

Cultura: ¿un derecho para todxs? Propuesta de investigación-acción en derechos culturales desde el lenguaje *clown* en jóvenes de Lima, Perú

Martha Pacheco Mariselli

 <https://orcid.org/0000-0003-2022-635X>

Pontificia Universidad Católica del Perú

pacheco.mm@pucp.edu.pe

Germán Díaz Díaz

 <https://orcid.org/0000-0003-4245-4070>

Pontificia Universidad Católica del Perú

german.diaz@pucp.edu.pe

Samanta Romero Rodríguez

 <https://orcid.org/0009-0003-8140-7506>

Pontificia Universidad Católica del Perú

samanta.romero@pucp.edu.pe

Allisson Rita Reynel Joyja

 <https://orcid.org/0009-0001-4854-6737>

Pontificia Universidad Católica del Perú

reynel.allisson@pucp.edu.pe


Milos Lau Barba

 <https://orcid.org/0000-0001-9163-3222>

Pontificia Universidad Católica del Perú

mlau@pucp.edu.pe

Cristian Basilio Saldaña

 <https://orcid.org/0009-0004-3926-0958>

Pontificia Universidad Católica del Perú

c.basiliosaldana@gmail.com



RESUMEN

El presente artículo se propone reflexionar, desde la Antropología, sobre un retador proceso de creación artística de escritura colectiva, surgido de una investigación académica, a partir del cual se construyó un hecho escénico clown. La puesta en escena, a su vez, se trasladó desde su formato original de performance en vivo hacia otro audiovisualmente registrado. El tránsito desde una situación de presencia simultánea del clown y su audiencia, hacia otra donde la participación corpórea, sensorial, emotiva de las audiencias es «mediada» por las decisiones de producción que «componen» una «mirada» desde la cámara que, en tanto «narradora» diferida ante una audiencia anónima, asume la conducción de un proceso de comunicación expresiva de los valores y emociones humanos definidos por una cultura. Ante el reto inicial de encontrar maneras expresivas significativas de «traducir» el discurso jurídico—abstracto, con un sesgo de supuesta universalidad asumida como homogénea— sobre derechos humanos y ciudadanía, se desarrolló progresivamente una propuesta que intuitivamente combinó, al interior de una lógica general de investigación-acción, la creación colectiva, la investigación artística de performance, concretamente clown, y el diseño de una propuesta audiovisual que sirviera para explicar amigablemente los derechos culturales—componente del conjunto de los derechos humanos— entendidos como base del pleno ejercicio de ciudadanía, cuya definición ampliada parta de la diversidad cultural y se estructure desde los derechos culturales.

Palabras clave: derechos culturales, derechos humanos, cultura, diversidad cultural, identidad cultural, performance cultural, clown.

Culture: A Right for Everyone? Action Research Proposal on Cultural Rights from the Clown Language in Young People from Lima, Peru

ABSTRACT

This article aims to reflect on a challenging process of artistic creation of collective writing from an anthropological perspective, arising from academic research, around which a clown performance event was built. This scenic event, in turn, proceeded to be transferred from its original live performance format to an audiovisual recording format of that same performance. The transition from a situation of simultaneous presence of the clown and his audience, to another where the corporeal, sensory, emotional participation of the audiences is “mediated” by the production decisions that “compose” a “gaze” expressed by the camera that, as deferred “narrator,” assumes the leadership of an expressive communica-

tion process about the human values and emotions defined by a culture, in front of an anonymous audience. Confronting the initial challenge of finding significant expressive ways to “translate” the legal discourse (abstract, with a bias of supposed universality assumed to be homogeneous) on human rights and citizenship, a proposal was progressively developed, one that intuitively combined within a general logic of action research, strategies of collective creation, artistic performance research, specifically clown, as well as the design of a technical proposal for audiovisual media that suggests an explanation of cultural rights (core part of the human rights set) as basis for the full exercise of an also expanded definition of citizenship; one based on cultural diversity, and its mark in the identity generation processes.

Keywords: cultural rights, human rights, culture, cultural diversity, cultural identity, cultural performance, clown.

Ser *clown* significa estar *clown*. Percibir, sentir, accionar y relacionarse desde el estado payaso, que consiste en estar contigo mismo, tendiendo un puente hacia los demás a través de la mirada.

(Jara, 2014, p. 81).

I. INTRODUCCIÓN

Hacer arte y gestar creaciones culturales en el Perú es complicado, más aún cuando no se conocen, ejercen y tampoco se difunden los derechos culturales. La presente investigación-creación busca generar un proceso de creación que pueda sensibilizar a distintos públicos y reflexionar sobre cómo se pueden abordar estos procesos de creación como formas de comunicar y sensibilizar a distintos públicos sobre un tema específico (Valenzuela, 2020). Nuestro objetivo se desarrolla a través de una ruta definida por la búsqueda de vínculos emocionales y conexiones cercanas a la vida cotidiana, de modo que consigan motivar cambios de comportamiento del público.

Esta investigación-creación¹ opta por esta manera de aproximarse para generar reflexión, conciencia y diálogo sobre los derechos culturales; derechos que se constituyen como elemento articulador de los derechos sociales, políticos y económicos, en síntesis, de los derechos humanos. De esta manera, se buscan visibilizar los derechos culturales y promover su discusión como parte de los derechos humanos, utilizando el lenguaje *clown* en seis episodios audiovisuales lúdicos y pedagógicos, emitidos por la plataforma YouTube. En los episodios se reflexiona sobre cuáles son estos derechos, cómo se ejercen y cuáles son sus implicaciones prácticas.²

¹ Proyecto ganador del Concurso de Investigación-Creación 2021, organizado por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Revisar Ficha Técnica de la Investigación-Creación en el anexo 1.

² Para mayor información sobre los objetivos de la investigación-creación «Cultura: un derecho para todxs» se puede revisar el anexo 1.

En este sentido, la investigación implica un esfuerzo creativo para ofrecer un material audiovisual que pueda operar como material pedagógico que forme y sensibilice en derechos culturales. Para esto, se optó por trabajar una investigación-acción con el formato de relato/puesta en escena *clown*, con la finalidad de abordar temas social, político y culturalmente sensibles, a partir de las experiencias de los mismos participantes de la creación. Nuestra creación se orientó por tres directrices principales: acceso, participación y contribución cultural, así como por los siete derechos culturales encontrados en la Política Nacional de Cultura 2030, que sirvieron como ejes de los procesos de creación.

Tratar de promover conciencia y discusión ciudadana sobre estos derechos vitales requería salir del formato convencional de las consabidas cartillas explicativas, las charlas informativas o las conferencias doctas, con el fin de crear elementos que logren abrir diálogos con, en y sobre la cultura, el sector y las políticas culturales en el Perú. Con ello, se lograría una ampliación de audiencias y quizá propiciar la construcción de nuevas narrativas.

En este artículo se comparte el proceso de creación de la investigación-creación para generar una reflexión sobre cómo los derechos culturales dialogan con una propuesta artística que busca la visibilización, comprensión y mayor acceso a los derechos culturales. Esperamos aportar a la comunidad cultural en los ámbitos del conocimiento, de la apropiación y de una futura demanda de acceso a un derecho que resulta fundamental para el desarrollo personal, social y económico de todo país.

Nuestro trabajo busca enfrentar el estado de desatención que en Perú padecen el sector cultural y los derechos culturales, constantemente postergados como componentes de desarrollo. Esta situación de abandono se agravó en el contexto de pandemia, ya que el Estado dirigió sus esfuerzos a sectores tradicionalmente considerados como productivos y factores de crecimiento económico, olvidando sectores como el cultural. La postergación del sector cultural en Perú se evidencia, por ejemplo, en las reducidas cifras de la inversión pública para el sector.³ Otro hecho significativo al respecto es que el Ministerio de Cultura fue uno de los últimos en crearse. El abandono del sector se muestra también en que no existe en el país un mapeo actualizado de espacios y agentes culturales. Frente a esta situación de desamparo estatal, no obstante, es importante mencionar ciertas

³ En el marco del Proyecto de la Cuenta Satélite de Cultura en los países del Área Andina, se determinó que en el Perú aportaron el 0.87 % del Producto Bruto Interno (2012-2017) Ministerio de Cultura del Perú (2020). Política Nacional de Cultura al 2030.

iniciativas desde el sector cultural: pasacalles para exigir el 1 % para el presupuesto en cultura (TVRobles, 2017), la creación del Registro Nacional de Trabajadores y Organizaciones de la Cultura y las Artes (Rentoca) (2021), informes y diagnósticos realizados por los mismos agentes culturales.

Por las razones expuestas, el programa «Cultura: un derecho para todos» resalta la importancia de tomar conciencia y apostar por una auténtica valoración de las diversas miradas y saberes sobre la vitalidad de la cultura para la sociedad, de la conciencia y el ejercicio de los derechos que la amparan. Nuestro trabajo es articulado bajo la perspectiva racional con una auténtica implicación emocional, ya que esta aproximación artística busca, a través de los personajes, que el espectador descubra y se identifique con la cultura y sus derechos culturales.

II. MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL

Para desarrollar las etapas creativas, se deben comprender primero los conceptos de los derechos culturales en el Perú y cómo se desarrollan estos en el campo de las artes escénicas.

Derechos culturales

Considerando a la humanidad en igualdad de derechos y dignidad, en un esfuerzo por ordenar, sistematizar y entender los derechos humanos, su importancia y diferencias, la Declaración Universal de Derechos Humanos (DUDH) (1948) genera tipologías, iniciando así los derechos económicos, sociales y culturales. Es relevante enfatizar que todos estos derechos son necesarios para el desarrollo como seres humanos y, por lo tanto, de la comunidad. Sin embargo, no todos estos derechos se encuentran desarrollados de igual forma, ya que suelen calificarse como una «categoría subdesarrollada» (Symonides, 1998, p.1.), porque «no han alcanzado el desarrollo, contenido jurídico, reconocimiento y efectivización en igual medida que los demás» (como se cita en Política Nacional de Cultura, 2020, p. 8). Debido a ello, la investigación se centra en los derechos culturales, que la Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define como:

Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales (...)

Toda persona debe, así, poder expresarse, crear y difundir sus obras en la lengua que desee y en particular en su lengua materna; toda persona tiene derecho a una educación y una formación de calidad que respete plenamente su identidad cultural; toda persona debe poder participar en la vida cultural que elija y ejercer sus propias prácticas culturales, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales (2001, p. 5).

En este sentido, es necesario entender la tipología de los derechos culturales. Cabe precisar que se han revisado los siguientes documentos para la identificación y descripción de los derechos culturales: *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales* (1966), *Declaración de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural* (2001), *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales* (2005) y la *Declaración de Friburgo sobre Derechos Culturales* (2007). Sin perder de vista los documentos mencionados, se determinó que la Política Nacional de Cultura al 2030 (PNC al 2023), presentada por el Ministerio de Cultura del Perú en el año 2020, englobaba y sistematizaba la información contenida en los anteriores documentos, por lo que este artículo se basará en la PNC al 2030 para conceptualizar los derechos culturales y sus implicancias.

Tipología de los derechos culturales

Según la PNC al 2030, los derechos culturales se dividen en tres ámbitos: (i) acceso a la vida cultural, referido a los derechos que nos permiten acceder a nuestra cultura y la de otros; (ii) participación en la vida cultural, referido a la libre elección y ejercicio de la identidad cultural, y a participar en la vida política y toma de decisiones de su cultura; y (iii) contribución a la vida cultural, es decir, los derechos que permiten la creación de manifestaciones culturales y la contribución a las políticas culturales. A partir de estos tres ámbitos, se pueden encontrar siete derechos culturales, que son los ejes de las creaciones escénicas que realizamos como parte de nuestro proceso creativo.

Estos conceptos brindan una primera mirada a los derechos culturales, a partir de los cuales se realizó la creación de material audiovisual —desde un lenguaje *clown* y la creación colectiva— que permita la difusión y comprensión de los mencionados derechos.

Tabla 1. *Tipología de los derechos culturales.*

Derecho cultural	Descripción
Derecho a la identidad cultural	El que tiene toda persona de elegir libremente su identidad cultural, a partir de sus costumbres, tradiciones, prácticas, lugar dónde viven, de dónde son sus padres y familiares, etc.
Derecho a la educación y formación cultural	El que tiene toda persona a acceder a la formación en expresiones artísticas, dar y recibir una enseñanza de y en su idioma, y aprender sobre los derechos culturales, su cultura y la de otros. Con el fin de que contribuya al desarrollo de su identidad cultural y diversidad cultural.
Derecho a la información y comunicación	Las personas deben tener la libertad de buscar, recibir y transmitir información libre y pluralista en los idiomas de su elección, a contar con posibilidades de difusión por cualquier medio tecnológico y a obtener rectificaciones en caso de información errónea sobre sus culturas.
Derecho al patrimonio cultural	Toda persona tiene derecho a aprovechar sosteniblemente los patrimonios culturales, acceder a estos a través del ejercicio de los derechos a la educación e información, y a conocer y respetar su cultura y la de otros.
Derecho a las expresiones culturales	Las personas tienen derecho a participar y disfrutar de los bienes, servicios y actividades culturales, tanto propias como de otros individuos. Asimismo, buscar, desarrollar y compartir sus conocimientos y expresiones culturales con otros.
Derecho a la creación cultural	Derecho que tiene toda persona a contribuir con la creación de manifestaciones culturales, a obtener protección de los intereses morales y materiales de sus obras, y a la libertad de expresión, creación artística y acceso a medios para su difusión.
Derecho a la cooperación cultural	Derechos de las personas a participar, democráticamente, en el desarrollo cultural de su comunidad, en las decisiones relacionadas al ejercicio de sus derechos culturales y en la puesta en práctica y desarrollo de políticas culturales que contribuyan al bienestar cultural de las comunidades.

Fuente: Elaboración propia a partir de la PNC al 2030 (2020).

III. CREACIÓN COLECTIVA E IMPROVISACIÓN

La creación colectiva nace de la necesidad de asumir la creación teatral de forma más colaborativa, participativa e inclusiva. Contamos, afortunadamente, con no pocas definiciones de creación colectiva, podemos encontrarlas en Augusto Boal (2013), Enrique Buenaventura (1985), Santiago García (1989) y otros más. Desde estos autores entendemos la creación colectiva como una alternativa del proceso creativo «tradicional», en la que se involucran todos los miembros del equipo para conformar una sola pieza teatral enfocada en un tema en particular, que converse con el entorno social.

Aunque Buenaventura subraya la importancia del método: «solo si el método es conocido y manejado por todos los integrantes del grupo y aplicado de modo colectivo, se garantiza una verdadera creación colectiva» (como se cita en Cardona, 2009, p. 115), Cardona señala que si bien el método es una hoja de ruta para la creación, cada obra reclama su propio camino, a partir de las investigaciones, lecturas, exploraciones, diálogos, sensaciones, improvisaciones, entre otros. Por esta razón, nuestra investigación se basó en una metodología complementada con los procesos de creación para números *clown*, para la creación de los textos de los episodios audiovisuales.

Es importante mencionar también que, en nuestro proceso creativo, la improvisación cumple un rol fundamental, ya que es el punto de partida, el impulso que permite correr y llegar hacia una creación, una escena, una acción, una canción, un texto, un sinfín de posibilidades. Improvisación, que es aún más vital en una creación colectiva en clave *clown*. Si bien se profundiza en su concepto en líneas posteriores, es importante mencionar que la improvisación es una herramienta recurrente y fundamental dentro de un sinnúmero de teorías, sistemas y estilos de actuación. En su sentido más amplio se la puede definir como actuar con espontaneidad sin previo conocimiento de lo que se hará (Duarte Soldevilla, 2018).

La improvisación como técnica teatral es entonces la construcción de historias en tiempo real, en la cual se trabaja y entrena la escucha, la mirada, el impulso y el trabajo constante con el compañero o compañera de escena. Sin embargo, en el formato en clave *clown* se utiliza esta improvisación y sus habilidades (lo que implica su propio entrenamiento), para crear y repetir hasta poder fijar. Esto sería luego un número *clown*, pero con un enfoque más centrado en el público, ya que este por esencia busca el humor y hacer reír a quien lo ve.

La improvisación clásica es casi siempre el eslabón inicial, en una cadena que concluye en la obra acabada: «La técnica que hace del acto mismo de improvisar

un hecho artístico o de divertimento, es mundialmente conocida como Impro o Improv» (Argentino, 2013, p. PAG). Entonces, los números *clown* creados a partir de improvisaciones, principalmente y dentro de una creación colectiva, logran mezclar estos impulsos tan sinceros de lo que se quiere hablar con la capacidad de repetir esos números en diferentes momentos o escenarios. De esta manera, la comedia tan propia del *clown* mantiene también ese carácter transgresor del cual nace el humor. Esta capacidad crítica de forma lúdica se usa también para desarrollar los temas en torno a los derechos culturales.

Cabe precisar que se eligió a la creación colectiva como método principal de creación, debido a que se buscaba registrar y aprovechar todas las visiones del equipo creador sobre los derechos culturales. Este tema, en particular, requería que las piezas, números y situaciones narradas no provengan solamente de una visión (de la dirección), sino, principalmente, de las experiencias y percepciones de las actrices creadoras.

La creación colectiva, en combinación con técnicas de la creación de números *clown* desde la improvisación, es la que se utilizó para el proceso creativo de los episodios audiovisuales sobre los derechos culturales. En las siguientes secciones, se detallan los conceptos detrás de la técnica del *clown*.

IV. CLOWN: SER CLOWN SIGNIFICA ESTAR CLOWN

Definir clown es un proceso complejo, subjetivo, de diversos enfoques y no alcanzaría una sola investigación para alcanzar una definición última. Además, su carácter místico necesita de una sensibilidad profunda para comprenderlo. Hacer una creación en clave *clown* implica utilizar esta técnica para su creación, es decir, es una herramienta artística, al igual que el teatro clásico, la improvisación, el teatro físico, entre otros.

El payaso [...] forma parte del teatro, y el teatro es casi tan antiguo como el propio ser humano. Sus raíces se encuentran en las necesidades de este, en sus anhelos, sus miedos, sus creencias. Fertilidad, caza, fuerzas naturales, dioses y cosechas derivan hacia la ceremonia, el rito, las danzas y celebraciones culturales de todo tipo. Al tener estos como base lo cotidiano, aparece, ineludiblemente, la imitación, la pantomima; y en cuanto se afloja la severidad cultural, se produce la burla y, como consecuencia de esta, la risa (Jara, 2014, p. 25).

En ese sentido, el *clown* no solo tiene un carácter artístico, sino también un enfoque humanístico y social. De esta forma, se puede afirmar que el *clown* es un reflejo también de la sociedad, sus manifestaciones, sus rituales y cultura.

Desde que la Antropología realiza trabajo de campo —inicios del siglo XX— sus estudios identificaron el influyente rol social del humor y el papel de institución autorreflexiva y crítica que su práctica representa. Bajo el complejo teórico de las *clown societies*, la literatura refiere al rol ritual que cumplían los *entertainers* en grupos humanos distintos, con casos documentados que van desde la antigua Grecia hasta grupos étnicos que los mantienen vigentes hasta hoy (Castro, 2017).

Es importante mencionar que en esta investigación-creación, se usa *clown* y payaso con el mismo significado, dado que payaso es la traducción al español de *clown*. Aunque algunos autores los diferencian o han asociado ciertos rasgos más modernos que distinguirían al *clown* del payaso «clásico», para esta investigación, en relación con los derechos culturales, toma mayor fuerza el uso indistinto de ambos términos. Antes de profundizar en el concepto, es importante mencionar que el *clown*, desde sus inicios, tiene una asociación negativa, ya que es visto como lo último del teatro, el patito feo de las artes, los que «no son actores». Según Jara se habla de gente no muy bien considerada oficialmente: «ademanos ridículos, género más bajo, mamarracho, tramposo» (2014, p. 23). Personas que hacen *clown* han sido censuradas, rechazadas, despreciadas e incluso perseguidas y condenadas en otras épocas; y solo han sido ensalzadas en momentos concretos de la historia.

Por otro lado, Dream menciona que «la mayor parte de la sociedad moderna todavía considera que los payasos no son artistas» (2012, p. 23). Esta resistencia hacia el *clown* se relaciona con la visión de su función como acto de «mostrar con groserías aquello que se considera equivocado en el comportamiento social de las personas, para lo cual ponían en escena versiones cómicas de comportamientos cotidianos reñidos con las normas morales» (Castro, 2017, p. 18). El humor nace como mecanismo de crítica social y de cuestionamiento a los regímenes opresores y las injusticias. Por esta razón, reducir el *clown*, una de las muchas formas del humor, al uso de groserías es una visión simplista y mediocre para un arte tan complejo. El *clown*, desde la comedia, usa todas sus herramientas escénicas para el cuestionamiento constante de los roles sociales. Es así que «existe una función normativa entonces en el acto del *clown* que por la vía de la ridiculización censuraba conductas impropias y antisociales» (Castro, 2017, p. 18).

De esta manera, es innegable el carácter transgresor del *clown*, pues, al utilizar el humor como principal fuente de acción, permite cuestionar las formas en las que una sociedad se desarrolla. Es así que el concepto del *clown* es imposible de entender sin su aspecto artístico como técnica teatral. Para ello, es necesario comprender quién puede hacer uso en escena de esta técnica: el *clown* (como personaje). Paloma Reyes de Sá, *clown*, docente y directora de teatro, nos menciona que:

El *clown* es bien complejo de definir... el *clown* como un personaje que está dentro de un estado de juego que el artista crea a partir de sus propias experiencias, sus emociones, sus historias, lo que le molesta, lo que no, es un personaje que sale de uno, es como si pusiéramos una lupa encima con todas las características más visibles de una persona que se vuelve un payaso, más o menos por ahí (Comunicación personal, 9 de junio de 2022).

¿Entonces el artista es el *clown*? Sí, pero en un estado de juego permanente y en entrenamiento constante que le permita estar dentro de ese estado de escucha y de mirada honesta. Como menciona Reyes de Sá, el *clown* es cambiante pues parte de la persona y las personas cambian siempre, ya sea lo que sentimos o lo que creemos.

Para Dream:

El arte del *clown* como todas las artes, exige que seas un canal de expresión creativo. Es tu esencia, tu experiencia vital y tu visión personal del universo lo que expresas como *clown*. Por ello, para descubrir tu *clown* (...) el único requisito esencial es el de estar preparado para compartir quién eres, con humildad y humanidad, sabiendo que este singular aprendizaje no tiene final previsible (2012, p. 24).

En resumen, ser payaso no es un camino corto, sino que recorre la vida del artista, es un camino que debe ser disfrutado en cada una de sus etapas. Estar en esa dimensión de juego implica también comprender la complejidad de la risa. Lo que trae consigo, lo que genera. En este sentido, se eligió la técnica del *clown* por el estado de juego constante que propone como forma de creación, que colabora para una mejor comunicación de los derechos culturales, en un lenguaje lúdico, divertido, crítico y sencillo de entender. Pero, sobre todo, por ser una herramienta de crítica social que permite mirar desde lo lúdico los aciertos, los errores y las formas de vida para invitar a una reflexión constante de cómo la sociedad se relaciona en torno a los derechos culturales.

V. PROCESO DE CREACIÓN

Nuestro proceso de creación aplicó una metodología de investigación-acción en artes escénicas en la que se investigó el lenguaje de los derechos culturales desde la revisión de literatura y normativas existentes sobre el tema. A partir de ello, los participantes de la creación exploraban e improvisaban alrededor de la definición de un derecho cultural, sobre su significado, sus características, sus implicaciones y relaciones. Desde este juego creativo se proponía un cambio en las nociones de estos derechos y sugerían alternativas para explicarlos, desde el lenguaje *clown*. Este proceso se repetía varias veces hasta fijar la construcción del texto, la estructura general del material creativo y la estructura interna de los episodios. Así, una vez que se contó con los guiones, se buscó expresarlos en el formato audiovisual y fijar las propuestas creativas en una secuencia de imágenes que ayudaran al espectador a comprender mejor, de forma más práctica y lúdica, los derechos culturales. En las siguientes líneas, se desarrolla en qué consiste cada etapa de creación y cómo se fue construyendo la *performance* cultural en clave *clown* en el marco de la investigación-acción en Artes Escénicas.

Etapa de inmersión

El primer paso del trabajo desarrollado lo constituye la etapa de inmersión. Inicialmente, se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica sobre los derechos culturales; no obstante, no se lograban determinar adecuadamente los conceptos teóricos, pero sobre todo los alcances, dimensiones e implicancias prácticas de estos derechos. Esta investigación-creación pretendía, precisamente, a través de los procesos de creación y grabación de los episodios, ser un nuevo canal de comunicación que contribuya a la comprensión y difusión de los conceptos y teoría encontrada sobre los derechos culturales.

Para perfilar mejor las ideas, se complementaron las lecturas con entrevistas y asesorías de expertos en cultura y gestión cultural, quienes ayudaron a entender qué es cultura, qué son los derechos culturales y hasta dónde abordarlos. Este acercamiento a los expertos fue necesario, debido a que, durante la revisión bibliográfica, fue notorio que la información sobre los derechos culturales estaba dispersa, no sistematizada y en un lenguaje poco asequible. Así, documentos como la Declaración de Friburgo, que sirvió como elemento base, y la Política Nacional de Cultura al 2030, fundamental para entender la tipología de los derechos culturales, se «tradujeron» en diálogos de las *clown* Panquequita y

SamyMiau, protagonistas del material audiovisual, quienes dieron voz y cuerpo a la información encontrada.

Paralelamente a las cuestiones conceptuales y de producción artística, el periodo de inmersión, de aprendizaje constante y un proceso nutritivo de conocimiento, se convirtió en el impulso para iniciar la creación artística, desarrollarla y sostener sus etapas.

Planificación y etapa exploratoria

¿Cómo iniciar? Esta fue la primera pregunta que surgió luego de la etapa de inmersión, cómo se podría sintetizar la gran cantidad de información sobre cultura y derechos culturales aportada por la bibliografía y, sobre todo, cómo se podría hacerla más digerible para nuestro público objetivo. El equipo de dirección se planteó entonces una estructura de creación, que tomaba como base las teorías sobre creación colectiva de Enrique Buenaventura (1985) y Mario Cardona (2009), las que se combinaron con el método de creación «semilla», desarrollado por Paloma Reyes de Sá. A partir de esta unión se forma el siguiente esquema de acción:

Tabla 2. *Fases de creación colectiva comparada con el método semilla*

Fase de creación	Etapas	Método semilla
Planificación	Exploración inicial Definición de ejes de acción	Preparación
Investigación	Acumulación sensible y exploración temática	Terreno Siembra Riego
Laboratorio de creación	Experimentación, repetición y ensamblaje	Germinación Apreciación Poda
Escritura	Bocetos dramáticos y fijación de diálogos y ajustes de escenas	Poda Florecimiento
Montaje	Ensayos con la versión final de los textos	Cosecha

Fuente: Elaboración propia a partir de Buenaventura (1985), Cardona (2009) y Reyes de Sá (2023).

Con base en esta estructura, se establecieron los objetivos por cada fase de creación, con la finalidad de construir eficazmente los episodios propuestos dentro del marco de los propósitos de la investigación-creación. A partir de ello, se definieron los siguientes ejes a trabajar, propuestas en la PNC 2030: acceso, participación y contribución a la cultura. En ese sentido, se inició la creación con una presentación general de los miembros del equipo creativo —director, asistente de dirección y payasas—, y se planteó el propósito de la investigación-creación, los productos a los que se llegaría, las etapas del proceso creativo y el método de trabajo que se utilizaría.

Se empezó con una exploración inicial con juegos de improvisación y dinámicas, para evaluar el ritmo en el lenguaje cómico y de *clown*, así como su despliegue entre las actrices en escena. Se utilizaron diferentes juegos de improvisación que tenían como objetivo poner a prueba la energía, conexión, personajes, confianza, *status*, entre otros, de las actrices. Algunos ejercicios que se utilizaron en esta fase fueron adaptados hacia el enfoque y temas culturales, con el fin de no perder la atención sobre el objetivo principal de la investigación-creación.

Esta fase de exploración continuó con ejercicios y ensayos más específicos en torno a los derechos culturales, por lo que se indagó con el equipo, como punto de partida, sobre la motivación personal de cada uno respecto a los derechos culturales. Asimismo, se utilizaron ejercicios de la técnica *clown* en relación con la cultura, como leer una noticia cultural y luego presentarla a la otra actriz en clave *clown*.

Cabe precisar que se dedicaron varios ensayos a la reflexión sobre los conceptos de cultura, diversidad cultural, derechos culturales e identidad cultural, para lo cual se partía de la pregunta «¿qué es cultura?», con el fin de examinar, desde la realidad de los interrogados, las ideas y malentendidos sobre el significado de cultura. Asimismo, se utilizó un mapa memoria, con el objetivo de que las actrices puedan identificar sus raíces culturales en un mapa del Perú, como método de introspección con el fin de conocer lo que significan los términos relacionados con la cultura para cada persona del equipo creativo. Esto permitió contrastar la idea que tenemos sobre cada concepto cultural frente a los conceptos de la teoría académica, cuya comprensión no es sencilla, lo que dificulta su difusión y visibilización.

A partir de estas exploraciones se pidió a las actrices traer un número de *clown* sobre derechos culturales y diversidad cultural. Estas *performances* devinieron en «El reggaetón cultural» y «la danza contemporánea de Flor de Retama», que fueron utilizados finalmente en el primer episodio de «Cultura: un derecho para todos».

Desde el inicio de los ensayos, se pidió al equipo creativo revisar la bibliografía sobre derechos culturales, así como casos o noticias culturales que sirvieran de insumo para las improvisaciones, ejercicios y números *clown*. El propósito de esta actividad fue contar con información oficial y actual sobre eventos vinculados a los ejes principales de la creación —acceso, participación y contribución cultural—, a partir de los cuales se pueden desglosar los siete derechos culturales descritos en los siete episodios: identidad, educación, información, patrimonio, expresiones, creación y cooperación cultural.

Es necesario también indicar que se utilizaron ciertos referentes para dar forma a los elementos centrales de la creación artística: «Aprendo en casa» para la estructura de los episodios, «Pataclaun» para la utilización de recursos en las improvisaciones y «Whose Line is it Anyway» para la exploración de segmentos o números. Es así como, a partir de esta primera exploración, se obtuvo la estructura general de los episodios como un «programa cultural», que se prestaba como el mejor formato para ser utilizado en la creación.

Finalmente, es preciso mencionar que los ensayos, ejercicios, juegos e improvisaciones a lo largo de todo el proceso creativo fueron registrados en videos, papelotes, imágenes y bitácoras, los cuales sirvieron, a su vez, de medios para la siguiente etapa de acumulación sensible.

Etapa de investigación y acumulación sensible

Esta etapa funcionó como un espacio dedicado a la creación de los números payasos. La improvisación representó el eje motriz de la creación, ya que, a partir del reconocimiento de ciertos estímulos, se crearon diversas posibilidades de escenas. El equipo de dirección cumplió la función de guiar los diferentes juegos para la creación. Por ejemplo, en uno de los ensayos se pidió a las actrices definir «cultura» desde el estado *clown*, lo que permitió que las payasas representaran diferentes situaciones como turistas, dictadoras, conductoras de noticias, cocineras, entre otros, sin perder la esencia del espectro *clown*; decir y dejarse sentir sin filtros. La definición de cultura de una de las actrices fue:

Cultura es comer pachamanca de todos los sabores, cultura es viajar por el Perú, cultura es respetar a los demás, cultura es hablar quechua, cultura es que respeten tu forma de vestir, cultura es que respeten tu forma de ser, cultura es comer, cultura es bailar... —y bailábamos— (Malory Vargas, comunicación personal, 16 de noviembre de 2023).

Cada una de las etapas, en especial la de acumulación sensible⁴, permitió que el equipo explore, procese y abrace aquello que le divertía, tal como sucedió con la creación del reggaetón cultural y la *performance* de la Pachamama.

Durante un ensayo, se solicitó a las actrices traer una tarea sin ninguna restricción. Las indicaciones fueron: «hagan un número sobre qué es cultura, derechos culturales o identidad cultural y que no dure más de tres minutos». Ambas payasas presentaron diferentes números artísticos. La actriz que interpretaba a la *clown* SamyMiau mostró un reggaetón denominado «El reggaetón cultural», donde se explicaba musicalmente qué es cultura y los derechos culturales de forma simple y sencilla:

Es derecho cultural acceder
Participar, contribuir, entender
Que tú eliges tu vida cultural
Y la puedes expresar con libertad
La sociedad no te debe marginar
Tu identidad eres libre de expresar

Para crear el número, se eligió un *beat* libre de derechos. Básicamente, lo que la actriz buscaba mediante las rimas era transmitir, de manera clara y con palabras cotidianas, la definición de derechos culturales y sus aplicaciones. Se escribió ese texto más de 15 veces siguiendo una secuencia de ciertos pasos propios: cantar, escribir, borrar, volver a cantar, borrar, borrar más, escribir y rapear.

La primera vez que presentó el número se olvidó la letra, se rio, improvisó. Algunas frases quedaron y otras no. Respiró y pidió volver a empezar. La creación, y más aún en el complejo *clown*, siempre es probar, descartar, fijar, volver a probar, repetir y sentir.

Tienes derecho a disfrutar del patrimonio
de monumentos históricos hermosos
pero cuídalos, no seas un baboso
El derecho te ayuda a todo eso
A que nadie te falte el respeto

La parte del coro fue una realidad que se identificó durante las largas conversaciones en cada ensayo, por ejemplo, diálogos sobre la existencia en el Perú de culturas tan diversas, las cuales se conocen y valoran poco entre sí y cuyas dife-

⁴ Acumulación sensible es definida por Miguel Rubio como «un espacio donde los actores pueden aproximarse al tema abriendo su sensibilidad frente a lo que este les plantea, usando todas las asociaciones que les vengan a la mente en el momento» (2008, p. 22).

rencias no son respetadas. En los ensayos se abrazó lo conversado y reflexionado en torno a la diversidad cultural y se elaboró una frase coro emblemática, una de las que más resalta la esencia de los todos los videos:

Aquí la diversidad no es aceptada
Aquí la diversidad ¡es celebrada!

Simple y sin pretensiones, sin darnos cuenta, teníamos uno de los números ya creados, SamyMiau presentó un primer boceto que luego con algunos ajustes se tenía terminado. No se sabía en qué momento iría, pero sabíamos que iba.

No todas las tareas, exploraciones o improvisaciones en una creación colectiva quedan o se muestran al público; muchas veces algunas sirven de insumos, otras cambian completamente y otras jamás ven la luz, pero todas son parte de la acumulación, de llenar esa mochila de posibilidades para crear. Ese fue el caso del número de Panquequita. Ella presentó una *performance* sobre la Pachamama, esta no llegó a mostrarse en los videos, ya que como se mencionó algunos números creados se deben soltar. Este número inicial fue la base para crear posteriormente el número payaso «Flor de Retama en danza contemporánea».

En la creación hay diferentes formas de abordar números, algunos nacen de impulsos, como en el caso del reguetón: SamyMiau siguió el impulso de rapear, mientras que Panquequita no contaba con un impulso inicial, pero utilizó un talento propio para la creación de su número. Paloma Reyes de Sá menciona que cuando un payaso usa uno de sus talentos para la creación de un número este se denomina número virtuoso, como fue el caso de Flor de Retama. Panquequita presentó una secuencia de movimientos alineados a los significados de la canción. Luego, se repitió, probó, descartó y fijaron los movimientos y traslados finales. Como parte de la experimentación del número, SamyMiau se unió al final para jugar a que ella era la «producción» detrás de la danza contemporánea y así darle ese toque de comedia que se quería mostrar.

Y ahora, un baile, una mixtura de
derechos condensados en la siguiente
creación, acerca de una danza,
representativa, a la que ustedes pueden
acceder, que es parte de nuestro país,
pero resignificada por ella...

Asimismo, SamyMiau realizó una presentación del número en la que describe la canción, qué representa y cómo se configura en la identidad peruana en la que

se reivindica el acceso de los peruanos a las diferentes expresiones culturales, que es la esencia de los derechos culturales.

La representación en danza contemporánea inspirado en La Flor de Retama, uno de los huaynos más representativos y queridos del Perú. Escrito en 1969 por Ricardo Dolorier e interpretado por Martina Portocarrero, a partir de la sangrienta represión policial a los pobladores de Huanta, Ayacucho, por exigir la gratuidad de la educación básica estatal. Cuánta lucha.

Para cada número se explora, se lee, se recopilan imágenes, elementos, olores, textura, todo aquello que pueda alimentar el número. Por ejemplo, se tenía que entender qué significa la canción, quién la creó, a qué está asociada —respetando también la carga emocional que tiene cada composición—, qué se quiere transmitir con cada movimiento y con cada elemento usado. Esta es la diferencia entre un número improvisado y un número *clown*, donde el primero nace por motores del momento y se expone en tiempo real a un público, mientras que el segundo se crea a partir de diferentes motores, pero se trabaja y repite hasta fijar la mejor versión. En ese sentido, la improvisación en la técnica del *clown* es un impulso, un primer intento o boceto de lo que luego se convierte en un número o escena creada para la presentación, que se ensaya y se repite en cada función o grabación. Hay grandes números nacidos desde la improvisación, desde la espontaneidad payasa.

Luego de la primera etapa, en la que creamos los números de «El reggaetón cultural» y «Flor de Retama», empezamos a construir los siguientes números, no sin antes comprender los conceptos de derechos culturales, cultura y diversidad cultural.

Definir cultura es un proceso tan complejo, en un país tan diverso, que no podía ser de una única manera. Primero, se exploró el concepto de «cultura», que se encuentra escrito en un lenguaje académico y poco accesible. Concepto que suele ser abstracto y complicado de entender, es decir, no se encuentra en un lenguaje amigable para todas y todos los peruanos. De esta forma, se decide jugar con la definición:

Es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una persona o grupo social. Ella engloba, además de las artes y letras, los modos de vida, derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias (UNESCO, 1982, p. 1). (Fragmento del episodio 1).

De adoptar solo esta definición, el objetivo de la creación no se hubiese logrado. Por ello, Panquequita y SamyMiau propusieron ejemplos con danzas, climas, tradiciones, costumbres, entre otras expresiones, de cómo se manifiesta la cultura; a partir de estos ejemplos se definió la cultura. Es decir, se tradujo el concepto académico en elementos y acciones cotidianas con las que las y los peruanos se pueden sentir representados e identificados con facilidad, lo que se reforzó constantemente a lo largo de todos los episodios.

En este sentido, el proceso de creación de números para esta investigación-creación se estructuró de manera inconsciente, pero luego se tomó conciencia de que esa fue la forma de trabajo en la creación. Lo que faltaba era saber dentro de qué se colocarían estos números, cómo hacer para que todos se complementen, pero que a la vez mantengan versatilidad y singularidad. La forma de encontrar esos vasos vinculantes fue hacer un «programa cultural», donde las payasas jugaron a ser presentadoras de un programa. Para ello, las actrices se apoyaron de un elemento de escenografía: una ruleta que condensaba los siete derechos culturales, además de las definiciones de «cultura» y «diversidad cultural» y «derechos culturales», como se puede visualizar en la siguiente imagen:

Figura 1. *La ruleta de los derechos culturales.*

Fuente: *Still* del primer episodio del programa «Cultura: un derecho para tod@s». Elaboración propia, 2022

De esta forma, en cada programa se hablaba de uno de los conceptos que la ruleta seleccionaba al girar. Con el «programa cultural» como plataforma, se empezaron a estructurar cada uno de los episodios, y así se estructuraba también la creación.

Etapa de laboratorio de creación y ensamblaje

Para esta etapa, primero se elegía un derecho o concepto del cual el equipo creativo empezaba a nutrirse: tenían sesiones de mesa, donde se leía e informaba sobre el derecho elegido, además de buscar noticias relacionadas. De manera paralela, se empezaba a improvisar, a jugar en escena, a escuchar los impulsos que nacían a partir de lo que se quería comunicar. De esta serie de improvisaciones, se seleccionaba cuáles podrían ser números que sean parte de la estructura de cada episodio. Se ensayaban, se repetían, se transformaban, algunos quedaron y otros se eliminaron. Se fueron agrupando y ordenando por episodio, y así se crearon seis episodios, cuyo contenido fue el siguiente:

- Episodio 1: Derechos culturales.
- Episodio 2: Identidad cultural.
- Episodio 3: Educación y formación cultural.
- Episodio 4: Información y comunicación.

- Episodio 5: Patrimonio y cooperación cultural.
- Episodio 6: Expresiones y creación cultural.

A partir de la lógica de «un programa cultural» como propuesta escénica, se inició una serie de improvisaciones de las payasas en las que ponían a prueba esta estructura, con el fin de integrar los números creados anteriormente. Esta estructura se repitió varias veces, lo que permitió seleccionar las escenas que funcionaban y descartar aquellas que no.

Se tomaron en cuenta los siguientes criterios para esta selección: la pertinencia, referida a qué tan alineado estaba la propuesta con el tema, el tiempo y el ritmo de la escena para captar la atención del público. Repetir y fijar son conceptos que se enlazan en la creación de números payasos y, en este caso, una estructura que une varios números configura, lo que sería el primer episodio.

El método de creación utilizado para construir el contenido de cada episodio fue un proceso de experimentación conducente a una metodología, que se fue descubriendo a partir de la forma de trabajo del equipo e inspirada por los procedimientos creados por Paloma Reyes de Sá («método semilla») e investigaciones desarrolladas por Enrique Buenaventura (1985), Mario Cardona (2009), Ítalo Panfichi y José Lázaro de Ortecho (1992), Raxá De Castilla (2019) y Claudia Tangoa y Rodrigo Benza (2021). El proceso que se construyó para el ensamblaje de la creación fue el siguiente:

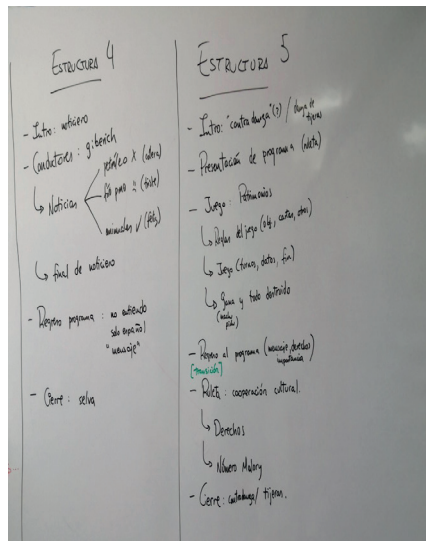
- Lluvia de ideas.
- Exploración de números e improvisaciones.
- Construcción y prueba de escaleta.
- Construcción y prueba de estructura.
- Escritura.
- Pasada de cierre.
- Pasada de texto.

Primero, el equipo creativo se reunía en la sesión de «lluvia ideas», que tenía como objetivo sentar las bases de los contenidos del video. En la primera parte, el equipo de dirección efectuó una selección de los derechos por episodio. Por ejemplo, se decidía hablar sobre el «derecho al patrimonio cultural», con la base teórica de la Política Nacional de Cultura al 2030, complementada con otras fuentes. A partir de ello y junto con las actrices, se buscaba expresar estas definiciones en los términos de usos cotidianos propios del equipo de creación,

es decir, comunicar lo que se entendía por «patrimonio», qué tipos existían, cómo se reconocen, cuáles son sus valores y qué tipo de relación tienen con asuntos de la vida diaria. A veces estas ideas eran difíciles de explicar en palabras y eso era lo más valioso, ya que con todo lo conversado se empezaba a improvisar en escena, lo que abría un abanico de posibilidades.

A partir del cierre de la etapa de improvisación y repeticiones, empezó la etapa de fijar una posible escaleta, es decir una primera propuesta que, luego de repetirla y eliminar todo aquello que escape de los objetivos del episodio, se convertía en una primera «estructura» base:

Figura 2. Estructura planteada para la creación del derecho cultural al patrimonio.



Fuente: Foto tomada durante los ensayos. Elaboración propia, 2022.

Etapa de escritura y montaje

Posteriormente, las payasas escribieron los textos que aparecían en las improvisaciones de la estructura, esto pasaba a analizarse constantemente en escena. Se revisaban, se agregaban y se fijaban coreografías, tiempos, movimientos, uso de objetos, traslados para que estén alineados con las intenciones y al *timing* de las escenas. En otras palabras, se ponía a «prueba» la creación; lo que facilitaba un primer borrador del texto que, tras la revisión primero por la dirección y luego de manera conjunta por el equipo, permitió elaborar un primer «texto final».

En términos prácticos, fue un proceso iterativo para los distintos episodios, que incluso se prolongó hasta el momento de grabación con la intención de ajustar no solo los componentes, sino la propuesta integral. Nunca una creación está «tallada en piedra», pues debe estar en constante adaptación en función de los contextos y necesidades. Con esos «textos finales» como base (sometidos a constante actualización), se pasó al trabajo de elaboración de guiones técnicos, labor compartida con el equipo audiovisual.

Es importante precisar que, si bien esta secuencia de creación se repite para todos los episodios, cada uno tuvo un ritmo de creación distinto. En algunos, se proponía, exploraba, jugaba y se fijaban más rápidamente que en otros. Un ejemplo de esto lo constituye el Episodio 2: Derecho a la identidad cultural, que tuvo que ser creado hasta tres veces, puesto que la propuesta inicial no coincidía con lo que el equipo quería comunicar. En ese primer planteamiento, cada payasa tenía el rol de ser una papa peruana, pero el texto derivado de ese juego no convenció al equipo, debido a que no funcionaban en escena, en términos de ritmo, representación de las identidades culturales, por lo que se decidió empezar de nuevo. Esta situación se suele denominar bloqueo creativo por la complejidad del ejercicio. Como consecuencia, el equipo a lo colocó como último derecho a trabajar.

Al final, esto derivó en una secuencia de escenas que representaban el racismo, clasismo y discriminación cultural que se experimentan en el país, lo cual resultó en la propuesta más fructífera para el equipo. Como en todo proceso de creación, hay momentos de esfuerzo que no se llegan a mostrar al público, hay números que nunca verán la luz y como parte de la técnica del payaso, hay que aprender a dejar ir. Decidir lo que se quiere mostrar o no, es parte importante de la creación. Paloma Reyes de Sá (2023) menciona este momento como el de la «poda» en un proceso de creación de números payasos.

Una vez creados los episodios, se hizo una prueba piloto con un pequeño público conformado por expertos en derechos culturales para verificar que los objetivos de cada uno se entiendan de manera correcta, lo cual dio oportunidad de seguir afinando la creación hasta el día de grabación.

Detrás de las decisiones creativas

Es preciso señalar las decisiones artísticas que se tomaron desde las distintas áreas de esta investigación-creación: dirección, dirección de arte y propuesta audiovisual.

Sobre la dirección, se plantearon tres pilares fundamentales para la construcción de la propuesta: el estado de juego del *clown*, la utilización de diferentes recursos escénicos y la importancia de la diversidad cultural. En primer lugar, sobre las payasas y el estilo de actuación, es importante destacar la técnica del *clown* como la ideal para describir y explicar los derechos culturales. Esto, debido a que al ver un espectáculo *clown*, uno puede identificarse más con los personajes, al hacer un paralelo de las desgracias y problemas propios en una situación trágicamente divertida. Hay un factor de empatía muy potente que solo el payaso permite tener en su máxima expresión, lo que generará una mayor conexión, entendimiento y valorización del contenido mostrado y escenificado en los episodios.

En segundo lugar, se utilizaron diversos recursos escénicos, con el fin de contar con varias estrategias para definir, describir y ejemplificar cada derecho cultural. Es así que, utilizamos canciones, danza contemporánea, rap, juego de títeres (papitas), cartas, fábulas, como la del zorro y el cóndor, y otros más. Finalmente, esto se complementó con mostrar no solo una cultura o una región del Perú, sino intentar visibilizar varias culturas, regiones, prácticas y costumbres culturales de nuestro país, ya que tuvimos como propósito destacar la relevancia de la diversidad cultural, para que no solo sea aceptada, sino también celebrada, como señaló SamyMiau.

Otros aspectos que se tomaron en cuenta para la propuesta general fueron el espacio y la música. Para configurar el espacio, se estableció un set de televisión como espacio principal para las payasas, con el fin de que desde dicho lugar puedan «saltar» a distintas situaciones. Al igual como sucede en un programa cultural, las conductoras payasas podían ir hacia otra «locación» ambientada de otra forma, según se necesitara hablar sobre un derecho cultural u otro.

El aspecto musical se compone de tres momentos: la musicalización de los episodios, el sonido directo y la posproducción de sonido. El primero, hace referencia a la composición de música específicamente para la creación, con el objetivo de que vaya alineada a la propuesta general del programa y acompañe al espectador en el viaje de cada episodio. El segundo, se refiere a la grabación de las voces y sonidos en el set de rodaje, que debía ser óptima, ya que la gran mayoría de la información de los videos se conocía a través de la palabra oral. Y, finalmente, la posproducción de sonido buscaba limpiar la grabación, mezclar la música compuesta y los efectos de sonido, para que elevaran la propuesta y dieran ritmo a los cortes de edición. Es preciso señalar que la música debía abarcar dos

puntos principales: debía ser lúdica, para que vaya en consonancia al lenguaje *clown*, y debía ser música de la cultura peruana.

Sobre la dirección de arte, la propuesta tenía como objetivo fusionar el mundo del *clown* con elementos de la cultura peruana, e incluía las áreas de escenografía, vestuario y utilería. Se dio bastante importancia al color, por lo que se buscó que el escenario fuera colorido, pero no en demasía. Se optó por contrastar rojos y verdes, amarillos y rosados; colores que se complementan entre sí.

Respecto al vestuario, se decidió el amarillo y el rojo para las payasas Panquequita y SamyMiau, respectivamente, de acuerdo con la personalidad de cada payasa. A partir de ello, se empezó a construir el universo en el que iban a estar, por lo que la escenografía y objetos escénicos se encontraban dentro de la cosmología andina, con un estilo de dibujo animado, no muy realista. Asimismo, en el caso del episodio 2, en que las payasas juegan con papitas, se realizó un vestuario para cada una, para que visualmente sea mucho más atractivo y apoye en la situación contada por las payasas. Se trató de que siempre se visualicen distintas partes del Perú en la escenografía, vestuario, aplicaciones, etc., algo que se puede apreciar, por ejemplo, en los elementos vistos en los episodios: La ruleta de saber, Las papitas o Las cartas del duelo payaso.

Sobre la propuesta audiovisual, a partir de la propuesta del formato de creación, se decidió jugar con un set en vivo, en el cual podrían desenvolverse escénicamente. Sin un guion rígido y con la forma en que las payasas conducían el programa, se pudo dar pie a la improvisación, por lo que se decidió tener dos cámaras, con el fin de complementar las diferentes situaciones desarrolladas escena tras escena y que los aspectos de continuidad no sean un problema. Se jugaba con un plano general más grande donde se apreciaba la acción de ambas payasas, y otra cámara para los detalles, pues se buscaba resaltar algo más llamativo y dar mucha más personalidad a la situación. Debido a que la propuesta tenía un aspecto juguetón y espontáneo, se planteó tener, en ciertas partes, planos en movimiento y dinámicos de los episodios para mantener el lenguaje lúdico.

Asimismo, se trató de aprovechar el uso del croma para que las payasas puedan «viajar» a donde lo necesitaran, lo que permitía juegos de espacios, locación, cambios de personaje y una combinación entre el mundo real y el animado. Para la iluminación, se eligió colocar matices de colores en el fondo blanco, según la paleta de colores y la propuesta de arte.

Por último, cabe precisar que la edición final de los videos se complementó con un trabajo de traducción y subtítulo al quechua, dado que la naturaleza de la investigación-creación (derechos culturales) requería dirigirse a las y los

peruanos en sus lenguas originarias. Al ser el quechua la segunda lengua con mayor número de hablantes de nuestro país, se optó por contratar a un traductor/actor para la adaptación de los textos al quechua.

VI. REFLEXIONES FINALES

Conclusiones de la investigación

La investigación-creación «Cultura: un derecho para todxs» se generó como una propuesta que contribuya a la visibilizar los derechos culturales y promover su discusión como parte de los derechos humanos. Buscó sistematizar la información sobre estos derechos y así transformar el lenguaje técnico-legal, encontrado en la literatura, a uno más accesible que pueda llegar a una mayor cantidad de personas. Para ello, se partió de tres directrices: acceso, participación y contribución a la cultura; desde las cuales se determinaron los siete derechos culturales que fueron ejes para el proceso de creación de los seis episodios. Asimismo, se optó por una revisión de diferentes fuentes de información, tales como literatura y referencias bibliográficas, experiencias de agentes culturales de diversas expresiones culturales y varias regiones del Perú, y como las memorias de las actrices-creadoras. De esta manera, se propuso encontrar un lenguaje idóneo y alineado al tipo de audiencia elegido, con el fin de promover la visibilización y discusión de los derechos culturales.

El desarrollo de cualquier proyecto comunicativo-expresivo sobre los derechos culturales debe basarse en un concepto ampliado de cultura. Ampliado en el sentido de que trasciende su definición jurídica inicial, ahistórica e indiferente a las diversidades locales, desplazándose hacia otro, de perspectiva antropológica, que permita, partiendo de los derechos individuales, superar los límites jurídicos y ahistóricos, para abordar una mirada de derechos colectivos. Debe resultar coherente con una constitución de ciudadanías participativas y equitativas, reconocedoras de las diversidades nacionales, críticas y constitutivamente contrarias a cualquier proceso de exclusión.

La mirada ampliada de cultura permitió, en nuestro proyecto, un proceso de escritura creativa de guiones dramáticos que plantease, a manera de ejemplares, ciertas circunstancias cotidianas en las que se resalta con claridad expresiva la naturaleza, relevancia y amenazas de los derechos culturales de las y los peruanos, y algunas de las graves consecuencias derivadas de su falta de conocimiento y ejercicio, así como de la falta de garantías para su cumplimiento.

La exploración sobre cómo dar forma expresiva a estas situaciones, llevó al descubrimiento de la relevancia de la *performance* escénica para ello, pues esta convoca racional y emocionalmente a los espectadores. Esto tiene una relevancia enorme en el caso de la *performance clown*, por su capacidad de plantear críticas en tono de corrosión irreverente y bufa de los cimientos de un orden social (y de poder), con el que convive la payasa. Todo esto, ante un público ante el cual no esconde sus fragilidades y contradicciones, sino que, por el contrario, las expone en una suerte de dinámica de juego serio y elocuente para realizar iniciativas pedagógicas y difusión.

Si el trabajo previamente descrito resulta en un serio esfuerzo de producción escénica, su «traducción» a un formato audiovisual implica otro gran esfuerzo por encontrar las formas y el lenguaje que adapten este contenido amplio a lógicas compatibles con las redes sociales existentes, y las lecturas que de estas hacen sus usuarios. Además, es necesario mencionar que la mayor cantidad de información relacionada con los derechos culturales está escrita en español, en un país donde gran parte de la ciudadanía se comunica en lenguas originarias. Esto motivó que, como parte del propósito de la investigación-creación, se realice una traducción y subtítulo de los guiones al quechua, como un primer intento de abrir un espacio a todas las lenguas que se hablan en nuestro territorio.

Conclusiones de la creación

Se optó por la creación colectiva y la técnica del *clown* como la estrategia más óptima para la presente investigación, por su lenguaje cotidiano y fácil de entender, desde el juego y la comedia. La creación colectiva permite un trabajo colaborativo y diverso, mientras que el *clown* trabaja con empatía y conexión con el otro desde la cotidianidad, prácticas que se conjugan con el objetivo de visibilizar y promover la discusión de los derechos culturales entre los jóvenes del Perú.

El método de trabajo del equipo para el proceso de creación de cada episodio consistió en sesiones de diálogo y discusión sobre derechos culturales. La aproximación racional a la teoría no es suficiente para la creación, por lo que la acumulación sensible permitió activar otros saberes experienciales desde las vivencias culturales de cada creadora.

En el proceso del *clown*, el jugar con el error y la improvisación contribuyó esencialmente al proceso de cada episodio. Es en esta instancia donde lo racional pasa por un proceso sensible y los saberes se empiezan a fusionar para crear.

El proceso de constante aprendizaje fue grupal y cooperativo. Todas las decisiones creativas no solo apuntaron a mostrar elementos conocidos a nivel cultural del Perú, sino a darle voz e imagen a toda la diversidad posible. Por ejemplo, mostrar que no solo se trata de presentar a Machu Picchu (patrimonio internacionalmente reconocido), sino también mostrar la riqueza de diversos patrimonios culturales a lo largo y ancho del territorio peruano. La creación fue firme en el esfuerzo por descentralizar la atención sobre las tradiciones y costumbres culturales. Asimismo, cada episodio es un reconocimiento de la memoria cultural individual, pero también colectiva, familiar y comunitaria del país. Esta investigación-creación recomienda que se exploren diferentes expresiones artísticas, lenguajes creativos y otras formas de comunicar sobre derechos culturales para maximizar el alcance, no menos importante es hacerlo en diferentes lenguas.

La presente investigación-creación partió de la premisa de que la cultura es un derecho para todos, que los derechos culturales son sumamente importantes, parte esencial de los derechos humanos y contribuyen al desarrollo social de un país. No obstante, en el Perú se han visto desplazados y no son conocidos ni valorados. El programa «Cultura: un derecho para todos» es un primer paso para la visibilización, promoción, discusión y valorización de los derechos culturales en el Perú, con el propósito de que más disciplinas puedan investigar, formar, informar, educar y expresarse en torno a la identidad cultural y la gran diversidad cultural que nos caracteriza como país.

REFERENCIAS

- Argentino, O. (2013). *Del salto al vuelo. Manual de Impro. Improtour*.
- Asamblea General de las Naciones Unidas (1966). *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*. ONU. https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/ProfessionalInterest/cescr_SP.pdf <https://doi.org/10.18356/33d4ce49-es>
- Boal, A. (2013). *Teatro del oprimido*. Alba Editorial.
- Buenaventura, E. (1985). Actor, creación colectiva y dramaturgia nacional. *Boletín Cultural y Bibliográfico*, 22(04), 42-46.
- Cardona, M. (2009). El método de creación colectiva en la propuesta didáctica del maestro Enrique Buenaventura: anotaciones históricas sobre su desarrollo. *Revista Historia de la Educación Colombiana*, 12(12), 105-121. <https://doi.org/10.22267/rhec.192222.52>

- Castro, R. (2017). «En Asu Mare todos somos protagonistas»: rituales de clase y distinción en el nuevo cine de entretenimiento peruano. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/69828/Cuaderno%20N39%20CASTRO%20cra%20c3%bal.pdf?sequence=1&isAllowed=y> <https://doi.org/10.26439/ulima.tesis/3654>
- Cipriano, L. (2015). *Los derechos culturales: un análisis crítico* [Tesis de doctorado, Universidad de Buenos Aires]. https://www.academia.edu/25679037/_Los_derechos_culturales_un_an%C3%A1lisis_cr%C3%ADtico_
- Cultura un Derecho para Todos (18 de octubre de 2020). *Todos los episodios* [Videos]. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLXXJZL3Hz9SY4Sn5eXa3jYHKB5cO7xjyG>
- De Castilla, R. (2019). *El ritmo en el lenguaje del clown como herramienta para la identificación emotiva con el público. El caso de Avner the Eccentric*. [Tesis de doctorado, Universitat de Barcelona]. Catalan Open Research Area.
- Declaración de Friburgo (2007). *Los Derechos Culturales*. https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals239.pdf
- Dream, C. (2012). *El payaso que hay en ti: sé payaso, sé tú mismo*. Ediciones Clown-Planet.
- Duarte Soldevilla, M. (2018). *La improvisación teatral como herramienta para la formación del actor: Caso del Taller/Laboratorio de improvisación dirigido a un grupo de estudiantes egresados del Nivel I del XXV Taller de Formación Actoral de Roberto Ángel* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/12086> <https://doi.org/10.7764/pel.60.3.2023.8>
- García, S. (1989). La situación, la acción y el personaje. En S. García (Ed.), *Teoría y práctica del teatro* (pp. 203-223).
- Jara, J. (2014). *El clown: Un navegante de las emociones*. Octaedro.
- Ministerio de Cultura del Perú (2020). *Política Nacional de Cultura al 2030*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSI%C3%93N_FINAL_2.pdf?v=1595329988
- Ministerio de Cultura del Perú (2021). *Registro Nacional de Trabajadores y Organizaciones de la Cultura y las Artes* [Web]. <https://rentoca.cultura.pe/que-es>
- Naciones Unidas (1948). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. ONU. <https://www.un.org/es/about-us/udhr/history-of-the-declaration> <https://doi.org/10.2307/j.ctv86dh99.8>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO (2001). *Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural*. <https://>

www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/universal-declaration-cultural-diversity

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO (2005). *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919>
- Panfichi, I. y Lázaro de Ortecho, J. (1992). *El Teatro de Creación Colectiva en Lima: Veinte años después*. [Monografía para optar el Diploma de Actor Profesional en teatro. PUCP]. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170990> <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2010.v72.i143.207>
- Reyes de Sá, P. (25 de febrero de 2023). *Método semilla. Creación de números*. [Conferencia Virtual]. Taller de Internado Testimonial, Lima, Perú.
- Rubio, M. (2008). Grupo, memoria y frontera. *Revista Teatro/CELCIT*, (34), 20-34. <https://www.celcit.org.ar/publicaciones/revista-teatro-celcit/28/34/>
- Symonides, J. (1998). Derechos culturales: una categoría descuidada de derechos humanos. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 11(5), 1-20. <https://doi.org/10.5354/0718-2279.2018.49162>
- Tangoa, C. y Benza, R. (2021). *Ausentes: Proyecto Escénico*. PUCP.
- TV Robles (21 de octubre de 2017). *Hoy se realiza pasacalle artístico por los derechos culturales*. La Mula. <https://tvrobles.lamula.pe/2017/10/21/hoy-se-realiza-pasacalle-artistico-por-los-derechos-culturales/tvrobles/>
- Valenzuela, E. (2020). El arte como un llamado a la acción por el clima y los bosques. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, (21), 218–221. <https://doi.org/10.25267/Periferica.2020.i21.18>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha técnica

Nombre de la investigación-creación

«Cultura: un derecho para todos»

Resumen

Es una investigación-creación que busca visibilizar y revalorizar los derechos culturales como parte de los derechos humanos, para la población joven en proceso de formación en el Perú. Para ello, se logra traducir el lenguaje jurídico y administrativo de los derechos culturales al lenguaje escénico y audiovisual. La investigación ofrece un material audiovisual que pueda operar como material pedagógico para formar y sensibilizar en derechos culturales. Se optó por trabajar con el formato de relato/puesta en escena *clown*, en una apuesta por el humor como vehículo para el tratamiento sensible de temas de naturaleza relevante y difícil.

El lenguaje del humor tierno, desenfadado y crítico de la *performance clown*, se constituye en el medio y el mensaje para promover niveles de conciencia y discusión ciudadana sobre estos vitales derechos, desafiando lenguajes pedagógicos convencionales como cartillas explicativas, charlas informativas o conferencias doctas. Sacar el discurso sobre los derechos culturales de los reductos académicos es un intento de ampliar las audiencias sobre ellos y propiciar la construcción de nuevas narrativas que permitan su apropiación y ejercicio ciudadano generalizado.

En ese sentido, el material audiovisual elaborado permite que las y los jóvenes puedan afianzar la percepción sobre la cultura y sus derechos, y difundir e incentivar a la reflexión sobre la revalorización de los derechos culturales: origen, tipología, relaciones con otros derechos e implicaciones prácticas.

EQUIPO INVESTIGACIÓN

Investigadora principal

Pacheco Mariselli, Martha

Co-investigadores

Díaz Díaz, Germán Rómulo
Romero Rodríguez, Susy Samanta
Reynel Joyja, Allison Rita
Lau Barba, Milos
Basilio Saldaña, Cristian Alonso

EQUIPO DE ARTE ESCÉNICAS

Creación colectiva	Germán Díaz Samanta Romero Malory Vargas Paulo Cárdenas
Dirección escénica	Germán Díaz
Asistencia de dirección	Paulo Cárdenas
Actrices	Samanta Romero Malory Vargas

EQUIPO AUDIOVISUAL, ARTE, ESCENOGRAFÍA

Dirección audiovisual y edición	Lorena García
Dirección de fotografía y edición	Kathia Romero
Dirección de arte	Connie Calderón
Sonido y posproducción de sonido	Ohmar Cachay
Diseño y realización de escenografía	Paulo Cárdenas

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Producción general	Samanta Romero Cristian Basilio
Asistencia de producción	Analu Martínez
Colaboradores en producción	Valeria Orellana Juan Arce
Luminotécnicos	Jairo Susanibar Capelo y Sebastián Chávez Otero
Fotografía <i>making of</i>	Charlotte Bejà
Video <i>making of</i>	Rodrigo Romero

Anexo 2. Episodios de «Cultura: un derecho para todos»

Producto	Título del producto	Descripción	Link del producto
001	Episodio 01: Derechos culturales	SamyMiau y Panquequita dan la bienvenida al nuevo programa cultural «Cultura: un derecho para todos». A través de la escenificación de dos puestas en escena explican qué son los derechos culturales y cómo se manifiestan.	https://youtu.be/sCYFzByDtgo
002	Episodio 02: Identidad cultural	Al tratar de definir qué es identidad cultural, SamyMiau y Panquequita se dan con la sorpresa de lo difícil que es entenderla. Por ello, a través de las diversidades de las papas peruanas, buscarán explicar, ejemplificar y reflexionar sobre nuestras identidades.	https://youtu.be/KBIsMF5CVPw
003	Episodio 03: Educación y formación	Un nuevo programa empieza y las payasitas están listas para explicar qué es tener educación y formación. A medida que van reflexionando sobre el estado actual, se dan cuenta que el sistema educativo peruano no brinda las condiciones adecuadas para el desarrollo de todos y todas en igualdad. «El Colegio del mañana» se convierte en el sueño de la educación que todos y todas queremos.	https://youtu.be/ur6HRlzsx0E
004	Episodio 04: Comunicación e información	El noticiero payaso comenzó y SamyMiau y Panquequita cuentan las noticias en lenguas antes no escuchadas. ¿Qué significa hablar con una lengua diferente al español?	https://youtu.be/7RgXDcTp3Ps
005	Episodio 05: Derecho al patrimonio y a la cooperación cultural	A través del duelo de payasas, SamyMiau y Panquequita ilustran los diversos patrimonios que existen en el Perú y su triste realidad.	https://youtu.be/KgBokuNmaNA
006	Episodio 06: Expresiones culturales y creación cultural	El programa está a punto de culminar y el presupuesto también. Para explicar qué son las expresiones culturales y creación cultural, SamyMiau y Panquequita, presentan una escenificación de la situación actual de los y las artistas culturales.	https://youtu.be/SL1QkXV1E4A

Anexo 3. Registro fotográfico del detrás de cámaras del proyecto «Cultura: un derecho para todis»⁵



⁵ Las fotos registradas fueron realizadas por Charlotte Bejà.





