

DOSSIER PEDAGÓGICO.

Espectáculo: Sonatta. Por Eliana Donnola.

Clown contemporáneo · Música · Cuerpo ficcional ·

1. Introducción

Sonatta es un espectáculo de clown contemporáneo que articula el juego musical, el cuerpo en acción y la fisicalidad como lenguajes expresivos fundamentales. A través de una dramaturgia sencilla y accesible, la propuesta se construye desde la lógica payasa, donde el error, la torpeza y la travesura se convierten en motores escénicos y pedagógicos.

El espectáculo se plantea como una experiencia artística que fomenta la imaginación, la empatía y la conexión con el propio cuerpo, ofreciendo al público un espacio donde observar, reír y reflexionar desde lo lúdico. La figura del clown aparece como un personaje cercano y curioso, capaz de generar identificación y complicidad, invitando a mirar la realidad desde el humor, el juego y la sorpresa.

Desde una perspectiva pedagógica, *Sonatta* entiende el circo y el clown como lenguajes artísticos, capaces de generar procesos de participación, juego y aprendizaje significativo en públicos diversos. A través del cuerpo y la música, el espectáculo propone una comunicación no verbal que trasciende barreras, favoreciendo la inclusión y la experiencia compartida.

En este sentido, *Sonatta* se inscribe en una concepción de las artes escénicas como herramientas de transformación social, donde el juego, la emoción y la experiencia estética se convierten en vías para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y el pensamiento crítico.

2. Marco pedagógico

El clown constituye un lenguaje artístico que permite explorar la fragilidad, el juego y la resiliencia a través del cuerpo. En *Sonatta*, el aprendizaje no se concibe como una transmisión de contenidos, sino como una experiencia vivencial y sensible, donde el espectador se convierte en participante y cómplice del relato escénico. El público ríe porque se reconoce en el juego, en el error y en la humanidad del personaje.

La propuesta se inscribe dentro de una pedagogía artística que pone el énfasis en el proceso, la experiencia y la relación, entendiendo el arte como un espacio de encuentro y

transformación. Desde esta perspectiva, *Sonatta* se apoya en los siguientes ejes pedagógicos:

- **La experiencia corporal** como forma de conocimiento. El cuerpo es el principal territorio de exploración, permitiendo la búsqueda de lo singular, lo sensible y del propio lado irrisorio, entendido como potencia creativa y expresiva.
- **El humor como herramienta de reflexión y conciencia social.** A través del clown, la máscara social se desplaza y da lugar a la máscara del juego: lúdica, expresiva y honesta, que habilita nuevas formas de mirar(se) y estar en el mundo.
- **La torpeza y el error como motores de aprendizaje.** Lejos de ser ocultados, el fallo y la fragilidad se visibilizan y se celebran, generando empatía, risa y contacto con los demás, y favoreciendo la observación atenta y la escucha.
- **La relación y la jerarquía escénica entre los personajes** como parte del proceso creativo. Las dinámicas de poder, dependencia, liderazgo o colaboración se ponen en juego de forma poética y accesible, invitando a reflexionar sobre los vínculos humanos desde una mirada sensible y crítica.

Este marco pedagógico sitúa a *Sonatta* como una propuesta que dialoga con la educación artística, promoviendo experiencias que fortalecen la creatividad, la empatía y la construcción colectiva de sentido.

3. Objetivos pedagógicos

Objetivos generales

- Acercar el código escénico del clown a públicos diversos, favoreciendo el acceso a las artes escénicas.
- Fomentar la sensibilidad artística, la escucha y la atención a través de la experiencia estética.
- Promover el valor del juego, la imaginación y la creatividad como herramientas de aprendizaje y expresión.
- Potenciar la conexión entre la escena y el público, generando una experiencia participativa y compartida.

Objetivos específicos

- Reconocer el cuerpo como medio de expresión, comunicación y creación artística.
- Valorar el error, la torpeza y el fracaso como parte fundamental del proceso creativo y de aprendizaje.

- Desarrollar la empatía y la identificación con el personaje clown y las situaciones escénicas.
 - Estimular la atención, la observación y la imaginación a través del juego escénico y la acción física.
-

4. Contenidos pedagógicos

Sonatta trabaja de forma transversal los siguientes contenidos:

- **Lenguaje corporal y movimiento**, a través de juegos físicos e imaginarios que amplían las posibilidades expresivas del cuerpo.
- **Clown y poética del error**, explorando la identificación del comportamiento risible y la aceptación de la torpeza como motor creativo.
- **Ritmo, pausa, observación y escucha**, como elementos fundamentales de la acción escénica y de la relación con el otro.
- **Juego escénico y presencia**, entendidos como disponibilidad corporal, atención al aquí y ahora y vínculo con el público.
- **Absurdo y juego**, como estrategias para cuestionar la lógica cotidiana y habilitar nuevas miradas sobre la realidad.
- **Emociones**, tales como la vulnerabilidad, la alegría, la frustración y la ternura, abordadas desde el humor y la experiencia compartida.
- **Comunicación no verbal**, como forma principal de expresión y de construcción de sentido, accesible a públicos diversos.
- **La risa como herramienta crítica**, que permite desarmar el orden social rígido y flexibilizar la percepción del entorno desde una mirada lúdica y sensible.

Estos contenidos se vinculan con ámbitos de la educación artística y social, y resultan especialmente pertinentes tanto en contextos educativos formales como no formales, comunitarios y culturales.

5. Metodología

La metodología propuesta es **vivencial, sensorial y participativa**, basada en la experiencia directa del espectáculo.

- Aprendizaje a través de la observación y la emoción
- Identificación con el personaje clown
- Uso del humor como facilitador de reflexión
- Narrativa no verbal accesible a públicos diversos

- Adaptabilidad a diferentes contextos culturales y territoriales

El espectáculo permite distintos niveles de lectura según la edad y la experiencia del público, favoreciendo una recepción abierta y plural.

6. Público destinatario

- Público familiar
- Público infantil y juvenil
- Público adulto
- Programaciones escolares y comunitarias

Sonatta es un espectáculo accesible que no requiere conocimientos previos y puede adaptarse a diferentes contextos: teatros, espacios culturales, centros educativos y circuitos rurales.

7. Actividades pedagógicas y de mediación cultural

(opcionales y adaptables según contexto)

Propuestas posibles:

- **Encuentro con el público**
Conversación abierta tras la función sobre el proceso creativo, el clown y el lenguaje corporal.
- **Taller de cuerpo, juego y clown**
Actividad práctica para explorar el cuerpo, el error y el humor como herramientas expresivas.
- **Clase abierta para centros educativos**
Introducción al clown adaptada a la edad del alumnado.
- **Laboratorio de movimiento y escucha**
Propuesta centrada en la relación entre música, ritmo y acción corporal.

Estas actividades refuerzan la mediación cultural y el vínculo entre el espectáculo y el territorio.

8. Vinculación con el territorio

Sonatta favorece la creación de vínculos con:

- Centros educativos
- Escuelas de artes escénicas
- Programaciones familiares
- Centros culturales y comunitarios
- Públicos no habituales

La propuesta se adapta a contextos urbanos y rurales, facilitando el acceso a la creación contemporánea y fomentando la participación cultural.

9. Evaluación e impacto

El impacto pedagógico se evalúa a través de:

- La participación y respuesta del público
- La observación de la implicación emocional
- El feedback recibido en encuentros y talleres
- La experiencia compartida entre artistas y espectadores

El espectáculo genera un espacio de encuentro donde el aprendizaje surge de la experiencia artística vivida.

10. Cierre

Sonatta propone el circo y el clown como territorios de juego, emoción y pensamiento, donde el cuerpo y el humor abren caminos de aprendizaje sensible. En la línea de una tradición artística que entiende la risa como una forma de inteligencia, el espectáculo pone en escena lo humano desde su fragilidad, su torpeza y su vitalidad.

El humor aparece aquí como un gesto de revelación: al exagerar, desarmar o desviar lo cotidiano, permite observar los automatismos sociales y abrir una distancia crítica desde lo lúdico. El absurdo, la repetición y el quiebre de la lógica habitual invitan a mirar el mundo desde otro lugar, más sensible y más creativo.

Un cuerpo disponible al juego, atento al ritmo, a la escucha y al vínculo con el otro, donde el error no se corrige sino que se transforma en motor creativo y comunicativo.

De este modo, la risa y la fragilidad no solo forman parte de la escena, sino que se revelan como elementos necesarios para comprendernos en sociedad. *Sonatta* invita a reconocer en el humor una potente herramienta de encuentro, reflexión y transformación social.