

Módulo: Improvisación pedagógica y teatral

Profesor: Xema Palanca

Cuando hablamos de improvisación en el teatro, siempre lo asociamos a una técnica de actuación o una fuente de ideas imaginativas. Pero en este módulo queremos presentarla como una técnica de investigación, de análisis y de creación, con unos potenciales emotivos, psicomotores, comunicativos y socializadores muy importantes.

Por otro lado, pretendemos hacer de este módulo una praxis del aprendizaje pedagógico y artístico, un lugar que propicie el encuentro entre el artista y el pedagogo, pieza esencial en la educación artística. Por eso el curso es al mismo tiempo una reflexión sobre la didáctica de la improvisación, de manera que se puedan conocer los principios que rigen la práctica de la expresión dramática.

Estas técnicas de improvisación toman forma en un juego-espectáculo: los match de improvisación. En ellos podemos encontrar, aparte de los valores propios del juego dramático, un instrumento inestimable de intervención cultural y artística.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

Entre los objetivos más estimables podemos destacar:

- Dar a conocer la escucha, la aceptación y la ayuda como principios del trabajo de improvisación.
- Desarrollar las técnicas de improvisación atendiendo a sus aspectos de colaboración y de creación artística.
- Iniciarse en las normas y protocolo de los "match de improvisación", así como sus fórmulas y reglamento.
- Ampliar las vías globales de expresión y comunicación que ofrece la actividad dramática (lenguaje gestual, rítmico, plástico) mediante la improvisación.
- Potenciar la improvisación como herramienta de expresión, de trabajo creativo y de investigación.
- Estimular la espontaneidad, la comunicación y la reflexión.
- Desarrollar la capacidad de análisis, de organización, de creación y de expresión.
- Articular actividades abiertas sin discriminar por razones de sexo, edad y condición, reconociendo el pluralismo cultural y la autonomía de los destinatarios.
- Gozar personal y colectivamente de las actividades desarrolladas.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA:

BASES DE LA IMPROVISACIÓN:

1. Mecanismos fundamentales de la improvisación:
 - 1.1. La escucha
 - 1.2. La aceptación
 - 1.2. La ayuda
2. Elementos de la improvisación teatral
3. El esquema dramático improvisado
 - 3.1. Personajes
 - 3.2. Conflicto
 - 3.4. Tiempo
 - 3.5. El espacio
4. Lo que es imprevisible

PEDAGOGÍA DE LA IMPROVISACIÓN

1. Seis principios de Freinet
 - 1.1. Pedagogía del trabajo
 - 1.2. Aprendizaje desde la investigación
 - 1.3. Aprendizaje cooperativo
 - 1.4. Centros de interés
 - 1.5. Aprendizaje natural
 - 1.6. Sentido democrático
2. Fases del alumnado
3. Evaluación de la improvisación
4. Pedagogía por máximas

LOS MATCH DE IMPROVISACIÓN

1. Protocolo del juego
2. Los equipos
3. Las consignas
4. Las faltas
5. Desarrollo del juego

BASES DE LA IMPROVISACIÓN

1. MECANISMOS FUNDAMENTALES DE LA IMPROVISACIÓN

Hay tres mecanismos fundamentales por improvisar :

A) La escucha - Es el mecanismo más importante en la improvisación. Supone entender los personajes y la situación, lo que dará sentido a la improvisación. La escucha está determinada por la concentración y la observación.

B) La aceptación - Cuando improvisamos hay que decir "sí" siempre por hacer avanzar la improvisación. Este mecanismo supone una actitud abierta y participativa por parte del improvisador/a.

C) La ayuda - "Ayúdame y te ayudaré" podría ser la máxima de este mecanismo. Tan solo de la colaboración y ayuda entre dos improvisadores puede nacer una buena improvisación, una auténtica creación.

2. ELEMENTOS DE LA IMPROVISACIÓN TEATRAL

Para que la improvisación se pueda valorar como una producción creativa y podamos hacer uso de ella como herramienta pedagógica hay que precisar sus mecanismos. Estos son:

A) El personaje - Es el personaje quien desencadenará todo lo que surgirá en la improvisación.

B) La situación - Es lo que rodea a los personajes y que afectará a todo lo que dicen, hacen o piensan. La situación es confunde a menudo con el conflicto, cuando la situación tiene tan solo interés por la resolución.

C) La tensión emotiva - La tensión emotiva entre los personajes ayuda a estallar la improvisación. La tensión emotiva es a la improvisación lo que la tercera dimensión a la imagen: le da relieve.

D) La información - Una improvisación necesita de un espacio, un tiempo, unos personajes, un conflicto, unas emociones ... Esto son informaciones que el espectador debe recibir y que el improvisador debe de dar.

E) El motor - En improvisación hay que tomar iniciativas. Estas ideas hacen avanzar la improvisación. Pero es necesario saber compartirlas, aceptarlas y, cuando toca, dejar las nuestros por tomar otros mejores.

3. EL ESQUEMA DRAMÁTICO IMPROVISADO

3.1. EL PERSONAJE

Si la finalidad de la improvisación es crear desde la nada, nuestros personajes deben ser, de manera coherente, también una auténtica creación. Así , hay que rechazar los personajes que suponen una imitación o un estereotipo de personas reconocidas (políticos, presentadores de televisión, etc.). De la misma

manera, no podemos caer en el histrionismo, la búsqueda de la "gracia" o el chiste fácil.

3.2. EL CONFLICTO

Todas las temáticas pueden ser abordadas desde la improvisación. No es el tema, sino el tratamiento lo que determinará el resultado de la improvisación.

Al teatro y la improvisación, como la literatura y el cine, la acción pasa por tres fases:

- Presentación del conflicto.
- Desarrollo.
- Resolución.

Cualquier improvisación tiene un principio, un desarrollo y un final. Si no se presentan estas tres fases aparece la confusión. Hay que evitar la sobredosis. Aprender a dosificar por llegar a las finalidades nos permitirá sorprender y estimular el trabajo.

3.3. EL TIEMPO

La facultad de manejar el tiempo del que disponemos permite asegurarnos el éxito de una buena improvisación: el desarrollo conveniente de las fases del conflicto y el ritmo interno de la acción. Se trata de armonizar el binomio cantidad y calidad.

3.4. EL ESPACIO

A lo largo de la improvisación, la ocupación del espacio se convierte en primordial. Hay que conocer los recursos del espacio escénico y así poder localizar imaginarios que utilizamos

4. LO QUE ES IMPREVISIBLE

Improvisamos. Por lo tanto, no todo se puede controlar. Ese control supondría la no-improvisación. Improvisar es incluir lo que es imprevisible.

Para hacer práctica esta idea necesitaremos:

- Tener confianza en un mismo y en el grupo.
- Ser consciente del trabajo individual y del trabajo colectivo.
- Tener capacidad de concentrarse en un rol o en una situación.
- Saber hacer uso de la memoria colectiva por progresar.
- Saber escuchar el entorno: las personas y las acciones.
- Poder utilizar todo el potencial de la propia imaginación.

PEDAGOGÍA DE LA IMPROVISACIÓN

1. SEIS PRINCIPIOS DE FREINET

1.1. PEDAGOGÍA DEL TRABAJO

La improvisación se desarrolla desde la práctica. El alumnado debe ser alentado en sus creaciones. Es el mejor método por fomentar la productividad.

1.2. APRENDIZAJE DESDE LA INVESTIGACIÓN

Improvisar es siempre asumir riesgos. Por eso cuando se improvisa también se investiga. La investigación supone aceptar nuevos retos y desafíos.

1.3. APRENDIZAJE COOPERATIVO

El alumnado coopera y participa en el proceso de producción y de creación.

1.4. CENTROS DE INTERÉS

El hecho de que se improvise implica que los temas nacen de los intereses del alumnado y su curiosidad natural.

1.5. APRENDIZAJE NATURAL

Recordamos que las prácticas en expresión dramática trabajan desde el cuerpo, el corazón, el cerebro y la cultura. Es por eso que necesario el proceso de interiorización, desde la naturalidad, desde el organicidad.

1.6. SENTIDO DEMOCRÁTICO

Cuando se improvisa todo el mundo aprende a asumir responsabilidades y pensar en a comunidad.

2. FASES DEL ALUMNADO

2.1. Desconcierto.

2.3. Confianza.

2.3. Organicidad.

2.4. Investigación.

3. EVALUACIÓN DE LA IMPROVISACIÓN

3.1. Creación / Producto.

3.2. Persona / Participante.

3.3. Proceso

3.4. Contexto.

4. PEDAGOGÍA POR MÁXIMAS

4.1. PEDAGOGÍA DEL TRABAJO

Si escucho, olvido; si veo, recuerdo; si hago, aprendo.

Este conocido proverbio chino ilustra la idea de que las cosas se aprenden si se asimilan y se ponen en práctica. La improvisación y la expresión dramática se aprende en la práctica; la reflexión teórica debe ser posterior.

4.2. PEDAGOGÍA DE LA EMOCIÓN

*“No se trata de llenar los cabezas de conocimientos
sino de llenar el corazón de motivos.”*
Miguel Ángel Santos Guerra “*La pedagogía contra Frankenstein*”

La expresión dramática y la improvisación son herramientas fundamentales por a una educación sentimental, una educación que incluya la vertiente de las emociones en la formación de las personas. Más allá del racionalismo

4.3. PEDAGOGÍA DE LA AUTONOMÍA

*Los educadores forman sus educandos
como los océanos forman los continentes: retirándose.*
Hölderlin

Respetar la autonomía de aprendizaje del alumnado es la única formar de poder asegurarnos el desarrollo de su capacidad creativa.

4.4. PEDAGOGÍA DEL OPTIMISMO

*Sin optimismo podemos ser buenos domadores,
pero no buenos educadores.*
Fernando Savater

El optimismo se traduce en un lenguaje positivo, que se une al principio de aceptación y escolta, y todo junto permite la seguridad en la creación, que contrariamente es el principio del riesgo creativo.

4.5. PEDAGOGÍA DEL INVISIBLE

La hierba crece de noche.
William Shakespeare, “*Enric V*”

El trabajo en improvisación y en expresión dramática implica un cambio de actitud y de metodología en el trabajo que se alcanza de manera intuitiva.

4.6. PEDAGOGÍA DEL FRACASO

La diferencia entre una persona inteligente y una necia es que la inteligente aprende de sus fracasos, mientras que la necia nunca se recupera de sus éxitos.

José Antonio Marina

La práctica de la improvisación y de la expresión dramática implica a menudo el riesgo y el peligro. Eso significa que se puede errar. Pero es de estas errores desde donde se deben conseguir las reflexiones más interesantes.

MATCH DE IMPROVISACIÓN

1.- PROTOCOLO DEL JUEGO

1.1.- Los encuentros de improvisación o match de improvisación consisten en un juego-espectáculo teatral en el cual dos equipos de jugadores/as deben crear situaciones teatrales con un tiempo mínimo de preparación a partir de unas consignas marcadas por el árbitro y desconocidas por los jugadores/se hasta que son leídas en público. Al acabar cada improvisación, el público vota por aquel equipo a que haya dado mejor espectáculo.

Este cariz de competitividad es un estimulante, nunca la finalidad. El verdadero ganador es siempre el espectáculo y aquello realmente importante es el placer de jugar.

1.2.- Cada encuentro o match está dividido en dos partes de treinta minutos con un descanso de cinco minutos. El inicio de cada una de las partes quedará marcada por el silbato del árbitro previo a leer la consigna de la improvisación, después del protocolo de presentaciones. Una vez hayan transcurrido los treinta minutos, el árbitro comunicará al público y jugadores/se que la próxima improvisación a hacer será la última de cada una de las partes.

1.3.- Después de cada improvisación, se pedirá al público que vote levantando la cartulina del color que identifique a aquel equipo que más le haya gustado. Será el árbitro quien adjudique el punto al equipo ganador. En caso de duda el árbitro podrá pedir consejo a sus auxiliares o a los capitanes de los equipos, según su criterio.

1.4.- Los puntos serán anotados en un marcador a la vista del público y de los jugadoras/es.

1.5.- Entre la lectura de las consignas y el inicio de la representación, los equipos tendrán 30 segundos de preparación en sus banquetas. El fin de este tiempo será marcada por el silbato del árbitro. A partir de este momento los jugadores y jugadoras estarán pendientes de las indicaciones del árbitro por iniciar el juego.

2.- LOS EQUIPOS

2.1.- En los match de improvisación participan dos equipos, señalados por dos colores diferentes a las camisetas que se corresponden con las tarjetas de votación del público. El número de jugadores/se puede variar entre 5 y 6 (incluido el capitán). Idealmente el equipo estará formado por un número igual de mujeres que de hombres.

2.2.- Entre los roles destacados en un equipo encontramos el del entrenador/a y el el capitán/na. El entrenador/a coordina el trabajo de equipo. Trabaja como un auténtico autor dramático creando la situación, disponiendo el espacio y el tiempo. Asimismo, funciona como un director de escena indicando qué jugadores actuarán en cada situación. El capitán o capitana es un animador del equipo, motivando a sus compañeros y compañeras en el juego.

3.- LAS CONSIGNAS

3.1.- La tarjeta de consigna es una ficha donde están recogidas las indicaciones para realizar una improvisación. Es leída por el árbitro en voz alta para que sea conocida tanto por los equipos como por los espectadores.

Las consignas deben recoger las siguientes indicaciones:

3.1.1. Tipo de improvisación

Las improvisaciones a desarrollar en los encuentros de improvisación pueden ser de tres tipos:

Improvisación Mixta: Los dos equipos actúan al mismo tiempo. Forman un solo equipo que interpreta la misma improvisación.

Improvisación Comparada: Cada equipo debe de improvisar alrededor del mismo tema, uno después del otro. El sorteo designa el equipo que empieza el juego.

Improvisación Seguida: Primero actúa un equipo. Después, el segundo equipo continúa la improvisación en el mismo punto donde ha sido dejada por el otro. La situación, el lugar y los personajes deben ser los mismos.

3.1.2. Título de la improvisación

Es el tema alrededor del cual se desarrollará la improvisación. Los títulos son el motor de cada improvisación. Deben ser abiertos, estimulantes, creadores de dobles sentidos.

3.1.3. Número de jugadores

Indica el número de jugadores de cada equipo que participará en la improvisación. A veces se pueden dar indicaciones relativas al sexo de los jugadores.

3.1.4. Categorías

Es el estilo con el que se debe de representar la improvisación. Son muy abiertas y diferentes.

3.1.5. Duración de la improvisación

El tiempo que durará cada improvisación está indicado en este apartado.

No respetar alguna de estas consignas será considerado como falta, siempre a criterio del árbitro..

3.2.- Las categorías son indicaciones que obligan a jugar de una manera concreta una improvisación. No respetar las indicaciones es penaliza con una falta al equipo. Por ello, y dado que estas indicaciones pueden dar pie a posibles malentendidos, acto seguido comentamos las más usuales.

Libre.- Es el mismo equipo quien elige el estilo de la improvisación.

Ralentizada.- A ritmo lento.

Acelerada.- A ritmo rápido.

Sin palabras.- Sin hablar, aunque se pueden hacer ruidos.

Muda.- Sin ningún tipo de ruido. Mimo.

Lengua inventada.- Ninguna lengua conocida puede ser utilizada en la improvisación.

Rimada.- Creando rimas y pareados.

Cantada.- Todas las intervenciones habladas deben ser cantadas. La rima no es obligatoria, pero si se han de entonar todas las intervenciones.

Dramática.- Sin humor, dando un sentido dramático a la improvisación.

Con objetos.- Dando un objeto a los jugadores del que deben de hacer uso.

Sin fronteras.- Sin respetar el espacio del escenario. Pueden actuar entre el público si quieren y pedir su participación.

Al estilo de...- Actuando a la manera especificada en la tarjeta: de un estilo de teatro, de un autor, de un actor, etc.

Interpretar que una improvisación respeta o no la categoría indicada es potestad del árbitro.

4.- LAS FALTAS

4.1.- El match de improvisación tiene una serie de reglas que vienen dadas por un sentido teatral de la acción y que intentan favorecer la creatividad y la colaboración. De no respetarse, fácilmente se cae en la parodia, la competitividad, el desorden y el ridículo. Las faltas señalan la falta de creatividad y de solidaridad en el juego, o el exceso de violencia.

El árbitro puede sancionar el juego con faltas tanto a los jugadores como a los equipos.

La acumulación de tres puntos de penalización en un equipo, hace que el equipo contrario sume un punto a su marcador.

La acumulación de cinco puntos de penalización para su equipo de un jugador implica su expulsión.

La interpretación de si una actitud, acción u omisión es falta durante el juego es potestad exclusiva del árbitro.

4.2. Las faltas pueden ser mayores (graves) o menores (leves).

Las faltas mayores o graves sancionan la actitud o acción de un jugador o jugadora. La acumulación de cinco faltas implica la expulsión del jugador o jugadora a quien se sanciona durante la resto del encuentro.

Las faltas menores o leves sancionan el juego del equipo. La acumulación de tres faltas implica anotar un punto al equipo contrario.

4.3.- FALTAS LEVES: Las faltas leves se contabilizan como un punto de penalización.

Pérdida de tiempo	Pérdida de tiempo al empezar la improvisación
No respetar la tarjeta de consigna	Número ilegal de jugadores, categoría no respetada o incoherencia con el tema propuesto en la tarjeta de consigna
Accesorio ilegal	Hacer uso de elementos sin que lo marco la consigna (gafas, relojes, la camiseta, etc.)
Procedimiento ilegal	No respetar el silencio en la banqueta del equipo mientras se desarrolla la improvisación. No respetar el área de juego (salir fuera del escenario).
Histrionismo/ Gracia	Hacerse el gracioso, buscando el reír fácil del público. Llamar la atención del público sin razón para el sentido de la improvisación.
Cliché	Recursos fáciles para crear un personaje (imitaciones, reiteraciones de tics y expresiones, etc.) sin estar solicitada por la consigna.

Pérdida de personaje/ Desconexión	La risa tonta, presentar personajes que no tienen nada que ver con el sentido de la improvisación.
Confusión	Cuando el juego se hace incomprensible para los espectadores. No se tiene en cuenta el espacio marcado por las acciones, se confunden los lugares, los personajes, hablan todos al mismo tiempo, etc. Si la impro es mixta, la falta sanciona a los dos equipos
Estancamiento	La improvisación no evoluciona en ningún sentido. Si la impro es mixta, la falta sanciona a los dos equipos
Falta de escucha	Cuando un jugador olvida un elemento importante durante la improvisación. No se tienen en cuenta las réplicas o acciones de los otros. Presentar personajes que no tienen nada que ver con la improvisación. Falta de solidaridad con los otros jugadores/se obligándolos a hacer propuestas contrarias a sus intenciones. Negar la propuesta de un compañero o compañera en el juego (a la improvisación siempre se tiene que decir “sí”).

4.4.- FALTAS GRAVES: Son faltas que tienen un carácter personal, que penalizan el juego irregular de un jugador o jugadora, aunque se contabilizan como dos puntos de penalización al marcador del equipo. Tres faltas graves implican la expulsión del jugador/a. En caso de una liga, tres expulsiones supone la descalificación del jugador para la liga.

Expulsión de un jugador	Cuando un jugador acumula 5 faltas graves o leves, o solo 3 faltas graves
Mala conducta / Violencia	Falta de con respecto al árbitro o a otro jugador. Oponerse con la fuerza al juego del contrario
Obstrucción	Cortar la improvisación física o verbalmente y obligar al contrario a seguir su idea sobre la improvisación
Rechazo de personaje	Un jugador de manera intencionada deja aparte las consignas marcadas para la improvisación
Reiteración	Reiterarse al hacer faltas leves por sabotear el juego

BIBLIOGRAFÍA

- THÉÂTRE-ACTION (1987) *Brisez la glace!* Ontario, T.A.
- LAFERRIÈRE, G. (1993) *La improvisación pedagógica y teatral*, Bilbao, EGA.
- TREMOLINA (Enero 95) Monográfico: *La Improvisación*. Valencia. 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 (Verano 2005) Monográfico: *Impro*. PROEXDRA

Otros libros dedicados a la improvisación:

- 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. Técnicas 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

BATERÍA DE EJERCICIOS

EJERCICIOS PARA TRABAJAR LA ESCUCHA, LA ACEPTACIÓN Y LA AYUDA

-BARCO PIRATA

El capitán de un barco pirata va dando órdenes que los suyos y sus piratas deben obedecer:

- *Palo mayor, proa, popa, babor, estribor (situación en la sala)
- *Pasar revista (haciendo una hilera, siempre la mismo)
- *Fregar cubierta (acción de fregar la cubierta)
- *Bomba (todo el mundo a tierra)
- *Abordaje (gritando la palabra "abordaje")
- *Cambian los personajes (camareros, bailarines, etc.)

-RUEDA DE PALMAS

En corro. Pasamos una pelota imaginaria haciendo palmas: primera palmada, hemos cogido la pelota; segunda palmada, pasamos la pelota. El juego se complica añadiendo nuevas ideas:

- 1.- Con rebote, volviendo la palmeada al quien la ha dado.
- 2.- Cruzando el círculo diciendo "por tú".
- 3.- Diciendo "la dejo", la pelota queda en el centro. Continúa el juego

quien diga "la cojo".

-CÍRCULO DE IMÁGENES

En corro. A se pone en el centro y propone una imagen y B la complementa. Cuando la imagen a dos ya está hecha, A abandona el centro, dejando el lugar a C para a que complementa con una nueva propuesta la imagen de B.

-ICONOGRAFÍAS COLECTIVAS

Por equipos. Se numeran los participantes. Por orden aleatorio y de manera acumulativa, los participantes van creando una iconografía con sus cuerpos.

-CONSIGNAS

Caminamos por la sala buscando direcciones. Con un número, se van dando una serie de consignas (verbales o acciones). Cada vez que se repite el número habrá que hacer la consigna.

- Ejemplo:
- 1.- Hace calor.
 - 2.- Hola, ¿estás sola?
 - 3.- Damos una palmada.
 - 4.- ...

- CONCATENACIÓN DE MOVIMIENTOS

Evolucionamos de un movimiento a otro (por ejemplo, de pintar en caballete a dirigir una orquesta), de manera coordinada con otros compañeros.

- YO ACUSO

Por equipos. Se numeran los participantes. Se desencadena la acción de la siguiente manera:

- 1.- El primero propone una acción que se queda fija, diciendo "Yo acuso".
- 2.- El segundo repite la acción diciendo "Sí, yo acuso".
- 3.- El tercero repite la acción diciendo " a " y propone el nombre a quien acusamos.
- 4.- El cuarto repite la acción diciendo " por ..." y propone el motivo de la acusación.

5.- Todos y todas repiten la acción al mismo tiempo diciendo "eso es".

- HOLA ¿QUÉ TAL?

A- (a B) Hola ¿qué tal?

B- Bien

A- (a C) ¿Y tú?

C- Muy bien

B- (a D) Hola ¿qué tal? – y continúa el juego.

-DIÁLOGO DE BESUGOS

En corro. Pasamos al compañero o compañera del lado una frase con un número. Él o ella nos contesta con el número anterior, e indica un nuevo número al compañero o compañera de su lado, concatenándose así el juego.

-FRASE SINTAGMÁTICA

Grupos de cinco personas. Inventan una frase en que cada una dice un sintagma + una sexta a coro. Caminan por el espacio y a una señal, se juntan y la representan con una breve coreografía.

-ALÍ BABÀ

Juego de derivación de gestos, más fácil de hacer que de explicarlo.

-SALGO DE VIAJE

En corro. El primero o primera dice "Salgo de viaje y me llevo" indica un objeto y el "mima". El segundo o segunda repite la frase, el objeto del primero y propone otro. Y así acumulativamente.

-GRUPO GEÓMATRA

Los grupos formarán perímetros de figuras geométricas que se desarrollan por el espacio. Acto seguido, se añade el sonido y después la combinación con otras figuras.

-MAGNETISMO

Caminamos por el espacio. Pensamos en un compañero/al grupo. A la consigna magnetismo positivo nos acercamos a la persona en que pensamos. A la consigna magnetismo negativo nos alejamos el máximo posible de esa persona en que pensamos.

-DESMAYOS

Caminamos por el espacio. Con un suspiro, nos desmayamos y, antes de caer al suelo, el resto del grupo nos recoge.

-CONTAR

Contamos series de números en voz alta sin un orden establecido. Cuando dos personas coinciden, se vuelve al principio.

-SIAMESES

Una pareja de individuos, sin acuerdo previo, se desplaza y actúan por el espacio al mismo tiempo.

-BOLA DE DRAGÓN

Vamos pasándonos una pelota imaginaria a la que cada persona le da un uso, un peso, un volumen, etc.

MECANISMOS DE LA IMPROVISACIÓN

ENERGÍA – PAREJA CÓMICA

Por parejas. Se crea un diálogo en el que tan solo se pueden decir palabras opuestas:

Sí/No

Delante/Detrás

Verde/ Rojo

* 22/32

INFORMACIÓN – MIRADA SUGESTIVA

Con la mirada, y solo con ella, vamos denotando lo que veamos.

ESPACIOS SUGERENTES

Recreamos con nuestros cuerpos varios espacios, que se transformarán en escenografías de nuestras historias.

BARAJA CRUZADA

Basado en un relato de Italo Calvino. Vamos mostrando cartas de una pelea al azar. sus referentes (figuras, números, colores ...) van creando una historia que todos y todas, gracias a las cartas, vamos conociendo y que cada vez es distinta.

ESPACIO – BALSA

En una baza imaginaria. El gato se desplaza por el espacio intentando desequilibrar la balsa, mientras que el ratón reacciona equilibrándola.

MEMORIA ESPACIAL

El jugador/a 1 se desplaza por un espacio determinado y hace una acción.

El jugador/a 2 repite lo que ha hecho el anterior y añade otro desplazamiento y acción.

Sucesivamente, pasan todos los jugadoras/es

PERSONAJE – C+A+PV

Identificamos los personajes con la siguiente fórmula:

Personaje = Cuerpo + Acción + Punto de vista

LA ONDA

Imitamos con nuestra columna vertebral el movimiento de una onda. A la señal, nos quedamos quietos. Desde esa postura corporal, creamos un personaje que realiza varias acciones.

RESOLUCIÓN – SOLUCIONES

Un grupo hace una improvisación que se corta antes de llegar al fin. La resto de grupos presentarán sus posible soluciones a la situación planteada.

ESTRATEGIAS DEL MATCH

-FRASE CLAVE

Por parejas. Una frase conocida por todo el grupo. Uno espera en medio del escenario; el otro entra diciendo la frase. Según la intención, emoción o acción que se proponga, el que espera contesta complementando la situación planteada.

-DEBO DECIRTE UNA COSA

Por parejas. Evolución del juego de la Frase clave, con la siguiente estructura dialogada:

1.- Debo decirte una cosa.

2.- Ya la sé.

1.- ¿Ya la sabes?

2.- Sí, ya sé que (información improvisada)

1.- Sí, es que ... (creación de una historia con las dos informaciones)

-SITUACIÓN CLAVE

Por parejas. A está a la escena haciendo una acción. B entra y, desde la propuesta de A mujer una información, a la que replica B creando el germen de una improvisación.

-LA ESCOBA

En pareja, establecemos un diálogo con un palo de escoba

- ENTONCES...

Narración colectiva. Cuando el narrador dice entonces deja el relato para el que el siguiente compañero lo continúo.

-LA ESPONJA

Todas las ideas que genera una palabra en el colectivo son transmitidas al jugador que improvisará una historia con todas ellas.

-BIOMBOS

Alternadamente desde dos equipos, salen personajes que se creen en una misma acción o espacio.

-ESPECIALISTAS

En un grupo se adjudican al azar el rol de diversos especialistas. Improvisamos con categorías donde, las personas que tienen adjudicadas los roles son las primeras al salir.

-SILLA CALIENTE

El grupo interroga sobre una situación a un actor el cual contestará desde su personaje.