



KOKEN



2 0 2 0



MANUAL DE
**IMPROVISACIÓN
TEATRAL**
KOKEN

Semillero de Investigación en
Improvisación Teatral
KOKEN

Laura Alejandra Casallas Benítez
Jessica Yuliana Sánchez Garzón
Jhonnatan Stik Gordillo Ramirez
Jorge Luis Agudelo Ramirez
Jhon Anderson Martinez Tangarife
Anna María Cuervo Estrada
Juan Camilo Molina Cruz



VICERRECTORÍA DE
INVESTIGACIONES
Y POSGRADOS

FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE
ARTES ESCÉNICAS

LICENCIATURA EN
ARTES ESCÉNICAS



Manual de Improvisación Teatral KOKEN

Semillero de Investigación en Improvisación Teatral
KOKEN

Laura Alejandra Casallas Benítez
Jessica Yuliana Sánchez Garzón
Jhonnatan Stik Gordillo Ramirez
Jorge Luis Agudelo Ramirez
Jhon Anderson Martinez Tangarife
Anna María Cuervo Estrada
Juan Camilo Molina Cruz

Primera edición, abril de 2021
Derechos reservados

Licenciatura en Artes Escénicas
Departamento de Artes Escénicas
Facultad de Artes y Humanidades
Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados
Universidad de Caldas
2020

Fotografías:

Lania Velasquez

Diseño y diagramación:

Melissa Zuluaga Hernández



CONTENIDO



Introducción	9
------------------------	---

I. **Juegos preparatorios** 18

Zip Zap Zop	20
Secuencias	20
Uno, Dos, Tres, Dos, Uno...	20
Palmaditas	21
Virus	21
Convergencia	23
ji ja ya	23
Ninja	23
¡Gía! o ¡ya!	24
Baram Baram	26
10 pases	27
Tres Cosas Para	27
¿Qué estás haciendo?	28
Siete	29
Jorge	29
Um tcha	30
Duelo de disociación	30
Bebé Te amo...	31
La caja imaginaria	31
Palabra por Palabra	32

II. Plataformas	34
Sí y...	37
Traducción simultánea	37
Entrevista al Experto	38
El Regalo	38
Solo Preguntas	39
Acción más Palabra	39
El Balancín	40
Cuadrado Holandés	40
Marioneta Humana	41
Monólogo a dos conciencias	42
No decir no y no hacer preguntas	43
Puertas	43
Amo y sirviente	44
Espontaneidad	44
El Director	45
Ofrecer, Bloquear y Aceptar	45
Dos lugares	46

III. Formatos	48
Abecedario	50
Un Día de Película	51
Tarjetas de relaciones	52
Mix de Género	52
Multiverso (formato largo)	53
Cóctel Party	54
Formato con narrador	54
Estímulos Sonoros	55
 Conclusiones	 57
 Referentes bibliográficos	 61





Recopilación de juegos, plataformas y formatos de improvisación



*“...se trata, a través de la
improvisación, de hacer surgir al
exterior, lo que está en el interior”*

Jacques Lecoq

Introducción

El carácter histórico del teatro o arte dramático ha estado sustentado generalmente en procesos representativos de la literatura dramática a través de la puesta en escena. La perspectiva del teatro puede ser concebida de manera ampliada en términos de las características de los medios y modos de producción como obra autónoma de la literatura, incluso en sus orígenes encontramos la imitación como recurso fundamental, con el que se reitera el carácter representativo de dicha manifestación.

La frontera que se establece entre la obra dramática escrita y el discurso visual como espectáculo teatral es el territorio de la actuación, de la puesta en escena y del discurso del espectáculo. El más complejo y bello tejido que recoge las palabras, los gestos, las acciones, las imágenes, los sonidos, los objetos escénicos, de utilería, de vestuario y, sobre todo, sus múltiples relaciones que, a través de la improvisación, se configuran para dar significado al acontecimiento teatral.

“Definimos el teatro como un acontecimiento, es decir como una relación entre el grupo y el público a través del

espectáculo. Las diferentes formas de puesta en escena están, para nosotros, determinadas por el tipo de relación que el grupo establece con el público. Y no solo las diferentes formas de puesta en escena sino el carácter mismo del grupo, sus relaciones internas, su modo de producción del acontecimiento teatral” (Buenaventura, 1986, p. 2)

El trabajo del actor, o el oficio de éste, históricamente ha carecido de registro o evidencia técnica, por el contrario, se ha considerado un misterio, un secreto o un don. A diferencia de otras artes, la actuación tiene la condición de efímera y solo puede habitar en la memoria de la piel de las actrices y los actores. Salvo algunas excepciones, por lo menos hasta la modernidad, en dónde la perspectiva técnica de la actuación florece en el terreno de las artes, de las ciencias y de la academia, el trabajo del actor se redujo a su histrionismo natural, o a un talento desconocido, a una habilidad notoria en la declamación, al talento de la retórica, la presencia escénica y la elocuencia en su dicción.

Iluminados por el espíritu de las musas recibirían la inspiración y, en ese trance divino, efectuarían todos sus histrionismos y, transformados en personajes, nos revelarían su representación.

“El rapsoda en una suerte de posesión es atravesado por el poeta y hace hablar en él, las palabras que han sido concebidas en un acto de posesión previo, de los dioses con el poeta.” (Molina, 2019, p. 71)

Por otro lado, habría que acudir a esa otra perspectiva que procura hacer una caracterización del fenómeno de la actuación, en términos de un saber hacer profesional y que, basada en el anecdotario y reflexión de la experiencia, logra consolidar modelos técnicos, teorías sobre la práctica y alternativas metodológicas para la creación y la formación teatral. En todos los casos ha habido una constante, el uso de la improvisación como recurso de creación escénica.



Una de esas excepciones y de la cual hacemos referencia en este proyecto, es el periodo del renacimiento donde surge un movimiento teatral denominado la Comedia del Arte italiana, manifestación contrastable con lo que el nuevo teatro colombiano llamaría la Creación Colectiva, en donde ante la ausencia de una dramaturgia nacional, que hablase de su propio contexto, los grupos y compañías teatrales usaron la improvisación teatral como recurso de composición de estructuras dramáticas que problematizaran los temas de interés de su propia época. A este fenómeno Enrique Buenaventura lo denominó la Dramaturgia del Actor. (Hurtado et al, 2013 p. 20).

“El actor actúa frente al texto, como el autor frente al material social. El autor, indaga el conflicto fundamental del material tema de la obra y el actor hace eso mismo con el tratamiento que la obra le ha dado a ese material” (Buenaventura y Vidal, 2005 pag.4)

La comedia del arte se caracterizó por manifestar las problemáticas que rodeaban la vida de la época, nació de los mismos personajes habitantes del mercado y la feria, desde los saltimbanquis callejeros hasta las compañías de las cortes, ridiculizó los estatus sociales y las diferencias de clases, exaltó los intereses de los criados y caricaturizó a los amos y sus pasiones. Recogió la tradición del juglar medieval y lo dotó de cualidades estéticas y de una u otra manera impactó el teatro francés, inglés y español.

“La Comedia del Arte surgió a partir de muchos de los elementos de las diversas formas de expresión popular europeas, cuya mayoría tenían origen medieval. Ejemplo de ello son los vendedores ambulantes, que desde el siglo XIII acompañaban su actividad con ciertas formas embrionarias de espectáculo para atraer a sus compradores.” (Echevarría 2014, p. 27)

Acerca del proyecto

El Semillero de Investigación en Improvisación Teatral KOKEN, viene desarrollando, desde el año 2018, actividades de indagación en la creación escénica, adscrito a la Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados de la Universidad de Caldas en el marco del proyecto inscrito con el nombre: La improvisación Teatral, medio y fin. Técnica de creación escénica y estilo de espectáculo teatral. El semillero está conformado por estudiantes y profesores del programa de la Licenciatura en Artes Escénicas y tiene como objetivo el estudio de la improvisación teatral en dos perspectivas, como sistema de creación escénica y como estilo de espectáculo teatral. El semillero ha tenido la oportunidad de indagar, por la vía de un taller permanente, estrategias de fabulación de formato largo en estructuras narrativas producidas en la técnica de la improvisación. Producto de esta pregunta creativa ha sido el desarrollo de un espectáculo teatral llamado “Narraciones espontáneas de la imprevista historia” que tuvo la posibilidad de estrenarse en la versión 51 del Festival Internacional de Teatro de Manizales en el año 2019.



“Abordamos la improvisación por medio de la *recreación* psicológica silenciosa. La *recreación* es la manera más simple de reproducir los fenómenos de la vida. Sin ninguna transposición, sin exageración, con la mayor fidelidad a la realidad, a la psicología de los individuos, los alumnos reviven una situación sin preocuparse por el público. una clase, un mercado, un hospital, el metro...”
(Lecoq, 2011, p. 51)

A través de este periodo, los integrantes del semillero han estado en constante experimentación y han establecido un esquema de trabajo o metodología, que va desde los juegos introductorios al lenguaje escénico y el trabajo de actrices y actores sobre sí mismo, hasta los formatos de improvisación o estructuras

de organización del dispositivo de improvisación, teniendo que pasar de manera obligada por la técnica, es decir, por la comprensión del discurso enfocado al funcionamiento de los elementos que intervienen en la improvisación y su incorporación o asimilación práctica como recurso o herramienta de actuación.

“En la impro podemos ver un objeto artístico y, a la vez, presenciar al artista en su momento creativo. El improvisador es creador y creación a la vez, es artista y objeto artístico. La poética teatral al descubierto, al desnudo.” (Mantovani y otros, 2017, p. 16)

La improvisación teatral ha sido una herramienta implícita en el ejercicio creativo a lo largo del desarrollo de la práctica teatral. No ha habido época en la que no se haya acercado a sus creaciones por la vía de la improvisación. En su acepción más elemental no es otra cosa que una primera apuesta, un borrador, una aproximación, la primera pregunta hecha al espacio, a la imagen, a la palabra y a los distintos elementos que constituirán el discurso teatral. Desde esta perspectiva no hay ninguna diferencia entre el teatro de autor o la creación colectiva, en tanto se asume la improvisación como la práctica del ensayo, esa experiencia de juego y búsqueda de sentido en el mar de la incertidumbre poética.

“En esa exploración el punto de partida lo proporcionaba el cuerpo del actor y los mitos propios de la comunidad a la cual pertenece. El “órgano teatral” del proceso exploratorio era la improvisación” (Arcila, 1992, p. 33)

Por otra parte, también hay manifestaciones teatrales en épocas concretas que han desarrollado técnicamente el principio de la improvisación, hasta volverla una metodología de trabajo, incluso, una forma estética. En ese sentido, es importante

mencionar la rapsodia griega, los rasgos del teatro medieval fundamentado en el carnaval y la figura del juglar, así como la estructura anecdótica de la comedia del arte en el renacimiento. Manifestaciones que han influido fuertemente en la profundización del estudio del oficio y arte de la actuación.

La improvisación teatral y la dramaturgia del actor, van a ser los pilares de trabajo, en la creación colectiva en Francia y Latinoamérica, constituyendo experiencias investigativas sobre el lenguaje y el discurso teatral en relación a la experimentación y consolidación de obra.

Alguno de esos formatos de referencia que se abordaron desde la teoría y la práctica alrededor de la búsqueda del Long Form, fue pasar por el Harold, desarrollado por el actor estadounidense Del Close junto con su compañía The Second City e Improv Olympic de Chicago en 1967. El Harold es una unión de escenas, juegos y monólogos, que como formato largo busca una interacción de no menos de 10 minutos, en las cuales se busca dar mayor libertad al improvisador a la hora de construir, crear personajes, clímax, historias, relación entre los personajes, conexiones y desarrollo de la capacidad de adaptación.

“La verdadera improvisación es algo más que un simple aderezo que añadimos a una comedia normal previamente ensayada. Y tampoco es sólo una herramienta que se utiliza para desarrollar escenas ya planteadas. La verdadera improvisación consiste en subir al escenario y actuar sin ninguna preparación ni planificación.” (Halpern et al, 2004 p. 26)

En la misma línea y desde una perspectiva un tanto más autodidacta nos encontramos la experiencia de Keith Johnstone con su profunda reflexión acerca del teatro y la improvisación, haciendo un énfasis en las malas prácticas



de formación al pretender encasillar y verlo todo en formatos. A través de su lectura se pueden identificar y señalar aspectos cruciales en la improvisación que, en esencia, están vinculados al entrenamiento actoral sobre la espontaneidad, la imaginación y la habilidad de la respuesta que posibilite y estimule una actitud creativa, libre de automatismos y prejuicios que eviten una reacción sincera, es decir, que el verdadero objetivo de un improvisador es estimular la imaginación de su compañero de escena.

Otra referencia de relevancia es el desarrollo creativo y técnico de la Compañía Liga Internacional de Improvisación de Buenos Aires Argentina, que nos propone un formato denominado “Shakespeare Inédito” donde sobre la base de diversos personajes de la obra de William Shakespeare, se crean nuevas tramas que carguen con el lenguaje y el estilo isabelino. Un plus para este formato tiene que ver con la presencia de un director omnisciente que acompaña la improvisación de los actores y controla los elementos sonoros y lumínicos.

La contemporaneidad nos ha presentado experiencias significativas en el territorio de lo que se ha denominado el teatro de formato deportivo, que objetiva su trabajo, en relación al desempeño y a la exhibición de la habilidad de los grupos de improvisación que se enfrentan entre sí en certámenes, sorteos, match, catch y otras formas espectaculares. Parte de estas estructuras, provienen del teatro académico, en donde la experiencia de la improvisación, se convierte en un terreno fértil de experimentación y consolidación de la técnica.

En referencia a lo anterior, podemos identificar dos rasgos históricos en la práctica de la improvisación: Una primera perspectiva compositiva, donde prima la indagación de las formas y estructuras que producirán

obra en un ejercicio posterior de organización de lo que arrojen los hallazgos de dicha experiencia. Otra segunda perspectiva que acude a la cualificación de la técnica como dispositivo espectacular, que pone en duda la representación teatral y la ficción, frente a una experiencia performativa sustentada en el goce de poder ser testigo de un desempeño creativo.

La experiencia y la práctica dentro del semillero ha estado enfocada en poder desarrollar ambas perspectivas, en donde a través de la consolidación de un buen desempeño en la improvisación, se puede llegar a niveles compositivos in situ, que confronten la escritura teatral y su representación, en un mismo formato. De tal manera que el resultado final no sea solo una demostración técnica, sino que constituya la escritura activa de obra teatral. En ese sentido, nos afiliamos a la experiencia del formato largo como estructura de trabajo en tan ambicioso objetivo.

“Un conjunto improvisador vive en un constante proceso de dar y tomar. Una leve insinuación de un compañero, un gesto, una pausa, una entonación nueva e inesperada, un movimiento, un suspiro, o incluso un cambio apenas perceptible en el ritmo, pueden llegar a ser un impulso creador, una invitación al otro para que se lance a improvisar” (Chejov, 1987, p. 55)

Nuestro propio manual

El desarrollo del proyecto ha permitido hacer un ejercicio de compilación, sistematización y análisis de esas actividades por las que se ha pasado en el encuentro permanente. Muchas de ellas son producto de una memoria colectiva que emerge de las distintas experiencias y conocimientos previos que cada integrante ha podido recoger y compartir, hay otras que provienen de referentes bibliográficos o autores ligados a la práctica y la teorización del oficio

de la actuación y hay otras tantas que provienen de la improvisación misma, de tejer sentidos y poder encontrar variaciones o, incluso, diseñar ejercicios.

Uno de los propósitos o metas del proyecto de investigación que culmina, estaba orientado a la producción intelectual, desde la perspectiva del registro de la experiencia como insumo para aportar a la práctica de la improvisación algunos elementos no efímeros, a manera de folleto o manual de juegos, plataformas y formatos de improvisación teatral. En ese sentido, estas palabras sirven para enmarcar y hacer la presentación de ese ejercicio de registro, sistematización y análisis sobre la experiencia académica y creativa que viene construyendo el semillero KOKEN.

En este documento se encontrará con una recopilación de los ejercicios y actividades desarrolladas en estos dos años, en los cuales se hace una descripción de cómo llevar a cabo el desarrollo del juego, se hace referencia a las posibles variaciones que puedan plantearse y, por supuesto, los requerimientos para su desarrollo. Parte del análisis a las actividades permitió identificar el objetivo que se busca alcanzar con su realización y práctica. Se ha determinado clasificar tres categorías que recogen los distintos ejercicios a partir de sus características: Juegos preparatorios, Plataformas, Estilos y Formatos. Cada una procura desarrollar unos objetivos comunes que van desde una perspectiva pre expresiva hacia el territorio del espectáculo.





JUEGOS PREPARATORIOS

Antes que el actor ingrese al espacio de creación, es importante realizar un calentamiento previo, en donde se disponga el cuerpo y la mente con el fin de activar sus sentidos y energía corporal, poniéndolos en función de la improvisación. Un calentamiento adecuado funciona como detonante para la conexión grupal y fluidez mental. Permite fortalecer en el actor los fundamentos de la improvisación, para que adquiera destreza en estas. Así mismo ayuda en la activación de los diferentes puntos corporales energéticos, que permitirán mayor comodidad y seguridad al momento de ingresar al espacio.

En este apartado encontrará un listado de juegos de “iniciación”, los cuales fueron escogidos para que quienes los realicen, empiecen a calentar tanto mente y cuerpo, generando así una disposición a la hora de ingresar a realizar una plataforma de improvisación. Estos son los juegos previos que se recomiendan para quitar los bloqueos mentales que puedan haber recién iniciado un encuentro y para empezar a trabajar la imaginación.



KOKEN

Título: Zip Zap Zop

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: El jugador inicial envía un impulso con las palmas y la mirada a algún otro jugador mencionando la sílaba Zip, el segundo recibe el estímulo y lo replica a un tercer jugador mencionando la sílaba Zap, éste último replica la acción mencionando la sílaba Zop hacia un cuarto jugador que reinicia la serie de impulsos manteniendo la ronda de vocales así: i, a, o.

Variaciones: En cada ronda de vocales se pueden variar las sílabas, ejemplo: Trip Trap Trop.

Objetivo: Fortalecer la atención en la ejecución de acciones físicas y verbales simultáneas.



Título: Secuencias

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, y un espacio en el que se puedan disponer en círculo.

Descripción: En el marco de la ronda se elaboran rutas de estímulos condicionados a categorías de orden verbal o físicas. Cada ronda tendrá una ruta diferente y se van sumando de manera aleatoria generando secuencias, ejemplos: días de la semana, lista de frutas, movimientos, gestos, sonidos.

Variaciones: Dentro de la perspectiva de la actuación se abre una posibilidad de categoría que se pueden denominar: Emoción. Esto permite incluirla como alternativa de secuencia.

Objetivo: Ejercitar la memoria y la disociación para desarrollar series y secuencias de palabras y acciones simultáneas.



Título: Uno, Dos, Tres, Dos, Uno...

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Se fija un ritmo entre todos los integrantes a base de palmas, combinadas entre palmas personales y palmas con los compañeros ubicados a sus laterales. La secuencia es la siguiente: Uno/ uno dos/ uno dos tres/uno dos/ uno/uno dos/uno dos tres/uno dos/uno...

La palma individual acompaña a los números, y las palmas laterales marcan los intervalos.

Variaciones: Aumentar o disminuir la velocidad del ritmo, se puede integrar movimientos y desplazamientos a la ronda, integrar acciones sonoras y verbales como diálogo o canto, se puede modificar la secuencia rítmica.

Objetivo: Despertar y fortalecer habilidades rítmicas, logrando una coordinación grupal.



Título: Palmaditas

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Se establece una base rítmica entre palmas personales y palmas laterales, y sobre esta se desarrolla una secuencia numérica entre cada uno de los participantes hasta completar la ronda. Cada integrante de la ronda dice un número a la vez, y al completar la ronda, el grupo entero da una palma por debajo de la pierna para reiniciarla. Por cada nueva ronda se suman palmas bajo la pierna en cada reinicio, se intercala de pierna al terminar una nueva ronda.

Variaciones: Se puede cambiar el sentido de la ronda, la secuencia numérica puede ser en ascenso o en descenso.

Objetivo: Fortalecer la capacidad de disociación física y verbal.



Título: Virus

Requerimientos: Se requiere un grupo mínimo de 5 personas, una pelota y un espacio en el cual se pueda correr.

Descripción: Inician dos de los integrantes siendo “virus” ellos deben con el uso de la pelota “contagiar” a los demás integrantes. Para eso realizan pases con la pelota y así tocar a las personas que no han sido infectadas aún. Aquellos que tengan la pelota NO PUEDEN lanzarla, ni correr con ella, sólo está permitido extender el cuerpo para tocar a quien se desea contagiar, pero sin dar ningún paso adicional. Aquellos que son tocados con la pelota, pasan a ser “virus” y deben ayudar a contagiar a los que queden.

Variaciones: Aumentar el número de pelotas, contagiar con partes específicas del cuerpo, o desplazarse de espaldas.

Objetivo: Desarrollar la estrategia en grupo, la agilidad y la motricidad.



Título: Convergencia

Requerimientos: Se requiere un grupo mínimo de 3 personas.

Descripción: El juego empieza con la sugerencia de dos palabras totalmente inconexas, los participantes piensan en una idea que converge las palabras anteriores. Los participantes que primero se enumeren (uno – dos) hacen un conteo y a la cuenta de tres dicen al tiempo la palabra que pensaron, si es la misma palabra empezará el juego de nuevo, de lo contrario continúan en la búsqueda de la conexión con las últimas palabras dichas hasta lograr converger en la misma palabra.

Variaciones: Aumentar más de dos palabras inconexas para converger, lograr que más de dos participantes converjan, incluso el grupo entero, poner estímulos o penitencias a el hecho de converger o no converger.

Objetivo: Fortalecer la asociación libre, el juego de sentidos y la agilidad mental.

Ejemplo: <https://fb.watch/4ibCBdofea/>



Título: ji ja ya

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: El juego se desarrolla en una ronda que está sustentada en tres comandos que traducen tres acciones distintas:

Ji: Es una acción donde las palmas juntas sobre la cabeza descienden en dirección de otro participante, este es quien inicia el juego.

Ja: Es una acción ascendente de las palmas juntas de quien recibe el anterior estímulo, a manera de respuesta.

Ya: Es una acción de las palmas juntas en un corte diagonal de arriba a abajo, esta acción la ejecuta los dos jugadores que se encuentran en los laterales de quien recibe.

La repetición de esta secuencia constituye la estructura del juego.

Variación: Tanto las acciones como el sonido de cada comando puede variar o complejizarse.

Objetivo: Trabajar y fortalecer la atención del jugador además de propiciar la activación energética del grupo.



Título: Ninja

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Es una actividad mediada por un estímulo (golpe del ninja con las manos), que

circula en un solo sentido y un participante a la vez, con la intención de tocar la mano de alguno de los participantes en juego. Cada vez que hay una acción de golpe, todos los participantes pueden moverse a la vez (pensando en la defensa y la estrategia de ataque), mientras no haya acción todos deben permanecer en stop, en posición de ninja. Cuando algún participante logra tocar la mano de otro, este último sale de la ronda, al final hay un solo ninja como ganador.

Variaciones: Se puede alterar la estructura del círculo pensando en diversas disposiciones de grupo, incluso, distribuidos en el espacio. Se pueden definir otros puntos del cuerpo para ser tocados e incluir las extremidades inferiores para ejecutar la acción.

Objetivos: Estimular la atención a través de un esquema de contención y liberación de la energía para la acción.



Título: ¡Gia! o ¡ya!

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Este es un juego en donde la energía y la concentración son esenciales para su desarrollo, a medida que se va entrando en un estado de alerta y manteniendo siempre la energía al 100%. se establecen una serie de comandos, en donde se involucran una acción física y un sonido. Para dar inicio se parte de un movimiento básico que hace uno de los jugadores, con la palma de la mano abierta y el brazo extendido señala a uno de sus compañeros que está a los lados (con el derecho señala a la izquierda y con el izquierdo a la derecha) al tiempo que grita “GIA”, el que fue señalado la recibe y la envía hacia el mismo lado que le señalaron, es decir, si la energía fue enviada hacia la derecha todos la transmiten hacia la derecha. De esta manera se van añadiendo otros comandos que dinamizan el juego, por ejemplo:

Gia: movimiento básico para mandar la energía hacia los lados, con el brazo derecho se señala a la izquierda y con el izquierdo a la derecha.

- » Hondom: movimiento para cambiar de dirección o devolver la energía, se lleva la rodilla al pecho, al tiempo que los puños cerrados y codos van hacia atrás.
- » Huy: el movimiento se hace hacia dónde va la energía, con los dos brazos se hace una onda hacia los pies del compañero de al lado, de manera inmediata los dos que le siguen saltarán y harán un sonido de ninja, cayendo la energía sobre el tercero.
- » Ay: se llevan las dos manos a los ojos poniéndolas como si fueran unas gafas, uniendo las yemas del pulgar con la del índice, los demás dedos quedan extendidos, con este movimiento el impulso salta una persona según la dirección del comando.
- » Fuaca: a diferencia de los anteriores que la energía va en circular, con este movimiento se rompe ese ciclo, se lanza dando una patada y señalando con este a la persona que se desee que continúe con la energía. (no se puede hacia los lados)
- » Dance: se señala a una persona (que no sea de los lados) la cual pasará al centro a hacer un baile improvisado donde involucre cuerpo y voz. Regresará a su puesto y los demás replican el baile al tiempo. Dicha persona decidirá cuándo retomar el juego.

Variaciones: Este juego tiene la característica de que se pueden agregar muchos códigos, al igual que se puede mezclar con otros juegos en donde la dinámica es similar.

Objetivo: Partiendo de la energía individual y colectiva, se fortalece la concentración y la comunicación.



Título: Baram Baram

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Se comienza realizando un ritmo grupal, un compás de 4/4 (cuatro cuartos). En los dos primeros tiempos, todos los integrantes cantan “Baram Baram”, y los dos tiempos siguientes se dejarán libres para que cada integrante, de uno en uno, pronuncie dos palabras que no tengan relación una con la otra, pero sin dejar de perder el ritmo. Cuando este las haya realizado, el siguiente integrante hace lo mismo con los tiempos libres. Es decir, la estructura del juego sería: “Baram – Baram (*Palabra – Palabra*) Baram – Baram...” Los brazos acompañan el ritmo y un “chasquido con los dedos” marca cada tiempo, con los movimientos arriba y abajo.

Variaciones: Las palabras dichas por el compañero deben tener relación con las palabras siguientes. Rimar las palabras. Rimar las palabras y asociarlas con las anteriores. Rimar todas las palabras con la misma raíz, agregar nuevos movimientos corporales.

Objetivo: Fortalecer la concentración, la capacidad de reacción, la disociación y la agilidad mental por medio de un ritmo grupal.

Ejemplo: <https://www.facebook.com/107395273948355/videos/234859650916977/>



Título: 10 pases

Requerimientos: Se requiere la conformación de dos grupos, con la cantidad de integrantes que se consideren pertinentes, una pelota y un espacio en el cual se pueda correr.

Descripción: Los grupos compiten entre sí, el objetivo que tiene cada uno de los grupos es lograr pasar la pelota a varios de sus integrantes hasta lograr diez pases continuos. El objetivo del otro grupo a su vez será lograr los diez pases e impedir que su contrincante haga pases. Cada vez que la pelota se caiga o sea robada por el otro equipo, el conteo de los pases empieza nuevamente desde cero.

Variación: Aumentar el número de pelotas. Aumentar el número de pases.

Objetivo: Desarrollar la estrategia en grupo, la agilidad y la motricidad.



Título: Tres Cosas Para

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: En el sentido contrario a las manecillas del reloj, uno de los integrantes dice la frase “3 cosas para...” y le agrega una situación. Por ejemplo, “3 cosas para escapar de prisión”. Rápidamente, el integrante que le sigue debe nombrar 3 cosas que serían necesarias para cumplir con la situación propuesta. Una vez haya nombrado las 3 cosas, el mismo integrante propone otra situación para el siguiente jugador. Se continúa con este ciclo.

Variaciones: Cambiar de sentido, establecer límite de tiempo a las respuestas, combinar con juegos exclusivamente corporales como 1-2-3 o Virus

Objetivo: Fortalecer la agilidad mental, la concentración y la creatividad.

Ejemplo: <https://www.facebook.com/107395273948355/videos/226139085146762/>



Título: ¿Qué estás haciendo?

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a tres personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Un primer jugador se posiciona en la mitad del círculo y comienza a realizar una acción que sea evidente y entendible, los demás integrantes esperan 3 o 4 segundos para que realice la acción, luego uno de ellos le pregunta a quien esté en mitad del círculo “¿qué estás haciendo?”, este inmediatamente dice una acción diferente a la que él esté realizando y queda estático hasta que el jugador que le hizo la pregunta entre al medio y realice la acción mencionada y así poder retirarse a hacer parte del círculo. Este ciclo se repite.

Variaciones: Ingresar más personas al mismo tiempo para componer la acción planteada.

Objetivos: Fortalecer la agilidad, la capacidad de reacción, la comunicación y la creatividad.

Ejemplo: <https://www.facebook.com/107395273948355/videos/564318127557936/>



Título: Siete

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a siete personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Comienza uno de los integrantes tocando con una de las manos el hombro del brazo contrario y dice el número 1, el compañero que señaló, hace lo mismo en la dirección que quiera y dice el número 2, así sucesivamente hasta llegar al 7, solo que este último número no se debe decir y la acción es diferente, las manos van al frente como si se sujetara un balón, una mano arriba y la otra abajo, la mano que está en la parte de arriba indica hacia dónde va dirigido el impulso, el compañero que le sigue iniciara de nuevo desde el número 1. una vez se haya entendido la dinámica, se reemplaza uno de los números por una acción y sonido diferente, luego otro hasta donde se desee hacerlo.

Variaciones: Se puede hacer una cuenta regresiva cada vez que se llega al 7.

Objetivo: Fortalecer la concentración, la escucha, la observación y la agilidad.



Título: Jorge

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a cuatro personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Cada integrante del círculo dirá su nombre y cada jugador deberá aprenderse los lugares donde están los otros. Esto último es esencial, pues el juego consiste en decir “Jorge, y el nombre de un participante” mientras se hace un ritmo con las manos sobre los muslos. La idea central es tomar el puesto y el nombre de “Jorge” pero si alguien pierde, al pronunciar mal o no estar atento cuando se le nombra, va al último lugar y todos corren un puesto, apropiándose del nombre del que estaba ahí.

Variaciones: Existen varias como “Presi, presi”, “Big daddy” o cambiar el ritmo con las manos.

Objetivo: Fortalecer la concentración, la observación, el ritmo, la disociación, la escucha y la coordinación.



Título: Um tcha

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a cuatro personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Se fija un ritmo de base entre todos los integrantes con las palmas contra los muslos de cuatro cuartos. En cada compás en conjunto el grupo dice rítmicamente “Um tcha, Um tcha”. Esto es el ritmo básico del juego. Al mismo tiempo circula un impulso en el grupo, la persona que lleva el impulso dice rítmicamente “Bani Bani, Bani Bani”. Al mismo tiempo acciona con su mano derecha dos inclinaciones (gesto de comillas) del dedo índice y el dedo corazón hacia su cara y luego dos inclinaciones hacia la persona a la que quiere mandar el impulso para el compás siguiente. Las personas vecinas de la persona que tiene el impulso forman un triángulo con sus brazos hacia la persona del impulso y acompañan el gesto con las palabras “toki, toki toki”. En el progreso del juego se aumenta la velocidad. Las personas que cometen errores, tienen que correr una vuelta alrededor del círculo.

Variaciones: Se pueden añadir otros gestos / palabras hacia las personas vecinas. Se puede cantar las palabras con una melodía específica.

Objetivo: Fortalecer la presencia escénica, incrementar la energía grupal.



Título: Duelo de disociación

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a cuatro personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Dos personas entran al centro del círculo y empiezan el duelo. Una persona empieza a decir una palabra cualquiera. La otra persona tiene que contestar con una palabra que no esté asociada

con la palabra anterior. Así sigue el duelo hasta que una persona del círculo reemplaza a uno de los contrincantes por tomar demasiado tiempo en contestar o por contestar una palabra que no está asociada o por contestar una palabra que se rima.

Variaciones: Se puede establecer un ritmo, y los contrincantes tienen que contestar en los tiempos del ritmo.

Objetivo: Fortalecer la presencia escénica, incrementar la energía grupal, desbloquear tensiones físicas y mentales, encontrar estrategias para lanzar palabras que no están relacionadas con lo que pasó anteriormente.



Título: Bebé Te amo...

Requerimientos: Se requiere un grupo mayor a cuatro personas, ubicadas en círculo.

Descripción: Un participante empieza acercándose a cualquier persona del círculo se para enfrente y dice: “bebé, te amo, te amo tanto y si tu también me amas, regálame una sonrisa.” La persona de enfrente tiene que contestar: “bebé, yo también te amo, pero hoy no te puedo regalar ninguna sonrisa”. Si ese participante sonríe o se ríe, cambia la posición con la persona que se le acercó. Si no, tiene que seguir con otra. Se puede modular la voz, la pronunciación y los gestos.

Variaciones: Buscar diferentes frases que puedan generar risa. Hacer un diálogo de acciones.

Objetivo: Fortalecer la concentración y evitar la risa en escena.



Título: La caja imaginaria

Requerimientos: Dos participantes.

Descripción: Uno de los participantes modera el ejercicio a base de preguntas, el otro participante

responde espontáneamente a las preguntas. La pregunta inicial es: “Mete la mano en una caja imaginaria, ¿qué sacas?” A partir de allí se da un juego de preguntas y respuestas sin mediar pensamientos, sustentando el ejercicio así en lo que constituye la primera idea. Más que variaciones es importante que los participantes dejen de lado tres aspectos que pueden bloquear la espontaneidad como lo son: el pensamiento psicótico, la obscenidad y la búsqueda de la originalidad.

Objetivo: Liberar los bloqueos morales y culturales dándole cabida a los impulsos inmediatos.

Ejemplo: <https://fb.watch/4ibM1gNMp/>



Título: Palabra por Palabra

Requerimientos: Se requiere un grupo de dos personas o más, y ubicados en círculo.

Descripción: El jugador que da inicio a la historia lo hará diciendo una sola palabra por ejemplo: “Había”, o “En...” a lo que el compañero que continua debe responder con una sola palabra también, pero que tenga coherencia con la anterior es decir que dé continuidad a la ya planteada, ejemplo: “Había - caminado”, o “En - los...” y así sucesivamente. Cada jugador irá haciendo su intervención solo con una palabra que complemente la del compañero y que vaya dando forma a la historia.

Variaciones: Se puede dejar un tema libre o se dan unas premisas como personajes, una

situación o un tema en particular que obligue a los jugadores a crear una historia con ello.

Objetivo: Fortalecer la comunicación y la escucha en el momento de crear una historia en la que todos participan.

Ejemplo: <https://fb.watch/4ibOLm8XDp/>



II



PLATAFORMAS

La fábula de la obra, sus hechos, acontecimientos, la época, el tiempo y el lugar de la acción, las condiciones de vida, nuestra idea de la obra como actores y régisseurs, [...] y todo lo demás que los actores deben tener en cuenta durante su creación. Las “circunstancias dadas”, como el “sí”, son una suposición, un “invento de la imaginación”. Su origen es el mismo. En un caso se trata de una presunción (el “sí”); en el otro, de su complemento (las “circunstancias dadas”). El “sí” siempre da comienzo a la creación; las “circunstancias dadas” la desarrollan. Sin ellas el “sí” no puede existir ni adquirir su fuerza de estímulo. Pero sus funciones son algo distintas: el “sí” da un impulso a la imaginación adormecida, mientras que las “circunstancias dadas” dan fundamento al “sí”. Entre ellos ayudan a crear el estímulo interior. (Stanislavsky, 1985, citado en Rodado, 2015, p. 75)

KOKEN



Las plataformas son la base estructural que nos sirve de guía para realizar una improvisación, nos acerca a los parámetros básicos que toda persona que se acerca por primera vez a la improvisación debe conocer. Es la base donde se conoce el PROL: Personajes, Relación, Objetivo, Lugar. Elementos que sustentan las circunstancias establecidas en la estructura del drama, o en este caso de la improvisación, los límites sobre los cuales los improvisadores se basan para alinearse en una misma trama espontánea. Aquí aplican aspectos sencillos y elementales como: la aceptación, no negar o bloquear los estímulos que envía el compañero y, sobre todo, la escucha amplia, como una forma de concentrar todas las atenciones en el aquí y ahora de la acción.

Dentro de éstas, las situaciones a improvisar pueden ser libres, el tiempo es limitado, pero las condiciones que se establecen marcan la ruta de trabajo. En este caso esperamos respetar dichas condiciones como estructura de la impro, una forma de delimitar la intención de nuestra imaginación y creatividad, en función de caminar la ruta definida en las instrucciones. Así como los Juegos de calentamiento funcionan como una introducción a las bases de la improvisación, las plataformas funcionan como la apropiación y entrenamiento de aquellas bases. Los juegos en esta categoría son recopilados, en su mayoría, de diferentes fuentes, tales como talleres, experimentación e investigaciones.



Título: Sí y...

Requerimientos: Se puede realizar en parejas o si se prefiere en un grupo mayor a tres personas, y en un espacio en el que se puedan disponer en círculo.

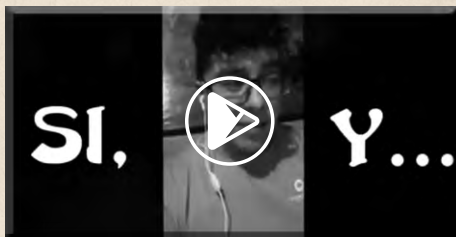
Descripción: EL jugador inicial crea una premisa diciendo una frase cualquiera, ejemplo: “Vamos a comer un helado” invitando a su compañero, el cual le responde con un “Sí y...” continuando la invitación con una nueva frase, por ejemplo: “que cada uno se coma sus dos bolitas”.

El siguiente responderá con el “Si y...” agregando algo nuevo. De esta manera cada jugador va haciendo crecer la invitación del compañero, recibiendo de forma afirmativa y añadiendo su idea.

Variaciones: El juego puede mantenerse un tema en concreto, agregando más características a la premisa principal. Lo que se diga luego del “si y” debe comenzar por una letra en específico, o la frase debe involucrar un verbo en específico. Se puede crear una rima con la frase anterior y la que se va a decir.

Objetivo: Fortalecer la capacidad de escucha y de aceptación a las propuestas que se presentan y la agilidad para resolver y responder con otra propuesta que hará crecer la inicial.

Ejemplo: <https://www.facebook.com/107395273948355/videos/837300490098523/>



Título: Traducción simultánea

Requerimientos: A partir de cuatro personas.

Descripción: El juego se desarrolla con dos jugadores en escena, los cuales hablarán en un idioma extranjero

mientras que sus dos compañeros, ubicados a los laterales, traduciendo al español, lo que sus compañeros hablan en el idioma desconocido.

Variaciones: Dos de las personas estarán en el escenario accionando y las otras dos pondrán, desde afuera, la voz a los ejecutantes.

Objetivo: Fortalecer la creatividad y la imaginación.



Título: Entrevista al Experto

Requerimientos: Un grupo de tres improvisadores.

Descripción: Los tres improvisadores se ubican en el espacio formado un triángulo, acomodándose dos adelante y uno atrás, de tal manera que se puedan ver los tres. los roles que desempeñan son: el entrevistador, el invitado que es el experto, y quien traducirá en una especie de lenguaje de señas.

El juego comienza con la apertura del programa televisivo, el entrevistador de una manera muy jocosa, hace la presentación del experto dando una pequeña introducción del invitado. desde el momento en que el presentador habla, el traductor debe traducir con todo su cuerpo lo que se está diciendo, también lo que vaya a decir el experto.

Variaciones: Entrevista al experto de dos cabezas, que consiste en que el entrevistado o experto son dos actores que responden de manera unísona a todas las preguntas que realiza el entrevistador.

Objetivo: Trabajar la creatividad, la espontaneidad y la escucha.



Título: El Regalo

Requerimientos: Dos Improvisadores.

Descripción: Los denominaremos A y B.

A se encuentra de manera neutra en el espacio, B ingresa con un personaje definido el cual lleva un regalo, este puede ser algo muy pequeño o grande. cuando B se acerca a A le asigna un personaje y un rol. A asume el personaje que se le ha dado y

recibe el regalo señalando qué es y por qué es tan importante ese regalo para los dos. B cierra la propuesta, confirmando el valor del presente.

Variaciones: Se puede ingresar un tercer improvisador, que puede acompañar de manera neutra a A o por lo contrario entrar con B a entregar el regalo.

Objetivo: Plantear una plataforma o idea inicial de donde se podría desarrollara una historia, los actores deben proponer y aceptar las propuestas que nazcan en el momento.



Título: Solo Preguntas

Requerimientos: Dos Improvisadores.

Descripción: El público o los compañeros dan una situación o personajes. Los dos actores improvisadores tienen una conversación que se sustenta a partir de solo preguntas, no puede haber respuestas, solo y únicamente preguntas, claramente esas preguntas deben tener relación con la situación en la que se encuentran.

Se puede realizar una especie de competencia en donde se enfrentan dos grupos, de cada grupo sale un representante a realizar la conversación.

Variaciones: Si alguno de los dos se equivoca respondiendo sin hacer una pregunta sale y entra otro del grupo al relevo, ganará quien menos se equivoque, en un tiempo determinado.

Objetivo: Fortalecer la concentración y la agilidad mental.



Título: Acción más Palabra

Requerimientos: Dos Improvisadores.

Descripción: Los denominaremos A y B.

A se ubica de espaldas al escenario pensando en una frase o palabra, y B realiza una acción que sea clara (barrer, planchar, construir, etc) luego de unos segundos, A se gira y dice rápidamente una frase

para establecer la situación a improvisar, a la que B debe responder sin dejar de hacer la acción.

Variaciones: Se puede iniciar con los dos actores realizando una acción diferente y uno de los dos piensa una frase, la cual dice luego de haber dejado clara las acciones.

Objetivo: Fortalecer la capacidad de escucha y de aceptación.



Título: El Balancín

Requerimientos: Una pareja de improvisadores.

Descripción: Este es un ejercicio técnico para la improvisación que se sustenta en la búsqueda por establecer relaciones de estatus entre los personajes. Una vez planteados los estatus, el desarrollo de la improvisación debe permitir que cada uno pueda subir y bajar su estatus en relación al del compañero de escena. Este procedimiento puede darse a través de acciones físicas o de frases. Es importante señalar que los roles sociales tienen consigo unos estatus definidos, de acuerdo a la estratificación de las clases sociales. En este sentido el balancín es un ejercicio que propicia la contradicción y la transgresión de lo establecido y esto al espectador le fascina.

Variaciones: Se puede improvisar inicialmente respetando el estatus que le pertenece al rol. Una vez se haya incorporado la actitud se plantea jugar al balancín, es decir, bajar y subir el estatus permanentemente. Plataformas: “Entrando a la habitación equivocada”, “no-defensa”, “los insultos”, “amo-sirviente”.

Objetivo: Reconocer aspectos del comportamiento y relaciones humanas que se traducen en juego de estatus.



Título: Cuadrado Holandés

Requerimientos: Se realiza con cuatro jugadores en escena, los cuales formarán un cuadrado en el espacio.

Descripción: Hay cuatro jugadores en el espacio formando un cuadrado, los dos jugadores que se encuentran al frente inician una improvisación que dura 30 segundos, al terminar el tiempo, la dejan en una pausa y rotan un puesto a la derecha, quedando una pareja nueva, que dan inicio a otra improvisación que dura igualmente 30 segundos y al terminar se rota un puesto, de este modo todos pasan por al frente y se da inicio a cuatro improvisaciones diferentes. Así se dan tres rondas en donde cada ronda queda marcada cuando la pareja que inició nuevamente se encuentra para continuar la historia que había quedado en pausa. El fin es darle un inicio, un desarrollo y un final a las historias cada vez que las parejas se encuentran al frente del cuadrado.

Variaciones: Este juego puede variar en la medida en que se dé un poco más de tiempo a cada historia y añadirle un género o un estilo diferente a cada una, generando mayor dificultad en la concentración de los jugadores.

Objetivo: Fortalecer la memoria, por medio de la disociación entre situaciones.



Título: Marioneta Humana

Requerimientos: Una pareja de improvisadores.

Descripción: Se distribuyen los roles, uno de los improvisadores es la marioneta, y otro el manipulador de la marioneta. La persona que manipula la marioneta se ubica siempre detrás de ella, y susurrando al oído dice las instrucciones de manera clara y concisa, acciones físicas, mecánicas del movimiento que la marioneta pueda realizar y se debe ser muy específico. Ejemplo: “Levante la pierna derecha a 90°, “gire la cabeza a la izquierda”, “camine 3 pasos hacia adelante”. Se pueden ordenar una sucesión de acciones que la marioneta pueda seguir fácilmente. “Camine hacia adelante 5 pasos, deténgase, levante el brazo izquierdo y diga la frase YO FUI” No se pueden dar órdenes que tengan una carga subjetiva y que puedan llevar a múltiples interpretaciones para la marioneta humana, como

emociones, sentimientos “hacer como si...”, para esto, es necesario elaborar desde la imagen lo que quiero transmitir. Por ejemplo: Para mostrar sorpresa en la marioneta, debo ejecutar los movimientos que compongan una imagen de sorpresa. Abrir los ojos, levantar las cejas, abrir la boca, llevar las manos a la cara, etc. Cuanto más específicas sean las instrucciones, estará mejor desarrollado el ejercicio. El improvisador que desempeñe el rol de marioneta humana, solamente debe seguir al pie de la letra las instrucciones del manipulador, todo lo que le indique, no puede reaccionar ni ejecutar una acción que el manipulador no haya ordenado.

Variaciones: Trabajar la marioneta con los ojos vendados. Trabajar con el uso de acciones de libre interpretación para la marioneta.

Objetivo: Fortalecer la concentración y las habilidades comunicativas entre improvisadores por medio del lenguaje verbal y corporal.



Título: Monólogo a dos conciencias

Requerimientos: Un grupo de tres improvisadores.

Descripción: Un jugador inicia una improvisación y a partir de la actuación propone una situación, por ejemplo, ¿qué ropa ponerse para ir a su primera cita? Los otros dos jugadores que hacen de conciencia se ubican en la parte de atrás del escenario y empiezan a decirle que actuar, qué decisiones tomar, por ejemplo, ponerlo en duda ¿Y si ella no te ama? Así quién esté haciendo el monólogo deberá actuar con este nuevo pensamiento impuesto por una de las conciencias. El juego concluye cuando el personaje ha pasado por un conflicto y el desarrollo de este.

Variaciones: Puede haber una conciencia positiva y otra negativa, puede haber tres conciencias que tengan roles determinados como las que siempre están en contradicción y la conciencia neutra.

Objetivo: Desarrollar la fluidez en la improvisación y trabajar en la escucha y la conexión grupal.



Título: No decir no y no hacer preguntas

Requerimientos: Un grupo de tres improvisadores.

Descripción: Los improvisadores deben realizar una escena teniendo en cuenta que no pueden negar, preguntar, ni decir “pero”, en el momento que alguno de ellos diga lo que está prohibido sale de escena y el otro jugador entra a reemplazar su personaje bajo las mismas premisas. Durar el mayor tiempo en escena sin negar, preguntar o decir “pero”. Esto ayuda al improvisador a ser consciente de las veces en las cuales rechaza la oferta de su compañero.

Variaciones: Invertir las premisas de improvisación: no decir si, ni si y...

Objetivo: Reconocer durante la improvisación en qué momento se acepta o se bloquea la propuesta de algún compañero.



Título: Puertas

Requerimientos: Grupo mínimo de 4 improvisadores, ubicados en forma de círculo.

Descripción: Uno de los participantes entra al círculo, observa a otro compañero y se dirige a él con la intención de “abrirle la puerta”. El improvisador fuera del círculo entra de la manera que quiera, quien está dentro del círculo le asigna un personaje y define una situación. La improvisación dura un minuto. Cuando finalice, el improvisador que estaba dentro del círculo sale y deja a quien acaba de ingresar, este a su vez selecciona otra persona a quién abrirle la puerta y repite el proceso.

Variaciones: Se puede invertir las funciones, quien esté afuera define personajes y situación y quien esté adentro abre la puerta de la manera que quiera. Se puede realizar el ejercicio haciendo uso únicamente de la acción física, sin palabras.

Objetivo: Fortalecer la creatividad, la comunicación y el manejo del espacio por medio del diálogo generado en situaciones espontáneas.



Título: Amo y sirviente

Requerimientos: Una sola persona participante, un sombrero, gorra o similares.

Descripción: Un solo improvisador debe interpretar los dos roles, tanto el de amo como el de sirviente. La forma en que hace la transición entre uno y otro rol es haciendo uso del sombrero: cuando lo tiene puesto es el amo, cuando se lo quita es el sirviente. En el momento en que no sepa qué decir o cómo continuar, cambia de rol. Debe asumir el estatus en cada caso, y darle desarrollo a la acción.

Variaciones: Se puede jugar haciendo uso de la traducción simultánea incluyendo otro participante, uno hace las voces, el otro las acciones. Este esquema también se puede hacer entre 4 participantes, 2 por personaje. Otra versión es jugar en una estructura jerárquica de más integrantes: 1, 2, 3 y 4 numeración que representa la relación de estatus, de amo a sirviente por la vía ascendente y de sirviente a amo viceversa. Las órdenes y las culpas se pasan en un sentido a lo largo de la jerarquía, las excusas y los problemas se pasan en el sentido contrario. (Una variación particular de este último es “sacando el sombrero”)

Objetivo: Identificar las distancias y los matices entre un estatus alto y uno bajo en relación a diferentes estructuras jerárquicas.



Título: Espontaneidad

Requerimientos: Dos o más jugadores.

Descripción: Se trata de hacer una improvisación libre donde las frases que den inicio a la acción sean detonantes e impliquen ofertas para su compañero. Ejemplos pueden ser: “¿Qué estás haciendo aquí?”, “Oh, Dios mío, ¿Qué es eso?”, “¡Diablos! Tenía que volver a pasar”, entre otras.

Variaciones: Pueden variar las frases las veces que sea necesario, teniendo como criterio la idea de disparar en el compañero de escena cualquier idea.

Objetivo: Acudir a las primeras ideas que vienen a la mente y permitir que se desarrollen de manera espontánea.



Título: El Director

Requerimientos: Dos improvisadores, definir quien dirige la acción y quien ayuda.

Descripción: Dos improvisadores se enfrentan a una situación libre o mediada por un título, lo relevante de este dispositivo tiene que ver con las funciones dentro de la improvisación. Uno de los dos es el encargado de guiar y conducir la historia, el compañero sigue y acompaña la idea e instrucción del primero. El público no debe enterarse y la idea no es poner a hacer actividades al compañero, sino propiciar conflictos entre sí.

Variaciones: Cuando se alcanza experticia y confianza entre los improvisadores podría alternarse el liderazgo de la improvisación dentro de una misma escena.

Objetivo: Delegar responsabilidades dentro de una improvisación y así garantizar canales de comunicación entre los improvisadores.



Título: Ofrecer, Bloquear y Aceptar

Requerimientos: Dos o más improvisadores, una situación libre.

Descripción: Más que un esquema, o formato, o plataforma de improvisación podemos entender esta triada como principios que subyacen en la práctica de la improvisación, como aspectos técnicos que van a garantizar un desempeño satisfactorio de la actuación. Así mismo, al determinar el uso de estos tres elementos en el marco de la impro, se produce un efecto en el tono de las escenas. La regla clásica de estos principios ha sido: “siempre aceptar”. Esta regla constituirá el ejercicio de improvisación, donde los participantes deberán siempre aceptar la oferta de sus compañeros y evitar

bloquear a alguno. Con esta directriz se propone desarrollar la improvisación.

Variaciones: Juegos en parejas donde se definen las funciones y los principios. por ejemplo, donde A ofrece y acepta y B ofrece y bloquea. Otra estructura sería, ambos ofrecen y bloquean. Una tercera combinación puede ser A hace ofertas interesantes y B hace ofertas aburridas y ambos aceptan. Se pueden explorar nuevas combinaciones de los tres aspectos.

Objetivo: Desarrollar en el improvisador la conciencia suficiente que le permita darse cuenta de la calidad de sus ofertas y de las reacciones a las ofertas de sus compañeros, en relación a aprovechar, para el bien de la improvisación, las alternativas de Aceptar y Bloquear.



Título: Dos lugares

Requerimientos: Dos improvisadores.

Descripción: Esta es una batalla por el espacio. Cada uno de los improvisadores configura un espacio, ambos espacios son recreados de manera imaginaria y cada actor se encargará de hacer que su espacio perdure. La confrontación se dará entre ambos al intentar, cada uno, demostrarle al otro su propio espacio. En esencia cada intérprete estará bloqueando permanentemente al otro, en función de consolidar su espacio sobre el del otro.

Variaciones: Sin variaciones.

Objetivo: Aprovechar el uso del Bloqueo como estrategia de establecimiento y prolongación del conflicto.





III



FORMATOS



Un formato de improvisación es un esquema que se sostiene por un tiempo más prolongado en comparación con las plataformas y juegos de calentamiento. Es una estructura que puede ser flexible a la hora de su realización, puesto que cada grupo o compañía suele elaborarlos de manera diferente según sus necesidades o enfoque.



En este apartado se encuentra un listado de formatos, los cuales están pensados para llevar a cabo el desarrollo de la improvisación. Aquí se da la oportunidad de recordar y poner en escena elementos básicos como: PROL, al igual que en los dos apartados anteriores, aquí, cada propuesta de formato cuenta con sus respectivos requerimientos, variaciones y demás.

KOKEN



Algo que caracteriza a estas plataformas es que, a diferencia de los juegos de calentamientos y de las plataformas, este nos permite jugar con el tiempo, desarrollando el formato en veinte minutos o incluso, hasta durar más de una hora para su realización.

Estos formatos (cortos, medianos y largos) permiten realizar mezclas, tomar un poco de allí y otro poco de allá para, por qué no, crear un nuevo formato. ya que los formatos, tienen cada uno una línea de acción, esto permite que se puedan mezclar perfectamente, así hallar un mayor reto y disfrute de los mismos.



Título: Abecedario

Requerimientos: Mínimo dos improvisadores.

Descripción: La improvisación transcurre sobre la estructura del abecedario. La persona que inicie lo hace comenzando con la primera letra planteando ya sea una situación o un personaje, el compañero de escena le responde iniciando la frase con la letra B y de esta manera se da el desarrollo de improvisación a través del diálogo de los personajes según la letra y el orden en que se encuentran en el abecedario. La situación es libre y su desarrollo lo determina la estructura del abecedario.

Variaciones: Elegir una letra del abecedario al azar y continuar con el orden de las letras que le siguen a la que se eligió. Se puede practicar usando solo una palabra a la vez por cada letra.

Objetivo: Activar la agilidad mental y concentración en el marco de la fabulación de la impro, aprovechando el recurso del abecedario como estructura base para el avance en la historia improvisada.

Ejemplo: <https://fb.watch/4ibJ0BrDXn/>



Título: Un Día de Película

Requerimientos: Se necesita un grupo mínimo de 3 personas, un espacio amplio, dispositivos de sonido, computador, reproductor o celular que contenga una variedad de pistas musicales instrumentales, preferiblemente que sean culturalmente conocidas (películas, videojuegos, series, canciones...)

Descripción: Se establece una situación para los improvisadores, que sea muy cotidiana o que no contenga algún factor extraordinario que pueda condicionar la improvisación desde el inicio. Mientras la improvisación se desarrolla, se incorporan estímulos musicales que hacen que la situación se transforme según el sonido o atmósfera sonora (tristeza, aventura, acción, terror...), cuando la música se detiene la improvisación retoma su ritmo normal. Se colocan pistas musicales que sirven para marcar el inicio, desarrollo y final de la improvisación.

Variaciones: Hacer uso de múltiples pistas que permitan, además de las que determinan el inicio, nudo y desenlace, para dinamizar y complejizar cada vez más la situación. Que los sonidos se produzcan en vivo por los mismos improvisadores.

Objetivo: Fortalecer la comunicación grupal, Generar códigos para improvisar.

Este juego es pensado y diseñado, en un principio, para las personas que comienzan a incursionar en la improvisación. Por ende, uno de los objetivos que tiene este juego es el de despertar habilidades para improvisar, abarcando

el cliché y a la vez el impulso que genera la música, para la soltura de la mente y el cuerpo en función de realizar improvisaciones teatrales.



Título: Tarjetas de relaciones

Requerimientos: Equipos de improvisación de 4 o 5 integrantes, el diseño de unas tarjetas o fichas que constituyen el entramado de relaciones de cada rol respecto a los otros participantes.

Descripción: Una vez las tarjetas han sido diseñadas de tal manera que cada uno de los improvisadores tenga una o más relaciones con cada uno de los otros integrantes. Se determina para la improvisación roles dentro de un mismo oficio (Ejemplo, un Banco: Gerente, cajera, secretaria, celador, ladrón, etc.) donde cada integrante tenga que responder a las relaciones sugeridas por la situación laboral, en el desarrollo de la improvisación, se irán revelando las relaciones ocultas en las tarjetas, pero sin mencionarlas, sólo a través de acciones y actitudes.

Variaciones: Limitar el uso de relaciones.

El diseño de las tarjetas puede clasificarse de acuerdo al tipo de contradicción esperado (de entorno, de relación o personal) o combinarlas.

Objetivo: Identificar la contradicción como recurso para construir relaciones de conflicto entre los personajes. Consolidar la caracterización de los roles complejizando sus relaciones.



Título: Mix de Género

Requerimientos: Se requiere un mínimo de 4 personas ubicados en círculo.

Descripción: Dos personas improvisan una escena de 2-4 minutos. Es recomendable que la escena sea simple. Después otras dos personas improvisan la misma escena en un género diferente. Así siguen hasta que cada persona ha actuado por lo menos una vez.

Variaciones: En vez de repetir la misma escena se puede continuar la escena con los mismos caracteres, pero en un género diferente.

Objetivo: Fortalecer la escucha, la improvisación en formato corto, reconocer las características generales de cada género dramático.



Título: Multiverso (formato largo)

Requerimientos: Se realiza con mínimo seis jugadores en escena.

Descripción: Los improvisadores solicitan una premisa al público, esta ha de ser una decisión que el espectador deba tomar o haya tomado anteriormente. Con dicha premisa los improvisadores, por parejas asumen un rol fijo, como lo es la persona que provee “su dilema” y los otros improvisadores desarrollan los personajes que sean necesarios para la ejecución y movilización de la improvisación. Las parejas por turnos inician la improvisación desde el mismo punto de partida (la toma de la decisión), pero en cada una de ellas toman una decisión diferente. Ellos van develando y desarrollando la impro, cada uno enfocado en el camino, al que lo llevó la decisión inicial. Después de una serie de rondas (las que sean necesarias, generalmente 4), los integrantes deben lograr la convergencia para cerrar en ese punto los posibles multiversos y darle fin a la improvisación.

Variaciones: Una variación posible es la no convergencia de las escenas, esto, con la posibilidad de dejar mayor amplitud en los multiversos que quedan abiertos. Otra variación ha de ser el número de rondas necesarias para llegar a la convergencia o a la no convergencia.

Objetivo: Proponer soluciones a la premisa que se plantea, generar conexión grupal, desarrollar la escucha activa, la aceptación y la memoria.



Título: Cóctel Party

Requerimientos: Se requiere de un mínimo de 6 participantes, divididos en 3 subgrupos de dos personas.

Descripción: Este es un formato de Long Form donde se desarrolla una sola improvisación de aproximadamente 40 minutos. Consta de 3 rondas. En la primera ronda, cada pareja de manera individual plantea el inicio de una historia, pasando cada una a escena. las historias deben ser inconexas. En la segunda ronda cada grupo continúa con sus historias, pero esta vez tratan de unirla con las de las otras parejas, ya sea por medio de una palabra, un personaje o un acontecimiento, y finalmente, en la tercera ronda, las historias se conectan formando una sola, participando de tal modo todas las parejas al mismo tiempo estén en escena.

Variaciones: Para iniciar cada improvisación, se puede hacer a partir del juego “El Regalo” (juego explicado en la sección de plataformas y estilos) siendo este una forma de definir personaje y situación. Por otro lado, puede existir una cuarta ronda donde los improvisadores buscando un final para la historia decidiendo si participar o no todos de ella, no es necesario que todos estén al mismo tiempo en el escenario, pero sí debe ser justificada la salida de los personajes que no estén.

Objetivo: El objetivo principal es realizar una improvisación de mínimo 30 minutos a partir de este mecanismo, con el fin de fortalecer la memoria, recordando la historia planteada en un inicio para llevarla a cabo con coherencia hasta el final.



Título: Formato con narrador

Requerimientos: Un narrador y un grupo de improvisadores.

Descripción: El narrador le pide al público que elijan un personaje y una situación, y a partir de ahí, se

comienza a desarrollar la improvisación, guiada por el narrador. La función de los improvisadores es representar aquello que el narrador describe. El narrador y los improvisadores a través de su interacción, pueden incidir en el desarrollo de la improvisación, aun cuando el primero, es quien decide a dónde quiere que esta se encamine o también finalice.

Variaciones: Mediante un estímulo (que solo puede ser usado una vez), se puede cambiar el rol de narrador con otro improvisador, permitiendo así que el narrador ingrese a improvisar.

Los improvisadores pueden intervenir diciendo “Swipe”, el cual significa un cambio de escena.

Objetivo: Desarrollar la creatividad, la escucha y la comunicación por medio de la creación de historias.



Título: Estímulos Sonoros

Requerimientos: Grupo de improvisadores (mínimo 4), técnico de sonido, pistas preestablecidas con funciones específicas, director externo de la improvisación, equipo sonoro.

Descripción: Es una estructura de improvisación de formato largo, en donde los improvisadores responden a una serie de estímulos sonoros que están prediseñados para unas funciones específicas. El director externo en sintonía con el técnico de sonido y de acuerdo al desarrollo de la improvisación, plantean modificaciones a la acción y establecen una comunicación con los improvisadores a través de dichos estímulos.

Las pistas musicales prediseñadas establecen unas premisas de acción que le dan estructura a la improvisación. Dichos sonidos deben ser completamente diferentes para que se pueda identificar fácilmente uno de otro y la función que cumple. Ejemplo:

Sonido de campana: Punto de giro en la acción.

Sonido de Tambores: Intensificar la acción a través del cambio de ritmo.

Sonido de Piano: Detener el ritmo de la acción e intensificar el drama.

Sonido de trompetas: Monólogo de un improvisador.

Sonido de bajo: Narrador en off.

Sonido música de Jazz: Cambio de escena

Los sonidos pueden ser de distintas características, con la única condición que sean diferenciables entre sí. En este ejercicio, más que servir de ambientación a la escena, la música es una forma de comunicación entre el director y los improvisadores que asimilan el sonido como instrucciones para dinamizar las improvisaciones.

Variaciones: Modificar las pistas y las instrucciones de acuerdo a las múltiples funciones que se puedan ejecutar en una improvisación desde la técnica de actuación. Reducir el número de instrucciones y aprovechar los sonidos como forma de ambientación. Utilizar como pistas aquellos sonidos de referencia cinematográfica, que están instalados en la memoria colectiva y son fáciles de identificar. Como una forma de recrear, desde el teatro, la acción que el mismo sonido sugiere.

Objetivo: Desarrollar un lenguaje de comunicación grupal, por medio de la capacidad de reacción y memoria, aprovechando la música como estímulo creativo para el actor.



CONCLUSIONS



Para una ciudad donde la técnica de la improvisación es todavía un mundo por explorar, contar con este documento ayudará y servirá de referencia tanto para la comunidad académica de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Caldas, como para los grupos teatrales de Manizales, para que se acerquen a la técnica de la improvisación teatral, ampliando la visión del uso recurrente que se tiene de esta, más allá de ejercicios de calentamiento teatral y el match de improvisación.

El proceso de investigación en improvisación teatral tuvo gran relevancia como elemento de cambio durante la transición de los primeros ejercicios hasta llegar al formato largo. Al iniciar el proceso, se dio la oportunidad al juego como protagonista para armar de confianza y creatividad a cada participante, es decir, los cuerpos que habitaban el espacio escénico eran cuerpos inseguros e inestables que, a la hora de proponer una idea nueva, incluso, de participar en alguna actividad de improvisación, que exigiera acción rápida por uno de los participantes, se notaba a simple vista el bloqueo mental y la indecisión para tomar la iniciativa.

Al avanzar en el proceso y pasar por los diferentes juegos que permitían a cada participante trabajar en la confianza, acción- reacción y demás juegos de creatividad, se puede observar un cambio significativo en quienes estuvieron participando en el proceso, es de resaltar que se pudo lograr un nivel de improvisación mucho más estable en todos los participantes a la hora de realizar los juegos de formato largo y en los demás ejercicios en los que antes era más tímida la participación.

Se realiza una recopilación de juegos y formatos para ser compartidos con las demás personas interesadas en aprender de esta rama teatral, lo





que nos permite intercambiar diferentes juegos con variaciones, y diferentes técnicas y formatos que nos brindan un panorama más amplio para la improvisación, tanto para los participantes creadores, como para aquellos que accedan a él. La necesidad de sistematizar y materializar los juegos propuestos y combinados por todos, nace del deseo de expandir el trabajo de investigación a diferentes lugares como: escuelas de formación teatral, semilleros, grupos teatrales y todo aquel que requiera obtener más conocimiento sobre el método de la improvisación.

Para los integrantes del proyecto, es notorio el cambio con respecto a encarar la improvisación teatral y la concepción que se tiene de ella, el lenguaje se amplía en un abanico de posibilidades nuevas aplicadas en el desarrollo de una improvisación y complementadas con la interacción y comunicación entre compañeros de escena. Si bien se hallaron valiosos elementos durante el proceso de exploración que ayudaron a comprender la técnica de improvisación, se es consciente del largo camino que queda por recorrer, ya que la improvisación teatral es un proceso cambiante, que intenta ir más allá de sus límites constantemente.

El entrenamiento creativo en diferentes espacios, la preparación de cuerpo y mente para estar presentes en el momento de la improvisación, la comunicación escénica (visual, corporal, verbal...) en el grupo, fueron los pilares que se fortalecieron con cada uno de los juegos, ejercicios y formatos aquí recopilados. Estos últimos, fortalecen aspectos que necesita un actor improvisador cuando está en la zona de juego, algunos tienen similitudes, otros son totalmente diferentes, pero al final el objetivo es el mismo, lograr que los improvisadores deleiten al espectador con una historia que nace del espontáneo, bien narrada y ejecutada, con puntos de giro y personajes creíbles, con los que quizá se pueden llegar a identificar.

La estructura de los juegos, ejercicios o formatos está pensada para que la persona interesada en ejecutar alguno, los entienda con facilidad, lo pueda llevar al escenario, sin tener conocimientos previos de teatro o improvisación. Sin embargo, hay que tener algo muy claro, el juego y la diversión son esenciales a la hora de improvisar, porque de eso se trata, de salir de la zona de confort y disfrutar de la creación espontánea.



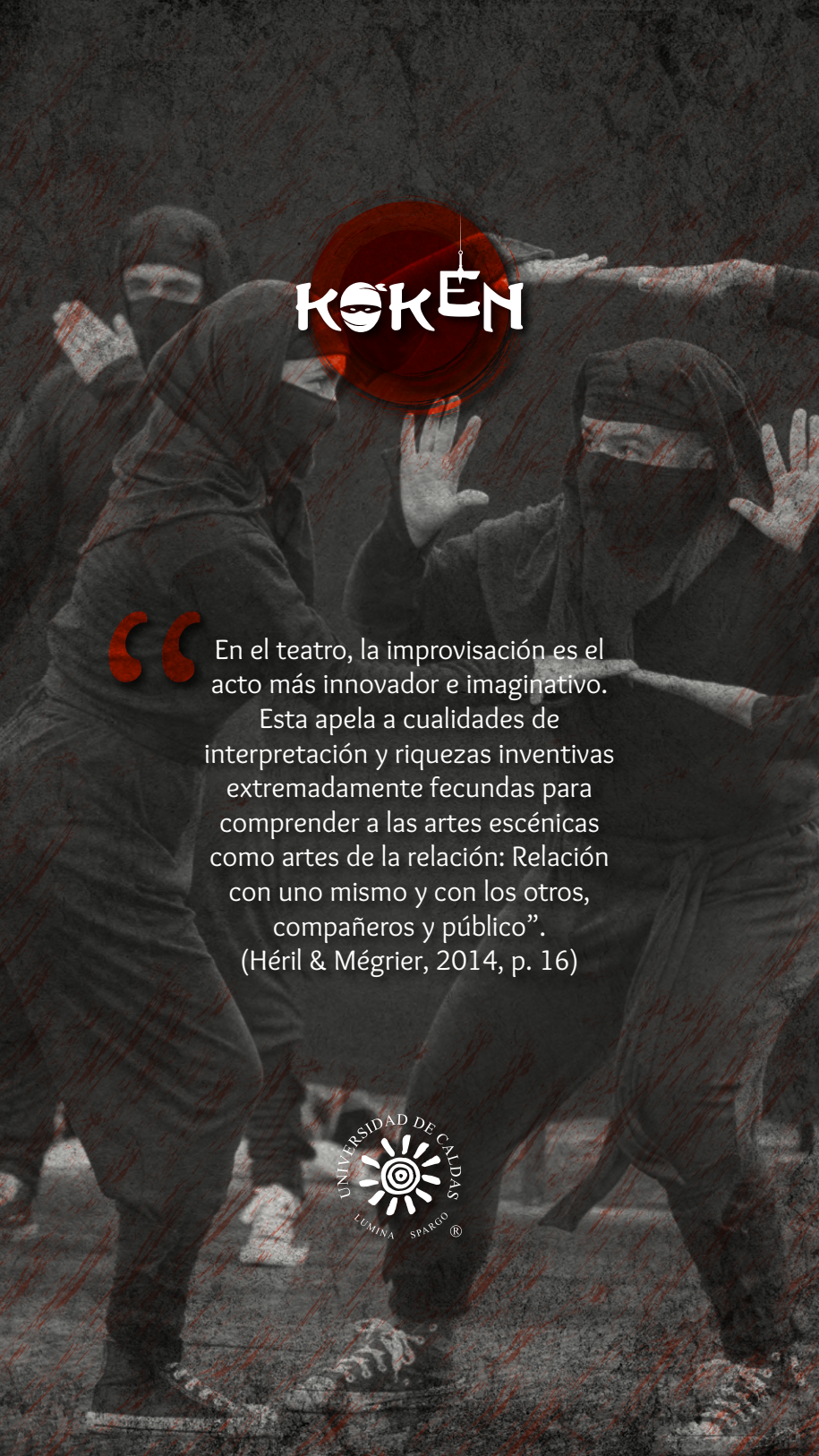
Referentes bibliográficos

- ARCILA, G. (1992). *La Imagen Teatral en La Candelaria. Lógica y Génesis de su proceso de trabajo*. Ediciones Teatro La Candelaria: Bogotá.
- BUENAVENTURA, E. (1986). *Metáfora y puesta en escena. El enunciado verbal y la puesta en escena*. Cuaderno 8. Cali: Publicaciones TEC.
- BUENAVENTURA, E. & VIDAL, J. (2005). *Esquema General del Método de Trabajo Colectivo del Teatro Experimental de Cali*. Maracaibo: Colección Yanama, Universidad de Zulia
- HALPERN, C.; CLOSE, D; JOHNSON, K. (2004). *La verdad en la comedia, Manual de Técnicas de Improvisación*. Edición Obelisco: España
- CHEJOV, M. (1987). *Al actor*. Versión castellana de Oscar Ferrigno y Andrés Lizarraga.: Editorial Quetzal: Buenos Aires
- ECHEVARRÍA, R. (2014). *La divina comedia del arte*. México: Ediciones El Milagro.
- HÉRIL, A. & MÉGRIER, D. (2014). *Entrenamiento para la Improvisación Teatral*. Panamericana Editorial: Bogotá Colombia
- HURTADO, L. JAIME, C. VINASCO, A. MOLINA, J. & SUAREZ, D. (2013). *Rastros sin rostro, de la creación a la investigación*. Premio Nacional de Investigación Teatral. Bogotá: Colección Pensar el Teatro. Ministerio de Cultura.
- LECOQ, J. (2011). *El cuerpo poético*. Alba editorial: España
- MANTOVANI, A.; CORTÉS, B.; CORRALES E.; RAMÓN, J. & PUNDIK, P. (2017). *IMPRO. 90 juegos y ejercicios de improvisación teatral*. Octaedro Recursos: Argentina.
- MOLINA, J. C. (2019). *La Tesis. La dramaturgia activa y la reconstrucción del concepto de arte en el acontecimiento teatral. Trabajo de investigación creación del Teatro Inverso*. La Esfinge Proyecto Editorial: Manizales Colombia.
- RODADO, V. (2015). *Tesis Doctoral: La Improvisación dramática como mecanismo de aprendizaje*. Departamento de Humanidades: filosofía, lengua y literatura. Universidad Carlos III de Madrid.



Este documento se
terminó de editar en
noviembre de 2020.

Manizales - Colombia



KOKEN

“

En el teatro, la improvisación es el acto más innovador e imaginativo.

Esta apela a cualidades de interpretación y riquezas inventivas extremadamente fecundas para comprender a las artes escénicas como artes de la relación: Relación con uno mismo y con los otros, compañeros y público”.

(Héril & Mégrier, 2014, p. 16)

