

Mòdul: Improvisació pedagògica i teatral

Professor: Xema Palanca

Màster en Teatre Aplicat

Quan parlem d'improvisació en el teatre, sempre l'associem a una tècnica d'actuació o una font d'idees imaginatives. Però en aquest mòdul volem presentar-la com una tècnica d'investigació, d'anàlisi i de creació, amb uns potencials emotius, psicomotors, comunicatius i socialitzadors molt importants.

Per alta banda, pretenem fer d'aquest mòdul una praxi de l'aprenentatge pedagògic i artístic, un lloc que propicie l'encontre entre l'artista i el pedagog, peça essencial en l'educació artística. Per això el curs és alhora una reflexió sobre la didàctica de la improvisació, de manera que el puguen conèixer els principis que regeixen la pràctica de l'expressió dramàtica.

Aquestes tècniques d'improvisació prenen forma en un joc-espectacle: els encontres d'improvisació. En ells podem trobar, a banda dels valors propis del joc dramàtic, un instrument inestimable d'intervenció cultural i artística.

OBJECTIUS DEL PROGRAMA:

Entre els objectius més estimables podem destacar:

- Donar a conèixer l'escolta, l'acceptació i l'ajuda com principis del treball d'improvisació.
- Desenvolupar les tècniques d'improvisació atenent als seus aspectes de col·laboració i de creació artística.
- Iniciar-se en les normes i protocol dels "encontres d'improvisació", així com les seues fórmules i reglament.
- Ampliar les vies globals d'expressió i comunicació que ofereix l'activitat dramàtica (llenguatge gestual, rítmic, plàstic) mitjançant la improvisació.
- Potenciar la improvisació com eina d'expressió, de treball creatiu i d'investigació.
- Estimular l'espontaneïtat, la comunicació i la reflexió.
- Desenvolupar la capacitat d'anàlisi, d'organització, de creació i d'expressió.
- Articular activitats obertes sense discriminar per raons de sexe, edat i condició, tot reconeixent el pluralisme cultural i l'autonomia dels destinataris.
- Gaudir personal i col·lectivament de les activitats desenvolupades.

CONTINGUTS DEL PROGRAMA:

BASES DE LA IMPROVISACIÓ:

1. Mecanismes fonamentals de la improvisació:
 - 1.1. L'escolta.
 - 1.2. L'acceptació
 - 1.2. L'ajuda
2. Elements de la improvisació teatral
3. L'esquema dramàtic improvisat
 - 3.1. Personatges
 - 3.2. conflicte
 - 3.4. Temps
 - 3.5. L'espai
4. Allò que és imprevisible

PEDAGOGIA DE LA IMPROVISACIÓ

1. Sis principis de Freinet
 - 1.1. Pedagogia del treball
 - 1.2. Aprenentatge des de la investigació
 - 1.3. Aprenentatge cooperatiu
 - 1.4. Centres d'interés
 - 1.5. Aprenentatge natural
 - 1.6. Sentit democràtic
2. Fases de l'alumnat
3. Avaluació de la improvisació
4. Pedagogia per màximes

ELS MATX D'IMPROVISACIÓ

1. Protocol del joc
2. Els equips
3. Les consignes
4. Les faltes
5. Desenvolupament del joc

BASES DE LA IMPROVISACIÓ

1. MECANISMES FONAMENTALS DE LA IMPROVISACIÓ.

Hi ha tres mecanismes fonamentals per improvisar:

A) L'escolta - És el mecanisme més important en la improvisació. Suposa entendre els personatges i la situació, el que donarà sentit a la improvisació. L'escolta està determinada per la concentració i l'observació.

B) L'acceptació - Quan improvisem cal dir "sí" sempre per fer avançar la improvisació. Aquest mecanisme suposa una actitud oberta i participativa per part de l'improvisador/a.

C) L'ajuda - "Ajuda'm i t'ajudaré" podria ser la màxima d'aquest mecanisme. Tan sols de la col·laboració i ajuda entre dos improvisadors pot nàixer una bona improvisació, una autèntica creació.

2. ELEMENTS DE LA IMPROVISACIÓ TEATRAL.

Per tal que la improvisació es pugui valorar com una producció creativa i puguem fer ús d'ella com a eina pedagògica cal precisar els seus mecanismes. Aquests són:

A) El personatge - És el personatge qui desencadenarà tot allò que sorgirà en la improvisació.

B) La situació - És allò que envolta als personatges i que afectarà a tot el que diuen, facen o pensen. La situació és confon sovint amb el conflicte, quan la situació té tan sols interès per la resolució.

C) La tensió emotiva - La tensió emotiva entre els personatges ajuda a esclatar la improvisació. La tensió emotiva és a la improvisació el que la tercera dimensió a la imatge: li dona relleu.

D) La informació - Una improvisació necessita d'un espai, un temps, uns personatges, un conflicte, unes emocions ... Açò són informacions que l'espectador ha de rebre i que l'improvisador deu de donar.

E) El motor - En improvisació cal prendre iniciatives. Aquestes idees fan avançar la improvisació. Però és necessari saber compartir-les, acceptar-les i, quan toca, deixar les nostres per prendre d'altres millors.

3. L'ESQUEMA DRAMÀTIC IMPROVISAT.

3.1. EL PERSONATGE

Si la finalitat de la improvisació és crear des del no-res, els nostres personatges deuen ser, de manera coherent, també una autèntica creació. Així, cal rebutjar els personatges que suposen una imitació o un estereotip de persones reconegudes (polítics, presentadors de televisió, etc.). De la mateixa manera, no podem caure en l'histrionisme, la recerca de la "gracieta" o l'acudit fàcil.

3.2. EL CONFLICTE

Totes les temàtiques poden ser abordades des de la improvisació. No és el tema, sinó el tractament el que determinarà el resultat de la improvisació.

Al teatre i la improvisació, com a la literatura i el cinema, l'acció passa per tres fases:

- Presentació del conflicte.
- Desenvolupament.
- Resolució.

Qualsevol improvisació té un principi, un desenvolupament i un final. Si no es presenten aquestes tres fases apareix la confusió. Cal evitar la sobredosi. Aprendre a dosificar per arribar a les finalitats ens permetrà sorprendre i estimular el treball.

3.3. EL TEMPS

La facultat de manejar el temps del que disposem permet assegurar-nos l'èxit d'una bona improvisació: el desenvolupament adient de les fases del conflicte i el ritme intern de l'acció. Es tracta d'harmonitzar el binomi quantitat i qualitat.

3.4. L'ESPAI

Al llarg de la improvisació, l'ocupació de l'espai es converteix en primordial. Cal conèixer els recursos de l'espai escènic i així poder localitzar imaginaris que utilitzem

4. ALLÒ QUE ÉS IMPREVISIBLE.

Improvisem. Per tant, no tot es pot controlar. Eixe control suposaria la no-improvisació. Improvisar és incloure allò que és imprevisible.

Per fer pràctica aquesta idea necessitarem:

- Tindre confiança en un mateix i en el grup.
- Ser conscient del treball individual i del treball col·lectiu.
- Tindre capacitat de concentrar-se en un rol o en una situació.
- Saber fer ús de la memòria col·lectiva per progressar.
- Saber escoltar l'entorn: les persones i les accions.
- Poder utilitzar tot el potencial de la pròpia imaginació.

PEDAGOGIA DE LA IMPROVISACIÓ

1. SIS PRINCIPIS DE FREINET

1.1. PEDAGOGIA DEL TREBALL

La improvisació es desenvolupa des de la pràctica. L'alumnat ha de ser encoratjat en les seues creacions. És el millor mètode per fomentar la productivitat.

1.2. APRENTATGE DES DE LA INVESTIGACIÓ

Improvissar és sempre assumir riscos. Per això quan s'improvissa també s'investiga. La investigació suposa acceptar nous reptes i desafiaments.

1.3. APRENTATGE COOPERATIU

L'alumnat coopera i participa en el procés de producció i de creació.

1.4. CENTRES D'INTERÉS

El fet que s'improvissa implica que els temes naixen dels interessos de l'alumnat i la seua curiositat natural.

1.5. APRENTATGE NATURAL

Recordem que les pràctiques en expressió dramàtica treballen des del cos, el cor, el cervell i la cultura. És per això que el procés d'interiorització, des de la naturalitat, des de l'organicitat.

1.6. SENTIT DEMOCRÀTIC

Quan s'improvissa tothom aprén a assumir responsabilitats i pensar en a comunitat.

2. FASES DE L'ALUMNAT.

2.1. Desconcert.

2.3. Confiança.

2.3. Organicitat.

2.4. Investigació.

3. AVALUACIÓ DE LA IMPROVISACIÓ.

3.1. Creació / Producte.

3.2. Persona / Participant.

3.3. Procés

3.4. Context.

4. PEDAGOGIA PER MÀXIMES

4.1. PEDAGOGIA DEL TREBALL

*Si escolte, n'oblido;
si veig, en recorde;
si faig, n'aprenc.*

Proverbi xinès

Aquest conegut proverbi xinès il·lustra la idea que les coses s'aprenen si s'assimilen i es posen en pràctica. La improvisació i l'expressió dramàtica s'aprèn de la pràctica; la reflexió teòrica ha de ser posterior.

4.2. PEDAGOGIA DE L'EMOCIÓ

No es tracta d'emplenar els caps de coneixements sinó d'omplir el cor de motius.
Miguel Angel Santos Guerra “*La pedagogia contra Frankenstein*”

L'expressió dramàtica i la improvisació són eines fonamentals per a una educació sentimental, una educació que incloga la vessant de les emocions en la formació de les persones. Més enllà del racionalisme

4.3. PEDAGOGIA DE L'AUTONOMIA

*Els educadors formen els seus educands com els oceans formen els continents:
retirant-se.*

Hölderlin

Respectar l'autonomia d'aprenentatge de l'alumnat és l'única forma de poder assegurar-nos el desenvolupament de la seua capacitat creativa.

4.4. PEDAGOGIA DE L'OPTIMISME

Sense optimisme podem ser bons domadors, però no bons educadors.

Fernando Savater

L'optimisme es tradueix en un llenguatge positiu, que s'uneix al principi d'acceptació i escolta, i tot junt permet la seguretat en la creació, que contràriament és el principi del risc creatiu.

4.5. PEDAGOGIA DE L'INVISIBLE

L'herba creix de nit.
William Shakespeare, “*Enric V*”

El treball en improvisació i en expressió dramàtica implica un canvi d'actitud i de metodologia en el treball que s'assoleix de manera intuïtiva.

4.6. PEDAGOGIA DEL FRACÀS

La diferència entre una persona intel·ligent i una nècia és que la intel·ligent aprèn dels seus fracassos, mentre que la nècia mai es recupera dels seus èxits.

José Antonio Marina

La pràctica de la improvisació i de l'expressió dramàtica implica sovint el risc i el perill. Això significa que s'hi pot errar. Però és d'aquestes errades des d'on es deuen aconseguir les reflexions més interessants.

MATX D'IMPROVISACIÓ

1.- PROTOCOL DEL JOC

1.1.- Els encontres d'improvisació o Matx d'Improvisació consisteix en un joc-espectacle teatral on dos equips de jugadors/es han de crear situacions teatrals amb un temps mínim de preparació a partir d'unes consignes marcades per l'àrbitre i desconegudes pels jugadors/es fins que són llegides en públic. En acabar cada improvisació, el públic vota per aquell equip que haja donat millor espectacle.

Aquest caire de competitivitat és un estimulants, mai la finalitat. El vertader guanyador és sempre l'espectacle i allò realment important és el plaer de jugar.

1.2.- Cada encontre o Matx està dividit en dues parts de trenta minuts amb un descans de cinc minuts. L'inici de cadascuna de les parts quedarà marcada pel xiulet de l'àrbitre previ a llegir la consigna de la improvisació, després del protocol de presentacions. Una vegada hagen transcorregut els trenta minuts, l'àrbitre comunicarà al públic i jugadors/es que la pròxima improvisació a fer serà l'última de cadascuna de les parts.

1.3.- Després de cada improvisació, es demanarà al públic que vote alçant la cartolina del color que identifique a aquell equip que més li haja agradat. Serà l'àrbitre qui adjudique el punt a l'equip guanyador. En cas de dubte l'àrbitre podrà demanar consell als seus auxiliars o als capitans dels equips, segons el seu criteri.

1.4.- Els punts seran anotats en un marcador a la vista del públic i dels jugadors/es.

1.5.- Entre la lectura de les consignes i l'inici de la representació, els equips tindran 30 segons de preparació en les seues banquetes. La fi d'aquest temps serà marcada pel xiulet de l'àrbitre. A partir d'aquest moment els jugadors i jugadores estaran pendents de les indicacions de l'àrbitre per iniciar el joc.

2.- ELS EQUIPS

2.1.- Als encontres d'improvisació participen dos equips, assenyalats per dos colors diferents a les samarretes que es corresponen amb les targetes de votació del públic. El número de jugadors/es pot variar entre 5 i 6 (inclòs el capità). Idealment l'equip estarà format per un número igual de dones que d'homes.

2.2.- Entre els rols destacats en un equip trobem el de l'entrenador/a i el el capità/na. L'entrenador/a coordina el treball d'equip. Treballa com un autèntic autor dramàtic creant la situació, disposant l'espai i el temps. Així mateix, funciona com un director d'escena indicant quins jugadors actuaran en cada situació. El capità o capitana és un animador de l'equip, motivant els seus companys i companyes en el joc.

3.- LES CONSIGNES

3.1.- La targeta de consigna és una fitxa on estan recollides les indicacions per realitzar una improvisació. Es llegeix per l'àrbitre en veu alta per tal que siga coneguda tant pels equips com pels espectadors.

Les consignes han de recollir les següents indicacions:

3.1.1. Tipus d'improvisació

Les improvisacions a desenvolupar als encontres d'improvisació poden ser de tres tipus:

Improvisació Mixta: Els dos equips actuen alhora. Formen un sol equip que interpreta la mateixa improvisació.

Improvisació Comparada: Cada equip deu improvisar al voltant del mateix tema, un darrera d'un altre. El sorteig designa l'equip que comença el joc.

Improvisació Seguida: Primer actua un equip. Després, el segon equip continua la improvisació en el mateix punt on ha sigut deixada per l'altre. La situació, el lloc i els personatges deuen ser els mateixos.

3.1.2. Títol de la improvisació

És el tema al voltant del qual es desenvoluparà la improvisació. Els títols són el motor de cada improvisació. Deuen ser oberts, estimulants, creadors de dobles sentits.

3.1.3. Número de jugadors

Indica el número de jugadors de cada equip que participarà en la improvisació. De vegades es poden donar indicacions relatives al sexe dels jugadors.

3.1.4. Categories

És l'estil amb el qual es deu representar la improvisació. Són molt obertes i diferents.

3.1.5. Duració de la improvisació

El temps que durarà cada improvisació està indicat en aquest apartat.

No respectar alguna d'aquestes consignes serà considerat com a falta, sempre a criteri de l'àrbitre..

3.2.- Les categories són indicacions que obliguen a jugar d'una manera concreta una improvisació. No respectar les indicacions és penalitza amb una falta a l'equip. Per això, i donat que aquestes indicacions poden donar peu a possibles malentesos, tot seguit comentem les més usuals.

Lliure.- És el mateix equip qui tria l'estil de la improvisació.

Ralentitzada.- A ritme lent.

Accelerada.- A ritme ràpid.

Sense paraules.- Sense parlar, encara que es poden fer sorolls.

Muda.- Sense cap tipus de soroll. Mim.

Llengua inventada.- Cap llengua coneguda pot ser utilitzada a la improvisació.

Rimada.- Creant rimes i rodolins.

Cantada.- Totes les intervencions parlades han de ser cantades. La rima no és obligatòria, però si s'han d'entonar totes les intervencions.

Dramàtica.- Sense humor, donant un sentit dramàtic a la improvisació.

Amb objectes.- Donant un objecte als jugadors del qual deuen de fer ús.

Sense fronteres.- Sense respectar l'espai de l'escenari. Poden actuar entre el públic si volen i demanar la seua participació.

A l'estil de- Actuen a la manera especificada a la targeta: d'un estil de teatre, d'un autor, d'un actor, etc.

Interpretar que una improvisació respecta o no la categoria indicada és potestat de l'àrbitre.

4.- LES FALTES

4.1.- El matx d'improvisació té una sèrie de regles que venen donades per un sentit teatral de l'acció i que intenten afavorir la creativitat i la col·laboració. De no respectar-se, fàcilment es cau en la paròdia, la competitivitat, el desordre i el ridícul. Les faltes assenyalen la manca de creativitat i de solidaritat en el joc, o l'excés de violència.

L'àrbitre pot sancionar el joc amb faltes tant als jugadors com als equips.

L'acumulació de tres punts de penalització en un equip, fa que l'equip contrari sume un punt al seu marcador.

L'acumulació de cinc punts de penalització per al seu equip d'un jugador implica la seua expulsió.

La interpretació de si una actitud, acció o omissió és falta durant el joc és potestat exclusiva de l'àrbitre.

4.2.- Les faltes poden ser majors (greus) o menors (lleus).

Les faltes majors o greus sancionen l'actitud o acció d'un jugador o jugadora. L'acumulació de cinc faltes implica l'expulsió del jugador o jugadora a qui es sanciona durant la resta de l'encontre.

Les faltes menors o lleus sancionen el joc de l'equip. L'acumulació de tres faltes implica anotar un punt a l'equip contrari.

4.3.- FALTES LLEUS: Les faltes lleus es comptabilitzen com a un punt de penalització.

Pèrdua de temps	Pèrdua de temps en començar la improvisació
No respectar la targeta de consigna	Número il·legal de jugadors, categoria no respectada o incoherència amb el tema proposat en la targeta de consigna
Accessori il·legal	Fer ús d'elements sense que ho marque la consigna (ulleres, rellotges, la samarreta, etc.)
Procediment il·legal	No respectar el silenci a la banqueta de l'equip mentre es desenvolupa la improvisació. No respectar l'àrea de joc (eixir fora de l'escenari).
Histrionisme/Gràcia	Fer-se el graciós, buscant el riure fàcil del públic. Cridar l'atenció del públic sense raó per al sentit de la improvisació.
Clixé	Recursos fàcils per a crear un personatges (imitacions, reiteracions de tics i expressions, etc.) sense estar demanada per la consigna.
Pèrdua de personatge/ Desconnexió	El riure boig, presentar personatges que no tenen res a veure amb el sentit de la improvisació.
Confusió	Quan el joc es fa incompreensible per als espectadors. No es té en compte l'espai marcat per les accions, es confonen els llocs, els personatges, parlen tots alhora, etc. Si la impro és mixta, la falta sanciona els dos equips
Estancament	La improvisació no evoluciona en cap sentit. Si la impro és mixta, la falta sanciona els dos equips
Manca d'escolta	Quan un jugador oblida un element important durant la improvisació.

	<p>No es tenen en compte les rèpliques o accions dels altres. Presentar personatges que no tenen res a veure amb la improvisació.</p> <p>Falta de solidaritat amb els altres jugadors/es obligant-los a fer propostes contràries a les seues intencions.</p> <p>Negar la proposta d'un company o companya en el joc (a la improvisació sempre s'ha de dir "sí").</p>
--	--

4.4.- FALTES GREUS: Són faltes que tenen un caràter personal, que penalitzen el joc irregular d'un jugador o jugadora, encara que es comptabilitzen com dos punts de penalització al marcador de l'equip. Tres faltes greus impliquen l'expulsió del jugador/a. En cas d'una lliga, tres expulsions suposa la desqualificació del jugador per a la lliga.

Expulsió d'un jugador	Quan un jugador acumula 5 faltes greus o lleus, o només 3 faltes greus
Mala conducta / Violència	Falta de respecte a l'àrbitre o a altre jugador. Oposar-se amb la força al joc del contrari
Obstrucció	Tallar la improvisació física o verbalment i obligar al contrari a seguir la seua idea sobre la improvisació
Rebuig de personatge	Un jugador de manera intencionada deixa a banda les consignes marcades per a la improvisació
Reiteració	Reiterar-se en fer faltes lleus per sabotejar el joc

BIBLIOGRAFIA

- THÉÂTRE-ACTION (1987) *Brisez la glace !*. Ontario, T.A.
LAFERRIÈRE, G. (1993) *La improvisación pedagógica y teatral*, Bilbao, EGA.
TERBOLÍ (Gener 95) *Monogràfic: La Improvisació*. València. AVEC.
KOLDO VIO (1996) *Explorando el Match de Improvisación*. Ciudad Real, Ed. Ñaque.
LAFERRIÈRE, G. (1997) *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*, Ciudad Real, Ed. Ñaque.
HOMOARTÍSTICUS (Estiu 2005) *Monogràfic: Impro*. PROEXDRA

Altres llibres dedicats a la improvisació:

JOHSTONE, K (1990) *IMPRO: improvisación y el teatro*, Santiago de Chile. Cuatro Vientos Editorial.

HALPERN, CH.; CLOSE, D., JONSON, K. (2004) *La verdad en la comedia. Tècniques de improvisación*, Barcelona. Ediciones Obelisco.

INTERNET

- www.improu.com
- www.lni.ca
- www.lpi.com.ar
- www.impromadrid.com
- www.teatroinstantaneo.com
- www.dramaction.qc.ca

BATERIA D'EXERCICIS

EXERCICIS PER TREBALLAR L'ESCOLTA, L'ACCEPTACIÓ I L'AJUDA

- VAIXELL PIRATA

El capità d'un vaixell pirata va donant ordres que els seus i les seues pirates deuen obeir:

- *Pal major, proa, popa, babord, estribord (situació en la sala)
- *Passar revista (fent una filera, sempre la mateix)
- *Fregar coberta (acció de fregar la coberta)
- *Bomba (tothom a terra)
- *Abordatge (crident la paraula "abordatge")
- *Canvien els personatges (cambriers, ballarins, etc.)

- RODA DE PALMES

En rogle. Passem una pilota imaginària fent palmes: primera palmada, hem agafat la pilota; segona palmada, passem la pilota. El joc es complica afegint noves idees:

- 1.- Amb rebot, tornant la palmada al qui l'ha donada.
- 2.- Creuant el cercle dient "per tu".
- 3.- Dient "la deixe", la pilota queda al centre. Continua el joc qui diga "l'agarre".

- CERCLE D'IMATGES

En rogle. A es posa al centre i proposa una imatge i B la complementa. Quan la imatge a dos ja està feta, A abandona el centre, deixant el lloc a C per a que complemente amb una nova proposta la imatge de B.

- ICONOGRAFIES COL·LECTIVES

Per equips. Es numeren els participants. Per ordre aleatori i de manera acumulativa, els participants van creant una iconografia amb els seus cossos.

- CONSIGNES

Caminem per la sala buscant direccions. Amb un número, es van donant una sèrie de consignes (verbals o accions). Cada vegada que es repeteix el número caldrà fer la consigna.

- Exemple:
- 1.- Fa calor.
 - 2.- Hola, ¿estàs sola?
 - 3.- (Fem una palmada)
 - 4.-

- CONCATENACIÓ DE MOVIMENTS

Evolucionem d'un moviment a un altre (per exemple, de pintar en cavallet a dirigir una orquestra), de manera coordinada amb altres companys.

- JO ACUSE

Per equips. Es numeren els participants. Es desencadena l'acció de la següent manera:

- 1.- El primer proposa una acció que es queda fixa, dient "Jo acuse".
- 2.- El segon repeteix l'acció dient "Sí, jo acuse".
- 3.- El tercer repeteix l'acció dient " a" i proposa el nom a qui acusem.
- 4.- El quart repeteix l'acció dient " per ..." i proposa el motiu de l'acusació.
- 5.- Tots i totes repeteixen l'acció alhora dient "això és".

- HOLA ¿QUÉ TAL?

A- (a B) Hola ¿què tal?

B- Bé

A- (a C) ¿I tu?

C- Molt bé

B- (a D) Hola ¿què tal? – i continua el joc.

- DIÀLEG DE BESUGOS

En rogle. Passem al company o companya del costat una frase amb un número. Ell o ella ens contesta amb el número anterior, i indica un nou número al company o companya del seu costat, concatenant-se així el joc.

- FRASE SINTAGMÀTICA

Grups de cinc persones. Inventen una frase en què cadascuna diu un sintagma + una sisena a cor. Caminen per l'espai i la senyal, s'ajunten i la representen amb una breu coreografia.

- ALÍ BABÀ

Joc de derivació de gestos, més fàcil de fer que d'explicar-lo.

- ISC DE VIATGE

En rogle. El primer o primera diu "Isc de viatge i me'n porte" indica un objecte i el "mima". El segon o segona repeteix la frase, l'objecte del primer i en proposa altre. I així acumulativament.

- GRUP GEÓMATRA

Els grups formaran perímetres de figures geomètriques que es desenvolupen per l'espai. Tot seguit, s'afegeix el so i després la combinació amb altes figures.

- MAGNETISME

Caminem per l'espai. Pensem en un company/a el grup. A la consigna magnetisme positiu ens acostem a la persona en què pensem. A la consigna magnetisme negatiu ens allunyem el màxim possible d'eixa persona en què pensem.

- DESMAIS

Caminem per l'espai. Amb un sospir, ens desmaiem i, abans de caure a terra, la resta del grups ens agarra.

- COMPTAR

Comptem sèries de números en veu alta sense un orde establert. Quan dos persones coincideixen, es torna al principi.

- SIAMESOS

Una parella d'individus, sense acord previ, es desplaça i actuen per l'espai alhora.

- BOLA DE DRAC

Anem passant-nos una pilota imaginària a la qual cada persona li dona un ús, una pes, una volum, etc.

MECANISMES DE LA IMPROVISACIÓ

ENERGIA – PARELLA CÒMICA

Per parelles. Es crea un diàleg en el que tan sols es poden dir paraules oposades:

- * Sí/No
- * Davant/Darrere
- * Verd/ Roig
- * 22/32

INFORMACIÓ – MIRADA SUGESTIVA

Amb la mirada, i sols amb ella, anem denotant allò que vegem.

ESPAIS SUGGERIDORS

Recreem amb els nostres cossos diversos espais, que es transformaran en escenografies de les nostres històries.

BARALLA CREUADA

Basat en un relat d'Italo Calvino. Anem mostrant cartes d'una baralla a l'atzar. Els seus referents (figures, números, colors ...) van creant una història que tots i totes, gràcies a les cartes, anem coneixent i que cada vegada és distinta.

ESPAI – BASSA

En una basa imaginària. El gat es desplaça per l'espai intentant desequilibrar la bassa, mentre que el ratolí reacciona equilibrant-la.

MEMÒRIA ESPACIAL

El jugador/a 1 es desplaça per un espai determinat i fa una acció.

El jugador/a 2 repeteix allò que ha fet l'anterior i afegeix un altre desplaçament i acció.

Successivament, passen tots els jugadors/es

PERSONATGE – C+A+PV

Identifiquem els personatges amb la següent fórmula:

Personatge = Cos + Acció + Punt de vista

L'ONA

Imitem amb la nostra columna vertebral el moviment d'una ona. A la senyal, ens quedem quietes. Des d'eixa postura corporal, creem un personatge que realitza diverses accions.

RESOLUCIÓ – SOLUCIONS

Un grup fa una improvisació que es talla abans d'arribar a la fi. La resta de grups presentaran les seues possible solucions a la situació plantejada.

ESTRATÈGIES DEL MATX

- FRASE CLAU

Per parelles. Una frase coneguda per tot el grup. Ú espera en mig de l'escenari; l'altre entra dient la frase. Segons la intenció, emoció o acció que es proposa, el que espera contesta complementant la situació plantejada.

- HE DE DIR-TE UNA COSA

Per parelles. Evolució del joc de la Frase Clau, amb la següent estructura dialogada:

1.- He de dir-te una cosa.

2.- Ja la sé.

1.- Ja la saps?

2.- Sí, ja sé que (informació improvisada)

1.- Sí, es que ... (creació d'una història amb les dos informacions)

- SITUACIÓ CLAU

Per parelles. A està a l'escena fent una acció. B entra i, des de la proposta de A dona una informació, a la qual replica B creant el germen d'una improvisació.

- LA GRANERA

En parella, establim un diàleg amb un pal de granera

- ALESHORES...

Narració col·lectiva. Quan el narrador diu aleshores deixa el relat per a què el següent company el continue.

- L'ESPONJA

Totes les idees que genera una paraula en el col·lectiu són transmeses al jugador que improvisarà una història amb totes elles.

- BIOMBOS

Alternativament des de dos equips, ixen personatges que es creuen en una mateixa acció o espai.

- ESPECIALISTES

En un grup s'adjudiquen a l'atzar el rol de diversos especialistes. Improvisem amb categories on, les persones que tenen adjudicades els rols són les primeres en eixir.

- CADIRA CALENTA

El grup interroga sobre una situació a un actor el qual contestarà des del seu personatge.