor, una forma de reparación.

La posibilidad de conectar al sujeto con su imaginario permite que los elementos omnipresentes de la memoria se expresen a través del relato. En este sentido, la la-

bor del Centro de Memoria Histórica<sup>2</sup> desarrolló importantes investigaciones que dieron lugar a estrategias y conceptualizaciones para la comprensión de las dinámicas de la memoria de las víctimas y sus expresiones en el contexto colombiano. La intervención de *clown* parte del reconocimiento de la complejidad de las experiencias y el funcionamiento en red de la memoria humana. El *clown* desarrolla una doble escucha: por una parte, la escucha de las historias de vida representadas por el relato que selecciona las imágenes y resignifica las experiencias de los sujetos y, por otra parte, la escucha del contenido emocional subyacente en el relato, lo no dicho. Esta doble escucha permite dar lugar en el dispositivo al doble juego, referenciándose a lo concreto y resonando con lo potencial.

3. Tercera secuencia: la intervención del primer *clown*, el efecto deformante.

Desde el lugar del público, surge un *clown* con nariz roja. El reto es expresar por la vía del juego improvisado y empático<sup>3</sup> la reacción que la historia narrada ha suscitado en los odores y grupo participante del dispositivo. El *clown* da cuerpo, oxígeno y voz a la emoción del colectivo y va al encuentro real del narrador, expresa sus impresiones de la historia, así como del espacio, las personas, el clima, etc. Teje un puente emocional<sup>4</sup> entre el recuerdo y la realidad en el presente del dispositivo. El

2 “La memoria se afincó en Colombia no como una experiencia del posconflicto, sino como factor explícito de denuncia y afirmación de diferencias. Es una respuesta militante a la cotidianidad de la guerra y al silencio que se quiso imponer sobre muchas víctimas. La memoria es una expresión de rebeldía frente a la violencia y la impunidad. Se ha convertido en un instrumento para asumir o confrontar el conflicto, o para ventilarlo en la escena pública. En todo caso, es gracias a todo este auge memorialístico que hay en Colombia una nueva conciencia del pasado, especialmente de aquel forjado en la vivencia del conflicto” (GMH, p. 13).

3 La empatía como la capacidad de descentralizarse uno mismo para representar el mundo del otro (Cyrulnik, 2017)

4 Jara (2000) dice: “El juguete del *clown* son sus emociones”.

ejercicio de doble escucha del *clown* es fundamental, él expresa simultáneamente sus impresiones, las del grupo y reacciona a la reacción del narrador que recibe por primera vez en el dispositivo (y en su vida) una reacción inesperada a su relato. La función de la primera intervención integra la ficción del juego del *clown*, su carácter intruso es aceptado por el juego del humor<sup>5</sup> en este espacio creado en el contexto transicional, como parte del dispositivo. La intervención del primer *clown* dura aproximadamente cinco minutos. Su juego no da lugar a transformar las escenas o imágenes evocadas por el relato, el tiempo es real y no se expande al imaginario. El *clown* se va del espacio manifestando el nuevo puente que construye entre este espacio y el mundo real.

4. Cuarta secuencia: intervención de dos *clowns*, decir lo indecible por la ficción.

El espacio unido y metamorfoseado por la irrupción del *clown* da lugar a la intervención de dos *clowns* en el dispositivo. Dos artistas participantes del dispositivo que han estado presentes durante todo el tiempo se retiran a un espacio organizado previamente (para no ser vistos antes) durante la intervención del primer *clown*. Cuando este se va, entra la pareja de *clowns* y abre una “brecha”<sup>6</sup> a partir de la historia singular de la persona que es representada a todo el grupo. El *clown* crea esta apertura a la ficción a partir de una “escena o imagen”

5 El humor para el *clown* es llamado por los clownanalistas, la diagonal del *clown*, como su capacidad de mantener a la vez un contacto sensible y una desviación de la realidad conferida por el privilegio de la risa y la transgresión. Jean Bernard Bonange, fundador del Bataclown en 1980 (con Anne-Marie Bernard y Bertil Sylvander) proponen el *Clown d'intervention sociale* y el *Clownanalyses*, métodos de intervención de *clown* en reuniones sociales.

6 Emmanuelle Garnier plantea, analizando el género del teatro de acción, como “las brechas abiertas por el espectáculo se convierten en llagas para el público”. Aplicado a las brechas que abre el *clown*, tiene mucha relación con el sentido de tocar el punto donde duele, donde se sabe que el cuerpo tendrá un reflejo y reacción” (Martinez y Gobbé-Mévellec, 2014, pp. 69-75). <http://www.naque.es/virtuemart/213/1/novedades/dispositivo-y-artes-detail>

que ha tenido lugar real en el testimonio relatado. Lo que hacen es objetivar lo que es indecible, irrepresentable y por el humor, transformar la sensibilidad asociada al recuerdo. La ficción pone atención en lo no dicho, y la doble escucha lo transforma en un deseo colectivo de resignificar el recuerdo de los hechos violentos. Es la catarsis posible por el juego, el *clown* canaliza como un médium el caos, jugándolo.

El dispositivo permite que lo no dicho forme parte del juego y dialogue con lo concreto, espacio, participantes, narrador, referencias, informaciones y cualquier elemento por heterogéneo que parezca es susceptible de utilizarse durante la intervención.

El juego improvisado de los *clowns* es una “brecha” emocional sin tiempo lineal, que expresa los sentimientos contenidos subterráneos de la historia. La intención implícita para abrir esta brecha es la razón de la práctica dispositiva. El juego del *clown* va en busca del movimiento resiliente, como “[...] una interrupción liberadora, rompiendo la continuidad temporal, el bucle de la violencia para dar una oportunidad a la superación de la misma” (Lillo, 2014). A través de las “escenas” de ficción, el *clown* dará la palabra al ausente, la oportunidad de hacer, decir, actuar al personaje de la historia, de reparar, de expresar su punto de vista, de movilizar una imagen, de actualizar el pasado, de modificar la narración, de dialogar con el presente real. El *clown* interviene introduciendo movimiento allí donde solo había imágenes e impresiones emocionales asociadas a ese recuerdo. Según Arendt, “Cambiamos nuestro pasado al variar nuestra forma de explicarlo” (Lillo, 2014).

La intervención del *clown* trabaja a partir de dos premisas que se concientizan durante todo el dispositivo: la



referencia, que concierne a lo real, lo que efectivamente se escucha y se ve, las personas, sus formas de estar, de hablar, todo lo que está presente, tangible y evidente, la organización del espacio, la materialidad, las posturas expresas de los participantes, los hechos ocurridos desde su llegada al lugar. y la resonancia: lo que está latente, todo el potencial simbólico de la situación, emoción, imaginario, sueño, que el *clown* transforma desde el interior de la “escena” creada.

En el juego improvisado la referencia y la resonancia se amplían a la utilización de los objetos, los accesorios, la materia del espacio, el *clown* compañero, los oidores y el narrador que están presentes en el espacio creado por el dispositivo.

La intervención de los dos *clowns* debe durar entre quince y veinte minutos. Y se finaliza como oportunidad de despedirse de la historia; de la “escena” del narrador, de los participantes para regresar al lugar por donde entraron. Es posible que en dispositivos que tienen una duración prolongada la intervención de los dos *clowns* se distribuya en dos o tres momentos, creando un hilo conductor entre uno y otro.

##### 5. Quinta secuencia: un cierre con alto riesgo.

La reflexión se realiza en torno a la posibilidad que tenemos todos los seres humanos de intervenir por la representación artística, narración o *clown*, para comprender algo de la memoria individual y colectiva de un país. Sin ser explícitos en el ejercicio del emocional necesario para que el sufrimiento se transforme, usualmente después de la intervención viene la expresión de fuertes emociones y sentimientos. El acompañamiento pluri-disciplinar es fundamental, el diálogo a nivel analítico,

sensible, e incluso la orientación de médicos, psicólogos, sociólogos; etc., y miembros de los organismos e instituciones del Estado es imprescindible en el momento de cierre de reflexión del dispositivo.

El cierre recupera la forma del círculo y hay una despedida acompañada de música, cantos, y reconocimiento de miradas entre todos los participantes del dispositivo. La confianza, el sentimiento de familiaridad que envuelve el colectivo que se ha compartido juntos; emociones y reacciones se construye durante todo el dispositivo. La dificultad de la intervención social es el momento del cierre, la necesidad de dar continuidad a una estrategia en que todos los miembros de una comunidad expresen sus sensibilidades del conflicto y de la paz, no es una estrategia muy abordada en el plano social y actividades de implementación del acuerdo de paz. La construcción colectiva de resiliencia es un proceso que necesita tiempo para el debate democrático y respetuoso de los pensamientos críticos y creativos de los miembros de una comunidad.

##### **La interacción entre los elementos “reales” (testimonios de la violencia) y lo “ficcional” el *clown***

La valorización de la escucha, ligada a la narración, al testimonio se convierte en una narración colectiva. El *clown* conecta el mundo real, la historia narrada y lo concreto del espacio tiempo del dispositivo con el mundo imposible, imaginario y emocional del colectivo.



**Figura 3.** PDC Vereda Mutata, septiembre del 2019  
Fotografía: Roberto Gómez

El *clown* en la intervención social acepta que la intervención no es un espectáculo y que ningún elemento del dispositivo es más o menos importante que otro. Incluyendo su propia *performance*. En el espectáculo la doble escucha de un *clown* se refiere a estar al mismo tiempo en su juego poético y en el presente real (el aquí y el ahora). De la capacidad del *clown* para reaccionar a los estímulos externos, poniendo en juego la escucha dependerá su versatilidad en la improvisación (la versatilidad entendida como la incorporación del presente en el juego en el presente). En la intervención, esta escucha es la que le permitirá desarrollar su juego en referencia

y resonancia a lo real y subyacente. El universo a representar en la improvisación es el del otro, sus silencios y sus necesidades. Por esto es un médium que conecta el mundo invisible con el visible a través de su juego dislocado de la realidad. Es como si el *clown* abriera un paréntesis provisional en el que podemos ver e imaginar el mundo de otra manera (Bonange-Silvander, 2015).

Jean Ferrasse (2015), a propósito de la intervención social defiende que,

El *clown* extiende un gran espejo y pide a todo el mundo mirarse en él [...] y al mismo tiempo que señala

lo visible juega lo invisible, da voz a lo inefable, ruido a lo inaudible, le da un lenguaje al caos [...].<sup>7</sup>

Establecer estas relaciones entre realidad y ficción, mediante un doble juego que se da de forma simultánea con lo real y lo simbólico es lo que le da el sentido a tratar la heterogeneidad de la vida y de las formas inaceptables de violencia por el juego del *clown*.

El rol de mediador del *clown* entre una comunidad diversa tiene esta doble función desde el hombre prehistórico. Al *clown* está asociada la emoción de la risa, que puede desencadenar o no un sentimiento de alegría. La risa está asociada a la ausencia de peligro y para desarmar los enemigos. La risa es una desintoxicación moral (Rubinstein, 1983).

El *clown* retoma un espíritu existente en las raíces de la cultura que ha determinado su función a lo largo del tiempo, sea en América<sup>8</sup> o Europa, el arte cómico existe en relación con la comunidad que lo enmarca. La tradición le llamara saltimbanqui, bufón<sup>9</sup>, maromero, payaso sagrado y gracioso<sup>10</sup> e incluso hombre pájaro<sup>11</sup>.

7 La traducción es nuestra.

8 Como todo rey, Moctezuma (rey azteca), también tenía seres raros que hacían cosas ridículas para divertirlo, según la historia sabemos que eran deformes, enanos, “malhechos”. Este hecho no era extraño para los recién llegados pues reconocían la existencia de seres *fous* alrededor del rey.

9 Si el bufón era el portavoz de una sociedad feudal que oprimía, subestimaba y abusaba del sirviente. Era una voz de protesta ante el establecimiento y las normas impuestas de la época, protagonista principal de la cultura de la Edad Media junto a la máscara. Apareciendo en las fiestas y carnavales como símbolo de la libertad, trasgrediendo y sobrepasando los límites. Fogel (1788) lo analizará como personaje alegre pero desafiante ante las autoridades, el *clown* será la reencarnación de dicho poder a través del cual el imaginario colectivo puede llegar a transgredir las reglas.

10 El *gracioso* es un personaje que venía de la comedia española, este aparece en los intermedios y los sainetes.

11 En el Museo del Oro, en Bogotá, donde se guardan cuidadosamente las piezas en oro pertenecen a la civilización maya, chibcha e inca, existen pequeñas estatuas que representan un hombre llamado “el hombre pájaro”, con un aro en oro colgado de su nariz y la historia explica que este hombre tenía autorización para transformarse en varias personas y objetos en los rituales para el placer de los ejecutantes de la ceremonia.

Cuando el payaso convertido en *clown* salió de la pista de circo moderno a la escena, creó escuela, y resurge hoy en Colombia, como una revalorización de las expresiones diversas del humor en el país. La sociedad colombiana es especialista en mezclar realidad y ficción, humor y política, ridículo y coyuntura, literatura y magia, verdad y mentira. La risa tiene un lugar fundamental en las adversidades humanas, pues además de devolver el movimiento de la vida, permite hablar de la muerte.



Figura 4. PDC Congreso Internacional de Salud Pública. UDEA 2017

Fotografía: Comunicaciones FNSP

### La porosidad axiológica entre el bien y el mal que permite la resiliencia y reparación

Lo afirma José Luis Lillo (2014),

El perdón tiene que ver sobre todo con la memoria, con la que establece una ligazón indisoluble. El perdón no olvida, sino que transforma el recuerdo y la memoria, es decir, la narrativa de lo que sucedió, facilitando que el mal infligido pierda intensidad y relevancia emocional, resituando las experiencias y modificando su registro de forma que no sea más el origen de nuevos y continuados sufrimientos como sucede con el resentimiento.

La PDC es una herramienta para la vida, el *clown* es un arte en constante movimiento como los seres vivos. El hecho de narrar un episodio de la historia de vida conlleva una movilización del recuerdo, asociación de emociones e imágenes grabadas en la memoria con una importante intensidad y consecuencias en plano del desarrollo neurológico y afectivo. La posibilidad de poner en palabras y compartir la experiencia personal en un ejercicio de escucha y confianza colectiva conlleva un extraordinario ejercicio de exteriorización de las emociones asociadas al recuerdo y atadas a un tiempo que parece ser un presente continuo cuando el sufrimiento es insuperable. El fin de la práctica dispositiva no es el perdón, como no es abrir la herida, ni apelar a la justicia o esclarecer la verdad. La intervención del *clown* se engrana en un viaje emocional que nos revela un posible camino hacia la comprensión e interacción, por el juego del *clown*, con lo que esta subyacente en cada relato. Permitir este movimiento es la reparación. Dar a la creatividad la oportunidad de trabajar sobre la carencia, inicia en cada sujeto el movimiento hacia un estado “otro” desde el cual se puede emprender en un proceso transitorio y de reincorporación, un nuevo desarrollo personal<sup>12</sup>.  
**Un estado de reconstrucción resiliente.**

12 El segundo informe sobre el estado efectivo de implementación del acuerdo de paz en Colombia diciembre del 2016-mayo del 2018, Instituto Kroc de Estudios Internacionales de Paz Escuela Keough de Asuntos Globales Universidad de Notre Dame, agosto del 2018, Fondo de las Naciones Unidas para el Posconflicto.

Concluye que: “Se han logrado avances en el proceso de reincorporación, pero persisten muchas incertidumbres entre los excombatientes sobre sus proyectos de vida a largo plazo, sus perspectivas frente a oportunidades económicas y sociales. Es especialmente preocupante la falta de acceso a la tierra para los proyectos productivo de vocación agrícola. Aunque se están elaborando proyectos y se han creado las estructuras institucionales, todavía no hay un solo proyecto productivo en marcha que utilice los subsidios asignados en el Acuerdo para apoyar a los excombatientes. Así mismo, se necesitan mayores esfuerzos para abordar las necesidades específicas de las mujeres y los niños de las FARC. En vista de estas limitaciones, algunos miembros de las FARC pueden sentirse tentados a unirse a grupos armados y retornar a la violencia. Es necesario implementar lo más pronto posible la Política Nacional de Reincorporación para brindar oportunidades constructivas a los ex combatientes a fin de ayudarlos a permanecer en el camino hacia la paz”

No se trata de desanudar el acontecimiento del pasado, sino de comprender la porosidad que hay en cada ser humano y los movimientos entre razón y emoción, entre el bien y el mal, el amor y el odio, el dolor y el sufrimiento, el perdón y el rencor, el silencio y la palabra, entre seguir en una dinámica de guerra o construir una vida en paz.

Construir una paz creativa sí es posible en la sociedad colombiana. No es posible cambiar el dolor o las heridas de una guerra. Pero sí podemos poner en marcha dispositivos artísticos que permitan representar y resignificar el sufrimiento provocado por el dolor, y dialogando pluridisciplinariamente comprender con las víctimas, con las comunidades, con los excombatientes, qué historia es la que hay que construir y reconstruir para que los niños y niñas del país vivan.



**Figura 5.** PDC con Equipos de apoyo psicosocial Bajo Cauca, noviembre del 2019  
 Fotografía de Sandra Alvarán

## Referencias

- Bonange, J. B. y Sylvander, B. (2012). *Voyage sur la diagonale du clown*. L'Harmattan.
- Bonange, J. B. y Sylvander, B. (2015). *Les clownanalystes du Bataclown. Miroirs revelateurs de la vie sociale*. Precursions.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2014). *Narrativas de vida y de memoria, Cuatro aproximaciones biográficas a la realidad social del país*. Dirección de Museo. CNMH.
- Cyrulnik, B. (2005). *Los patitos feos. La resiliencia, una infancia feliz no determina la vida*. Gedisa.
- Cyrulnik, B. (2009). *Vencer el trauma por el arte. Cuadernos de pedagogía*. N393. Entrevista realizada por Lola Rara (pp. 42-47).
- Dream, C. (2012). *El payaso que hay en ti*. Clownplanet.
- Grupo de Memoria Histórica (GMH). (2013). *¡Basta ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad*. Imprenta Nacional.
- Instituto Kroc de Estudios Internacionales de Paz Escuela Keough de Asuntos Globales. (2018). Segundo informe sobre el estado efectivo de implementación del acuerdo de paz en Colombia. Universidad de Notre Dame. Fondo de las Naciones Unidas para el Posconflicto.
- Jara, J. (2000). *El clown, un navegante de las emociones*. Poexdra.
- Lillo, J. L. (2014). Sobre el perdón y la reconciliación: una perspectiva psicoanalítica. *Temas de Psicoanálisis*, 7.
- Lara, L. (2009). Vencer el trauma por el arte. *Cuadernos de Pedagogía*, 393, 42-47.
- Martínez Thomas, M. y Gobbé Mevellec, E. (2014). *Dispositivo y artes, una nueva herramienta crítica para analizar las producciones contemporáneas*. Ñaque.
- Martínez Thomas, M. (2017). *Le théâtre appliqué : enjeux épistémologiques et études de cas*. Lansman.
- Melillo, A. Suárez, E. N. (2002). *Resiliencia. Descubriendo las propias fortalezas*. Paidós.
- Molina, L. y Ramírez, L. (2019). *Qué hacer ante el daño que produce la violencia, reflexiones sobre el mal moral, el resentimiento, la memoria y el perdón*. Universidad de Antioquia.
- Nuevo acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera. (2016). Presidencia de la República.
- Ortel, P. (2006). *Discours, image, dispositif*. L'Harmattan.
- Ramos, E. (2015). *Paz transformadora y participativa. Teoría y método de la paz y el conflicto desde la perspectiva sociopráctica*. Instituto Universitario en Democracia, Paz y Seguridad. Universidad Nacional Autónoma de Honduras.
- Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Seuil.
- Velásquez, A. M. (2005). *Chercher son propre clown, un voyage à l'envers chez Jacques Lecoq* [Tesis Artes del Espectáculo, Université Paris III-Sorbonne Nouvelle].
- Velásquez, A. M. (2014). *Le jeu du clown dans la Colombie contemporaine, Le Clown un acteur social et politique et le rire du spectateur une forme de résistance et de liberté*. Presses Accadémiques Francophones.