La lengua secreta de...
La impro deportiva



Javier Crespo Agúndez

La lengua secreta de la... Impro deportiva
Un manual de teatro de improvisación

- Prólogo
  - No leas sobre cómo funciona una montaña rusa antes de haberte montado en una
  - Todo esto es solo una opinión
  - No existe una definición absoluta, existe una definición dentro de un contexto
  - Un poco de pedagogía y acabamos
- Abajo el periscopio, preparados para la inmersión
- Dime cómo empieza que te diré cómo acaba: introducción, nudo y desenlace
  - Una estructura invisible y un código
- Introducción
- Más que un personaje, tienes un rol
  - Los personajes facilitan estructuras y recursos.
  - El protagonista es el que sufre
  - Dilemas
  - Arco de personaje
  - La polarización e inversión
  - Creación de personajes
  - Personificar
- Lugar
  - Estímulo
  - Accionar
  - Emociones
- Relaciones
  - La escucha
  - Aceptar
  - Negación
  - Bloquear
  - Preguntar y decir ni «no» ni «pero»
  - Sí a todo
  - Ego
  - Sí y además
  - Status
  - Dupla
  - Protagocentrismo
- Conflicto
  - Amenaza
  - Urgencia
  - Noticia bomba
  - Incidente incitador
- Objetivo
  - Tropos
  - Mcguffin
  - Conflicto interno

- Foreshadowing
- Nudo
  - Drama realista contemporáneo
  - Objetivo in situ
  - Puntos de historia
  - Normalización de la ficción
  - Conocimiento intrínseco y extrínseco del mundo ficticio
  - Economía narrativa
    - Repetir información
    - Sobreexposición e info dumping
    - Omisión
    - Limpieza conversacional
    - Hacer que cada bala cuente
    - Arma de Chéjov
    - Muestra, no cuentes
  - Editar la escena
    - Entradas y salidas
    - Comenzar una escena
    - Salir de escena
    - Herramientas de cambio desde dentro de la escena
    - Herramientas de cambio desde fuera de la escena
    - Cruce canadiense
    - Transición entre escenas
    - Elipsis
    - Promotor u opositor
  - Estructuras narrativas
    - Códigos
    - Patrones
    - Narrador
- Desenlace
    - Circular
    - Callback, running gag y gag de cierre
    - Frase lapidaria y postura dramática
    - Justicia poética
    - Eligiendo el dilema
    - Aprendizaje del protagonista
    - Final inevitable pero inesperado
    - Moraleja
    - Refrán
- Epílogo

Prólogo

El teatro de la improvisación se aprende con la práctica, y como toda práctica se sustenta sobre los cimientos de la teoría, he aquí un manual práctico y teórico. Aprender de la experiencia propia es imprescindible, pero también podemos completar nuestra formación aprendiendo de la ajena. Este manual es un esfuerzo por poner en orden y desarrollar todos mis conocimientos teóricos de teatro de improvisación, medios audiovisuales y escritura narrativa. Los conocimientos prácticos me temo que tendrás que aprenderlos en clase interaccionando con seres humanos.

Esto que tienes entre las manos tiene un enfoque particular que se sustenta en años de experiencia docente dentro del teatro de improvisación, pero también en la participación de la creación de formatos, cursos regulares, intensivos y talleres en un sinfín de escuelas de improvisación y teatro de texto, clown, máscara, teatro del oprimido, escritura de guion, narrativa cinematográfica y literatura. Por supuesto, lo que aquí se expone se basa, además, en haber leído todo lo que vas a encontrar en la bibliografía. Me vais a pitar «cliché» y «ya visto» pero... a lo que voy es que tenéis aquí a otro enano subido a hombros de gigantes que quería compartir su particular visión del arte de crear teatro a partir de las técnicas de improvisación.

Esta introducción te pondrá un poco en contexto del enfoque que tiene el manual. Aunque te parezca aburrido, me temo que esto es fundamental porque te prepara para lo que se viene. La impro tiene métodos y técnicas, y aquí, se enseñan. El manual no se queda solo en enumerar, describir y ejemplificar los conceptos más populares como el sí a huevo, la escucha, aceptación... Vamos a darle una pensada a lo básico pero también vamos a comentar otras ideas un poco más desconocidas. Y si crees que lo sabes todo de impro, espera, porque al final habrá otra ristra de recursos narrativos y de comedia que son transversales a todo medio narrativo.

Para que no te pierdas nada, todos los conceptos de la **impro**, **teatro** y **narrativa** están en negrita. Además, el último capítulo es un glosario. Pero antes, una advertencia...

No leas sobre cómo funciona una montaña rusa antes de haberte montado en una

Si tienes este libro entre tus manos estoy seguro de que ya sabrás lo que es la impro. Admitámoslo, nadie lee impro si no hace impro. Es posible que ya te hayan hablado en algún momento del sí y además, el aquí y ahora, el error, mimar, estímulo, limpiar la escena, el PROL, etcétera etcétera. De frases como «el teatro de improvisación es la creación escénica sin guion y bla bla bla» te vas a librar, de que expliquemos la diferencia entre conflicto y objetivo, por muy obvio que te parezca, no. Por si no quedaba claro con el título, esto es un manual de impro y ya sabes que en la casa de la impro nos gusta poner los cimientos antes de llegar al tejado.

A lo mejor no sabes de lo que estoy hablando y nunca has recibido clases de impro. Si aún no sabes la diferencia entre impro deportiva (escenas cortas de comedia absurda) y largo formato (historias de drama o comedia más largas y realistas) o si aún no te han explicado lo que es la palmada o tocar a tus compañeros en el hombro, quizás deberías devolver este pdf a la estantería y retomarlo en unos meses. En serio, corre, no seas Bastian en *«La historia interminable»*, conviértete en Atreyu. Vive la aventura, no leas sobre ella. Si estás leyendo un manual de impro sin haber recibido nunca clases de impro, apúntate a esa escuela que tiene el escaparate empapelado con fotos más sonrientes que la clínica de tu dentista. Si llevas solo unas semanas..., te digo lo mismo y envido más. No leas el libro antes de ver la película. Sabes

perfectamente que estropeará la experiencia. Empezarás a hacer comparaciones y te pondrás puntilloso, y mientras todos las demás disfrutan de la película tú andarás corrigiendo a todo el mundo, incluido a tu profesor, aunque sea en el interior de tu cabeza, porque leíste en un libro que no se dice leviosá, se dice leviosaaaaaaa.

Si aún así insistes, te lo voy a dejar aún más claro. Leer sobre impro antes de aprender lo básico de impro puede arruinar parte esencial de tu aprendizaje. Las primeras clases son para jugar y soltarse, no para debatir acerca de si la verdadera naturaleza del estatus es interna o externa y por tanto pertenece más al personaje o a la relación. No leas sobre cata de vinos antes de haber probado el vino, échate un chato en la calle Laurel en el centro de Logroño. No leas sobre teoría del color, Dorothy, métete en el arco iris.

Todo esto es solo una opinión

Este manual es la visión particular que tengo de la impro y ofrece un formato muy concreto a ejecutar en improvisación deportiva para que el resultado sea satisfactorio para el público. A veces es un ejemplo de un camino posible para llegar a una historia que, sin ser perfecta, podría ser bastante potable. Otras son recursos teatrales, narrativos, conceptos prácticos, dificultades y sus posibles soluciones. Está pensado para todos los que llevan tiempo en el mundillo de la impro, sea mucho o sea poco, y quieran aprender nuevas técnicas y trucos o entender por qué algunas impros parecen no terminar de arrancar. A todo posible problema vamos a proponer una posible solución y vamos a poner ejemplos.

Puede que ya tengas algo de experiencia, incluso seas profesora o lleves más años haciendo impro que Keith Jonestone. Este libro tiene el gancho de subtitularse «más allá del PROL» porque parte de la premisa de que podemos plantar un PROL técnicamente perfecto y que aun así la impro se vaya hundiendo hasta terminar saludando a la proa del Titanic.

Ya habrás notado que vamos a tener más referencias de taquillazos holywoodienses que «*Scary Movie*». Vivimos en un mundo en el que todos te entenderán si pones de ejemplo a *«El señor de los anillos»* como camino del héroe. Por desgracia, comentar que «*Casa de muñecas*» tiene un final abierto será poco reconocible frente a mencionar el de «*2001: Una odisea del espacio*». Aquí vamos a lo práctico y a que se nos entiendan los ejemplos, y el cine es narrativo, dinámico y audiovisual. Además se parece al teatro, es un arte muy libre, puede exceder sus límites convencionales y no obstante hay cierto consenso sobre su lenguaje narrativo. Incluso hay obras de teatro que se han trasladado punto punto al cine, y viceversa, sin mayor controversia. Así que prepárate para unos cuantos destripes (o spoilers, para los milenials en adelante).

No existe una definición absoluta, existe una definición dentro de un contexto

A lo largo de estas páginas se definen un sinnúmero de conceptos, tecnicismos e ideas. Ni qué decir tiene que es posible que no estés de acuerdo con ninguna. Como me gusta poner la venda antes de la herida, ten en cuenta que todo está simplificado y resumido, y que ni muchísimos menos se tienen en cuenta las cientos de miles de millones de excepciones que nos podemos encontrar en las profundidades del multiverso de la impro. Hay infinitos caminos. Este es uno de ellos y perfectamente puede estar equivocado.

Obviamente todo tecnicismo, vocablo y palabro que vayamos a desplegar aquí va a tener un significado **aquí y ahora**, dentro de estas líneas. Fuera, en otras mentes y otros libros, tienen otros significados radicalmente distintos y si algo hay aquí mal ya habrá futuras ediciones. Para una profesora de física la energía es movimiento, para otra la energía es una reserva potencial que se va consumiendo. Si en la física no se ponen de acuerdo con la definición de lo que es la energía, imagínate en las artes escénicas. La idea general de qué es la escucha, aceptación o negación la tenemos todos, pero a la hora de ahondar y concretar comienzan los problemas. Pídele a dos de tus profesores que te definan qué es el error en la impro o simplemente qué es y qué no es un recurso escénico. Este desconsenso nos da mucha libertad, y permite al gremio experimentar y progresar sin que alguien levante la mano y diga, el error es leviosaaaaaaa. Por supuesto toda opinión, digo, leviosaaaaaaa, es bienvenida.

Un poco de pedagogía y acabamos

Te encontrarás algo parecido con el marco pedagógico que se sigue en estos lares. Con que lleves un tiempo en el mundillo ya habrás visto de todo. Nosotros nos vamos a centrar en técnicas concretas y consejos prácticos. En el primer capítulo ya resumo que un recurso narrativo se implementa con herramientas que aplican una técnica y pongo un ejemplo. Eso nos sirve de piedra angular para entender la dinámica de cómo aplicamos la teoría al teatro de improvisación.

A un problema concreto le va a seguir una propuesta concreta como solución. En esta casa respetamos las leyes de la termodinámica y seguiremos los consejos de la pedagogía moderna, que para algo mis padres me pagaron la carrera de Psicología sin ser yo nada de eso. Si vieran que me dedico en realidad a enseñar técnicas para que personas adultas jueguen a ser bacilococos que tienen que escapar de la amoxilicina personificada en un señor que se pasa la escena desorinado de la risa, irían raudos a teatro de la gestalt para gritarle a una silla vacía y llorar durante horas en posición fetal.

Esto es relevante porque para aprender impro se sigue la evolución natural de la vida. Muchas escuelas comienzan con frases motivacionales como «la impro es jugar» o que «en la impro no hay error», se sigue por juegos sencillos que fácilmente guían la historia y finalmente del corto formato deportivo pasamos al largo formato con códigos más realistas y algunas veces dramáticos. El manual sigue este orden, en los primeros capítulos tienes que dar por hecho que cuando digo impro estoy hablando exclusivamente de deportiva. Además, al principio los conceptos aparecerán simplificados, y donde se escriben afirmaciones categóricas como «siempre», «nunca», «todos», «ninguna»... es por una cuestión de facilitar la lectura, ser claros y concisos. Las primeras frases que escribía para el borrador de este manual tenían un aspecto del tipo «posiblemente esta podría ser una de las múltiples soluciones que quizás hubiera funcionado en este caso hipotético teniendo en cuenta que otra manera de desarrollar una solución plausible también podría haber funcionado según las distintas condiciones que se hubieran podido darse en la escena». Ilegible. Ahora vas a leer «para que una historia funcione hay que añadirle un objetivo». No es siempre cierto, pero es cierto en la mayoría de los casos. Es fácil de entender y según ahondemos en la impro ahondaremos en su complejidad. Si en la impro no hay error en tu primera clase, en los primeros capítulos no hay excepciones. Todo estará bien encapsulado como una bonita pieza de cerámica, luego empezaremos a jugar con el barro.

Bien, ahora sí, hasta aquí la introducción. Agárrate a la silla porque vamos a tratar de arrojar luz sobre el aparentemente insondable universo de la impro.

Abajo el periscopio, preparados para la **inmersión**

Estás sentada en una sala disfrutando de la obra y te tiene enganchadísimo. Has conectado emocionalmente con los personajes, la ambientación y la historia. Estás metida de lleno en la trama de la película, el libro, la escena de teatro... y de repente algo sucede en la obra que te saca de la ficción y te devuelve a la dura realidad de tu butaca. Esta sensación la hemos vivido todas como espectadoras. Cuando el mundo a nuestro alrededor desaparece y sentimos más la obra que a nosotras mismas, experimentamos lo que se llama **inmersión narrativa**. El efecto contrario es la **desconexión** o ruptura de la ficción. Más poéticamente, también se suele decir que se rompe la magia, sobre todo en teatro. Si haces impro, seguro que sabes de lo que estoy hablando.

Hay una frase de un capítulo de Padre de familia que lo explica muy bien. Peter Griffin está viendo una obra y dice en voz alta: “es que no consigo olvidarme de que estoy viendo una obra de teatro”. La obra no consiguió vincular a Peter y atraparlo dentro de la magia del teatro. En otro capítulo de Los Simpson, Lisa y Bart están viendo por la tele los dibujos animados de dos enmiendas que de pronto se ponen a cantar. Bart se vuelve indignado y dice “pero qué puñetas es esto”.

Una obra narrativa debería ser **inmersiva**, y para serlo, en primer lugar tiene que generar **tensión dramática**, y cuando lo hace, decimos que la obra engancha. Así que perfecto, ya tenemos dos tareas en teatro de improvisación: generar **tensión dramática** y **sumergir** a nuestro público dentro de la historia que estamos contando. ¿Y cómo hacemos eso sin preparar nada? Bueno, pues ponte cómoda, porque todo este manual es una respuesta a esa pregunta. Para empezar, como las improvisadoras somos actrices, guionistas y directoras sobre la marcha, vamos a ver cómo se construye una historia improvisada desde cero, y como bien sabrás, toda arquitecta tiene un plano. Manos a la obra y...

Dime cómo empieza que te diré cómo acaba: introducción, nudo y desenlace

Todo cuento, novela, obra de teatro y película popular tiene una **introducción, un nudo y un desenlace**. Una liebre y una tortuga se retan a una carrera, durante la misma la liebre se queda haraganeando y la tortuga cruza la primera la línea de meta. Un profesor de química es diagnosticado con cáncer, para pagarse el tratamiento decide producir y vender metanfetamina con funestas consecuencias. Si no puedes resumir tu impro en una frase sencilla, quizás algo no haya ido bien.

Por supuesto que existen obras que se lo saltan todo, pero remarco de nuevo lo de popular y lo de que estamos empezando por el comienzo. Picasso rompió con lo establecido, pero solo porque a los 14 años ya dominaba las técnicas de los académicos. Antes de querer improvisar una escena vanguardista, no está de más dominar lo básico.

Igualmente, solo un apunte, incluso las películas de género surrealista esconden en sus más famosas secuencias esta estructura. En «*Un perro andaluz*» de Salvador Dalí y Luis Buñuel, la introducción de ver a un hombre con una navaja en la mano acercándose al ojo abierto de una muchacha, el nudo de ver una fina nube seccionando la luna y finalmente el desenlace del ojo que es cortado hace que estemos pegados a la pantalla.

Todas las historias que no parecen seguir los esquemas tradicionales pero que han logrado grandes elogios como el anime japonés («*Mi vecino Totoro*», «*Ghost in the shell*»...), novelas costumbristas («El guardián entre el centeno», «*La insoportable levedad del ser*»...), incluso fragmentadas (las películas de David Lynch como «Carretera perdida» o «Mulholland Drive», Tarantino con «*Pulp Fiction*» o «*Amores Perros*» de Iñárritu), documentales (la leona se agazapa contra el viento, la gacela huye a la carrera y al final... escapa), históricas (Judá Ben Hur vive en una opulenta villa, es castigado injustamente a galeras y finalmente resurge redimido), e incluso biográficas (los inicios de Queen, su ascenso, desencuentros de la banda y el trágico final de Freddy Mercury) en el fondo siguen esta fórmula, al menos en algunas de sus secuencias.

Ello se une además a una cantidad ingente de recursos como la tensión dramática, amenaza, misterio, deseo, expectación, urgencia, cliffhanger, flashbacks... Todos los recursos que nos encontramos en la dramaturgia, el guion o la novela los podemos incorporar en nuestras impros. Detrás de una buena historia hay una buena estructura, y detrás de una buena escena hay un buen recurso. La impro no es una excepción. El resultado final del teatro de improvisación puede ser una obra teatral íntegra y completa indistinguible de una obra de texto. Todo ello gracias a interiorizar las técnicas del arte de la narrativa.

Eso sí, usar recurso tras recurso, aun en el caso de que las improvisadoras los encuentren, puede dotar a una obra del músculo para moverse unos pasos, pero sin un esqueleto que vertebre todo, va a ser difícil asegurar un buen desempeño de una escena aunque sea corta. No hablemos ya de hacerse la maratón que supone una hora entera de espectáculo estándar. Trasladar todo el peso de la buena ejecución de una obra de teatro a la inventiva de las improvisadoras en tiempo de ejecución es injusto para los practicantes y para el público. Unas sufrirán la búsqueda a ciegas del siguiente clavo ardiendo al que agarrarse, el otro habrá pagado por ver historias con altibajos que no pasan desapercibidos. «Está bien, pero se nota que está improvisado» es una frase que no debería aparecer en una reseña de largo formato. Actualmente hay técnicas suficientes en la impro para que una obra improvisada sea indistinguible de una escrita.

A no ser que estemos diseñando una escena puramente estética, un documental informativo o una obra performática que sea arte por el arte, lo que queremos es conseguir una experiencia inmersiva que cuente algo y, a poder ser, algo que tenga sentido y que le resulte interesante a alguien, aunque sea a nosotras mismas. Hacer que las espectadoras se reclinen hacia delante en el asiento desde el comienzo es sencillo una vez se conocen las técnicas para ello. Para **engancharlas** solo tenemos que prometerles una historia, pero cuidado, que las **promesas** hay que cumplirlas y no se sustentan en el vacío, se sustentan en...

Una estructura invisible y un código

Cuando improvisamos, existe entre nosotras, las improvisadoras, un pensamiento común, una mente colmena, una malla de ideas interconectadas, unos acuerdos implícitos, un marco de referencia compartido, una **estructura**, una microcultura, una idiosincrasia... Digamos que las improvisadoras hablamos la lengua secreta de la impro. Es una lengua que el público no puede hablar, pero cuyo significado entiende perfectamente. Nosotras vemos el mago detrás de la cortina de Oz; el público, la cabeza flotante. Este idioma único se forma en los entrenamientos previos, en la propia técnica de la impro heredada de los maestros, en sus herramientas y en las estructuras previas que las improvisadoras hayan establecido.

Seguir las pautas de la introducción, nudo y desenlace es el lenguaje narrativo universal que tenemos para entendernos entre las improvisadoras y para hacerle entender al público la historia

que queremos contar. Dividir el cuerpo de una historia es el primer paso para entender su esqueleto.

En impro, a estos esqueletos, mapas o estructuras los llamamos **formatos**, y gracias a ellos tenemos los planos para construir un edificio o un puente, una comedia o un drama. La ausencia y falta de consensos previos como estos provocan muchas veces piezas sueltas que no terminan de encajar.

Es por eso que un **formato** es una suerte de mapa que permite **avanzar** la historia hasta el siguiente punto de manera coherente e integrada. Si pasamos por todos los hitos marcados por una guía, difícilmente nos perderemos nosotras como improvisadoras o perderemos al público como espectador. Acordar la existencia de la **introducción**, **nudo** y **desenlace** es también acordar la existencia de una estructura, pero está tan arraigada en nuestra cultura que simplemente la obviamos. Sin embargo, como la damos por hecho, cuando no está presente, incluso improvisadoras expertas son incapaces de señalar lo dolorosamente llamativa que es su ausencia.

Así que sí, en efecto, acordar la existencia de la introducción, nudo y desenlace es también acordar un formato. Por poner un ejemplo, diseñar un largo formato de una hora donde solo haya desenlaces podría ser una estructura artística válida, pero después de la confusión inicial, es posible que el público **desconecte** y nunca se implique emocionalmente en las historias al entender que la sucesión de escenas inconexas que contempla no van a ser desarrolladas.

Antes de subvertir el arte del teatro, al igual que Picasso dominó lo clásico antes que lo vanguardista, las improvisadoras deberíamos poder establecer las bases de la primera escena y continuar la historia hasta su resolución como un todo sólido y constante. Si ya llevamos un tiempo improvisando, deberíamos ser capaces de crear una primera escena introductoria con unos personajes, una relación entre ellos, un lugar, un conflicto y un objetivo claro para los protagonistas, un desarrollo de lo plantado y un final acorde al mismo. La suma de los elementos mínimos para comenzar una escena fue bautizada con el nombre de **plataforma**, porque es donde sustentamos los cimientos de lo que construimos después. Esta, se construye durante la...

Introducción

En impro deberíamos establecer la **plataforma** de la escena desde el primer momento, **plantando** las **semillas** que vayamos a **recoger** de cara al futuro. La información de la escena se tiene que presentar de una manera clara, directa y unívoca, hasta el punto de que público e improvisadoras deberían tener claro qué está pasando. Además, esas **semillas** deben ser **recogidas** por una compañera, de lo contrario, corremos el riesgo de que pase el tiempo sin que la historia se defina, lo plantado se termine diluyendo y las improvisadoras planten **semilla** tras **semilla** sin que nada arraigue.

Para que esto no ocurra, primero debemos definir la **plataforma** durante la primera escena, incluso durante las primeras dos o tres intervenciones de las improvisadoras. Es por esto que hay un acrónimo muy popular para hablar de los elementos mínimos que deberían aparecer desde el primer minuto. Este es el **PROL**, la abreviatura de **personaje**, **relación**, **objetivo** y **lugar**. Se ha extendido tanto que se habla del **PROL** como una única entidad narrativa. Se suelen decir frases como «en esta escena ha faltado **PROL**», «llevamos media escena y aún no está claro el **PROL**», etcétera. Se habla del **PROL** como la panacea de la impro. Plantar y seguir el **PROL** desde el inicio es prácticamente una garantía de éxito para construir una **plataforma**. Una impro con un **PROL** puede que funcione. Una impro sin un **PROL** puede que fracase. Eso sí, aunque de utilidad extrema, al PROL le quedan un par de detalles para lograr una **introducción** completa. No obstante, es tan buen punto de partida que vamos aclarando que tú...

Más que un personaje, tienes un rol

Algunas improvisadoras que están comenzando suelen preocuparse en exceso por no saber hacer acentos o personajes. Curiosamente, lo que más se busca aprender es a veces lo más superfluo. **Mantener** una corporalidad, un acento o un vocabulario da **color** a la escena, pero no debería ser nuestra prioridad. Lo crucial de nuestro personaje debería ser el **rol** que desempeña en la historia. Si un elemento de nuestro personaje influye en la historia, es relevante; si un elemento simplemente viste la escena, es decorativo; y si un elemento no influye en la historia y además es invisible al público, entonces es irrelevante y por tanto prescindible. Pensar de antemano que nuestro personaje es introvertido y neurótico es interesante si es significativo para la historia, por ejemplo si fuera ese el problema de su relación, si necesitara ir al psicólogo o si sus inseguridades hiciesen que tomara malas decisiones. Si un elemento no juega ningún **papel** en la historia, debemos desecharlo. Si un personaje no tiene un rol, ¿para qué ha salido? Queremos hacer personajes relevantes, tanto protagonistas como secundarios. Por ello hay que centrarse en los elementos que hacen que el personaje tenga un rol relevante en la historia. Si plantamos los personajes, nos encontraremos fácilmente con que...

Los personajes facilitan estructuras y recursos.

En *«Bienvenidos al norte»,* un funcionario cínico, vago y aprovechado que sueña con un puesto cómodo en la gran ciudad es enviado a un recóndito pueblo donde aprenderá a apreciar el día a día gracias a la vitalidad de sus compañeros y de los lugareños. «Intocable» tiene como protagonista a un hombre de buen corazón, clase social baja pero hábitos conflictivos al que un multimillonario le ofrece el trabajo de ser su asistente. La piedra angular de estas historias no es la **corporalidad** o la manera de hablar, es la filosofía vital de sus protagonistas. *«Campeones»*,

«*Cuento de Navidad*», «*Forrest Gump*»... son historias que no podrían existir sin el personaje sobre el que orbita su trama principal.

Uno de los secretos de la impro es que **sembramos** y **cosechamos** continuamente. En la introducción sembramos los miedos, deseos, habilidades y vulnerabilidades de nuestro **protagonista**. De forma explícita tenemos que plantar al menos una **idea disruptiva** que poder explotar para desarrollar el nudo. Esta idea es una confrontación directa a lo plantado. Así, cosechar es enfrentar a nuestro protagonista a sus **miedos** y alejarlo de sus **deseos**. Durante el **nudo** recogemos una parte de lo plantado en la **introducción**, pero también ampliamos la plantación sembrando de nuevo y expandiendo el universo que hemos creado. De esta forma vamos plantando y recogiendo hasta que llegamos al **desenlace.** Ahí es cuando sacamos una conclusión **final**, coherente e inevitable, pero que a ojos del público debe parecer algo inaudito y que afecte al personaje principal, porque...

El protagonista es el que sufre

Durante la **introducción**, el personaje que adopta el rol de **sufridor** del conflicto principal y que lleva la carga de alcanzar el objetivo que lo resuelve es el **protagonista**. El protagonista no solo tiene más **foco** o **tiempo escénico;** es sobre el que recae el peso de la **misión**. Incluso cuando vemos una escena en la que no está, la escena debería ir sobre él, su misión o su conflicto.

Hay formatos con varios protagonistas o arcos de personajes secundarios, pero en impros tan cortas no nos suele dar tiempo a desarrollarlos, y centrar el foco en otro personaje o trama puede hacer que el elenco pierda el eje central. Antes de querer hacer obras con estructuras más complejas en las que varias tramas convergen en un punto, es más sencillo centrarse en un único protagonista. Es por esto que, aunque el protagonista no esté presente, de alguna manera la escena sigue afectándole profundamente. Sucede por ejemplo en la típica escena en la que vemos la preparación del plan del villano. Igualmente, en las obras con estructuras muy simplificadas las acción de cualquier personaje modifican la vida de su único protagonista, que sufre cualquier decisión de su antagonista. Si la acción de un personaje no influye al protagonista, deberíamos modificarla para que lo afecte. Todo debe influir y girar en torno al protagonista porque siempre existe un **protagocentrismo** sobre su figura.

Un secundario puede tener la clave para resolver el problema, pero el protagonista debe sufrirlo y ser él el responsable de arreglarlo. En las historias de catástrofes es típico el científico que explica a todos cómo acabar con la inestabilidad del núcleo, el meteorito, la invasión alienígena... Quizás un secundario es el único que puede pilotar el avión o desactivar la bomba, pero es el protagonista el que lo dirige, el que ya ha sufrido una pérdida o la va a sufrir y ejecuta al final el arreglo. En «La momia» necesitan un piloto, un guia y a la egiptóloga interpretada por Rachel Weisz, que además es la que asigna la misión, pero aunque Brendan Fraser no tenga ninguna habilidad en particular es simplemente el que tiene el rol rol protagónico, y tiene ese rol porque sobre él recae el objetivo y además sufre (o debería sufrir) las consecuencias de la aventura. Cada personaje debe tener un **rol**, y eso es lo que de verdad define su posicionamiento en la historia.

Este esquema se repite en todos los géneros. El protagonista sufre por amor, el amigo le aconseja y el enemigo compite con él por el mismo objetivo romántico. El protagonista quiere resolver el crimen, su compañero y los testigos le dan pistas pero extraños agentes externos lo acosan para que no descubra la verdad, que esta vez, es algo personal. Los **clichés** y **tropos** están ahí, repetidos una y otra vez. Un **cliché** es una unidad narrativa que se ha repetido tanto

que el público sabe identificarlo y está cansado de él. Si no estamos parodiando un género, debemos evitarlo. Por contra, el **tropo** es una unidad narrativa que el público aún no reconoce porque no ha sido sobreexplotado. Ambos están en el lenguaje narrativo y en el idioma de la impro, y deben ser explorados en beneficio de nuestra historia. Un ejemplo de **cliché** es que el grupo se separe en una situación de terror. Un ejemplo de **tropo** es que en terror nunca se muestra a la criatura o asesino hasta bien entrada la historia para mantener el miedo a lo desconocido.

El **protagonista** debe estar implicado en el **conflicto** de la historia. En caso contrario, ¿por qué el protagonista querría resolver el problema? ¿Por qué el protagonista lo es, solo porque está más tiempo en escena? El protagonista debe **sufrir** el **peso** de la **misión**, debe estar comprometido con ella. Tiene que sufrir las consecuencias de los acontecimientos y de sus propios actos. Si no, el protagonista podría ser cualquiera. En corto formato el protagonista suele tener un objetivo sencillo, pero en largo formato suele ser más interesante si es el propio protagonista el origen del conflicto y su resolución pasa por él mismo. Para unas escenas cortas es divertido hacer «*Armageddon*» y vivir la aventura de querer detener un meteorito que se dirige contra La Tierra, pero para una historia profunda puede ser más interesante hacer algo como «*La sustancia*», «*El luchador*» o «*The whale*» y que un protagonista se enfrente a sus propios...

Dilemas

Luke está encaramado a una antena. Está derrotado, y ante él, el abismo. Darth Vader tiene la oportunidad de acabar con él, pero en vez de darle el golpe de gracia, elige darle la oportunidad de gobernar juntos la galaxia. Luke, por su parte, prefiere arrojarse al vacío antes que unirse al villano justo después del giro de guion más famoso de la historia.

En impro, plantear un **dilema** al **protagonista** capta el interés de la audiencia y da profundidad a nuestro personaje. En formato corto es una medida directa que podemos introducir en cualquier momento, pero funciona especialmente bien al final, cuando el protagonista tiene que decidir de forma activa cuál es el desenlace de la trama.

Un dilema lo es si tiene peso en la historia o en el personaje. Si no, es una simple elección sin interés. Eso quiere decir que una elección debe tener consecuencias. Escoger debe ser sinónimo de ganar y perder. Luke gana mantener su integridad como caballero jedi, pero prefiere perder la vida. La elección tiene fuerza sea cual sea el resultado. Además tiene peso porque el rasgo distintivo de Luke es la integridad, y el villano lo enfrenta a su contrario: la corrupción.

Este dilema está justificado porque a lo largo de toda la historia se nos ha presentado el sistema de valores del personaje, y ahora es cuando realmente se pone a prueba. No es la típica escena en la que el héroe ha perseguido al villano hasta la azotea de un edificio y el villano ha arrastrado con él al hijo pequeño del héroe. ¿Se arriesgará el héroe a disparar al malvado narcotraficante, parapetado detrás de su ser querido? Aunque la situación genere **tensión**, el dilema no es real. El héroe jamás pondría en riesgo a un inocente, mucho menos a un ser querido. Generar este tipo de **tensión** narrativa es relativamente sencillo, solo hay que poner al protagonista bajo una **amenaza física**. Digamos que un dilema es más una amenaza psicológica y, si hacemos bien nuestro planteamiento, una amenaza a la **identidad** de nuestro personaje.

Así pues, una manera de proponer un dilema es plantar primero un personaje con una característica distintiva o un sistema de valores y luego ponerlos a prueba. ¿Es un soldado cobarde? Dale la oportunidad de ser un héroe. ¿Un juez justo? Oblígalo a aplicar una ley injusta. ¿Un maestro innovador? Haz que se enfrente a un anticuado sistema educativo. La fórmula es

sencilla: un personaje debe tener un rol con un rasgo distintivo que choca directamente con una situación. Al principio de la historia el personaje seguramente elija enfrentarse con la situación, pero esto ha de tener un coste que veremos a lo largo de toda la historia. Cuando Draco Malfoy ve por primera vez a Harry Potter le tiende la mano, pero Harry, intuyendo su malicia, elige a Ron Wesley y Hermione Granger. Las consecuencias de este gesto durarán siete libros.

Harry es un personaje bastante plano. Empieza siendo noble e intrépido y termina siendo noble e intrépido. Por muchas amenazas a las que se enfrente, Harry nunca ha sido agente activo en ninguna de ellas. Por contra, adoramos a Snape porque ha caminado por un sendero de espinas, y lo ha elegido él. Durante toda la obra, Snape evoluciona su...

Arco de personaje

Como en muchas impros las acciones de los personajes no tienen consecuencias, ni el protagonista sufre ni la historia es interesante. Todo fluye tan a favor que no saboreamos los **acontecimientos**. Se nos presenta una cadena de situaciones que carecen de peso dramático y el espectador sale de la magia. En algunos casos, el protagonista busca algo, pero a ese algo nunca se le ha dado importancia.

El **juego** de estos dilemas y acciones es usar el carácter de los personajes para ponerlos en situaciones insólitas para ellos. El **papel** de estos personajes es, más allá de enfrentarse a dificultades que no les atañen, verse cara a cara contra su **némesis**. Esta **némesis** no es necesariamente el manido archivillano de turno. La némesis de Luke Skywalker no es el lado oscuro, porque entonces su archienemigo sería el Emperador. Por contra, lo es su padre.

Bien aprovechada y puesta en las situaciones correctas, la psique del protagonista puede encauzar toda la historia. En «*Mejor imposible*» un Jack Nickcholson obsesionado con la limpieza se ve obligado a convivir con un perro o ponerse una chaqueta usada. La película explota eso, y estuvo nominada al óscar porque sus personajes son sacados de su zona de confort para evolucionar a partir de un punto de ruptura.

Es así como un buen desarrollo de personaje se puede llevar toda la historia. Incluso puede ser la columna vertebral de estructuras narrativas como **el pez fuera del agua** («Un niño en la corte del rey Arturo», «El príncipe de Bel Air», «Rústicos en dinerolandia», «Las crónicas de Narnia», «Stargate» y en general cualquier historia de atravesar el portal al mundo fantástico), **el triunfo del perdedor** («Aladdin», «Idiocracia», «Princesa por sorpresa»...), **la venganza** («*Kill Bill*», «*Gladiator*», «*Braveheart*»...), **el camino al éxito** («Rocky», «Million dollar baby», «Carros de fuego»), **cambios vitales** («Stand by me», «Mi chica», «Boyhood», «Arrugas»), **le persigue su pasado** («*Sin perdón*», «*Rogue One*», «*Rambo*»), **biográficas**, **históricas**, **religiosas**, **documentales**, etcétera. Por eso en impro nos viene genial, tanto respecto a los personajes como respecto a la carga de la historia...

La polarización e inversión

Darth Vader es un personaje cerrado y situado en un polo extremo. Es un arquetipo hasta que ese arquetipo se rompe en la resolución de su dilema final. Situar a un personaje en un polo hace que sea característico y único, al menos en la historia que estamos trazando, porque no suele funcionar hacer personajes parecidos a no ser que sean una dupla (como Merry y Pippin en El señor de los anillos).

Un personaje situado claramente en un polo es muy fácil de desarrollar. Solo hay que i**nvertir su polaridad** para desarrollar su **arco de personaje**. Al igual que Darth Vader consigue su redención, en impro podríamos por ejemplo dibujar un cazador que se haga vegano o un ladrón que devuelva lo robado. En una historia tiene que haber cambios. Después del planteamiento inicial tiene que haber un incidente que dispare el movimiento del personaje hasta su desenlace. Invertir la polaridad del personaje es una buena manera de conseguir esto.

Desde «La asinaria» de Plauto en tiempos de los romanos hasta «Este cuerpo no es el mío» del actor Rob Schneider pasando por «El príncipe y el mendigo» de Mark Twain, la **inversión de roles** funciona en cualquier dimensión y en cualquier momento. Ni siquiera hace falta un segundo personaje que haga el **contrapunto**. Funciona incluso mejor cuando el protagonista pasa de un polo a otro de una misma dimensión, o con **alter egos**. Es el pan nuestro de cada día en el mundo de los super héroes. Clark Kent y Peter Parker son unos pringados mientras que con las mallas puestas no hay quien los detenga. Todas las comedias de los 2000 de Rob Schneider («Estoy hecho un animal»), Adam Sandler («Click»), Sacha Baron Cohen («El dictador») y Jack Black («Escuela de rock») abusaron tanto de este y otros recursos parecidos que agotaron el género. No juzguemos al recurso por la calidad de estas películas, son solo un ejemplo. Buda Gautama pasó de ser un joven príncipe a un ermitaño y el éxito de su historia ha tenido cierto calado en la Humanidad. Lo de «El monje que vendió su ferrari» no es nuevo, ni es el primero, ni será el último.

En una historia, el paso de un polo a otro de una misma dimensión siempre funciona. Puede haber cambios de **estatus**, de **roles**, de **emociones**, de conducta, de **desear** algo a odiarlo, de verse triunfador a perdedor, de ser malvado a recibir su merecida **justicia poética**... Todo esto puede sembrarse en la plataforma y todo esto se puede crear a partir de una personalidad y un rol, pero hay que evidenciarlo, fijarlo y llevarlo hasta sus máximas consecuencias. Hay que integrar a los personajes en su propia historia, y la única manera de hacerlo es trabajar en equipo, entender estos códigos y que todo el elenco hable el mismo idioma.

Durante nuestro aprendizaje como improvisadores no podemos pretender hacer un arco de personaje como el de «*El padrino*» de buenas a primeras. Por eso comenzamos con formato corto. La comedia absurda de dos o tres minutos es para algunos más atractiva y rápida de aprender, más satisfactoria a corto plazo y más asequible. La pedagogía de la impro no se distingue de otras. Para correr antes hay que andar, y de hecho lo primero que se hace es caminar por el espacio para la...

Creación de personajes

Los entrenamientos de creación de personajes, pero sobre todo los juegos previos en las clases de impro, se usan también para que los adultos **saquen a su niño interior**, enterrado por el paso de los años debajo de una rutina de trabajo, impuestos, responsabilidades y una vida en la que Alegría de «*Inside Out 2*» ya nos alerta de que «eso es lo que pasa cuando te haces mayor, que sientes menos alegría». Al menos en nuestra cultura, la edad suele hacernos más serios y malhumorados, pero el niño sigue ahí, dormido en el inconsciente hasta que la impro lo despierta.

El formato corto es también más generoso con la gama de personajes que podemos crear, al menos en su dimensión más superficial. Nos permite ser más estrafalarios y exagerar varias dimensiones fundamentales, por ejemplo: corporalidad baja (agachados) o alta (esbeltos), energías, emociones, tipos de habla, edad, animales, objetos o entidades abstractas. Casi todos los improvisadores juegan primero con corporalidades grotescas; hacen de animales u objetos; personifican emociones o abstracciones como la paz, el universo o la codicia. Muchos han

pasado por los ejercicios de Gianni Rodari y se han inspirado en texturas como el cristal, el algodón..., en elementos como el fuego, el mineral..., e incluso en máquinas e ideas abstractas.

Cambiar la postura y comenzar a caminar, congelarse, pensar en un hilo invisible atado a una articulación y de nuevo, caminar, son ejercicios comunes. Todo el mundo puede variar su corporalidad y su modo de hablar. Solo hay que mecanizar los movimientos hasta que no cuesten esfuerzo cognitivo, igual que cuando aprendemos a conducir o montar en bici. Toda la enseñanza de la impro se basa en eso. Es algo mecánico. Las primeras veces el improvisador se olvidará del acento y otras del cuerpo. Al principio es normal **desconectar** continuamente y perder el hilo de la historia o no **escuchar** a nuestro compañero. Paciencia. Lleva años interiorizar las técnicas de la impro. La **sobrecarga** mental siempre está al acecho cada vez que tenemos que aprender un elemento nuevo. No obstante, con la práctica se va ampliando nuestra cartera de personajes hasta que interpretarlos o inventarlos sobre la marcha es tan fácil como ser nosotros mismos. Veamos un ejemplo de...

Personificar

Pongámonos en situación, la improvisadora avanza a **proscenio** (la parte frontal del escenario). Se planta en medio segura de sí misma, adelanta la cabeza, pone pecho palomo, mete tripa y saca colita. Flexiona piernas y codos, coloca manos en pinza, pone bizca su mirada y se lía a graznar y corretear cual gallina de corral aleteando con esmero. El público había dado un título a esta escena: «Desmemorias de África», y ante lo inesperado de la salida, la audiencia ríe sorprendida. Con la energía tan álgida, nadie ve una improvisadora, ve a la excéntrica ave. El público está dentro de la escena porque la improvisadora también lo está. Ya podemos tachar la «P» del PROL y centrarnos en plantar el resto, el «ROL». Después de todo, el improvisador ha creado un personaje brillante. ¿O no es así?

Aunque el público adore vernos jugar y hacer de objetos, entes y animales, sobre todo en comedia, a este deberíamos ajustarlo un poco. Si el animal no solo es atrezzo y va a ser un personaje de la historia, hay que **humanizarlo**. De inicio muchos improvisadores salen a escena moviéndose con dificultad a cuatro patas. Mugen, ladran o aúllan para hacer entender qué son o llamar la atención del público. Además necesitamos que un personaje hable. Hacer una historia muda requiere una serie de técnicas concretas que pocas veces se aplican. Pero lo más importante, si no usamos todas las herramientas comunicativas que nos da la impro corremos el riesgo de **bloquearla** o que los improvisadores tengan dudas de cómo desarrollarla, y una impro tiene que fluir.

Enlazando con esto, este improvisador podría bajar un par de tonos el nivel de energía. Gritar, movimientos descontrolados o demasiada agitación da una mala imagen escénica y genera ruido sonoro y visual. Los movimientos en escena deberían estar medidos e ir por tiempos. En **impro gestual, máscara o mimo** se recomienda practicar primero como si cada movimiento fuera el tic de un reloj. Es un método con el que se descubren formas y corporalidades. El movimiento final después de la práctica es fluido, más definido y concreto para el público, que puede identificar lo que hacemos de forma inmediata. Además, un mayor control de la energía y de la corporalidad también es un mayor control escénico y dramatúrgico. **Ruido, faltas de escucha y confusión** son a veces originados por exceso de actividad y saturación de información en la mente de los improvisadores.

Es mejor que los animales que tengan un papel relevante en la historia se pongan en pie y adquieran cierta visibilidad. Poner una voz muy diferente y muy exagerada ayuda a identificarlo. En comedia absurda a veces se agradecen las voces tipo dibujo animado, y todo el mundo puede

modificar el timbre de su voz de alguna manera. Aun siendo impro de corto formato, hay compañías de improvisadores que son dramáticamente hieráticos, realistas y serios en escena. Grandes actores de comedia como Leslie Nielsen en «Agárralo como puedas» o Rowan Atkinson cuando no es «Mr. Bean» son en realidad actores impertérritos. Eso los hace aún más cómicos porque la fuerza de la comedia está en lo que dicen y en el contraste entre la situación y su escueta reacción, no en performar una caricatura forzada e histriónica. Como cualquier otro elemento narrativo, jugaremos a crear opuestos. Si por ejemplo un improvisador ya es muy enérgico, podemos probar a crear un personaje más comedido que haga de contrapunto. En una historia funcionan muy bien los personajes contrapuestos: personalidad, energía, emociones, humor general, cosmovisión, clase social...

En impro un mismo improvisador suele hacer de varios personajes. Puede salir a escena con la corporalidad y manera de hablar de un robusto granjero, lanzar una **propuesta** que refuerce y amplíe la plataforma de su compañero, salir de la escena y volver a entrar al rato adquiriendo otra corporalidad y otra manera de hablar para interpretar a, por ejemplo, una mazorca de maíz totalmente humanizada. Recuerda, por cierto, que si en el universo que hemos creado las plantas hablan, es mejor que los humanos no evidencien lo extraño que es encontrarse con un ser inanimado que habla. En ese universo, eso es lo normal, y como nos pongamos a evidenciar cada elemento extraordinario que aparezca en una impro, el público va a terminar harto. Mowgli no evidencia que los animales de «*El libro de la selva*» hablan cada vez que se encuentra uno, pero sí lo hace Alicia en el país de las maravillas porque pasa de un universo realista a uno fantástico.

Existen todas las combinaciones posibles para representar animales, pero actualmente nos conviene que si un personaje con un rol asignado es un animal o un objeto, entonces esté tan humanizado que podría cambiarse por una persona y apenas lo notaríamos. Piensa en «*Bambi*». Bambi es solo un ciervo. Su carita expresiva está humanizada lo justo como para que podamos entender sus emociones. Inspira ternura, curiosidad, miedo por lo que le pueda pasar... pero al ser un personaje mudo difícilmente se puede expandir más. De hecho, sus conflictos no son internos y nos costaría entender qué piensa o desea, porque lo que vemos durante toda la película es la lucha del animal contra las fuerzas de la naturaleza. Sin embargo, Tambor, además de ser un conejo, está humanizado al punto de hablar, expresar emociones más complejas y dar juicios de valor. Tambor podría ser exactamente el mismo personaje siendo físicamente un niño; Bambi, no. Y dad gracias a Tambor, porque sin este secundario nos encontraríamos con una historia parecida a un documental y no sería un clásico recordado por todos. Un protagonista con un pasado, una historia, carisma, expresivo... pero que es mudo y que es pasivo a todo cuanto le ocurre difícilmente puede exprimirse como debiera y tener un arco de personaje más profundo. Bambi contrasta muy fuertemente con otros personajes como el protagonista de «El rey león». Ante el **dilema** de enfrentarse a su pasado o hakuna matata, Simba toma decisiones activas y no solo reacciona emocionalmente sino que toma decisiones que trazan su propio camino, afectando además a todos los personajes de la historia. La huida de Simba es el alzamiento de Scar. Los guionistas han ido evolucionando, y saben que todo lo que hace un personaje debe tener su efecto en la trama.

Es por eso que este género narrativo (documental) se ha ido transformando hasta prácticamente desaparecer. Estas historias de animales se han ido abandonando en pro de mostrar un trampantojo al espectador. El truco consiste en rellenar una **propuesta** que empieza por **«y si...»**. ¿Y si en lugar de obreros construyendo rascacielos de una sociedad fuertemente jerarquizada y militarizada fueran hormigas de un hormiguero? *«Antz»*. ¿Y si en vez de policías fueran los glóbulos blancos los que resolvieran crímenes? «*Osmosis Jones*». ¿Y si Sherlock Holmes, Watson y Moriarty fueran personajes de un universo canino con tintes de steampunk?

«*Sherlock Holmes*» de Hayao Miyazaki. La creación de **universos** y **atmósferas** nos da variedad, y es un soplo de aire fresco que puede revivir historias estereotipadas y reutilizadas al extremo.

En impro necesitamos todas las **herramientas** que tengamos a nuestra disposición, y nuestras manos para crear objetos en el aire es una de ellas. Para que las acciones de un personaje repercutan en la historia, es más fácil, en general, que nuestro personaje pueda usar las manos. Deberíamos poder manipular instrumentos aunque nuestros brazos estén en una posición extraña para representar animales, entes abstractos u objetos. Los brazos pueden ser las manijas de un reloj, pero no está de más liberarlos de su rígida posición inicial en cuanto haya quedado claro lo que somos. Esto es porque es recomendable dejar siempre nuestras manos libres para poder **pintar** en el espacio y dibujar un...

Lugar

Nuestros personajes deberían estar siempre en un lugar definido. Ver a dos improvisadores moviéndose en el vacío es desaprovechar el increíble potencial de la impro para crear de la nada. Podemos habitar cualquier sitio, desde una base lunar hasta ser ácaros en las fibras de una alfombra. No desperdiciemos la oportunidad de hacer que el público visualice nuestros espacios con la misma viveza con la que nosotros los imaginamos.

El lugar en la impro no es solo algo decorativo. Los personajes se relacionan con él y hay ocasiones en las si lo jugamos bien puede convertirse en una especie de coprotagonista silencioso. En general los personajes están inherentemente unidos al espacio. No es habitual que el lugar sea una mesa de billar y los personajes que lo habitan sean inspectores de Hacienda. Si se estipula que estamos dentro de la mesa de billar, esperamos ver a sus habitantes, que son las bolas de billar, viviendo la aventura de meterse en el hoyo por sí mismas sin la ayuda del taco. Las conexiones facilitan que las asociaciones de ideas estén cohesionadas en un universo fantástico pero coherente.

En muchas otras el lugar es un telón de fondo carente de protagonismo y vida. El lugar puede no aportar nada si dos personajes hacen los mismos movimientos y dicen lo mismo ya estén en un parque o en la sala de un reactor nuclear. Por eso no es lo mismo dos profesores de química en la cola de la pescadería que dos químicos en un laboratorio. Ni se van a mover igual ni van a encontrar en el espacio los mismos elementos con los que **interactuar**. Queremos ver a los improvisadores cobrando la vida de sus personajes, **conectarse** con el lugar que ya conocen e **interaccionar** con los elementos que lo componen.

Ejemplos de espacios desaprovechados los tenemos en todas partes. Un buen ejemplo son las sitcom. Paradójicamente, sitcom significa comedia de situación, pero al transcurrir siempre en los mismos lugares cerrados (todos son platós de televisión estereotipados), poco importaba que los amigos estuvieran en la casa de Mónica o en la cafetería de Gunter, el Central Perk, porque la magia estaba en los diálogos y en la información que traían de fuera. El salón era el mismo en «*Matrimonio con hijos*» que en «*Infelices para siempre*». Era literal y físicamente el mismo, la productora lo recicló de una serie para la otra, porque daba igual. Los salones familiares de los noventa dieron paso a los pisos compartidos entre el grupo de amigos de los 2000. El lugar era irrelevante, las **relaciones** que tenían entre ellos, no.

Muchos alumnos que no conocen la impro esperan que sus primeras escenas se parezcan a un scketch de Monty Python, Los Luthiers o José Mota, o quizás a un capítulo de una comedia de

situación como Friends o El príncipe de Bel Air, así que llegan a la escena con una **premis**a preconcebida que creen que es hilarante, pero luego se dedican a hablar y hablar, o a **discutir** entre ellos sin que ocurra nada. Un sketch de comedia sigue unos parámetros, tiene una serie de estructuras y usa unos recursos y técnicas definidos, pero son complicados de aprender. Normalmente, antes de adentrarse en estos formatos tan particulares, es mejor empezar por lo general. Conocer el PROL y el conflicto, o las técnicas y recursos básicos de la narrativa suponen conocer las herramientas básicas multiusos que se utilizan para construir cualquier obra narrativa, incluidos estos formatos. En impro se puede lograr cualquier cosa, incluso dominar el formato de un scketch de comedia o de la sitcom, pero es necesario trabajar la técnica de unos recursos muy específicos con un elenco concreto para ejecutar ese formato específico. En general se recomienda empezar por la base. El PROL, los recursos, técnicas y herramientas narrativas de la impro deportiva son la raíz universal de toda historia, incluidos sketches y cualquier otro formato. El PROL está en todos los medios narrativos y en todas las historias universales, desde cuentos populares hasta las historias mitológicas. En todos ellos hay personajes y en todos ellos los personajes tienen conflictos. Por eso, una vez dominado este recurso básico, podemos pasar a los siguientes más complejos.

El género bélico, el thriller, el terror y la ciencia ficción son también muy dependientes del lugar. Las **parodias** son habituales en comedia y relativamente fáciles de ejecutar. Todos tenemos en mente cuál es la estructura prototipada de un thriller: un asesinato, un inspector con un pasado oscuro y las pistas que conducen a enfrentarse con su pasado porque el asesino resulta ser su hermano. El género comienza marcando un lugar inconfundible para el resto del elenco y el público: la oficina de policía, la estación espacial, la trinchera, la mansión abandonada...

No tener escenografía es una ventaja porque podemos viajar a cualquier lugar, pero también es un inconveniente porque algunas veces nos obliga a decir en voz alta dónde estamos. En ocasiones no es solo el dónde, sino que de manera forzada metemos todo el PROL en una frase. **Explicitar** es algo común y continuo en impro deportiva. También lo es en largo formato, pero los improvisadores tratamos de disimularlo más con un lenguaje más natural y tranquilo, tomándonos nuestro tiempo para dosificar la información. En principio en deportiva no hay que temer decir las cosas claras, a veces es la única manera.

El lugar puede ser la **semilla** de toda la historia. Puede ser el inicio del **conflicto** (un barco que se hunde), facilitar el **objetivo** (usar las velas para tapar el agujero), ayudar a establecer la **relación** (capitán y grumete) y ser fuente de todos los objetos imaginarios que un improvisador podría tener a mano para **accionar** (timón, mástiles, cubierta, ancla...).

En la otra cara de la moneda están los lugares que no son muy generosos con los improvisadores. De hecho, existen toda una serie de propuestas, no solo acerca del lugar, sino de cualquier aspecto de una impro, que aun siguiendo todos los consejos para armar una historia, en vez de ampliar sus posibilidades, la limitan, o que en lugar de estar ese elemento conectado con el resto, no está relacionado con nada. Como de por sí las impros corren riesgo de ser una amalgama de elementos narrativos desconectados, pongámoslo fácil y comencemos por ensamblar elementos fácilmente reconocibles.

No es lo mismo comenzar la impro en un aparcamiento que en un taller. Un taller tiene multitud de atributos asociados, desde personajes a conflictos y objetivos. Un aparcamiento en principio puede estar habitado por todo tipo de transeúntes anónimos. El lugar no ayuda porque puede estar conectado con todo y con nada. No es un **potenciador** de la impro, más bien es un **limitador**. Cualquier cosa que queramos inventar no estará relacionada con este lugar o,

igualmente, se podría relacionar de la misma manera con cualquier otro. Además, en un aparcamiento no suele ocurrir nada especial ya que no tiene **conflictos** asociados.

El esfuerzo que un improvisador tiene que hacer para sacar algo interesante de una propuesta desconectada es mucho mayor. Por supuesto que se puede, pero si estamos empezando a improvisar, facilitemos nuestro trabajo. Existen una serie de lugares inespecíficos que acomodan la improvisación en situaciones anodinas. Suelen aparecer una y otra vez lugares rutinarios en los que se establece una realidad ordinaria hasta que esta se rompe, y a veces no llega a romperse justo por este motivo. **Romper el mundo ordinario** en un taller es relativamente sencillo. Hay tantas acciones y objetos que simplemente con que cualquier cosa salga mal y rompa la rutina será un soplo de aire fresco (o al menos un cambio en la acción dramática). Por contra, lugares como un aparcamiento, la pista de baile de una discoteca, un comedor, una biblioteca, la parada de un autobús, una plaza, un parque.. Los lugares de paso, espera o rutina suelen ofrecer pocas oportunidades para desarrollar una impro. Mientras, los lugares llenos de actividad suelen ofrecer un abanico de posibilidades conectadas al lugar que se pueden explotar.

Convertir un lugar yermo en uno fértil para nuestra impro solo es cuestión de dónde pongamos el foco y cómo elaboremos y expandamos lo que tenemos de inicio. A preparar los ingredientes iniciales para facilitar al máximo nuestra impro en narrativa se le dice **plantar** y **cosechar**. Algunas veces no es suficiente con plantar unos personajes en un lugar con una relación donde se impone un objetivo. Notario y cliente en una notaría discutiendo si firmar o no una nota notarial seguramente no sea una escena con mucho potencial. Improvisadores experimentados sabrán sacarle partido (porque sabrán sacarle partido a todo) mientras improvisadores noveles se vean en dificultades. Facilitemos nuestra labor, aunque a veces la semilla venga impuesta por el...

Estímulo

En impro tenemos un complejo muy arraigado: explicar al público de antemano que nuestra ejecución está improvisada. Seguramente lo hagamos para que el público le dé valor o para que entienda el ambiente, el humor o las salidas literarias de los improvisadores. Para algunos, la realidad inconfesable de esto es preparar al público para que sea indulgente. Pero nada más lejos de la realidad, porque en realidad estamos preparando al público para que sea nuestro cómplice secreto en la historia. En impro, el público es el tercer improvisador, porque cuando se pide un estímulo nuestro teatro es interactivo.

Un **estímulo** es el punto de partida que el público, el presentador, un compañero o la técnica le da a las improvisadoras antes o durante la escena. Puede ser un refrán, una postura, un objeto, un evento, un conflicto, un objetivo, una relación, un lugar, una época, un personaje, una acción, una anécdota... Lo más importante sobre el **estímulo** es que siempre tiene que estar presente en la historia de alguna forma. A veces puede pasar un poco desapercibido si simplemente se inserta de pasada. Si el improvisador simplemente dice la palabra que le tocó memorizar en su momento y ese aporte apenas está integrado en la historia, no tiene el mismo efecto. El público va a celebrar la pericia del improvisador solo por haberse acordado, pero nunca va a ser igual que si lo **justifica** adecuadamente.

Tenemos que exprimir y sacar todo el partido que podamos al estímulo del público. Incluso si nos parece anodino o que va a ser tierra estéril para nuestra impro, tenemos que preparar el terreno. Una de las formas más extendidas para plantar el terreno de nuestra impro es coger estímulo o propuestas de los compañeros y usar la técnica de **rebotar.**

Aunque el estímulo estrella de la impro de corto formato son los títulos que nos dan los espectadores al comienzo del espectáculo, estas herramientas sirven para todo tipo de sugerencias provenientes del público, técnica y elenco. **Rebotar** se podría resumir como exprimir un único concepto, propuesta o estímulo. Cuanto más alejado esté el rebote de su idea original, más cerca estaremos de la comedia. El primer rebote es el obvio, el segundo el original y el tercero es una locura algo más alejada. La cuestión es que podemos **plantar** en impro usando un **rebote**, de tal forma que el terreno quede plagado de semillas llenas de potencial. Para ello, tenemos además numerosas herramientas.

Por ejemplo, la herramienta que ya hemos visto de **personificar** animales, objetos y entes. Estos seres deberían estar ligados al lugar y deberían tener una relación entre ellos. Poner el foco en algo más pequeño es lo que llamamos **zoom in** (acercar). Dos notarios pueden no dar mucho juego, pero la nota simple del registro de la propiedad buscando romper el sistema de la propiedad privada es otra historia. Nos hemos acercado a un objeto del lugar y lo hemos personificado, a partir de ahí podemos dar el salto a su objetivo pensando en qué le falta, qué le sobra o cuál es el inverso de este personaje (de la propiedad privada sería la pública o de la ley sería la anarquía). El mismo efecto se aplica con el **zoom out** (alejar). En nuestro ejemplo, nos podemos quedar con el concepto global del lugar, para una notaría, la burocracia. Por tanto, si nos alejamos podemos ser la burocracia misma, que dominará bajo su yugo a los notarios hasta que uno se rebele y funde su propia comuna hippie. En la batalla final y sin salir de la notaría, notarios conservadores contra notarios hippies decidirán el destino de la burocracidad.

Hay más, por ejemplo, con la **literalidad** podemos lograr que la notaría sea un centro de terapia para que los introvertidos, literalmente, se hagan notar. Lo opuesto sería lo **metafórico** y lo **onírico**. Si en una notaría dan fe, entonces la notaría de nuestra impro sería el santurario donde se vende fe religiosa, en la Humanidad, en una relación, etcétera. Otra más, con la **polisemia** la notaría puede ser una fábrica de notas musicales. Con la **partición** podemos dividir la frase o palabra. La notaría se convertiría así en «nota rías», una agencia de viajes de aventura donde sus visitantes pueden navegar y sentir las auténticas rías gallegas. Y ya forzando la **fonética**, la «no taría», fábrica donde todo se deja a medias, o la «no ta rías de mí», nombre de un gabinete de psicólogos que trabaja la autoestima. Estamos con el ejemplo de los lugares, pero, insisto, esto es aplicable a todos los estímulos, en especial a los títulos.

Hay impros que se sienten como una locomotora y otras que chirrían como una bisagra oxidada. **Plantar** engrasa los **motores** de la impro. Los estímulos van mucho más allá de palabras sueltas o ideas ocurrentes. En largo formato se pueden pedir estímulos más íntimos, y semillas o premisas más personales e introspectivas facilitan arcos de personaje más complejos.

Este manual está enfocado en la impro deportiva porque el universo de la impro es demasiado extenso y muchos consejos del corto formato no sirven para el largo. Por ejemplo los silencios son oxígeno en largo formato pero una bajada de ritmo y energía en deportiva. Con los estímulos sucede algo parecido. No es una cuestión de drama o comedia, es una cuestión de forma. Poca gente diría que el cortometraje es un medio distinto al largometraje, pero así se considera. Igual que los videojuegos es un medio distinto del cine, el largo formato lo es del corto y el teatro de texto de la impro.

Volviendo a la deportiva y al desarrollo de estímulos, ayuda mucho que seamos concretos, evitar lo general y abrazar lo específico. En el caso de los lugares, pensar por ejemplo en un país es demasiado amplio. Decir que estamos en Italia es casi como no decir nada, y quitando los tópicos ultra explotados, poco podría aportar. No obstante, decir que estamos en un viñedo italiano es más concreto. Asociamos el viñedo con uvas, prensas, tinajas... Docenas de acciones

y objetos pueden fácilmente venirnos a la mente, solo tenemos que acercarnos a un punto del escenario, centrar nuestra mirada en un punto, hacer como que está ahí, agarrarlo como si fuera real, y fingiendo que lo manipulamos...

Accionar

Estamos en la nada, vestidos de negro, sobre un fondo negro, sin vestuario, utilería o escenografía. En impro sabemos que si visualizamos lo que tenemos entre las manos y lo manipulamos, el público también lo visualiza. Solo tenemos que imaginar, respetar la forma imaginada y operar con ella. La impro bebe de todos sus predecesores teatrales, incluidos el mimo, la pantomima o el teatro de máscara. Cuando salimos a escena deberíamos hacerlo siempre con una **propuesta** de **acción**. A manipular un objeto imaginario, fingir su volumen, moverlo o accionarlo se le llama comúnmente **mimar** el objeto.

Accionar es un acto de creación instrumental que comunica **qué** está haciendo nuestro personaje, cómo lo está haciendo y con qué objeto. Accionamos para definir mejor a nuestro personaje, saber más de él, relacionarlo con el ambiente y sobre todo no dejarlo suspendido en el vacío. En el teatro de guion y en cualquier medio audiovisual los personajes siempre están haciendo algo, aunque sea el manido cocinar, barrer o liarse un cigarrillo.

En general es una buena idea realizar una **acción** que esté relacionada con el lugar. Pescar puede acompañar muy bien a un lugar como una playa. Además, se sale del cliché de estirar la toalla y tumbarse a tomar el sol sin hacer nada, o repetitivas y pobres como echarse crema. Hay acciones cuyo ciclo de vida es muy corto y otras cuya vida es cíclica. Tumbarse y echarse crema deja, en muy poco tiempo, al improvisador otra vez en el vacío. Hay que buscar algo que sea contínuo. Podríamos seguir encontrando objetos playeros. De todas formas, la pesca es algo cuya naturaleza ya es continua y no se termina. Cogido un pez volvemos a preparar el anzuelo y seguimos tirando y recogiendo el sedal. Hay más, cuando pescamos tenemos aparejos alrededor: un cubo, redes, el cebo, repuestos, la silla, la sombrilla... Podemos estar en un concurso de pesca o probando la nueva *cañatón 3000*. Entrar con una acción que tiene asociadas ideas y objetos específicos es mejor que entrar con una acción pobre e inespecífica como leer, comer, prepararse un cigarrillo, peinarse, tomar notas, etcétera. y cíclica ayuda a nuestro personaje. Siempre es mejor entrar comiendo un bocadillo aunque no aporte mucho más a no hacer nada. Pero acciones como cavar, que es un clásico en la impro, nos abre un universo de preguntas acerca de qué estamos cavando, por qué, o si queremos ocultar algo. La acción puede llevar al personaje a tener una **profesión**. Si pesco soy pescador, aunque sea aficionado. Si cavo podría ser un sepulturero, arqueólogo, técnico de alcantarillado...

Todo objeto que no podamos pintar con la suficiente concreción como para que el público y nuestros compañeros averigüen de inmediato qué es, tenemos que **explicitarlo** anunciándolo en voz alta. Por muy magistralmente que accionemos nuestra excavadora imaginaria, vamos a tener que aclararle al público que es una excavadora y no una apisonadora. Para las nuevas generaciones es posible que sea aún más difícil **mimar** un teléfono de rueda, o que para una calculadora, un despertador, un bloc de notas o mandar un mensaje toqueteen con los dedos en el aire, es decir, realicen el mismo gesto genérico para objetos y acciones completamente diferentes porque todo se hace ahora con pantallas táctiles. Hay que recordar que es mejor, al menos en este aspecto (el gestual) que los personajes de nuestras improvisaciones accionen siempre como si se hubieran quedado anclados en el siglo XX. Es decir, que aunque hagamos una impro sobre la erupción del volcán de La Palma de 2021, los personajes de nuestra impro tendrían despertadores de manijas de reloj, encenderían la radio, el tocadiscos, tomarían fotos

con objetivos y trípodes, enviarían cartas, ordeñarían vacas, tendrían hornillos para la comida... Hay que recordar que necesitamos recuperar el imaginario de las profesiones olvidadas. En impro somos zapateros, alfareros, molineros, esquiladores, tapiceros, escultores, titiriteros, delineantes... Siempre podemos construir, soldar, teñir, cincelar... Sobre todo si vivimos en una gran ciudad y trabajamos delante de un ordenador, tenemos que recuperar ese imaginario en el que los seres humanos trabajaban usando las manos. Sucede lo mismo con los lugares. Ahora compramos en grandes superficies, y cuando no, lo hacemos en línea, pero hubo un mundo en el que los barrios y centros de las ciudades estaban llenos de talleres, peleterías, destilerías, imprentas, aserraderos... Concretar el lugar, asociarlo a una actividad y accionar sus artilugios de manera única y específica para que el público los reconozca es esencial. No hay sensación más vacía en impro que ver a dos improvisadores frente a frente hablando sin parar, estáticos, en un escenario que se siente inerte.

Algunos improvisadores entran sin nada esperando que otros propongan una primera acción que defina el lugar, o bien por educación de no querer **imponer** su propuesta o bien por timidez. No obstante siempre es conveniente agarrarse a una acción genérica. Obviamente si es concreta y ligada a la escena, mejor, pero si no, al menos hay que tener en nuestro repertorio de acciones una acción comodín que valga para cualquier momento y espacio. Puede ser comer un bocadillo, hacer ganchillo o liarse un cigarrillo. Reconozcamos que al principio todos nos hemos sentimos inseguros, y los seres humanos nos sentimos seguros cuando tenemos algo entre las manos para defendernos. Por eso nos gusta tanto agarrar un palo. Por ejemplo, en una impro, podrías salir con un manual o libreta en el que estés tomando notas imaginarias. Como acción no aporta gran cosa, pero estés donde estés siempre puedes hacer como que escribes mientras escuchas a tus compañeros. Y siempre puedes usarlo después para decir en voz alta algo como: «pues según mi manual...». Otro clásico es salir con una carretilla, mochila, un detector de metales, un radar... incluso con un aparato de ciencia ficción del que ya te inventarás una utilidad cuando el protagonista lo necesite. Cualquier cosa que valga tanto para espacios abiertos como cerrados es un comodín.

Manipular artilugios siempre es mejor opción que acciones sin objeto como buscar, pensar, aprender, enseñar Es mejor tener siempre un objeto físico entre las manos que salir haciendo ejercicio, artes marciales o bailando. Estas acciones tienden a ser repetitivas y no crean ni modifican nada en el espacio. Como aparezca además algún personaje que sea un instructor a dar instrucciones u órdenes al resto y nadie rompa esa rutina, podemos dar la historia por perdida.

La repetición, las series, los protocolos y las rutinas suelen ser un gran enemigo de la impro. La primera vez que algo se ejecuta tendremos la atención del público. Si ha sido gracioso o ha provocado efecto, le daremos otra tanda igual o más intensa. Si sigue teniendo efecto, podemos seguir con la tercera, pero no más allá. A la cuarta habrá perdido toda su gracia e intensidad. Hay una especie de ley universal en comedia por la que **tres golpes** es el máximo número de veces que un ***beat*** tiene efecto. Esto no es contar el mismo chiste tres veces sino ver tres giros sobre una primera semilla que ha causado impresión. Pero hay que tener en cuenta que al cuarto giro el público ya no va a reaccionar.

Todo lo que pintamos con nuestras manos está y existe en el lugar. Tiene un volumen y ha de respetarse su espacio. Un nuevo improvisador que entre en escena y vaya a integrarse en este universo tendrá así información tangible que podrá **aceptar**, integrar y ampliar. Es un buen punto ver cómo otros improvisadores trabajan en equipo y utilizan los instrumentos que otros han dejado antes en el espacio. Si todos los personajes tienen una acción a la que agarrarse, ya no estarán en el vacío aunque no hayamos concretado el lugar, y tampoco serán unas **cabezas**

flotantes en la nada con unos cuerpos inertes que solo están hablando de algo que el público no ve. **Accionar** abre la oportunidad de que podamos decidir hasta qué punto la acción va a ser importante en la historia. Si los personajes no hacen más que hablar del lugar, la acción y el momento presente, es muy posible que algo les ocurra relacionado con ellos. Por contra, si los personajes hacen referencia y dan más peso a otros personajes que no estamos viendo, lugares o sucesos, entonces la historia seguramente va a necesitar un cambio de escena, lugar o personajes, y la solución no la tengamos en ese lugar y momento presente. Pescar puede llevar a la idea de que ya no hay peces y que los grandes pesqueros están arrasando con todos los bancos. Podría ser interesante entonces ver el punto de vista de los pescadores que faenan en los barcos.

No obstante, proponer actividades pasivas como estudiar, conocer, escribir, leer, hacer un examen, diseñar, programar... suponen dejar a los improvisadores en una situación que no ayuda a desarrollar el potencial de la impro deportiva, más bien al contrario, facilitan ralentizaciones de la **acción**. Hay acciones que implican *per sé* alcanzar un objetivo y otras que son un fin en sí mismo. Por ejemplo, reparar cualquier cosa implica movimiento y la oportunidad de que aparezcan nuevos problemas hasta que conseguimos arreglar el objeto. Por el contrario, estudiar implica pasividad, observación, memorización... Las acciones en impro deportiva que no implican mimar o pintar objetos suelen dejar a los improvisadores en pie sin hacer nada, generando una sensación de vacío y de que hay dos **cabezas flotantes** hablando. Ni guionistas ni dramaturgos pondrían nunca a sus personajes a estudiar durante largo rato sin que suceda algo interesante. Muy interesante tiene que ser la conversación, porque si no ocurre nada en escena, esta tendrá toda la atención y peso de la acción dramática. En largo formato es más común, pero aun así, en nuestra cultura el público empieza a estar demasiado acostumbrado a que el secundario revele sus sentimientos a la protagonista mientras ambos luchan contra una horda de vampiros zombies adolescentes. Podríamos pensar que el género adolescente como «*Buffy cazavampiros*» tiene parte de culpa, pero desarrollar arcos de personaje mientras los protagonistas van a desmantelar una bomba atómica como en «*Perdidos*» mantiene sin duda la atención del público. La acción en la ficción ha sido siempre una excusa para explorar al ser humano desde los mitos griegos.

Es mejor que la acción y situación afecte a los personajes. Un pescador no lanza igual la caña cuando está calmado que cuando se entera de que su **profesión** va a desaparecer. Una acción está acompañada de un humor general. Detengámonos un segundo a visualizar absolutamente todas las historias de Pixar. Sin excepción, Pixar sigue esta idea, y nos enseña que los juguetes, coches y robots tienen emociones que expresan y los hacen evolucionar. De hecho, en Pixar hasta las emociones tienen...

Emociones

Otra **herramienta** más que añadir al bagaje de nuestro personaje es la emocionalidad, el sentimiento con el que comienza y el sentimiento con el que acaba. Aquí hay que distinguir varios conceptos. Un personaje tiene siempre un sentimiento general, un **humor** que acompaña a su personalidad y manera de ser, pero en momentos puntuales tiene emociones con las que **reacciona** a los acontecimientos. No es lo mismo una emoción que un sentimiento. Un sentimiento de culpa o bondad puede estar más o menos presente, pero es algo que se alarga en el tiempo, y es algo que pudo aparecer hace tanto que el personaje ya ni recuerda cómo se forjó, o quizás siempre estuvo ahí.

Una **emoción** es una **reacción** concreta a un objeto concreto y presente. Sí, se puede **reaccionar** emocionalmente a algo que no esté presente como un recuerdo o una anticipación,

pero en teatro tendríamos que representarlo mientras el protagonista lo vive o lo narra usando un recurso llamado **flash** (**flashback, flashforward, flashsideway**). En términos de creación escénica en la impro, lo que no mostramos al público no existe y es irrelevante. Al público le tenemos que mostrar acciones, diálogos y gestos. Existe solo lo que representamos. Por mucho que tengamos en nuestra mente a un personaje pacifista, el público no entenderá que lo es hasta que el personaje elija una alternativa no violenta a una confrontación. En impro corta es más fácil y provechoso mostrar un personaje con una sensación de paz que se mueva como si estuviera en consonancia con el Universo. Un personaje con gestos y actitud etérea y ligera será más fácilmente arquetipado como pacifista, y será más fácil para los compañeros entender cómo es y enfrentarlo a su **némesis**: la confrontación violenta. En «*Aang, la leyenda del avatar*», el protagonista es un pacifista, por carácter y por convicción, así que nos pasamos la última temporada preguntándonos cómo resolverá el **dilema** de tener que enfrentarse al villano que quiere someter el mundo.

Las **emociones** se muestran, el **humor** general con el que presentamos a nuestro personaje, también. La única diferencia es que el humor forma parte de la personalidad inicial del personaje mientras las emociones emergen y desaparecen. Además, mientras las emociones son una **reacción**, el humor se acerca más a la cosmovisión del personaje y a su forma de ser y estar en el mundo. Digamos que es su línea base emocional.

Por otro lado, una **emoción** es también una manera de darle importancia a la **propuesta** de un compañero. **Reaccionar** suele ir acompañado de expresar una **emoción**. Por eso la **emoción** es en sí misma otra **herramienta** de la impro que usamos para destacar algún aspecto de la escena. Puede ser un objeto **pintado**, una palabra, una noticia, una amenaza, una urgencia, un evento... Aquello sobre lo que vayamos poniendo el **foco** será seguramente el **conflicto**, su **desencadenante** o una pieza clave para su resolución.

Tengamos en cuenta que cada cambio al que los guionistas enfrentan a sus personajes es un reto a su personalidad, obligándolos a **reaccionar** y a cambiar su estado emocional. En impro, si alguien **marca** un elemento muy característico de su personaje, seguramente esté pidiendo que lo pongamos a prueba. Hay un recurso muy usado que consiste en **llamar a la catástrofe**. Marcar los miedos, odios y deseos del protagonista hace que la historia avance cuando estos se ponen a prueba. Todas las historias de Pixar resultan tan redondas porque son viajes emocionales que empiezan y acaban en el mismo lugar físico, pero los personajes están en un polo emocional opuesto. En «*Up*» el señor Fredricksen es huraño al comienzo y afable al final. En «*Buscando a Nemo*» Marlin es sobreprotector al inicio y luego permisivo. En «*Toy Story*» Woody es orgulloso, luego celoso, y al final comparte el cariño de Andy con el juguete nuevo. Los protagonistas de toda gran historia sufren transformaciones que completan su **arco** de personaje. Hay que señalar que el arco de estos personajes se desencadena, detona y recompone gracias a su dupla. Fredricksen y Russel, Marlin y Dory, Woody y Buzz Lightyear, Tristeza y Alegría... Todas estas historias se basan en...

Relaciones

Crear una historia de la nada es como armar un puzzle: coges una pieza inicial, la pones sobre el tablero y luego coges otra que encaje en color y forma. En el caso de la impro, si has cogido una pieza que no encaja, es que no has observado bien la pieza que ya estaba sobre la mesa ni tu caja de piezas disponibles. Si ya ha salido un compañero a escena, está realizando una **acción** y ha dicho algo sobre sí mismo, es decir, se ha **presentado**, deberíamos estar atendiendo a lo que hace, dice y muestra. Si hacemos eso, debería ser fácil ir añadiendo

personajes que encajen con la historia y que la hagan avanzar, es decir, cambiar de un **polo** a otro siguiendo **una dirección y un sentido** determinado. Después de presentar a los **personajes**, la siguiente pieza esencial es la **relación** que tienen entre ellos. Gracias a la relación ensamblamos a los personajes entre sí, que además deberían estar conectados a los **lugares** que habitan y el **conflicto** principal de la historia. En una narrativa todo debería estar **relacionado**. Cuando se enseña el PROL se suele hablar de la R exclusivamente como la relación que tienen los primeros personajes que aparecen en escena. Sin embargo, esto es una visión incompleta. Mostrar la relación que hay entre los dos primeros personajes que vemos es lo básico, pero no es lo único. Los personajes no solo deberían tener una relación entre ellos, sino también entre los elementos del universo que estamos creando.

Para materializar esto, en impro vamos construyendo el universo en el que se mueven los personajes con aportaciones que se suman las unas a las otras. Crear una relación es un recurso narrativo, y los recursos narrativos se plantan gracias a la implementación en escena de las técnicas de la impro. Una técnica de la impro que implementa una relación podría ser por ejemplo el **«sí y además»**, dado que una relación implica plantar un personaje, plantar al otro y establecer qué relación tienen. Toda técnica de la impro tiene una serie de herramientas para ser ejecutada, y la primera que vamos a ver es la...

La escucha

Por alguna razón, en el mundillo de la impro, al proceso psicológico de la atención se le llama **escucha**. En impro la **escucha** es un concepto, y no es solo escuchar. En la mayoría de idiomas se distingue oír de escuchar, y es por una buena razón. Puedes estar oyendo hablar a alguien y además estar distraído. Si estás distraído, tu cerebro va a ser incapaz de **registrar** las aportaciones de tu compañero. Deberías estar escuchando y mirando a los compañeros en escena. La actitud ayuda. Cuando nos inclinamos hacia delante el cerebro se activa y registra mejor. Hay que añadir que en otras disciplinas como la psicología existen conceptos como la escucha activa y la atención plena que pueden ser de utilidad. No vamos a entrar en temas de *mindfulness* y estar presente, simplemente señalar que hay que estar atento en vez de estar pensando en tus cosas o hacia dónde vas a mover la escena.

Esto no es muy conocido, pero la realidad es que nuestro cerebro solo tiene un área (el área de Broca) dedicada a procesar el lenguaje, y esta es monotarea. Es físicamente imposible que tu cerebro pueda escuchar lo que dice un compañero y a la vez escuchar tu voz interna, emperrada en trazar un plan maestro de todo lo que va a ocurrir en la introducción, nudo y desenlace o entrar con un chiste que aplauda a tu ego. Perdernos qué ha pasado en la escena imposibilita que podamos aportar nuevos ladrillos narrativos coherentes entre ellos para integrarlos en lo que ya se ha establecido.

Es muy diferente no escuchar al compañero porque nos estamos escuchando a nosotros mismos mientras estamos esperando a entrar desde el **banquillo**, a que no estemos escuchando porque estamos ya dentro de la escena y nuestros recursos cognitivos se han agotado. Si estamos accionando, moviéndonos, poniendo un acento, creando una corporalidad, manteniendo una emoción, mirando la acción del compañero, nos damos cuenta de que los colores de la luz de los focos han cambiado, la música ha cambiado y de pronto intuimos que algo nos está queriendo decir el de la técnica, o no, no estamos seguros, y entonces... nos hemos perdido algo que ha dicho el compañero. Esto es más que una mera distracción. Nuestro cerebro puede verse saturado de estímulos, y al agotar sus recursos para tanto estímulo, se ve obligado a

disminuir el procesamiento de la escucha. No funciona exactamente así, pero para que se entienda la idea, piensa en la típica frase de: «es que con tanto ruido no me puedo concentrar».

Bien, pues en impro, muchos improvisadores que están empezando no pueden mantener un personaje, no pueden mantener una acción, no pueden mantener un acento... y además escuchar a su compañero. Al principio es normal. Es posible que solo mantener un acento sea un reto que requiera semanas de entrenamiento. La **disociación** hay que entrenarla. Disociar es hacer dos cosas distintas a la vez. Por ejemplo, realizar una acción y hablar de otra cosa que no tenga nada que ver con esa acción es **disociar**. Si estamos pescando pero estamos hablando de que el empleado del concesionario nos ha vendido un coche ya usado, estamos **disociando**. Semana tras semana, con ejercicios, juegos, práctica en escena... **disociar** se hace cada vez más fácil y natural hasta que llega un punto en el que todos estos elementos se unen, y un actor puede crear un personaje, establecer un quién, realizar una acción, establecer un qué y construir una relación gracias a la escucha mutua, estableciendo un quiénes.

Sin escucha, un peligro de la impro es que cada uno reme en una dirección y la impro se quede dando vueltas sin avanzar hacia ningún lado. Una historia debe tener siempre una **plataforma**, una dirección y un sentido. En caso contrario, el público desconecta. Además, hay una buena razón por la que tienes que atender a tu compañero: todo lo que se dice y hace en escena sienta las bases de la nueva realidad del universo que estamos creando. En impro, crear es casi sinónimo de...

Aceptar

Si un compañero comienza la escena diciendo que es un peluquero y que las ranas tienen pelo, las ranas tienen pelo, y el público va a asentar eso como un postulado de la realidad de la escena. El siguiente improvisador que salga a escena puede ser una rana que quiera ser su cliente. Así es como el mundo ficticio se va creando, aceptando lo que dicen y hacen los compañeros que han pisado la escena antes que nosotros.

La **aceptación** no es un recurso del que se hable mucho en otros medios, pero no es un término exclusivo del teatro de improvisación. Como actores, cuando tenemos un texto prefijado, no es necesario tomar conciencia de que es más provechoso **aceptar** el universo que se nos presenta que tratar de **imponer** el nuestro o cuestionarlo continuamente **bloqueando** el transcurrir de la historia. En impro, sin embargo, como dramaturgos, tenemos que conocer las pautas de escritura por las que unas obras nos encantan y otras son insufribles. No es estrictamente necesario saber lo que es una *peripetia*, *anagnórisis*, sobreexposición, promesa incumplida..., pero cuantos más recursos narrativos conozcamos y compartamos con el elenco, mejor. La **aceptación** es uno de ellos, fundamental en nuestra disciplina.

Si nos detenemos a observar por un segundo cada libro, película, serie, *sketch* de comedia y obra de teatro que hayamos visto, descubriremos que en un diálogo los personajes casi nunca se contradicen o se corrigen entre ellos en cuanto a quiénes son o cómo funciona el mundo. No importa lo fantasioso que suene, en general uno habla y el otro escucha, acepta y añade algo más sobre lo ya dicho. No tiene por qué ser algo extraordinario. Si un improvisador entra, llama doctora a otra improvisadora y le comenta que tiene una lesión en el tobillo, el público y el resto de improvisadores asumen que la **relación** es la de médica y paciente. En principio, al igual que el resto de medios narrativos, nadie debería ponerlo en duda. Se acepta esa pieza del universo y se procede a poner la siguiente.

Otro ejemplo claro lo tenemos en el caso de la fantasía y ciencia ficción, donde hay que transmitir al público cuál es la **premisa** principal del mundo fantástico que ellos desconocen y que nosotros estamos creando. Por ejemplo, en todos los universos de fantasía en los que hay humanos conviviendo con animales antropomorfos nadie se sorprende de que estos hablen, conduzcan y tengan trabajos cotidianos, y sin embargo, lo entendemos a la primera. En «*¿Quién engañó a Roger Rabbit?*» no se da mayor explicación, se presenta su mundo tal cual es: un universo en el que simplemente los humanos conviven con dibujos animados. El espectador entra de lleno porque nunca se rompe ni pone en duda esta realidad. De hecho ni siquiera se explica de manera explícita (**extradiegética**), sino que se muestra de manera orgánica con las conversaciones y los quehaceres cotidianos de los personajes (**diegética**). «*¿Quién engañó a Roger Rabbit?*» levanta el pilar fundamental de la inmersión narrativa, que es la **suspensión de la realidad**, y lo hace de una manera natural, simplemente mostrando a sus personajes en un día cualquiera durante la introducción (rodando una escena en la que en el plató hay dibujos animados y humanos por igual). El público queda tan embobado con la realidad mágica que se le muestra que su cerebro crítico se desconecta y vuelve a disfrutar de la fantasía como si fuera un niño. Hoy en día en cualquier historia de fantasía hay dragones o en la ciencia ficción hay androides y eso no saca al público de la trama.

Sin embargo, en el momento en el que no le seguimos el **juego** al compañero el público lo adolece. Cuando no seguimos a nuestros compañeros, impedimos la construcción de la historia, y si no hay historia, no hay impro. Si «*Los cazafantasmas*» fuera una impro y ante el encuentro con el primer espectro, en vez de establecer y aceptar la relación propuesta (cazador y cazado), un improvisador hubiera atravesado la aparición y dicho «vaya, pero si es un truco de la bibliotecaria con una máquina de humo, un proyector y una linterna», simplemente no hubiera habido película, porque el improvisador no estaría aceptando la propuesta del resto de sus compañeros de que viven en un mundo en el que los fantasmas existen, sino rompiendo el juego y las expectativas instauradas en el público para plantar una nueva situación mundana y aburrida en la que la bibliotecaria quiere engañarlos. Esta es la otra cara de la moneda de la aceptación, y uno de los grandes entorpecimientos en la creación de una historia satisfactoria, la...

Negación

Hay algo que por desgracia para la impro hace estallar al público en carcajadas. Dejar a alguien en evidencia parece ser gracioso, pero como nuestro objetivo no es hacer reír sino conseguir la inmersión, esto en términos narrativos es un pecado capital.

Un improvisador está en el escenario, mima con sus manos una mesa, las sillas, el florero, los platos, los candelabros encendidos..., y entra un segundo improvisador que sonriente atraviesa el espacio donde debería estar la mesa como si fuera solo aire. El público ríe y quiere más, pero el costo de las risas se traduce en que todo lo que había mimado el compañero queda **destruido**. Hay que volver a empezar de cero y no es solo que la historia no haya avanzado, es que ha retrocedido volviendo a la nada. Hemos perdido el valioso tiempo escénico en hacer y deshacer solo para conseguir el chiste fácil. Lo peor es que el compañero se ve ahora obligado o bien a crear una segunda idea (cuando a lo mejor la primera se adecuaba mejor a la historia o al **estímulo** del público), o bien a **aceptar** una nueva propuesta venida de la mano de un improvisador que **impone** la suya a base de destruir el trabajo de los demás solo por ego o por hacer reír.

La destrucción de la propuesta de un compañero es lo que se conoce como **negación**. Lo más común en los que están empezando a improvisar es caer en faltas de escucha, no plantar un

PROL y la manía de llevarle la contraria a sus propios compañeros. Es cierto que las más obvias son las negaciones en las que directamente el improvisador se niega literalmente a seguir la propuesta de su compañero, pero hay más variantes igual de destructivas. En realidad el concepto de la **negación** no es ni negar ni decir la palabra «no»; es desechar, ignorar, desdeñar, no reaccionar, pisar, desviar, aparcar o romper la propuesta de otro improvisador.

Se pueden negar todos los elementos que podemos plantar en una escena: objetos, atmósferas, lugares, conflictos, objetivos, roles... Basta con que un improvisador niegue la realidad que está comunicando su compañero. Es muy común en los primerizos, y quizás esto sea lo primero a corregir en una impro que no va a ninguna parte. En la mayoría de los casos se da o bien que alguien quiere ser más original que el compañero o bien que le ha faltado escucha. Vamos a ver algunos ejemplos que no sean una negación simple destructiva del estilo «hemos llegado a Roma», «qué dices, Irene, si estamos aún en la estación de tren de Zaragoza»; «estas serán las flores y la iglesia para nuestra boda», «si solo le he preguntado la hora, señora»; «¡el coche está en llamas!», «vaya, menos mal que lo vendí ayer»; «mira, he hecho un castillo de arena, ¡me encanta la playa!», «deja de jugar con la arena del gato y termínate las judías, Pilarcita»; «el nuevo virus acabará con todo», «llevas fatal los resfriados, José Manuel»; «este es mi gran invento, el transponedor de materia», «menuda forma de llamar al desatascador, Alejandra»; «¿ha llamado usted a un electricista?», «sí, fíjese, ¡lo he arreglado yo solo!», etcétera.

Como hemos visto, algunas negaciones aparecen porque un improvisador intenta ser original en exceso cuando en realidad todo el material para hacer una buena impro está ya plantado. Veamos un ejemplo como los anteriores pero un poco más detallado. Llega un improvisador y dice «perdemos al paciente. ¡Enfermero, bisturí!». Intuimos que está proponiendo ser el cirujano que opera en un quirófano. Ahora, entra en escena otro improvisador y suelta el tópico: «¡abuelo!, ¿pero quiere dejar de jugar con la langosta y comerse su cena de Navidad? Ande y tómese la pastilla». Técnicamente todo es coherente y ha habido escucha, y sin embargo, toda la imagen que tenía el público de un posible quirófano ha quedado aniquilada. Esto es una **negación** en la que se aparca la propuesta del compañero en un rincón tan lejano de la realidad (la mente senil del anciano) que es casi imposible de recuperar. Sería todavía peor si el primer improvisador se tomara la revancha y dijera algo como «Jacinto, déjate de bromas, que tenemos que operar», llevando a una infructuosa lucha de egos mientras el público se desternilla de la risa.

Hay muchos tipos de negación que son especialmente elaborados y dañan igualmente la historia. El ejemplo anterior entra dentro del manido recurso narrativo «**todo ha sido un sueño**». Está tan manoseado y es tan odiado que casi se considera un error incorporarlo. Hay ejemplos célebres que han causado bastante mofa, como el actor Antonio Resines despertando en el último capítulo de «*Los Serrano*» o el último episodio de «Perdidos» dando el cierre a su última temporada. La serie de *«Perdidos»* es por cierto un ejemplo de negación tras negación en sus últimas temporadas. Si fuera una impro, veríamos a los improvisadores plantar piezas que prometen un **clímax** narrativo pero que al final quedan en nada, olvidadas en una miríada de propuestas sin sentido. La isla tiene de todo: cura inválidos, hay un zoo, un naufragio de una carabela, un monstruo de humo, un globo aerostático estrellado, un poblado con «los otros», un búnker con una cuenta atrás... A esto se le llama «demasiado mazapán», y es cuando incorporas tantos elementos fantasiosos que el público ya ni se acuerda de cuál fue el primero que se plantó. De hecho no tiene por qué darse solo en fantasía. Si Luke, criado por sus tíos, es el hermano de Leia que es la hija de Darth Vader que es también «padre» de los droides C3PO y R2D2 y cuyo nieto será hijo de Han Solo y Leia y líder de El Imperio y... llegados a este punto, quizás, George Lucas, creador de la saga, quizás, se pasó un poco de frenada con las relaciones y esto no hay quien se lo tome en serio.

Las negaciones que más me sorprenden son las afirmaciones que borran de un plumazo el **conflicto** u **objetivo** incluso antes de generarse. Recuerda que una propuesta es una **intención**, y en impro tenemos que ser capaces de leer intenciones, o al menos, de saber qué es lo que más le conviene a la historia. Si la intención de nuestro compañero es dirigir la impro en una dirección, podemos caer en una negación incluso si literalmente afirmamos lo que está diciendo; basta con negar la intención de nuestro compañero. Volvamos por ejemplo al recurso de «*llamar a la catástrofe*», que nos viene muy bien para este caso. Dos improvisadores van en coche a una boda. Uno dice: «estoy segura de que Juan se acordó de echar gasolina». Afirmar esto sería «sí, estoy seguro de que Juan se acordó de echar gasolina». Entonces, la impro continuaría exactamente igual a como estaba. No ha habido ningún cambio de valor, no ha pasado nada y las frases dichas han sido un desperdicio porque no han servido para nada. Lo peor que le puede pasar a una historia es eso, que no ocurra nada, que no sea interesante y que los elementos plantados sean una pérdida de tiempo. Da lo mismo haberlos puesto ahí o no porque no han valido para nada. El público no es nada benévolo, en cuanto se acumulan uno o dos elementos que no aportan ningún cambio o valor a la historia, entonces desconecta y el aburrimiento se palpa en el ambiente. Si no hay un conflicto u objetivo claros después de haber plantado los personajes, la relación y el lugar, entonces es posible que un improvisador empiece a decir en voz alta, directa o indirectamente, que falta algo, algo se ha roto, hay que ir a algún sitio a por algo, necesito algo, etcétera. Y es posible que haya que soltar un rotundo «no, no tenemos ese algo y hay que ir muy lejos a buscarlo».

Ya veremos cómo establecer conflictos. Es un tema que daría para un tratado entero de impro. Eso sí, como nos dediquemos a ponerle pegas a todo lo que propone el compañero, o a soltar por doquier todo lo que no hay, falta o se ha roto cada vez que nuestros personajes quieran ir a por el desafío, entonces corremos el riesgo de...

Bloquear

Hay decisiones en teatro de improvisación que son como ponerse palos en las ruedas. El hecho de decir una frase y que esta establezca las bases de la realidad de la escena es un gran poder que afectará a los compañeros. Alguna vez he visto a un improvisador estar en la consulta del médico y decir que el otro se ha quedado mudo y ciego. En teoría, como en impro aceptamos todo, de pronto hay un improvisador que se ve más limitado que el otro para construir una historia a no ser que rompa con una **elipsis**. En este ejemplo no se niega ninguna propuesta. Están en la consulta del médico y uno tiene una limitación. No es una negación, pero algo como esto, en impro deportiva, sí supone dificultar el desarrollo de la historia. Además, es un improvisador el que está imponiendo a otro ser ciego y sordo. Puede que sin querer estemos bloqueando las posibilidades de otro improvisador sin darnos cuenta si somos muy impositivos. Frente a esto, el médico puede regalarle un altavoz, ya elegirá el improvisador usarlo o no.

En narrativa, en general, hay otro concepto que es el de ejecutar una idea que enfríe tanto la historia que congela la acción y rompen la magia y expectación generada. Una impro puede empezar bien: arranca, aparece el conflicto y se avanza hacia su solución, los personajes viven la aventura, el público lo vive como si fueran ellos, hay acción dramática, un giro de guion, se va a resolver lo irresoluble cuando de pronto... un personaje lo detiene todo para llamar a la policía. Todos los improvisadores en escena esperan a que otro improvisador haga de centralita. El público también espera. El de la centralita pregunta dónde están, qué sucede, dice que ahora van..., se pone la gorra, coge el arma, se sube al coche, pone la sirena, llama a la puerta, espera a que abran y... la **tensión dramática** ha quedado aniquilada.

Un truco para energizar nuestras impros, sobre todo en deportiva, es introducir cierta **urgencia**. Una cuenta atrás, un ultimatum, una **amenaza** inminente, un límite de tiempo, una contrapartida de lo que puede suceder si no cumplimos nuestro objetivo... ayuda a crear una urgencia en los protagonistas, y eso repercute directamente en la creación de la **tensión dramática**. La destensión solo debería darse al final de la trama, cuando se resuelve. De otro modo, perdemos el momentum de la impro.

Si no fuera porque a Tom Hanks y Audrey Tautou los persigue la policía y un monje albino en «*El código da Vinci*», el libro y la película serían una enciclopedia llena de **sobreexposiciones** difíciles de tragar. La historia funciona en el libro, no en la película. Son medios distintos. En un libro, el lector de 2003 veía normal leer parrafadas de información pseudo histórica; en 2006 las explicaciones del profesor Landon cortaban el ritmo, no se sentía la tensión por ninguna parte y la cinta parecía un documental. Si hace veinte años ya no teníamos aguante para largas exposiciones injustificadas de información en un medio audiovisual, imagina el público de ahora.

Desde el éxito de «*Los juegos del hambre*» los relatos están cada vez más condensados y son más directos, pero no es algo nuevo. Aunque en la literatura y el teatro es relativamente reciente, en el resto de medios, no. La impro deportiva se parece más a un capítulo de una serie de dibujos animados clásicos: absurdos, rápidos, cómicos... En ellos nos enterábamos sobre la marcha de quiénes eran los personajes, qué querían conseguir y cómo era el viaje hasta lograrlo, todo ello en un mundo fantástico y cambiante.

En «Doraemon» no se andaban con rodeos. El profesor de Nobita le ponía un cero, Sisuka no le hacía ni caso, Gigante le apalizaba, Suneo presumía en su cara de lo que le habían comprado sus padres adinerados..., y Nobita lloraba a Doraemon para que le diera una máquina que arreglara el problema que tocara en ese capítulo. Ya está, así de sencillo. El gato robot cósmico le daba un aparejo de su bolsillo mágico, advirtiéndole de lo que podía pasar si abusaba de él. Por supuesto, el niño hacía caso omiso y al tercer uso sus problemas ya eran mayores que al comienzo. Un diez a Fujiko F. Fujio por ese uso magistral de la **ironía dramática** más rentable de la historia. Ahí no quedaba la cosa, iba entonces Doraemon al rescate, aunque para entonces Nobita había sufrido las consecuencias de sus actos y el capítulo terminaba en una magnífica **justicia poética** que escondía la **moraleja**. Todo esto en veinte minutos, sin grandes exposiciones ni explicaciones de cómo funcionan realmente los aparatos, porque nos importa, son mágicos y funcionan porque vienen del futuro, punto. El gato no detiene el subidón de la música y cortinillas de colores que presenta cada instrumento con explicaciones detalladas y aburridas de realmente cómo funciona, sino que vemos al aparato en acción. «Doraemon» es una obra imperecedera y las obras con monólogos interminables están en un cajón.

La impro deportiva se caracteriza por tener un **ritmo** dinámico que debemos mantener e incluso a veces acelerar. Acelerar el ritmo para llegar al clímax de la resolución final no es sinónimo de que los actores vayan acelerados, al contrario, siempre hay que mantener el control de cada frase y movimiento. No obstante, llamar por teléfono, llamar a la puerta, enumerar, planificar, poner en espera al compañero, discutir, negociar, preguntar, negar, suelen producir ralentizaciones o bloqueos. Durante las primeras clases de impro se ve continuamente. Los alumnos van a comprar algo a una tienda y se lían a discutir su precio. Es algo que no aporta nada al **conflicto** y a la consecución del **objetivo**, pero lo hacen por rellenar, porque no saben cómo crear un personaje que sea una **fuerza opositora** del protagonista. Aparecen continuamente negociaciones con agentes de autoridad, sobornos, trueques, regateos, multas,... el dinero en impro deportiva es una maldición. Resulta ser problema y solución repetitiva de todos los males, que se solventan con dos improvisadores discutiendo el precio para resolver su conflicto.

Algunos improvisadores detienen la acción dramática para comprar, vender y realizar todo tipo de transacciones. Literalmente ejecutan el protocolo real de una actividad mundana, provocando una ralentización de la acción y el ritmo narrativo. Estar en un restaurante y pedir la carta, pararse a pensar, pedir... Irse de viaje y liarse a preparar la maleta... No **omiten** nada. En impro deportiva está ya todo listo, todo está sucediendo, todo aparece. No seguimos el aburrido protocolo del mundo real en el que tenemos que seguir todos los pasos. Como en el cine, que siempre ponen el telediario justo cuando están hablando del conflicto de la película. No se espera a que acaben los anuncios o empiecen hablar de la «última hora, los aliens invaden Nueva York», ya están hablando de ella y se omite la espera.

Para evitar todo esto de las negaciones, bloqueos y ralentizaciones, durante las primeras clases algunos docentes enseñan que en impro no se puede...

Preguntar y decir ni «no» ni «pero»

Prohibir a los improvisadores preguntar, decir «no», «pero» y sus sinónimos es una exageración. Se enseña los primeros días y con el pasar de los años aún hay muchos improvisadores que piensan que no se puede preguntar o decir las palabras «no» o «pero» en impro. Y no es que no se pueda, es que a veces es incluso necesario si lo exige la historia. Lo que sucede es que ponerle peros a la propuesta de un compañero suele ser una negación, un bloqueo o una ralentización, pero depende del caso.

Paradógicamente, hay incluso una escena en la estructura clásica del viaje del héroe de Joseph Campbell en la que el protagonista directamente rechaza la misión. Luke Skywalker no «niega» lo que le plantea Obi One Kenobi. Tampoco corrige las bases de la realidad que le expone. No dice «pero si El Imperio es bueno, Obi One, nos ha traído democracia y bienestar a todos los ciudadanos de la galaxia. Ahora tenemos Seguridad Social». El héroe siempre dice algo como «no estoy preparado» o, al igual que en *«Rogue One»*, «it's a paceful life». Esta frase, «es una vida tranquila», se ha convertido en meme, y se refiere a que el héroe quiere seguir su vida en la aldea en vez de matar al dragón. Estrictamente hablando, el personaje no niega la propuesta, la bloquea. Si hacemos algo como esto en impro, tiene que estar justificado, y además la persona que rechaza tiene que proponer una alternativa de forma inmediata. «Antes de destruir el anillo necesitaré una cota de malla de mithril, Gandalf», «antes de enfrentarme al señor del fuego tengo que controlar los cuatro elementos, Katara», «mientras no les pase nada malo a mis tíos, estaré en mi granja, Obi One»... Vaya, en esta última alguien ha llamado a la catástrofe, espero que nadie le queme la granja al bueno de Luke y le obligue a salir de la introducción para entrar en el nudo de la historia.

Si no hay conflicto, un «no» puede establecerlo. Si vamos a conseguir nuestro objetivo demasiado pronto, un «pero» puede establecer una fuerza opositora o promotora que amplíe el nudo antes de llegar al desenlace. Por ejemplo, el lacayo dice: «Majestad, hemos conquistado Badajoz», y su majestad responde: «pero no hemos conquistado sus corazones, sugiero que cocinemos carrilleras para todos» plantea un conflicto y su solución. «Pásame la pintura roja para terminar el cuadro», «uf, pues para terminar el cuadro tenemos que ir primero a la biblioteca de la abuela a estudiar un libro de bellas artes», es una aceptación, pero también una corrección tan potente que es una negación o un bloqueo, y como se alargue eso de estudiar un libro va a ser una ralentización... pero da igual que dejemos ahí ese «no» o que lo quitemos; el significado de la frase no cambia.

Lo mismo sucede con las **preguntas**. Es cierto que hay que saber hacerlas. Si una pregunta no añade valor, entonces ralentiza, porque en el mejor de los casos el que responde se ve

obligado a corroborar algo que el público ya sabía, cayendo en una redundancia, o afirmar algo irrelevante. «¿Esto es Barcelona? Uala, ahora solo tenemos que conseguir el calçot legendario» es perfectamente válido, y es lo mismo (de hecho puede sonar más orgánico) que «Esto es Barcelona. Ahora solo tenemos que conseguir el calçot legendario». Las preguntas retóricas o autoconclusivas son aquellas de las que no se espera una respuesta, así que son afirmaciones encubiertas. Además, existen preguntas que contienen muchísima información y cuya respuesta es tan obvia que en realidad está contenida en la pregunta. Y como ya hemos comentado, algunas preguntas se lanzan para que su compañero le siga el juego. «¿De verdad papá quería que nos colásemos en el despacho de la tía para robarle su cajita de música?» es una pregunta, ha creado **antecedentes** y encima tiene todo el **PROL** en una frase. Por último, invita a introducir lo poco que queda por plantar, que es el **conflicto**.

Se puede preguntar, lo que está contraindicado es **delegar** la responsabilidad de la creación en el compañero porque a nosotros no se nos ocurra nada, e igualmente esto es discutible. Si nos acercamos a otro improvisador y le decimos «ha llegado esta carta para ti, ábrela», el otro improvisador aceptará que es una carta, reaccionará a ella con una emoción, la pintará en el espacio abriéndola... pero seguramente espere elegantemente a que le digamos qué contiene, porque va a pensar que tenemos una propuesta clara en mente y no nos la quiera pisar. No obstante, existe un recurso que se llama **oferta ciega** que consiste en hacer una aportación vaga, incompleta y misteriosa que entre los dos improvisadores se encargarán de ir completando, pero suele ser más propia de largo formato.

Podemos decir lo que nos dé la gana en impro, porque estamos construyendo un guion, y los mejores guiones y diálogos por supuesto que tienen todas las palabras del diccionario y todas las preguntas que hagan falta. Lo que está contraindicado es caer en la negación de la propuesta del compañero y bloquear la historia de manera gratuita. De hecho en la impro no hay prohibiciones ni normas, solo consejos, y si hubiera normas y por el bien de la historia hace falta saltárselas, nos las saltamos. En resumen, los improvisadores somos guionistas, y los buenos guiones tienen de todo en su contenido, pero se aconseja que sigan una serie de directrices y de estructuras para que funcionen. Si hay problemas en el elenco con todas estas negaciones, bloqueos y ralentizaciones, una de las grandes directrices de la impro es decir...

Sí a todo

Como hemos visto, aunque aceptemos la realidad que nos propone un compañero corremos el riesgo de bloquear la fluidez de la historia. Ponerle peros, corregir, dudar, preguntar inútilmente, discutir, llamar, poner en espera, negar, negociar... son elementos que se disipan de inmediato cuando decimos «**sí a todo**». **«Sí a todo»**, también conocido como «sí a huevo», es seguir a ciegas a nuestros compañeros aunque la historia se salga de su cauce y vaya por unos derroteros cada vez más alejados de lo planteado inicialmente. La impro deportiva a veces son dos minutos de comedia absurda. Puede que llegado un punto nos convenga más seguir avanzando que perder el tiempo, destruir el ritmo e intentar empastar la andanada de propuestas inconexas o corregir a nuestros compañeros. Encauzar la historia para que tenga un mínimo de coherencia o sentido puede no ser una opción. No hay que justificarlo todo, ni tampoco devanarse los sesos en que todas las ideas converjan. A veces en deportiva la impro tiene que seguir hacia delante a toda costa.

«Sí a todo» es aceptar con entusiasmo, reaccionar con una emoción preferiblemente positiva a la propuesta, no hacer un punto de vista hacia el público saliéndonos del personaje, juzgando aunque sea a modo de broma la propuesta del compañero. No rompamos la magia

explicitando la incoherencia o el supuesto **error**. Intentemos escuchar, observar y entender hacia dónde quiere dirigir la impro nuestro compañero antes de querer nosotros imponer lo nuestro o añadir algo incongruente a su idea.

Seguramente nuestros compañeros tengan ya una idea a futuro, dejémosles desarrollarla y sigámosla. La impro es un juego de roles, y no me refiero a que por ejemplo una sea la jueza y otro el condenado. A veces nos tocará construir más la historia, otras menos. A veces haremos un gag cómico y otras ninguno. A veces seremos solo el cactus de fondo en el western. A veces seremos el protagonista que sufre la afrenta, luego le dan una espada y el objetivo de acabar con el villano.

Muchas veces la mejor aportación que podremos hacer a la impro será salirnos de la escena porque o bien nuestro **papel** ha terminado o bien ya hay demasiada gente cogiendo **foco**. Aceptar y decir «sí a todo» puede también implicar que alguien ha decidido cambiar la situación, el peso de la historia, el conflicto... y que nuestro personaje ya no pinta nada y tiene que salir de escena. Aceptamos que nuestro personaje puede haber cumplido su función y separamos esto totalmente de nuestro...

Ego

En impro no debería existir el **ego** del actor ni del creador. Idealmente el improvisador debería reflejar la imagen idílica que tenemos de un monje zen. Todo le tiene que resbalar y traspasar. Si algo no salía como esperaba, si siente que le han pisado la idea, si cree que le han echado de escena, si ha hecho una aportación y se ha creado entre el público una atmósfera de silencio frío e incómodo... Todo eso no le afecta. Toma nota, aprende qué funciona para la historia y qué no y va a por la siguiente aportación con las mismas ganas, escucha activa y energía.

Apenas se habla de esto, pero en las clases de impro su ego no debería existir, debería aprender. Debería guardar silencio y no protestar las notas del profesor. Las preguntas técnicas son bienvenidas; las explicaciones y excusas de cómo hemos llegado al desastre no aportan nada. Una escena en clase puede terminar siendo un bodrio. No pasa nada, para eso estamos en clase. Sin embargo no podemos perder el tiempo explicando que la escena ha sido un desastre porque un improvisador hizo tal, otro dijo cual y entonces diciendo sí a todo y no a algo ni había historia ni había nada, solo gente en escena dando voces. El profesor ya se encargará de señalar qué **técnica** de improvisación podríamos introducir y qué **herramienta** de la impro podríamos usar para la próxima vez armar una plataforma inquebrantable.

De momento, plantando un personaje, accionando y pintando el espacio, llegando un segundo improvisador que también accione y ayude a dibujar el espacio, estableciendo ambos una relación en la que como improvisadores acepten lo del otro y se escuchen mutuamente..., vamos por buen camino. La impro es un juego por turnos. Funciona como jugar a construir juntos uno de estos artilugios de piezas de Lego donde, para que nuestro coche quede tan fabuloso como en la portada de la caja, tenemos que seguir el manual de instrucciones donde uno va poniendo las rueda y el otro los ejes. Si uno pone una pieza, el compañero la acepta y en lugar de quitarla pone la siguiente intuyendo entre ambos la forma que va adquiriendo la figura, entonces muy probablemente estamos ejecutando la piedra angular de nuestra disciplina, el...

Sí y además

Es preferible construir a partir de lo que nos ofrece el compañero. El público escucha a todos con la misma atención, y el **foco** pasa de uno a otro cuando interviene cada improvisador. La impro se parece a un juego por turnos en el cual cada interviniente hace una contribución. Sería algo así como jugar al ping pong. Si las contribuciones son breves, concisas y ricas en información narrativa, mejor. Después de que un improvisador agote su, en teoría, corto turno de palabra, debería ceder ese espacio al siguiente improvisador y continuar en silencio con su acción (la cual nunca o rara vez debería haber abandonado). Igualmente hay que ser paciente, escuchar, no precipitarse y esperar el turno. Algunos improvisadores caen en una verborrea interminable. Se pueden meter tantos elementos narrativos en una sola intervención como consideremos. De hecho, existen entrenamientos en las clases de impro para asentar la plataforma en dos o tres intervenciones cortas, pero no deberíamos soltar una parrafada infumable para el público. Cuanto más breves y densas (mayor cantidad útil de información narrativa por frase) sean nuestras intervenciones, mejor. Con introducir un par de elementos como el lugar y quiénes somos en dos frases, deberíamos darnos por satisfechos. El otro improvisador estará esperando su turno para aportar, si nos extendemos y caemos en monólogos, sobreexposiciones, planificaciones..., notaremos seguramente que el compañero mete amablemente una cuña para cortar nuestra verborrea y redirigir la impro hacia la acción dramática.

Gracias a las intervenciones por turnos, un improvisador puede aportar una idea, y en su turno, el siguiente improvisador la aceptará, reaccionará a la misma y hará su contribución tomando como base la primera. **«Sí y además»** es escuchar, reaccionar, aceptar, crear e integrar la nueva propuesta con todo lo anterior, avanzando la historia hasta llegar al **clímax**.

Pongamos un ejemplo. Un improvisador inicia la escena dibujando un microscopio en el espacio. La propuesta es clara, guiña un ojo, mira hacia abajo por un tubo y manipula dos ruedines laterales que en su imaginación acercan y alejan la imagen. Acto seguido va a abrir un armario. Un segundo improvisador, antes de proponer nada nuevo, se acerca al microscopio que ahora todos visualizan, mira por él y cambia de su rendija la placa de petri por otra de una caja que abre. Sí, hay un microscopio, y además hay placas de petri guardadas que se pueden intercambiar. «Estos microscopios del laboratorio tienen una capacidad de aumento asombrosa, doctora Andrea». En una frase se ha plantado el lugar y también le ha impuesto un rol al otro improvisador. Igualmente faltarían muchos elementos de la plataforma que el otro improvisador puede plantar (relación, personaje, conflicto y objetivo). «Esto es increíble, ayudante, los gérmenes están aumentando, cada vez son más grandes». Sí, hay un microscopio, y además aumenta no solo la imagen, sino físicamente, el objeto que enfoca. Con esto introducimos un **elemento extraordinario** en un **mundo ordinario**. Sí, esta improvisadora es la doctora, y además la **relación** entre ambos es la de ayudante y doctora. Es una relación que incluye una jerarquía, y en toda jerarquía hay una diferencia de...

Status

Muchas improvisaciones llegan a su clímax sin que se vuelva a mencionar la **relación** desde que esta se plantara durante las primeras intervenciones. Establecer en escena dos hermanos, dos primos, dos amigos, dos compañeros de piso, dos empleados.... no nos ayudará demasiado en impro deportiva. Son relaciones, sí, pero son horizontales, planas y equidistantes. No nos dan mucho juego y no nos ayudarán casi nada a abonar el terreno. Sin embargo, basta con marcar un

desequilibrio de poder en la relación. En impro deportiva marcar un **status** para los personajes de inicio es en muchas circunstancias más importante que marcar solo la relación.

Nos da igual tener en escena a dos amigos o a dos hermanos si esto no es relevante para la historia. En impro deportiva apenas tenemos tiempo para hablar de los **antecedentes** de los personajes. Aunque lo tuviéramos, es muy posible que en deportiva la impro no gire en torno a los sentimientos internos de los personajes y sus relaciones interpersonales. En la mayoría de los casos, en una impro cuyo argumento será que los gérmenes están creciendo sin control en el laboratorio, pasará desapercibido el vínculo si no tiene conexión con el lugar, la acción, el evento desencadenador o el conflicto.

En un lugar como un laboratorio abonaremos el terreno si los personajes y objetos están relacionados con el laboratorio. Siempre podemos **sobrerrelacionar** a los personajes (doctora y ayudante pueden ser a su vez concuñadas), pero es posible que no merezca la pena detenerse en dar tanta información o complicar nuestra plataforma. Los elementos extraordinarios se construyen a través de elementos simples y ordinarios. Podemos **sobredimensionar** todos los elementos de la plataforma. Por ejemplo, un lugar puede ser una panadería y a su vez un laboratorio. Esto se asemeja a la herramienta de la **convergencia** en la impro, donde dos estímulos del público o dos ideas que hayan aparecido pueden mezclarse para obtener uno solo concepto. La panadería y laboratorio podrían ser un único lugar llamado panalab, donde pedir un bisturí para cortar el pan sería pedir una galleta afilada. La unión de dos elementos ordinarios dan origen a uno extraordinario que expande nuestro universo creativo. En impro deportiva las **convergencias** aparecen de manera natural debido a que al construir sobre la marcha, surgen elementos dispares que a veces nos vemos obligados a justificar o converger. Las faltas al escuchar, registrar, memorizar, dirigir la acción hacia el objetivo, inventar objetos imaginarios... originan que aparezcan creaciones que pueden no estar totalmente imbricadas con el entorno que hemos construido. Lo que en otro tipo de contexto narrativo, por ejemplo el largo formato, es un **error**, en la comedia absurda de la impro deportiva es un regalo. Se suele decir que en la impro no hay error, y como frase motivacional para los alumnos que están empezando es muy efectiva, pero para los que están puliendo su impro en un formato concreto, este mantra requiere muchos matices. En realidad parte del problema es que cuando en impro alguien dice error, quiere decir malentendido. Un error es sobreescribir el elemento que ha presentado tu compañero de impro o ignorar deliberadamente. Un malentendido es no haber escuchado bien una palabra y cambiarla por otra, por ejemplo haber entendido enfermero en lugar de panadero. Es un malentendido, pero con las herramientas de la convergencia, integración, justificación y **rebote**, perfectamente puede haber un enfermero en una panadería que se dedique a curar jamones y bollos enfermos.

Unas veces nos saldrá rentable **sobredimensionar** o **converger** varios elementos, pero si abusamos de este recurso saturaremos al público de información. Además muchos elementos extraordinarios empalagan, con uno es suficiente. Es preferible afianzar y expandir un único elemento fantástico antes de crear otros nuevos. La impro deportiva ya tiende por sí sola a la comedia y al absurdo, no hace falta empujarla artificialmente a la locura. Puede que la situación que estemos construyendo sea un tanto surrealista, pero nunca debería ser caótica. En una historia no debería haber **ruido escénico** o **faltas de escucha**. Tener a varios improvisadores trabajando sobre las mismas ideas, (o peor, tener a cada uno trabajando sobre la suya propia) puede dar origen a mucha **confusión**. Es por ello que hay que repartirse muy bien los **roles.** Una relación plana y horizontal no ayuda a repartir roles, mientras que una jerarquía nos los regala. El lugar lleva al rol que lleva a la acción. En un barco, de inmediato surgirá un capitán, un grumete, un pasajero, un pirata que los vaya a abordar... El **status** viene solo por la propia estructura

arquetipada del lugar. El **status** invita a que haya más escucha, más orden en los turnos de intervención y también a que las propuestas sean más concretas y unívocas.

Esto no quiere decir que solo el de **status alto** vaya a proponer la dirección de la impro o que se ralentice la impro porque todos están esperando a ver qué propone el capitán del barco. El rol de mayor **status** no debería dar órdenes al resto per sé. El grumete ya debería estar arriando la vela del palo mayor sin que nadie se lo diga. El turista del crucero ya debería estar sirviéndose su cóctel daikiri con extra de lima. Las propuestas están siempre dirigidas a hacer avanzar la historia, no a dominar a otros improvisadores. Hay ocasiones en las que se generan dinámicas repetitivas en las que la persona de mayor **status** se lía a dirigir, y todo lo que ve el público es una orden seguida de su obvia ejecución una y otra vez sin que ocurra nada más. Esto suele acabar con la acción y tensión dramáticas, echando por tierra la inmersión del público. Son escenas en las que no ocurre nada. El chef explica cada uno de los pasos de la receta al pinche. El niño da órdenes o manipula a sus muñecos y les dicta las normas de su juego. El jefe describe a los empleados los pasos para hacer bien su trabajo. La ejecución de una rutina no aporta nada porque no hay conflicto, y encima se destripa la sorpresa de lo poco que va a ocurrir, que es rutinario.

Uno de los aspectos más interesantes de esto es que muchas veces lo más conveniente será que el improvisador que más proponga o lleve la voz cantante será el que tenga el **status bajo**. Proponer desde un status bajo nos evita que el personaje de mayor rango parezca autoritario, impositivo y en ocasiones cruel. Aquí es donde entran algunos recursos clásicos de comedia. El jefe es el que tiene la autoridad y la actitud soberbia, pero es el técnico el que realmente sabe hacer el trabajo. El general da las órdenes, pero son los soldados y los espías los que conocen los planes enemigos y la mejor estrategia. El inspector de policía lleva el caso, pero es su informante de los bajos fondos quien conoce a todo el mundo en los suburbios y quien se puede acercar lo suficiente al jefe de la mafia para obtener la pista que resuelve el caso. El héroe se enfrentará al dragón, pero es el herrero el que le forjará la espada y el sabio hechicero el que le indicará sus puntos débiles. Especial mención para todos los informáticos y científicos que en cada serie y película salvan el mundo con sus conocimientos y herramientas pero que son menospreciados por los héroes. Ya puede el protagonista o el de mayor rango colgarse la medalla, que en realidad ha tenido a un ejército de secundarios diciéndole qué era lo que estaba pasando, adónde tenía que ir para resolverlo, qué hacer o con qué hacerlo. Incluso le dan al héroe una y otra vez herramientas que ellos han construido y que perfectamente pueden utilizar ellos mismos. Casi nadie recuerda el papel de Jeff Goldblum en «*Independence Day*», y eso que es coprotagonista, pero claro, hace la par con Will Smith. Muchos ni siquiera reconocen a este actor aunque es el científico que crea el virus que termina con la invasión alienígena. Por contra, Will Smith dándole un puñetazo en la cara a un alien y diciéndole «bienvenido a la Tierra» es algo legendario. En *«La momia»* Rachel Weisz y su hermano en la ficción son los expertos egiptólogos, pero en el film son ridiculizados una y otra vez porque son dos cerebritos.

El científico torpe, quejica, resabido y repelente es un **cliché**. Aparte de que hay que tratar de huir de los **clichés**, hay algunos que remarcan un falso estereotipo de colectivos vulnerables. Concerniente a la creación de personajes, sus relaciones y los espacios que habitan y las acciones que llevan a cabo, hay que evitar la representación de ciertos colectivos en ciertas situaciones estereotipadas. Una narración siempre tiene, también en impro deportiva, un subtexto y una moraleja. Además de comedia también podemos aprovechar para dejar reflexiones al público sin que ni siquiera se den cuenta pero..., esto es para cuando hayamos dominado lo básico.

De momento, remarcaremos que esto de establecer un **status** en una **relación** no es solo cosa de secundarios. Las parejas más memorables se basan en la diferencia de **status**, implícito o explícito, imaginario o real. C3PO siempre habla como si liderara sobre R2D2. Es cómico porque este droide actúa siempre como si la decisión estuviera tomada. No obstante, cuando ya está caminando hacia la derecha para hacer lo protocolariamente correcto y no meterse en líos, R2D2 toma el camino contrario para encarar la aventura. Después de un segundo de confusión, C3PO dice su coletilla «espera R2...» y juntos abordan la misión. C3PO actúa como si tuviera mayor status, pero R2D2 es más audaz e independiente. Este es un gran ejemplo de...

Dupla

Cuando pensamos en un dúo, solemos pensar en comedia. Hace años, antes de que los monólogos se llamaran *stand up comedy* y de que los recursos cómicos estuvieran tan desarrollados como para permitir que un solo cómico llenara una noche con una historia jocosa o con *one punch lines*, en España los humoristas solo contaban chistes. Aun así, las parejas como Las Virtudes o Faemino y Cansado llenaban salas. Uno iba colocando el chiste y el otro remataba a puerta vacía como si fueran dos futbolistas. Los dúos, es decir, las duplas, son un gran recurso porque se reparten roles, status, y juegan muy bien los opuestos.

Una dupla es cualquier pareja con un vínculo que hace que compartan un rol dentro de la historia, o bien tienen roles opuestos, como el de protagonista y antagonista. Tom Cruise y Dustin Hoffma en «Rain man», Buzzlightyear y Woody en «Toy Story», Tristeza y Alegría en «Del revés», «Pegado a ti», «Witch», «The Book of Mormon», «La extraña pareja»... Incluso el arquetipo del héroe contra el villano forma una dupla, como «Sherlock Holmes contra Moriarty», Aang y el príncipe Suko en «Avatar, la leyenda de Aang» o en cualquier historia de superhéroes, donde todo Clark Kent tiene a su Lex Luthor. El supervillano encarna los valores opuestos, pero también es opuesto en carácter. El profesor Xavier comparte momentos íntimos con Magneto a lo largo de toda la saga, y son por igual archienemigos y amigos. en la serie animada de «X-men» y son supuestamente archienem Últimamente los héroes se están saliendo un poco más del arquetipo y son cada vez más sombríos. Estos claroscuros son excelentes en largo formato para huir de estereotipos y plantar semillas a germinar, pero en impro deportiva muchas veces nos vemos obligados a mostrar personajes estrictamente bien delimitados para que el público y los compañeros sepan cuál es su arquetipo con una sola frase, tono y corporalidad. Esta delimitación es crítica si luego queremos dar un giro que invierta a los personajes. Que el héroe termine siendo el villano y el villano el héroe solo tiene efecto si así los hemos encasillado desde el principio. Si el público percibe una evolución, no está nada mal, pero si no hay sorpresa porque como have George Lucas muerta que Darth Vader tenía un lado oscuro... para cuando se une al Emperador el supuesto giro es anodino.

El **status** es una herramienta que si se mezcla con un tipo concreto de **ironía** da origen a una dupla solvente. La fórmula es poner en evidencia que el personaje que cree tener el status alto choca brutalmente con la realidad de no tener ningún poder e influencia. Esto se consigue o bien cambiando el lugar en el que el personaje de alto status tiene la autoridad, o bien evidenciando que su autoridad es imaginaria y solo está en su mente.

En el «*El emperador y sus locuras*» el emperador inca Kuzco es soberbio y narcisista, pero al ser un ignorante de cómo funciona el mundo real necesita la guía de Pacha para sobrevivir y recuperar su forma humana. El guion de la película **castiga poéticamente** la vanidad del emperador transformándolo en una raquítica llama. El emperador mantiene su actitud altiva y arrogante, pero el contraste con las desdichas que le suceden, y que él mismo se busca debido a

su actitud, hacen la comedia. Por su parte, Pacha, honrado y generoso, es un campesino que estaría en un escalafón económico bajo, pero en realidad es el que dirige la acción de la trama principal, porque tiene el **poder** de la información. Esto es porque el status y el poder tienen muchas dimensiones, y ni mucho menos son sinónimos. El emperador tiene el poder de la autoridad jerárquica en el palacio imperial, pero no fuera de él. Sin embargo, siempre mantiene su status alto en lugares que no le corresponden. Ya se encarga el guion de bajarle el status humillándolo merecidamente una y otra vez, por ejemplo cuando cae en un lodazal lleno de cocodrilos a pesar de las advertencias de Pacha. Es por ello que el poder de Pacha es el de la sabiduría. No solo conoce los secretos de la jungla y los caminos de vuelta a palacio. Él conoce el camino del emperador hacia la felicidad, pero sabe que lo tiene que descubrir por él mismo y que no lo puede forzar. El campesino guía al emperador física y metafóricamente en su arco de personaje, y la personalidad de kuzco vanidoso invierte su polaridad para convertirse en un Kuzco capaz de conectar con los que lo rodean.

El **status** ofrece la posibilidad inmediata de hacer **duplas** muy diferenciadas. «*Rick y Morty*» tienen un status muy marcado, pero en ocasiones el *statu quo* se tambalea debido a su conflictiva personalidad. Estos dos personajes no solo son distintos, son totalmente opuestos y en ocasiones complementarios..

No obstante, hay otro tipo de dupla que pasa más desapercibida pero que también está presente. Merry y Pippin en «*El señor de los anillos*», Harry y Lloyd en «*Dos tontos muy tontos*», Fred y George en «*Harry Potter*» o Timón y Pumba en «*El rey león*» son grandes duplas cómicas, pero el público es incapaz de referirse a uno sin nombrar al otro porque no hay ningún rasgo distintivo de actitud o de status. Hubiera bastado con que uno fuera el pesimista y otro el optimista, uno el jovial y otro el gruñón, uno el pobre y otro el rico. Si dos personajes son indistinguibles, aparecen casi siempre juntos y en realidad ambos podrían haber sido escritos como uno solo, tenemos que tomar conciencia de que son una **dupla indistinguible**. Esto es importante en impro porque dos improvisadores pueden actuar al unísono mimetizándose el uno con el otro para conseguir este efecto. Las duplas indistinguibles suelen ser secundarios cómicos en la mayoría de medios. En impro, si nos interesa tener dos protagonistas indistinguibles de mismo status, estos han de ser una dupla indistinguible que esté siempre a favor de todo, que estén siempre de acuerdo el uno con el otro, que se dirijan hacia el mismo objetivo y que concuerden de inmediato en cómo conseguirlo. Por contra, si nos interesa tener una dupla con personajes diferenciados buscaremos status, alto y bajo, o actitudes dispares, siempre sin discutir, negociar, bloquear o ralentizar la acción o tensión dramáticas.

Podemos tener así varios personajes protagonistas, pero una sola entidad protagónica que junta vaya al unísono hacia el **objetivo**. Las **duplas** funcionan muy bien, por eso están sobreexplotadas en algunos géneros como el policíaco con «*Arma letal*», «*Hora punta*», «*Dos policías rebeldes*»..., pero como ya hemos dicho donde más manoseado está es en comedia como en «*Colega, ¿dónde está mi coche?*», «*Little Nicky*» o «*Tucker y Dale contra el mal*».

Ya sabemos que cuando somos demasiados improvisadores en escena empezamos a vernos en dificultades y tenemos que usar herramientas como la escucha, coger foco, la disociación, congelarnos... En impro deportiva no es habitual ver a varios coprotagonistas a la vez, pero es habitual en otros medios narrativos y se puede realizar fácilmente en largo formato. Una **tríada** da mucho juego cuando queremos repartir **roles**: el líder, el visceral que suele ser el **alivio cómico** y el racional (Harry Potter, Ron y Hermione; Luke Skywalker, Han Solo y Leia Organa; la abeja Maya, Willy y Flip el saltamontes). Por otro lado, la **banda** era lo que más se llevaba en las series animadas de los noventa. Los «*Power Rangers*» tiraban de estereotipos para distinguir a sus personajes, hasta el extremo de que casi los definía su color, mientras que

«*Gárgolas*» o «*X-men*» definía a cada personaje con un perfilado coherente y único. Por último, en las obras **corales** puede haber un personaje protagónico, pero no hay un seguimiento continuo de este, sino que el foco y el peso de la acción se traslada de un personaje a otro como en «*Juego de tronos*», «*Los Pilares de la Tierra*», «*Perdidos*», «*Stranger Things*» o «*The man on the high castle*».

Obviamente la relación no solo atañe a los protagonistas. Es decir, no en el sentido de que no existe únicamente la relación de un coprotagonista con otro coprotagonista. Todos los personajes están relacionados, pero no todos los personajes tienen por qué tener contacto. Las historias en las que no existen relaciones interpersonales o solo existe la prototípica relación romántica entre el protagonista y su sujeto romántico se sienten vacías. Como estamos en impro deportiva nos podríamos conformar con lo mínimo, pero solo como apunte, y para intentar salir de los tópicos, recordemos que la flexibilidad de la impro permite plantar cualquier elemento narrativo y evolucionarlo hacia cualquier extremo, incluso su contrario.

Podemos hacer lo que queramos. Una barra de pan ácimo puede adorar a su creador, el panadero, pero solo hasta que descubra que otras barras de pan son mucho más esponjosas y sofisticadas, llenas de semillas y frutos secos. Entonces pasará a odiarlo. La relación de creación y creador no es tan habitual, pero es fácilmente identificable como dupla y tiene un status muy marcado. En impro deportiva se suele comenzar con lo simple y ordinario, como un panadero, para que el público y los improvisadores puedan partir de un punto de anclaje reconocible que todos tenemos en el imaginario. A partir de herramientas como la personificación o el zoom, la historia toma tintes fantásticos, pero la metáfora humanizada del rencor del hijo hacia el padre por sus propios defectos es universal y fácilmente identificable por el público.

Idealmente, la barra de pan, que es el protagonista, debería tener también un vínculo con el resto de personajes reposteros, al menos una justificación de por qué se han coincidido todos en el mismo espacio. Es cierto que si relacionásemos a todos con todos, la historia sería inmanejable para el público y para los improvisadores (a partir de cierto número). En las obras corales se juega a unir personajes de manera fortuita y crear tramas a partir de diferentes combinaciones, pero no vemos todas las posibles. Los coprotagonistas Jon Snow y Cersei Lannister no llegan nunca a conocerse en «Canción de fuego y hielo». Sin embargo, Arya Stark y El Perro hacen un gran contraste y por tanto forman una gran dupla. No obstante, si hay un único protagonista sí que hay una norma no escrita en narrativa que llamaremos...

Protagocentrismo

Todo el mundo está relacionado con el o los protagonistas. Todos lo conocen, lo aman, lo odian, lo temen, lo envidian... Todo el mundo tiene una actitud hacia él y la empresa que acomete. Bella es la más querida en el pueblo de «*La bella y la bestia*». Hasta le dedican la primera canción. Los famosos hermanos Elrich son reconocidos allá donde vayan en *«Fullmetal Alchemist»* por sus precoces habilidades alquímicas. No es una excusa muy elaborada, pero gracias a eso, la mangaka Hiromu Arakawa ahorra al espectador que en todos los capítulos se presenten unos personajes de los que el espectador ya conoce toda su infancia y pasado familiar. En el anime esto es particularmente característico porque el género exige que en cada capítulo los protagonistas lleguen a una nueva aldea. Volver a presentar a los personajes una y otra vez obligaría a una redundancia agotadora para el espectador. Es por eso que todos los autores lo resuelven **omitiendo** las presentaciones o despachándolas con una sola frase. Todo protagonista que recorre el mundo se encuentra en cada capítulo con un puñado de aldeanos a los que les tiene que arreglar la vida. Por supuesto, los aldeanos ya conocen su fama. En impro

deportiva esto es aún más acuciante, pues tenemos unos minutos para contar una historia y no podemos andar repitiendo información al público.

Imagina que estuvieras viendo una película en la que el protagonista se presenta y cuenta su pasado y misión una y otra vez cuando aparece un nuevo personaje. Que se lo digan a Harry Potter, que aparte de tener los ojos de su madre, su cicatriz lo hace inconfundible. Ya vaya al banco a retirar fondos, a comprar una varita o a por una cerveza de mantequilla todos saben quién es y por qué tiene una cicatriz con forma de rayo. La mayoría de personajes nuevos de los libros están relacionados con el protagonista a través de la relación que tenían con sus padres, y Harry hereda esos sentimientos muy a su pesar. No es solo el cliché de que el héroe rechace la llamada, es que sufre aprecios y desprecios debido a ella. Ya puede Harry lamentarse todo lo que quiera, que al igual que Alegría, Shrek, Simba, Neo o Moana, al ser el protagonista indiscutible de la trama principal, es sobre el que recae el peso del...

Conflicto

Si no plantamos un conflicto o un objetivo, como improvisadores nos lo vamos a poner muy difícil para mantener el interés del espectador. Todo el recorrido que llevamos hasta ahora hablando de personajes, lugares y conexiones ha sido para llegar a este punto. En impro no hay leyes escritas en piedra, pero hay facilidades, como en cualquier arte narrativa. Se puede empezar una historia por el conflicto, o puede no haberlo. No tiene que haber una introducción. No tiene por qué haber nada en ningún orden y aun así ejecutar un buen desempeño dramatúrgico. Sí, hay obras poéticas, experimentales, surrealistas y antitramas en teatro y por supuesto puede haberlas en la impro. Simplemente se trata de entender que seguir ciertos patrones no solo ayuda y es cómodo, sino que además garantiza casi por completo la tensión dramática, la inmersión y la satisfacción de público e improvisadores.

Un conflicto necesita de dos o más fuerzas. Si en la dirección hacia el objetivo solo hay un sentido, la historia resulta monótona. Hoy día, una historia en la que todo le sale bien al protagonista nos parece plana. Antes los héroes eran perfectos y en dos tortas lo tenían todo resuelto, ahora cualquier serie mezcla conflictos internos y externos aderezados con atmósferas fantásticas. Katniss Evergreen en *«Los juegos del hambre»* y Sara Michelle Gellar en *«Buffy Cazavampiros»* sufrían todo tipo de peligros externos, pero también de amenazas internas y emocionales. Derrocar a El Capitolio y matar demonios se convertía en el menor de los problemas de ambas cuando sus vínculos sentimentales estaban en peligro. A algunos nos ha enganchado más las subtramas de las relaciones entre los personajes de «Smallville» e «Invencible» que los mamporros entre superhéroes. En este manual vamos a pasar un poco de puntillas por los conflictos interpersonales porque nos estamos centrando en impro deportiva, que por ritmo, duración y tono (comedia versus drama) se suele centrar más en problemáticas tangibles.

Hemos visto ya una poderosa herramienta de la impro: reaccionar a la propuesta del otro. En ocasiones hay impros en las que se ve a muchos improvisadores lanzando propuestas, pero sin que ninguna arraigue. Una semilla sencilla puede dar lugar a algo grande y complejo. Nuestra propuesta no es mejor que la del compañero. Aun en el caso de que pensemos que nuestra propuesta de conflicto está mejor conectada o abona mejor el terreno, nos conviene abrazar la primera que surja. Ya iremos desarrollando el germen con herramientas argumentales como el «si, entonces», los giros de guion, el *foreshadowing*, sistema de magia, etcétera. De momento vamos a ver herramientas para plantar el desencadenante de nuestra historia.

El punto de inflexión que une la introducción con el nudo es el *incidente incitador* de la historia. Dependiendo de la estructura narrativa, puede incluso haber varios desencadenantes más pequeños llamados *inch points*. En nuestras impros cortas intentaremos hacerlo sencillo: marcar un conflicto, proponer una solución y dirigir al protagonista hacia ella. Por ejemplo, la aventura de Neo en *«Matrix»* sería demasiado larga y compleja para improvisarla en deportiva. El primer desencadenante de la aventura quizás empiece cuando Neo sigue al conejo blanco. Este no es precisamente un gran arranque argumental. El conejo blanco es una chica con un tatuaje que invita al pirata informático a ir a una discoteca, él acepta y tenemos que esperar para descubrir que es el elegido que liberará a la humanidad de la matriz creada por las máquinas. En deportiva plantearíamos la trama principal en un par de frases y correríamos hacia la aventura.

Si después de plantar el lugar, los personajes y la relación, alguien propusiera al protagonista ir a una discoteca..., en impro interpretaríamos eso como el objetivo. Que es un objetivo es innegable, que está conectado y tiene peso para el protagonista es cuestionable, al menos con ese contexto. Eso sí, si alguien lo planteara, a por ello. La cuestión es que expresar el objetivo sin haber generado el conflicto es como comprar un rompecabezas ya armado y exponerlo en la vitrina para impresionar a las visitas: no se siente como algo real. Se siente como un trozo de madera sin vida porque no ha completado su significado, que es el de haber sido resuelto.

Es cierto que podemos, a mitad de la impro, sacarnos un giro de guion de la manga o un *deus ex machina* y justificar el objetivo. Impresionaremos a la audiencia si de alguna manera integramos todo lo ocurrido, pero cuanto más avance la impro, más difícil será hacerlo. Hemos dibujado en el escenario un hacker y un ordenador. Hagamos que Morfeo salga de la computadora para informar a Neo de que vive en el Matrix. Así, directamente, tal y como hemos visto anteriormente. Un primer improvisador plantea un personaje, una actividad, también podría pintar objetos en el espacio o quizás explicitar el lugar... y un segundo acepta lo establecido actuando en los mismos términos, explicitando entre ambos quiénes son, dónde están y qué relación tienen. Abonado el terreno para sembrar un conflicto conectado con lo generado, ahora sabemos que quien va sufrir el conflicto y a quien se le adjudica la misión es el que va a tener el rol protagónico.

Morfeo, Gandalf, Hagrid y Obi One Kenobi tienen un rol en la historia. Son los distribuidores de la misión, como en los videojuegos. El *quest dispatcher* puede salir del ordenador, venir en carromato a La Comarca, llegar en moto voladora o salir de su escondite en el desierto de los moradores de las arenas. En impro deportiva aligeramos, y este rol tiene que estar ya en escena para darle la aventura al héroe. Tampoco tenemos que hacer ninguna parodia de ningún género o irnos a mundos mágicos de ficción y fantasía, esto es solo un ejemplo. En «Pequeña Miss Sunshine» la hija pequeña de la familia recibe la noticia bomba de que ha sido seleccionada para un concurso de belleza. Ella es la protagonista y ella es la que se adjudica la misión.

En impro es más habitual que un secundario le proponga el conflicto al protagonista. El improvisador de inicio reaccionará a la aparición, y entre ambos dejarán clara su relación al público, sin presentaciones, preguntas, discusiones, bloqueos o ralentizaciones. El improvisador que entra suele ser el que propone. No necesariamente es así, pero si de todo el elenco que estaba en el **banquillo**, uno ha saltado al escenario, podemos entender que viene con una idea. En el ejemplo de este Matrix improvisado, el *quest dispatcher* de turno le podría explicar al hacker que la humanidad perdió hace siglos una guerra contra las máquinas, que en la realidad los humanos son baterías almacenadas en incubadoras, y que ahora están enganchados a una realidad virtual que es el mundo en el que vive Neo, que esperan al elegido, que es él, que muchos se negarán a despertar y que... ¿Hemos hablado ya de la sobreexposión? Hay una fuerte tendencia a querer inventar conflictos muy enriquecidos en una sola intervención, pero ni el

público ni los improvisadores pueden absorber tanta información. Antecedentes, atmósfera, *world building*, género, *foreshadowings*... Todo eso puede llegar después. En impro vamos expandiendo el universo según vamos avanzando en la historia. Primero generamos la tensión dramática, de ahí pasamos a la acción dramática, y cuando tenemos la inmersión de todos los implicados, adentramos al público en nuestra ficción. Si lo paramos todo para explicar la magia, rompemos la magia. El conflicto se puede dar con una pincelada, exactamente igual que el resto de la plataforma.

«Neofrodo Skywalker, desde que te uniste a la rebelión, yo, su líder, vuelvo a tener esperanza. ¿Has programado el código que neutraliza las defensas de El Oscurix?», «¡Morfgandobi, aquí lo tengo! He programado el neutralizador. Lo he llamado El Neutrix», «El Neutrix acabará con El Oscurix». Dos frases, y sabemos la relación, el status, los roles que tiene cada uno y el conflicto. El personaje que plantea el problema debería plantear también la solución para no **delegar** la responsabilidad del meollo en el que ha metido al protagonista. Este planteamiento utiliza un truco añadido. El conflicto del ejemplo se siente como una...

Amenaza

Hay unas fuerzas de la oscuridad y el protagonista es parte de la revuelta. Por tanto, hay un peligro para los protagonistas. Una **amenaza** debería generar tensión. Si es muy lejana a los personajes, no les atañe o no es inmediata, se sentirá como algo ajeno a ellos. Si la amenaza no conecta con los personajes, tampoco lo hará el espectador. Una amenaza es siempre un conflicto, y si es un peligro a la integridad física de los personajes, siempre se sentirá real y poderosa. Una pareja a la que de repente se le está inundando la casa se siente más real, cercano, inmediato y amenazante que por ejemplo decir que hay una sequía y que nos estamos quedando sin agua. Una sequía es una amenaza, es real y es posible que mueva a los protagonistas hacia la búsqueda de una fuente de agua, pero aún tenemos agua, y pasarán días hasta que de verdad se convierta en una...

Urgencia

Urgencia y **amenaza** van de la mano, aunque pueden darse la una sin la otra. Que el protagonista diga en voz alta que ha manchado el sofá con helado de chocolate y que su cita llega y que llegan en una hora implica urgencia, pero no hay amenaza. Como una urgencia se crea poniendo un plazo, un límite, una cuenta atrás... basta con mentarlo. Soltarle al protagonista que el techo se va a caer es inespecífico. Decir que se está cayendo es urgente. Está ocurriendo ahora.

De todas formas, para salir de la clásica cuenta atrás de la bomba o del plazo del mafioso que pone 48 horas a los protagonistas para entregarles el dinero, tenemos el **evento**. El evento enmascara la inserción de la urgencia en nuestra impro. En «Aang, la leyenda del avatar» el evento es el eclipse en el que los malos alcanzarán su máximo poder. En «La princesa prometida», la boda que hay que impedir. En «Armagedón» es el meteorito, y en cualquier historia de catástrofes el evento es la hecatombe en sí. Siempre hay un ritual que se va a completar, una coronación, un intercambio de sustancias en el puerto esa misma noche, una batalla, una llegada... La amenaza y la urgencia están muchas veces ya integradas en la historia porque de facto son la historia en sí. Muchos improvisadores tienen dificultades para encontrar la manera de introducir el **conflicto**, y en impro tenemos una de las herramientas más sencillas para hacerlo, la...

Noticia bomba

Dar una noticia bomba no se refiere a sacar al reportero o presentador del telediario y decir «última hora, viene un meteorito». Esto es un manido tópico hollywoodiense. De hecho hay un término en narrativa que reza **«no llames a la prensa»** no solo para evitar el cliché, sino para que los protagonistas de la historia no sean los bomberos, policías y soldados del ejército. Los pueblos de *«Smallvile»*, *«Buffy cazavampiros»*, *«Miércoles» o «Stranger Things»* deberían estar tomados por el ejército casi desde el primer capítulo, sin embargo, un adolescente es el destinado a salvar el mundo, y los federales aparecen siempre tarde. Como la audiencia está inmersa en el hechizo de la suspensión de la realidad, lo que quiere ver es a los protagonistas enfrentándose a una amenaza mucho mayor que ellos y, mientras tanto, si Clark Kent resuelve el dilema de intentarlo con Lana Lang o Lois Lane.

En impro sucede un efecto aún más llamativo. Una escena comienza y a veces un improvisador decide parar la acción dramática para hacer literalmente del reportero a pie de calle que está dando la noticia micrófono en mano. El público ya sabe lo que está pasando, no necesita escuchar la misma información repetida dos veces. Y aún en el supuesto caso de que sea el reportero el que plantea el conflicto, ¿por qué no es el protagonista o el *quest dispatcher* el que nos da esa información, si luego no va a volver a salir? El reportero no está conectado con nada de lo que se ha plantado anteriormente, puede salir en cualquier impro, siempre, en cualquier momento. Es un comodín perezoso e innecesario. Hemos visto tantísimos sketches de comedia y películas donde se hace el gag de la reportera que corremos a replicarlo. Pero mientras esos sketches tienen un guion pensado durante días, en impro se entrevista al anciano que pasaba por allí esperando que al improvisador que representa al anciano se le ocurra algo ingenioso para que el público se ría. No hacemos impro para correr desesperadamente detrás de la risa del público. Narramos historias, y gracias a la siembra que hacemos podemos recoger elementos que fortuitamente resultan divertidos.

Una **noticia bomba** es una frase que de repente suelta un personaje informando a otro de un problema. No debería ser un suceso cualquiera, sino un contratiempo conectado con la plataforma que afecta a los personajes. Es una herramienta que solemos utilizar los improvisadores cuando ya hemos asentado la plataforma y no queda nada más por sembrar salvo el conflicto y el objetivo. «Madre, sin querer he agujereado su traje regional». Ya está, así de sencillo podemos conseguir una impro que embelese a todos. Estamos en este manual continuamente poniendo ejemplos de distopías, ciencia ficción y fantasía mágica porque los libros, películas y series más populares lo son. No era así en los años setenta pero lo es en los dos mil veinte. Una historia de una hija que quiere reparar el traje roto de su madre puede ser descacharrante, original y entrañable. Solo necesitamos plantar los personajes, actividades, el lugar, la relación, status y a partir de ahí generar el conflicto con una **noticia bomba**. Es necesario que el otro personaje se tome un segundo de pausa silenciosa para reaccionar con una emoción. Le puede producir enojo, lo cual sería el rebote obvio, o por ejemplo alegría, que sería el inesperado. El disgusto nos podría llevar a que la hija quisiera coser uno nuevo. La alegría nos podría llevar a que la madre podría querer renovar con agujeros todo su vestuario con ayuda de la hija, fusionando las nuevas tendencias con las más tradicionales.

Puede parecer que en impro lo tengamos complicado para anunciar un **conflicto** en voz alta y que el público se entere si no es soltando una noticia bomba. Los improvisadores tenemos que explicitarlo casi todo, aunque en algunas ocasiones el conflicto está enmascarado. Crear ciertas **situaciones** hace que nazca el conflicto por sí solo. Por ejemplo, en una competición el conflicto está implícito sin necesidad de tener la sensación de que paramos la impro para hacer un anuncio como hacemos a veces con la noticia bomba si no está bien integrada. Siempre que varios

personajes quieran un mismo **objetivo** tenemos un conflicto. Vemos la acción de preparación del aspirante, el entrenador, sus primeros tropiezos, la mejora, y el evento final. Hay una **escalada** de todos los elementos de manera natural hacia el **clímax**. Hay una sensación de mejora o de ir a más porque partimos de quien no es el favorito y quiere conseguir el podio. Los misterios, injusticias, hallazgos, eventos históricos... Si por ejemplo los personajes se ven envueltos poco a poco en una trama mediante **escalamiento**, no hay una sensación abrupta de que alguien ha lanzado una noticia bomba.

Subvertir una relación es otra fuente de conflicto. Un padre que no acepta a su hijo, un juez que condena a un inocente, un profesor que le dice a un alumno que no llegará a nada... El protagonista suele ser el agraviado de una relación que se suponía de confianza. El conflicto tiene como origen una decisión por parte del rol de poder que supone una ruptura de esa confianza. Toda la trilogía de *«Regreso al Futuro»* no podría existir sin las relaciones de los secundarios con el protagonista. Los vínculos son el alma de la película. Primero vemos la relación de Marty con los personajes en el presente, y luego cómo eran esos personajes treinta años atrás y su relación con un Marty que no conocen porque aún él no había nacido. El contraste y la inversión de la polaridad de cada uno de ellos es tan llamativo que es hilarante. Por ejemplo, Lorrein, su madre, moralista con sus hijos de adulta, fuma, bebe, y flirtea con Marty de joven. Igualmente, Marty es el mentor de su joven padre en temas amorosos, cuando lo habitual hubiera sido lo contrario. Todo el film de Robert Zemeckis se sustenta en un soberbio planteamiento de las relaciones y su posterior subversión. Durante la introducción la cámara no se separa de Michael J. Fox para mostrarnos su universo relacional. A partir del evento desencadenador del salto temporal cada relación con Marty será subvertida, y evolucionará para transformar toda la realidad del protagonista.

Con la **subversión del rol** es parecido, se forma una ironía del rol con respecto a la acción: lo que la persona es versus lo que hace. Un bombero pirómano, un médico homicida, un político corrupto, un león vegetariano... En *«Dexter»* un policía es un psicópata. En «Gru, mi villano favorito» el malo resulta tener buen corazón cuando se ve obligado a adoptar tres huérfanas, lo cual es el...

Incidente incitador

A veces es difícil distinguir el conflicto del **desencadenante** (bautizado incidente incitador por Robert Mckee, teórico de la estructura de guion) porque en muchas ocasiones el conflicto hace también de desencadenante. No obstante, mientras el conflicto es el **motor** que subyace a toda la trama, el **desencadenante** es solo el pistoletazo de salida. El **desencadenante** sigue siendo un evento que pone en marcha a los personajes y es el punto de inflexión de un estado a otro, por ejemplo de la introducción al nudo, o dentro de una misma escena, de una actitud positiva a una actitud negativa, o el paso de una situación beneficiosa para un personaje a una que lo perjudica.

Utilizando la herramienta de la **llamada a la catástrofe**, los improvisadores somos capaces de dejar en bandeja el planteamiento del conflicto y el desencadenante a nuestros compañeros. Decir en voz alta lo mucho que nos gusta nuestro traje regional es llamar a que alguien lo rompa. Decir en voz alta lo mucho que detestamos vestir trajes regionales es llamar a que alguien nos obligue a hacerlo. Plantar la plataforma nos obligará a evolucionar uno de sus elementos de lo negativo a lo positivo o de lo positivo a lo negativo.

Por ejemplo, como el emperador Cuzco adora a su palacio, es secuestrado; como el funcionario urbanita de «Bienvenidos al norte» o «un italiano en Noruega» odia la campiña, lo

mandan a un pueblo remoto; como Simba adora a Mufasa, su tío lo despeña; como el entrenador de «Campeones» está obsesionado con la élite, lo mandan a un club de baloncesto de barrio. Cada uno de estos eventos son desencadenantes que se lanzan con noticias bomba, usando la subversión del rol (la traición del tío de Simba, los funcionarios corruptos, el entrenador severo...), y por supuesto todos son conflictos solventes.

Muchos conflictos se dan por el simple hecho de sacar al personaje de su zona de confort. Esto es conocido como **el pez fuera del agua**. En «Cocodrilo Dundee» el protagonista pasa de convivir con tarántulas en Australia a convivir con las peligrosas calles de Nueva York. La idea se repite en «De jungla a jungla», «Cruzada en jeans», «Un yankie en la corte del rey Arturo»... Muchas de estas historias pecan de apoltronarse en el chiste del pez fuera del agua y ser un fiasco por olvidarse del...

Objetivo

El conflicto puede plantarse de forma magistral y aun así la impro quedarse estancada después de un estupendo planteamiento. El conflicto nos planta el problema y por qué es importante para los personajes. Tiene peso, les afecta y supone un punto de inflexión en su universo. Por otro lado, el **objetivo** es la solución a este problema. El conflicto crea un sentido y el **objetivo** apunta hacia la dirección que debe tomar el protagonista.

Apuntar hacia el objetivo es tan fácil como dar una **orden** a un personaje, incluidos nosotros mismos. El que acomete la orden debería ser el protagonista al que vamos a seguir a lo largo de la historia. «Tienes que...», «debes de...»..., «busca a...», «ve a por...», «roba el...», «escala el...»... Podemos pensar prácticamente cualquier verbo en imperativo que requiera una acción. El improvisador, mediante la escucha y aceptación, adopta el rol de protagonista y se dirige a la acción dramática con la ayuda de los secundarios sin dudar un segundo.

Cualquier cosa podría ser una historia, incluso abrir un bote de conservas. No hay que ser ingenioso ni original, hay que ir conectando los elementos de la plataforma hasta llegar al conflicto y el objetivo. Para conectar mínimamente con la plataforma, podemos pensar en qué tenemos a nuestro alrededor. Qué hay en el **lugar**, e imaginar qué falta, qué sobra, qué se puede romper o alterar, para qué se utiliza algún artilugio, cómo podemos expandir sus usos, qué podemos construir, reparar, preparar, manipular...

Por ejemplo, una mina es un **lugar** que nos brinda docenas de acontecimientos que pueden ocurrir y otras tantas maneras de solucionarlo. En una mina hay minerales, picos, vagonetas, raíles, faroles... Es un lugar rico que abona el terreno de nuestra impro. En una mina hay **personajes** como mineros, capataces, canarios... Hay **relaciones** y **status**. Hay actividades y **acciones**. Los conflictos y objetivos van a prestarse solos gracias a que hemos plantado el lugar, personajes, relación, status, hemos mimado objetos en el espacio y hemos seguido una actividad. Una manera sencilla de generar conflicto es irnos al primer rebote, el ordinario, y soltar una noticia bomba como que hemos encontrado polvo de oro. Los objetivos podrían ser: encontrar el filón, ser orfebres, decorar la mina con todo dorado. El segundo rebote, el infrecuente, podría ser que el canario avisara de la presencia de gas nocivo. Objetivos: sobrevivir, usar el gas para hacer una barbacoa, usar el gas para inflar un globo aerostático. Por último, si se nos ocurre un rebote extraordinario sobre el conflicto, que nuestra mente suele pensar cuando piensa la tercera idea, podría ser que hemos encontrado vida inteligente en el centro de la Tierra. Objetivos: ser acogidos como uno más en la tribu, robarles los secretos de las técnicas

ancestrales de excavación, echarles de sus tierras en pro de la industria minera. Estos podrían ser caminos de posibles tramas ordinarias, infrecuentes y extraordinarias.

Podemos jugar así con diferentes **tonos** y jugar más en el realismo o más en lo fantástico. El **tono** y la **atmósfera** ayuda a sentar arquetipos, géneros y estilos. La naturaleza de la impro deportiva y sus malentendidos suelen hacer que tendamos a lo extraordinario. Aceptémoslo y dejémonos llevar hacia los frutos de la aventura que hemos plantado. Si parodiamos un género, entonces el ambiente, conflicto y objetivo estará servido en bandeja. Resolver un crimen, conseguir una espada legendaria para acabar con un reinado de terror, triunfar en una competición, viajar en una nave espacial... Hay lugares, personajes, conflictos objetivos inmediatamente asociados a un género, aprovechémoslo para construir la historia entera dándole una vuelta de tuerca a los clichés.

Hemos visto ya muchos ejemplos de cómo conectar el conflicto con los personajes y su rol. Con el objetivo es exactamente lo mismo. El objetivo de muchos personajes que han corrompido su rol (un periodista sensacionalista, un artista que mercantiliza y banaliza su obra, un psicólogo que da malos consejos, un médico que enferma a sus pacientes...) será el de redimirse. El objetivo de personajes a los que se les ha sacado de su zona de confort será volver a ella como en *«Cars», «Avatar», «Ferngully»*. El objetivo de personajes que están en su rutina será salir de ella como en *«El viaje de mister Mitty»* o «Notting Hill». Los géneros de catástrofes donde el objetivo es sobrevivir o el romántico donde el amor es la salvación al tedio del día a día también nos sirven de ejemplo. Igual con el género deportivo, donde el perdedor intenta ser el ganador o el arquetipo del que busca desesperadamente la ascensión social como en «El lobo de Wall Street» o «Barry Lyndon». Los presos tratan de liberarse en el género carcelario. Los soldados intentan sobrevivir a la guerra en el género bélico y los generales ganarla. Así podemos seguir con el western, terror, ciencia ficción, etcétera. Todo estilo puede inspirar nuestra impro, y en general todos conocemos los mismos...

Tropos

Nada más aparecer un cowboy, identificamos lo que estamos viendo con un western, y por tanto con bandidos, duelos, ranchos, atracos al banco, arbustos rodantes, saloons... Sin embargo, si lo pensamos un momento, nada impide que un cowboy sea el protagonista de un thriller, una telenovela, fantasía, terror..., pero al público generalista le causa rechazo ver juntos elementos en principio discordantes, o que no suelen aparecer juntos. Un tropo es un recurso o estructura narrativa que por repetición pasa a formar parte del imaginario colectivo como algo reconocible y con significado. Los tropos nos permiten a los improvisadores encadenar ideas narrativas una detrás de otra para estructurar la historia y que el público nos entienda. Si un improvisador aparece representando un cowboy, el siguiente podría marcar que el lugar es un saloon. Si un improvisador es un conejo que habla, otro un androide y otro un vampiro que están en una comisaría de policía, al principio la confusión será hilarante para el público, pero vamos a tener dificultades para encauzar la historia con personajes tan dispares.

El vaquero no es un cliché del western. Sin vaqueros, sheriffs ni bandidos no hay western. En una comedia romántica no puede no haber deseo insatisfecho. En misterio no puede no haber una desaparición o un asesinato. Todo cliché es un tropo, pero no todo tropo es un cliché. La delgada línea que separa una cosa de la otra depende de lo sobreexplotado que esté y de cómo lo perciba el público. Estamos en impro deportiva, pero en otros formatos los clichés causan desconexión, destensión dramática, rotura de la suspensión de la realidad... El mentor que enseña al elegido y luego es asesinado por el villano empieza a ser un cliché, pero el público aún

se lo traga casi sin identificarlo. El triángulo amoroso, reclutar a la banda para el atraco, el villano mató al ser querido del héroe y ahora debe vengarse, el hacker que piratea todos los sistemas, el protagonista es bondadoso y su rival es un engreído insoportable, el grupo queda aislado en la cabaña y entonces comenzaron los asesinatos, el piloto muere y nadie más sabe pilotar el avión... Lo bueno de estar en impro deportiva es que podemos abusar de tantos tropos como queramos. Meter una dupla es un tropo, pero el público estará encantado de que la introduzcamos.

El cliché causará parodia y por tanto comedia, pero cuanto más infrecuente sea el tropo, menos identificable será por el público. Podemos nutrir nuestra impro de cualquier tropo, no tenemos por qué ser originales continuamente. Los malentendidos y las asociaciones de ideas en impro deportiva serán motor suficiente para la originalidad de la historia.

Una vez construida una plataforma sólida nos toca avanzar la historia. Ya hemos visto que podemos lanzar una noticia bomba, subvertir roles, generar conflictos... Los objetivos se marcan a veces de forma prematura, pero es que los **objetivos** están a su vez asociados con arquetipos de historias. Marcar un duelo al amanecer nos lleva al western, romper una maldición al terror, heredar la hacienda a la telenovela... Es más fácil para el elenco conectar elementos reconocibles que avanzar una historia en la que no se reconoce a su protagonista ni su objetivo.

El público cree que el objetivo es aquello de lo que trata la historia. Pero nada más lejos de la realidad. El objetivo es muchas veces solo una excusa para mover a los personajes por distintas situaciones y avanzar la historia, porque es un...

Mcguffin

El hilo conductor de «Juego de tronos» es el trono de hierro, en *«El hombre en el castillo»* es la búsqueda de unos misteriosos cortometrajes, en «Interstellar» conseguir los datos de un agujero negro, en «El código Da Vinci» el santo grial, en «Diamantes de sangre» el diamante, en «La isla del tesoro» el tesoro, etcétera. Estos puntos de partida sirven de **gancho**, y dejan al público expectante, deseando que los personajes consigan el objeto. Mientras tanto, a lo largo de la aventura y hasta la resolución final con su **clímax**, un personaje sufre un desamor, otro una traición, otro rompe sus ideales por ayudar a un amigo, otro se reencuentra con el padre que lo abandonó... La búsqueda principal vertebra toda la historia y es transversal a todos los personajes. Sin embargo, en algunos momentos no está presente el objetivo principal, porque han aparecido objetivos secundarios, necesarios para conseguir el objeto. Para destruir el anillo único en El monte del Destino, los hobbits tienen que ir a Rivendel solo para descubrir que el camino pasa por el bosque de Galadriel, las minas de Moria y las tierras de Mordor. Si Gimli el enano hubiera destruido el anillo con su hacha en Rivendel al principio de la trilogía, no veríamos la vulnerabilidad de Frodo ni la valentía de Sam.

El anillo único, el tesoro de Willy el tuerto, el arca perdida, la joya del Titanic, la galaxia de «Men in black», la lista de espías de «Misión Imposible», las joyas del infinito, la brújula dorada o la piedra filosofal de Harry Potter son **McGuffins**. Todos estos son objetos que los personajes quieren conseguir, así que viajan de un lugar a otro y tienen numerosas dificultades hasta que los alcanzan. En impro, señalar hacia un objetivo concreto y lejano nos brinda la excusa para progresar la historia. El personaje acepta el cometido, adopta el rol protagonista y se dirige a la aventura de conseguirlo. Toda la saga de Star Wars comienza con Luke Skywalker, de profesión granjero, que acepta devolver unos droides con los planos de la Estrella de la muerte a su legítima dueña, la princesa Leia. Los planos de la Estrella de la muerte es el McGuffin de «*La guerra de las galaxias: una nueva esperanza*».

En general un **McGuffin** es un objeto, lo cual en impro hace más fácil plantarlo como objetivo final, pero la idea que oculta este término es la misma que la de cualquier otro objetivo. Derrotar a los malos es el objetivo de casi cualquier obra de ficción, y para ello hará falta conseguir la espada, cáliz, anillo, teseracto, varita, libro, chip... Como en el género distópico derrocar al sistema es el supraobjetivo, mostrar la grabación que expone al líder supremo delante de sus acólitos es el **McGuffin**. En el caso del género de catástrofes el supraobjetivo es sobrevivir, y para ello siempre hay que desintegrar el meteorito o detonar una bomba atómica en el núcleo de La Tierra para acabar con los terremotos. En el terror hay que ir donde comenzó todo para destruir el objeto fetiche como el talismán, huesos, vestido de novia... En el género de aventuras, buscan el tesoro, y el **Mcguffin** es el mapa o la llave. En la fantasía hay un objeto mágico o un arma que solo puede empuñar el protagonista. En la telenovela se persiguen los papeles de la herencia, joyas o cartas ocultas. En impro deportiva tenemos que mostrar la acción dramática, no hablar de ella, y los objetos son tangibles y visibles.

Además, un **McGuffin** tiene mayor o menor peso en la historia según esté bien implementado, pero es verdad que muchos de los objetos más icónicos del celuloide son meras excusas narrativas. Es un truco de cuentacuentos para mantener el interés de la audiencia, que se preguntará si los héroes conseguirán el talismán para acabar con el villano. Hay controversia con esto, porque Hitchcock describió el McGuffin como una simple distracción para el espectador. En «*Con la muerte en los talones*» se persiguen unos documentos secretos que él mismo tachaba de pretexto. Ahora bien, como ya hemos visto, si todo está interconectado y tiene relevancia, mejor. Puede ser que a los personajes los persiga Caracuero en «*La matanza de Texas*», Jason en «*Viernes 13*» o Michael Mayers en «*Halloween*» porque pasaban por allí por casualidad..., o puede ser que te persiga Terminator porque eres la futura madre del mayor estratega que habrá de conocer la humanidad contra los T-800. La saga de Terminator creó su propio universo e historia a raíz de una idea sencilla, es decir, a Sarah Connor la persigue el cyborg de forma **justificada**.

De todas formas, como improvisadores deberíamos tener una cosa clara: siempre es mejor tener una excusa para avanzar la historia que no tenerla. Existen historias sin conflicto y sin objetivo, pero es posible que no sea el ámbito de la impro deportiva el liarse a representar antitramas, obras poéticas o performances artísticas. Este formato no suele tener esa estructura, aunque otros podrían tenerla.

Hay que ser consciente de que es endiabladamente complicado diseñar una historia y que todas las piezas estén totalmente integradas. En impro deportiva no se exige una total coherencia e integridad, más bien al contrario. Lo que sí se exige es que se respeten las bases de lo que se ha plantado para construir a partir de esos cimientos. Una técnica que utilizan muchos elencos de improvisación es tomarse unos segundos para preparar la plataforma de antemano. A esto se le denomina **coucheo**. En teoría el término viene del *couching* en eventos deportivos, cuando el entrenador agrupa al equipo para determinar la siguiente jugada. En impro, el elenco utiliza un tiempo previo para acordar el planteamiento. De esta manera, antes de comenzar, los improvisadores se reúnen en círculo cerrado (como en el baloncesto o rugby cuando se reúnen con el entrenador o coach) y establecen solo el PROL que se presentará durante la primera escena: qué personajes van a salir en esa primera situación, qué relación tienen, en qué lugar se encuentran, cuál es el conflicto del protagonista y cuál es su objetivo. Todo ello consensuado, pero al final sintetizado en una sola frase. No se couchea qué es lo que va a pasar durante la historia. Tampoco es una acuerdo inamovible, y por supuesto los improvisadores se tienen que adaptar sobre la marcha a los cambios, aceptando y construyendo sobre cada nueva propuesta.

De todas formas, acerca de cuadrarlo todo, tampoco vamos a ser tan ortodoxos. No deberíamos dejar de proponer una idea porque no la consideremos lo suficientemente buena. Lo que tenemos que tener en cuenta es que seguramente nuestra impro funcione mejor si nuestros personajes tienen un **supraobjetivo**. Necesitamos algo que mueva a un protagonista hacia la acción dramática. En impro deportiva necesitamos dinamismo y cambio. Por ello, en este contexto no luce tanto el...

Conflicto interno

Frente a la impro deportiva, en largo formato nos centramos más en los deseos y procesos emocionales de los personajes. Al desear el tío de Hamlet el trono, envenena a su hermano, rey de Dinamarca. Al desear Hamlet venganza, asesina al padre de Ofelia. Dependiendo de dónde se ubique y con qué esté relacionado el conflicto, podemos decir que tiene un *locus* interno (conflicto introspectivo dentro del personaje), interpersonal (conflicto en la relación de dos personajes) o externo (hay un deseo de un objeto fuera de los personajes).

Julieta tiene un conflicto interno, fruto del dilema entre la lealtad a su familia y su reciente enamoramiento con Romeo, primogénito de la familia enemiga. Tiene un conflicto interpersonal con su autoritario padre, que la obligará a casarse con quien él diga. Por último, Julieta tiene el conflicto externo del deseo prohibido de su objeto amoroso, Romeo. Este último no es interpersonal, porque ambos quieren lo mismo.

En ocasiones los improvisadores de impro deportiva plantean sin darse cuenta un conflicto introspectivo o interpersonal, algo que difícilmente podemos desarrollar o mostrar. Si el **objetivo** de un protagonista es algo invisible como arreglar la relación con su padre, tenemos que buscar la manera de hacerlo visible para mostrárselo al público mediante la acción. El protagonista tiene que hacer algo. Tenemos que pasar de la tensión dramática a la acción dramática. Es posible que tengamos que introducir un objeto concreto, es decir, un **Mcguffin**. Algo tangible y visible nos lleva del qué quiere conseguir el personaje a cómo conseguirlo. Si aparece un objetivo abstracto como conseguir la paz, necesitamos objetivos concretos e intermedios que el público pueda ver y sentir como reales y cercanos. Los personajes podrían querer algo abstracto como la paz mundial, y para ello podrían proponer una solución objetivo concreta como hacer que todos los humanos se unan contra un enemigo común externo mucho más poderoso. No estamos inventando nada, estos son el conflicto y objetivo de la trama final de «Watchmen» y «Ataque a los titanes».

Otro truco que podemos utilizar es el de **materializar** un ente abstracto. Los improvisadores podemos hacer como si tuviésemos cualquier cosa entre las manos, manipularla en el aire, **mimarla** como si fuera un objeto físico y verbalizar que es algo tangible. Esto incluye cualquier concepto abstracto como sentimientos, relaciones, ideas... Permite por ejemplo crear situaciones como ver a los personajes perseguir la paz mundial como si fuera algo real que alguien pudiera tener en sus manos o romper, alegórica y físicamente, la fobia a las alturas de uno de ellos. Se puede ir más allá. En impro los personajes pueden viajar a **lugares** que materialicen conceptos. Pueden visitar el interior de la mente de otro o ir a la fábrica de la codicia para acabar con su producción. Podemos **literalizar** expresiones como la bolsa de valores para que el lugar sea literalmente una bolsa o una cadena de televisión para que esta sea una cadena de eslabones que ata y esclaviza a la gente. Recordemos además que podemos **personificar** cualquier cosa, y que en impro un personaje puede ser el sistema educativo, una compañía multinacional, la historia de la Humanidad...

La impro deportiva puede ser más profunda de lo que parece. Eso sí, no deberíamos verbalizar en voz alta un mensaje moralista. Caer en monólogos o discursos es artificioso. El público no se los va a tragar. Cuando se lanza de manera explícita un mensaje político, en general genera rechazo, así que no deberíamos forzarlo, pero tampoco hay por qué obviar que en toda obra hay, aunque sea de forma involuntaria, un ideario cultural. Así que, de haberlo, el mensaje tendría que llegar solo y estar incorporado en la historia. Es implícito cuando ya está en el subtexto de la historia. Si haces impro, seguramente ya hayan aparecido personajes malvados que hayan sufrido su justo castigo. Si estamos aprendiendo a improvisar, de momento nos conformaremos con un poco de justicia poética.

Es por todo esto que no hay que olvidar que la comedia también es, inevitablemente, un vehículo para comunicar todo un acervo cultural. «Wall-e» o «Tiempos modernos» de Charles Chaplin son comedias cuyos mensajes son obvios, pero nunca se expresan en voz alta. De hecho sus protagonistas son mudos y no dicen una sola palabra en todo el largometraje. Utilizan la narrativa visual y dejan a un lado la verbal. Muestran, no dan sermones, y sin embargo ambas tienen un mensaje premonitorio. En los primeros minutos plantan con maestría de qué va a tratar lo que vamos a ver en la siguiente hora y media. El mundo seco y estéril de Wall-e, lleno de montañas de basura, da paso a la sofisticada nave espacial de Eve donde se refugian los últimos humanos, idiotizados por las pantallas. La maquinaria de la fábrica que tritura físicamente a Chaplin será la metáfora de la precariedad y explotación de los trabajadores.

Si nuestra impro ha comenzado en una ciudad de un futuro post apocalíptico inhabitable, esperamos ver qué ha pasado con la humanidad. Sin embargo, en impro es muy fácil desviarse del camino prometido y hay que prestar atención por si hay que reconducir la situación. Por eso, como improvisadores, es muy importante aprender a reconocer los...

Foreshadowing

La plataforma es una promesa de lo que vamos a ver durante el nudo. El público espera ver la resolución del conflicto y espera ver si los protagonistas alcanzan el objetivo. Durante la introducción, al público le hemos prometido la historia que hemos estado plantando. No deberíamos inventar otra cosa hasta el punto de olvidar la meta y el punto de partida. Hay que recordar una cosa, las promesas en la impro, como en la vida, hay que cumplirlas.

Un **foreshadowing** es una anticipación. Es que un personaje prometa, advierta, tema, sueñe, desee o incluso hable de cualquier elemento narrativo como un lugar, conflicto potencial, otro personaje..., y por supuesto que posteriormente veamos cumplirse la advertencia o el sueño, o que aparezca el elemento del que se ha hablado.

Si, por ejemplo, al principio el protagonista jura venganza, el público esperará ver una historia sobre una venganza. Es lo que le hemos prometido. Sucede lo mismo con las aspiraciones. Verbalizar un deseo debería dirigir la historia hacia su realización. En impro, verbalizar cualquier elemento debería significar su aceptación hasta el punto de que el resto del elenco debería trabajar unido para llevarlo a escena si eso beneficia a la historia.

Un hombre está encadenado en un sótano y a su alcance hay una sierra que no corta el hierro. No hace falta decir más. Es el comienzo de «Saw» y esa cadena atada al tobillo junto a la sierra vaticinan lo peor. Unos científicos miran hacia arriba con su telescopio y descubren que un meteorito va a chocar contra la Tierra. El alcalde de un pequeño pueblo costero se niega a cerrar la playa cuando ya ha habido varios ataques de un tiburón. En nuestras impros, insinuar, hablar de una posible amenaza o gritar a las autoridades mientras estas las ignoran como en el mito de

Casandra que algo malo o bueno va a acontecer puede ayudar a establecer la premisa de nuestra obra. Si somos claros, nuestros compañeros deberían recogerlo, registrarlo y hacer que ocurra. Ir en un barco y anunciar que no hay suficientes botes salvavidas para todos significa que el improvisador está proponiendo el conflicto de que, para cuando el barco se hunda, los protagonistas tendrán dificultades para conseguir un bote. Literalmente esa frase se dice en *«Titanic»* mucho antes de que llegue el iceberg.

Además de llamar a la catástrofe con advertencias, podemos utilizar el **foreshadowing** para presentar personajes antes de que aparezcan en escena. A esto se lo conoce como **presentación diferida**, y es una técnica donde la reputación de un personaje llega antes de que aparezca. Es simplemente que un personaje hable sobre otro para darle bombo. Jules tiene una conversación telefónica donde se nos cuenta que el señor lobo es increíble, y cuanto aparece encarnado por Harvey Keitel en «Pulp Fiction», lo es. Los personajes anunciados con gran pompa y que luego son irrelevantes o desaparecen de un plumazo son muy frecuentes y provocan gran decepción. Sucede con innumerables villanos, como en «Stranger Things», «Lost» y muchísimas películas de Marvel. Si anunciamos un personaje con todo lujo de detalles como lo hace Tarantino, debería ser importante para la trama.

El foreshadowing se aplica para todo, y es un ejemplo concreto y práctico de plantar y recolectar. En *«Dragonheart»*, un monje le hace poemas al legendario país de Avalon en la primera escena después del prólogo. El poema parece irrelevante y llegar a Avalon no es ni mucho menos el objetivo del grupo. No obstante, cuando conocen al dragón, vuelan hasta ese lugar porque Draco necesita hablar con sus ancestros.

En impro, deberíamos atender a la propuesta del compañero, reaccionar y posteriormente recogerla para hacerla crecer. Ante todo, entender que una propuesta es una intención. Tenemos que expandir lo que ya tenemos antes que proponer otra cosa distinta nosotros mismos. Marcar una promesa en el inicio que origina expectación y puede crear la premisa hace que la audiencia se enganche porque espera que algo ocurra. Cuando no llega, se siente decepcionada. Incluso nosotros, como improvisadores, nos sentimos también atraídos por la fuerza magnética de la dirección que hemos marcado si es certera. Cuando no hemos plantado una semilla concreta, divagamos y seguimos improvisando hacia ninguna parte, nos sentimos perdidas y hay una sensación general de que la impro no está funcionando. El conflicto no deja de ser un foreshadowing encubierto, y ya hemos visto muchas maneras de plantarlo, o al menos de seguir un objetivo como si estuviésemos siguiendo miguitas de pan.

La plataforma pone a los improvisadores en sus marcas, el conflicto los deja listos, el objetivo señala la meta y el incidente incitador da el pistoletazo de salida. Toda la pista de obstáculos hasta la foto finish es la trama. Por eso, para llegar al **supraobjetivo**, los secundarios, o el mismo protagonista, deben proponer una serie de **microbjetivos** intermedios, con, a su vez, **microconflictos**. En narrativa esto se conoce como plantar puntos de trama, puntos de obstáculo y puntos de ayuda. Comúnmente, se lo conoce como...

Nudo

Sarah Connor es atacada por el terminator y comienza la huida, Harry Potter recibe la carta de Hogwarts y comienza su preparación hasta el enfrentamiento final contra Voldemort, Katniss Evergreen es forzada a participar en los juegos del hambre y comienza su lucha contra el gobierno de El Capitolio, Erin Brockovich sale a investigar unos vertidos industriales y comienza la batalla judicial, los hijos de los Banks necesitan que sus padres ejerzan y Mary Poppins

desciende con su paraguas para comenzar a instruirlos... Cuando a los protagonistas se les presenta el conflicto, el objetivo y el incidente incitador, se ven obligados a salir de su zona de confort, y, dado que no les queda más remedio que encarar la aventura, comienza el nudo.

La aventura en impro deportiva puede ser escalar la cima de una montaña o cambiar una bombilla, pero el formato implica acciones y actividades, implica mostrar, ritmo, dinamismo y movimiento, implica surrealismo y comedia absurda. Es posible que se pueda hacer de otra manera, pero aquí estamos describiendo un método que garantiza que una impro de formato deportivo funcione siempre. Quizás una forma de entender la enorme diferencia que hay entre formatos de teatro sea compararlo con su posiblemente opuesto, el...

Drama realista contemporáneo

Hay muchas formas de crear el grueso de una historia. «Doce hombres sin piedad» es una obra de teatro soberbia. Toda ella transcurre en una habitación en la que un jurado delibera la resolución de un asesinato. En la primera votación, once quieren condenarlo, pero un único voto en contra inicia el cambio. Cada intervención es, desde ese momento, un giro en el estado de la situación establecida. Parece que el enjuiciado es culpable pero de repente una revelación hace dudar a todos los miembros, y entonces cambia un solo voto decisivo. A veces esta polaridad se mueve a la culpabilidad, otras a la inocencia, y la vida de un desconocido está en juego. Así se ejecuta la acción dramática en «Doce hombres sin piedad». Así transcurre una obra llena de tensión e intriga. Podríamos coger la estructura narrativa de «Doce hombres sin piedad» y crear con ella un formato de improvisación magnífico.

No obstante, esta podría ser la antítesis de la impro deportiva. Sería complejo tratar de improvisar en deportiva y sobre la marcha una estructura así. No tiene un tono de comedia. El tema y las consecuencias de una decisión vertebra todo. Nos limita mucho la situación porque todo está cerrado. No hay cambios de espacio. No hay cambios de personajes. No hay cambios de roles. No hay cambios de status. La obra tiene un código realista. No hay acción, acciones o actividades. Apenas aparecen uno o dos objetos que los personajes tienen en los bolsillos. El conflicto existente es interpersonal entre los que quieren la condena y los que desean la absolución. El objetivo es solo hacer que el otro cambie de opinión. *«Doce hombres sin piedad», «La soga», «Closer», «Oleanna», «Un tranvía llamado deseo» o «Casa de muñecas»* son ejemplos excelentes de acción dramática y de estructuras que implementadas en largo formato podrían ser obra maestras, pero en otro medio narrativo como la impro deportiva podrían resultar difíciles de adaptar.

De todas formas, aunque cambiemos la temática, el tono y los códigos de estas obras dramáticas y las transformemos en comedia, intentar ejecutar en impro deportiva algo como *«La cena de los idiotas», «Eloísa está debajo de un almendro», «Primera Plana» o* cualquier comedia de Billy Wider (todas ellas han sido teatralizadas) sería arriesgado, porque los diálogos, los golpes y el ritmo de comedia en un guion están medidos al extremo. Al igual que en «Doce hombres sin piedad», todas estas obras tienen un PROL muy marcado, pero la estrategia narrativa que usan para desarrollarlo difieren notablemente de la impro deportiva. Nuevamente, si queremos desarrollar un formato, tenemos que seguir los códigos propios del mismo.

No es solo que la comedia actual no funciona como la de hace cincuenta años y no funcionará como la de dentro de otros cincuenta. La cantidad inconmensurable de recursos cómicos que se utilizan en estas obras como los malentendidos y los juegos de palabras son complicados de llevar a la impro deportiva. No estamos diciendo que no se pueda improvisar, pero lleva mucho trabajo, tiempo y preparación específica dominar el género de la comedia para

improvisarlo. Además, este es solo un género, y en deportiva podemos parodiar y reutilizar elementos de cualquier medio narrativo. Lo que no podemos hacer es ejecutarlos tal cual. Muchos golpes cómicos dependen más de la pericia del improvisador que de una técnica que pueda aplicar todo el mundo para construir comedia sobre la marcha. No podemos pedirle a un improvisador que sea gracioso, pero podemos pedirle que construya una historia que lo sea o enseñarle ciertos recursos para aplicarlos.

Tratar de imitar el teatro convencional, comedias, sitcoms, gags, chistes, one punch lines o stand up comedies es posible que no funcione en este contexto. Si buscas la comedia, no la vas a encontrar. Si la fuerzas, el público la va a rechazar. Aunque podría serlo, en general la impro deportiva no es una pequeña escena en miniatura de una comedia, y tampoco es un sketch. No sigue los mismos códigos.

La impro deportiva es un medio que tiene un lenguaje y unas convenciones propias. Es un formato particular dentro de nuestro medio, el teatro de improvisación. No se trata de encontrar por arte de magia e inspiración divina la acción dramática; es posible que nunca demos con ella. Sin embargo, existen una serie de directrices que siempre funcionan, y además lo hacen para todo el mundo, solo necesitamos enseñárselas al elenco. Hemos visto cómo crear las bases de una historia, ahora vamos a ver métodos para avanzarla, y uno de ellos es el...

Objetivo in situ

No hay nada mejor para avanzar una historia que tener un protagonista y un objetivo. *In situ* quiere decir en el lugar, así que supongamos que queremos hacer una impro sin movernos de donde estamos. No hay viaje, cambios de espacio ni medios de transporte. Puede que el conflicto aparezca por un desencadenante externo, pero la solución terminará por encontrarse en el lugar y momento presentes.

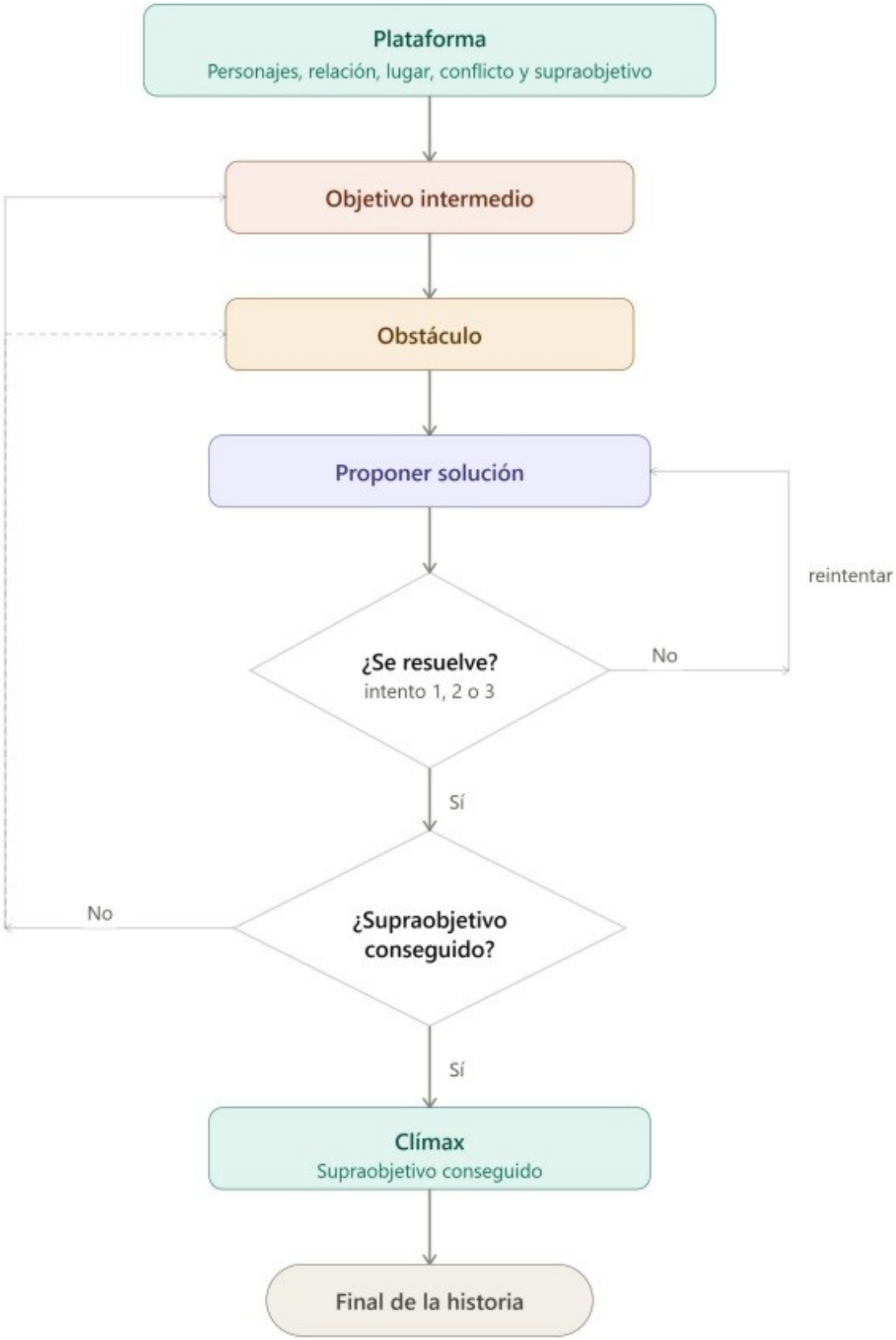
Pongamos un ejemplo. Dos improvisadoras couchean que serán coleccionistas de sellos que están de visita en la Central Nacional de Correos. Entran en escena. Una está mimando un buzón de correos y otra pegando sellos en su álbum. «¡Qué raros son los buzones de la Central Nacional de Correos. Llevo ya un rato y no hay manera de abrir este buzón interprovincial». «Eres nueva en la Asociación de Coleccionistas de Filatelia, Ruperta, pero las ancianas coleccionistas filatélicas sabemos que ese buzón es de los noventa, y que se abre solo con un sello de los noventa de noventa pesetas. Creo que tengo uno en mi álbum...». «¡Ese, justo ese, Roberta! ¡El que tienes en la mano, el de Madonna! Déjame probar». «¡Ay, no, novata...! Acabas de bloquear el buzón. El sello de Madonna es de ochenta de los ochenta, no de noventa de los noventa. Cuidado que al tercer intento se bloquea del todo». «Tenemos que abrirlo antes de que cierren la Central, venerable catedrática, quiero enviarme una carta a mi yo de los noventa, cuando era niña, para que no venda su colección». «Excelente, Ruperta. Saquemos el sello de una postal de noventa de los noventa. Hay muchas en los archivadores».

Hasta aquí tendríamos una plataforma que nos daría para desarrollar una historia. Las dos improvisadoras habrían marcado que son miembras de una asociación de coleccionistas de sellos, una veterana y otra recién llegada, están en la Central de Correos, una está intentando abrir un buzón de correos de los años noventa para mandarle una carta a la niña que era en los noventa y otra busca sellos en su álbum. Tenemos el PROL, el conflicto, status, urgencia, amenaza, actividades y objetos. No nos importa que las normas de este universo sean distintas a las de nuestro universo. Nos importa que la historia se sienta verosímil de acuerdo a cómo funciona ese mundo. Nos importa que sea coherente con lo que se está marcando mientras ese nuevo universo se está creando. Si hemos plantado una norma, simplemente la respetamos y la

seguimos. Ninguna de las dos improvisadoras ralentiza o detiene la impro para sorprenderse, preguntar o aclarar por qué un buzón se abre con un sello o por qué se bloquea sin el sello correcto. No nos paramos a explicar, poner en duda o debatir, porque la impro deportiva no detiene su ritmo ante nada; mucho menos ante el absurdo.

A partir de aquí, la historia puede desarrollarse. Si las improvisadoras hubieran abierto el buzón con el primer sello, el conflicto se hubiera arreglado a la primera y o bien le hubieran tenido que dar un final prematuro a la impro o bien se hubieran tenido que inventar otro conflicto, cosa fácil dado que el objetivo final es enviar una carta. Lo que ha hecho la improvisadora que representa a la catedrática es poner un **obstáculo** (un nuevo conflicto) cuando ha dicho que el buzón se ha bloqueado porque el sello era de una década diferente. Es una buena práctica que la misma improvisadora que ha propuesto el **obstáculo** proponga la solución, es decir, el objetivo intermedio para arreglarlo. Este objetivo, en impro deportiva, siempre ha de ser una acción que los improvisadores resuelven con una actividad física. El sello del álbum era de los ochenta, y ante el riesgo de bloquear el buzón, tienen que buscar en los archivadores el sello correcto.

Como el supraobjetivo es enviar una carta, podemos crear una historia, cualquier historia, poniendo en la trama puntos de misión u objetivo, puntos de obstáculo, puntos de resolución y puntos de historia. Una vez propuesta la plataforma, solo necesitamos un objetivo final o supraobjetivo. A continuación se establece un objetivo intermedio, se crea un obstáculo y se propone una solución para ese nuevo obstáculo. Podemos intentar arreglar el nuevo problema una, dos o tres veces. Más de tres provoca hartazgo en el público por repetición. Cuando se solucione, solo tenemos que seguir el mismo esquema. Se propone otro obstáculo u otro objetivo intermedio, se intenta solucionar, etcétera. Jugando a poner objetivos y obstáculos se puede construir cualquier historia mientras mantenemos al público enganchado. Este sencillo diagrama podría resumirlo:



Este diagrama muestra una **secuencia** que se puede repetir hasta que alcanzamos el objetivo último. La secuencia es una especie de un unidad narrativa: empieza cuando marcanos un objetivo y termina cuando lo conseguimos. Una secuencia la pueden formar varias escenas, y una escena puede utilizarse para plantar, recoger y avanzar. Pasar de una escena a otra es lo que llamamos **transición**.

Además, en una escena, las acciones de los personajes deberían afectar a los personajes y al mundo que les rodea. Además, lo hace en el mismo lugar en el que se encuentran y en el momento presente. Si en impro deportiva nos liamos a hablar de lugares en los que los personajes no están y en otros personajes que tampoco están en escena, perdemos el momentum de la acción, y se entiende que estamos plantando esos elementos para saltar a los mismos con carácter inmediato. Si queremos que todo ocurra in situ, todo debería ocurrir en el aquí y el ahora.

Cuando las improvisadoras vayan a los archivadores en busca del sello, podrían encontrar que los sellos de los noventa están llenos de pegamento (obstáculo) y que necesitan vapor para desprender el sello de una de las postales (objetivo). Para obtener el vapor necesitarán usar la máquina de café. Cuando tengan el sello, podrían descubrir que el sello solo es de veinte, así que tendrán que unir varios hasta alcanzar el valor de noventa. Pero de pronto se darán cuenta de que el sello final está seco, y que hay que lamerlo para poder adherirlo al buzón. Si consiguen abrir el buzón, tendrían un mini clímax antes de encontrarse con que les falta el sobre, el papel o la tinta para escribir la carta. Ello si es necesario completar el tiempo que ha de durar la escena, hasta que nuestro reloj interno nos dé la señal de que podemos ir terminando la impro. Hay una regla no escrita de que después de la introducción, dos o tres subtramas son suficientes para llegar al clímax y por tanto al fin de la impro. Lo que queramos alargar la historia con este método ya dependerá de nosotros.

A una resolución le seguirá siempre un nuevo conflicto y un nuevo objetivo. Todo lo que necesitan para seguir tejiendo la historia está en el universo que han creado, concentrado en la sala de esa Central de Correos que se va construyendo según transcurre la impro. En el espacio habrá más sellos, membretes, tinta, paquetes, giros postales... Siempre nos podríamos ceñir a un universo meramente realista, pero por qué hacerlo pudiendo explorar el infinito. Las improvisadoras pueden descubrir cualquier cosa sobre la marcha. Los objetos podrían tener propiedades extraordinarias. No solo el buzón de su época se abre con el sello con el valor de su época. Los timbres postales podrían ser timbres como los de las puertas, que puestos en los archivadores permitirían abrirlos y abrirse a otras décadas. La carta se podría escribir no con tinta, sino plasmarse literalmente con los recuerdos de Ruperta de cuando era una niña durante los noventa. Recordemos que una herramienta de la impro es la de materializar cualquier ente abstracto.

De todas formas, ni es cuestión de ser ingenioso ni hace falta serlo. Si un lugar está conectado con los personajes, estará lleno de objetos que podremos utilizar. Todo estará integrado sin siquiera esforzarnos, y objetivos intermedios darán lugar a más obstáculos y más objetivos perfectamente justificados. Todo el mundo tiene un mapa conceptual en su mente con un imaginario relacionado con un lugar, una profesión, un objeto... Solo es cuestión de ir tirando del hilo, encontrar algo en el espacio que habitamos y sacarle su defecto natural: el buzón es solo municipal y necesitamos convertirlo en uno nacional; la carta no tiene dirección postal y hay que buscarla en la guía; el sello no tiene valor y hay que pegarlo a un billete para dárselo; la postal no tiene una bonita estampa de un lugar vacacional y hay que pintarlo... Cualquier cosa puede estar incompleta, rota, necesitar un reajuste, tener un elemento que sobra y que hay que quitar o necesitar un componente extra que hay que poner.

Un pequeño apunte. Tampoco nos obliga nadie a sacar únicamente objetivos y conflictos plenamente relacionados. Hay que tener también cuidado con la autoexigencia y la autocensura. Es mejor sacar cualquier objetivo y cualquier conflicto a que ningún miembro del elenco saque nada. Es mejor tener una trama principal y subtramas que no tener ninguna. No importa qué trama de qué obra narrativa analicemos. Si la historia no tiene una trama, entonces no es una

historia narrativa; es lo que Robert Mckee definió como una antitrama. Podrá ser una acción perfomática magnífica, podrá ser una sucesión de escenas costumbristas que nos haga reflexionar sobre la realidad en la que vivimos, podrá ser una obra visual conmovedora, pero no será una historia narrativa porque en ciertas obras no hay una narración, hay expresión artística en la que el espectador sacará sus propias conclusiones.

Encontrar solo objetivos y conflictos externos puede parecer superfluo, pero de forma orgánica, gracias a este esqueleto, siempre aparecerán ideas interesantes. Los improvisadores no tienen más que entrenar la técnica de la impro y confiar en la construcción de la historia. Además, aparte de los puntos de objetivo y puntos de conflicto, hemos mencionado que hay también...

Puntos de historia

La improvisadora ha marcado que quiere enviar una carta a su niña de los noventa para impedir que venda su colección de sellos. Eso es un objetivo, pero como además tiene una razón y un porqué, es decir, una motivación, esa información es un punto de historia. Las motivaciones, deseos, dilemas, giros de guion, pasado de los personajes, revelaciones, presentación de amenazas, traiciones, urgencia, creación o destrucción de vínculos afectivos, cambio de actitudes y filosofía de vida o valores, evolución de la personalidad, perversión de roles, una noticia externa, intercambio de roles o status, traumas, explicación de los sistemas de magia, políticos, sociales y raciales del mundo que estamos creando... Todo esto, lo que en general se considera como la historia en sí, que se forma mediante puntos de presentación de información, son puntos de historia.

Don Quijote quiere ser un caballero andante, el amor de Dulcinea y vivir aventuras fantásticas. Sancho Panza quiere una ínsula y vivir tranquilo. El punto de historia que supone el giro final de la novela ocurre cuando don Quijote recupera la cordura. Recuperar la cordura no es un conflicto, no ha sido nunca un objetivo ni tampoco lo será en lo que queda de novela. Simplemente ocurre como una revelación final ante el ocaso de la vida del hidalgo. En ese momento, la vuelta a la realidad de don Quijote supone la vuelta a la realidad de Sancho Panza. Tan duro de asimilar es el golpe, que entre lágrimas Sancho anima a su señor a volver a los campos en busca de Dulcinea, animándolo además a culparlo a él de que el hidalgo no pueda ya levantarse, pues solo que su escudero ensillara mal el caballo o recibir una lacerada sería razón para que un caballero andante quede postrado. Sin embargo, la verdad es que don Quijote yace en el lecho, y amparado por la lucidez que otorga el albor de la muerte y frente al empeño de Sancho de continuar inmersos en la fantasía, ahora sabe que los gigantes nunca fueron gigantes, sino molinos.

La impro deportiva no es un formato donde precisamente haya mucho espacio para generar puntos de historia, pero si vemos la ocasión podemos irlos metiendo escuetamente. La impro de las coleccionistas de sellos ya tiene con una sola frase una enigmática profundidad. Una de ellas quiere mandarle una carta a su niña de los noventa. Ni el público ni las improvisadoras saben de momento si esto es metafórico, catártico o de verdad esos buzones pueden enviar correspondencia interdimensional, pero no nos interesa perder mayor tiempo escénico en explicarlo, porque eso forma parte de la...

Normalización de la ficción

Ninguna de las dos improvisadoras hacen o pierden el tiempo con comentarios valorativos inútiles sobre cómo funcionan los buzones o qué quiere decir eso de enviarse una carta a su yo del pasado. Ambas aceptan, aplican el «sí a todo» y el «sí y además» y continúan con la impro. No detienen el ritmo explicando, no lo ralentizan haciendo preguntas que ya se resolverán con la acción y no lo bloquean parándolo todo para liarse a discutir o negociar los principios de ese mundo o sus propias acciones.

Todo cuanto estamos creando sobre la marcha en nuestros universos improvisados es la realidad habitual y ordinaria de dichos universos. Es así, siempre ha sido así y en ese universo es normal. Como es lo normal, los improvisadores no reaccionan a que un buzón tenga la propiedad inherente de que pueda ser bloqueado por no introducir el sello correcto. Reaccionan a que ese buzón concreto se vaya a bloquear por las acciones concretas de los personajes igual que en nuestro mundo cualquiera podría estar preocupado porque se le bloquee el usuario del ordenador después de tres intentos, pero no se sorprende ni pregunta cómo existe algo tan fascinante como un ordenador. Todo el contexto y las reglas por las que se rige el universo de ficción es la **construcción del mundo**, y la aceptación intrínseca de sus reglas por parte de los personajes es la **normalización de la ficción**. Ello implica que no solo el público está inmerso en la suspensión de la realidad, de una manera aún más profunda lo están también los improvisadores, que son personajes que siempre han vivido en ese mundo igual que un pez siempre ha vivido rodeado de agua. Si un improvisador interpretase a un pez humanizado, jamás se sorprendería ni haría comentario alguno de que vive o puede hablar debajo del agua. Siempre ha vivido así, y tanto los personajes como en cierto momento el público tienen un...

Conocimiento intrínseco y extrínseco del mundo ficticio

En «Buscando a Nemo», Nemo es un pez payaso que habla, así que sabe intrínsecamente que los animales hablan, pero no sabe que los humanos encierran a los peces en acuarios. Cuando el dentista lo pesca y lo lleva a su acuario, Nemo adquiere extrínsecamente ese conocimiento, y se sorprende y lucha contra su nueva situación intentando escapar, porque para él que lo encierren en un acuario no es lo normal, dado que vivía en el océano. En impro, reaccionamos a los acontecimientos, a lo extrínseco, pero nuestros personajes tienen intrínsecamente normalizadas las reglas de nuestro mundo de ficción. No nos paramos a pensar o explicar si podemos abrir un buzón con un sello, simplemente lo hacemos. En todo caso, acompañamos la acción de una breve frase si hace falta para que el público entienda qué estamos haciendo.

De esta manera, mientras que al espectador hay que mostrarle implícitamente cómo funciona el mundo ordinario de los personajes, a los personajes hay que activarlos explícitamente. En general, reaccionamos o expresamos en voz alta lo que los personajes no conocen y mostramos implícitamente lo que los personajes ya conocen. Dado que en impro deportiva las escenas son tan cortas y tenemos algunas limitaciones respecto a utilería o escenografía, algunas veces tenemos que explicitar lo intrínseco más de la cuenta. En literatura, cómic y sobre todo el cine, se valora lo implícito por encima de lo explícito. Se muestra la imagen en vez de la frase que la explica. Igual que un silencio o un gesto pueden decir más que una palabra, algunas imágenes transmiten el concepto que de otro modo nos llevaría a gruesas parrafadas.

Respecto a esto, todo diálogo es una forma para volcar información a la audiencia, y muchos improvisadores utilizan los diálogos como un medio para explayarse. Sin embargo los monólogos han ido cayendo en desuso por artificiosos y por abuso de los mismos para volcar bloques inasumibles de información para el espectador. Ahora mismo, en cualquier medio narrativo, se valora muy positivamente el hacer un uso extremo de la...

Economía narrativa

En general, en teatro tenemos hora y media para desarrollar nuestra obra, pero una escena de impro deportiva dura unos pocos minutos. Por eso, tenemos que sacar el máximo jugo a cada frase..., y no solo a cada frase, también a cada elemento narrativo. Todo aquello que no cumpla una función narrativa o que no esté integrado en la historia, no debería estar presente. Por ejemplo, en términos generales y especialmente en impro, en una obra narrativa no deberíamos...

Repetir información

Volver a contar lo que el público ya conoce, así como mostrar elementos irrelevantes para la historia, hace que el público suspire en su butaca y ponga los ojos en blanco. A Frodo ya le han dicho que tiene que destruir el anillo en las primeras páginas. El público ya lo ha entendido la primera vez, así que de alguna manera, aunque es una misión secreta, todo el mundo lo sabe. En su primer encuentro, Aragorn ya sabe quiénes son los hobbits y cuál es su cometido, y lo mismo sucede con Arwen, Galadriel, Elron o Faramir. Y no solo ocurre con los amigos del protagonista, todo señor oscuro que se precie tiene una conexión psíquica con el elegido de turno para estar al tanto de sus movimientos y de su estado emocional. A Darth Vader lo une con Luke la fuerza, a Sauron el anillo con Frodo y a Voldemort la cicatriz con Harry Potter. Del mismo modo, sus lacayos pasan directamente a la acción sin presentaciones, y no nos preocupamos mucho de la lógica real detrás de que todo enemigo encuentre a los héroes sin dificultades en ciudades y mundos inmensos, simplemente lo hacen. Cuando contamos una historia no replicamos la realidad, simplemente abusamos lo justo de la **suspensión de la realidad** sin que el público se dé cuenta.

Para evitar la reiteración contínua de la introducción o cualquier punto narrativo, solo hay que relacionar a los personajes, obviar presentaciones, podar explicaciones, reducir justificaciones y resumir el objetivo. Si Keith Jonestone decía que no se podía hacer impro mirando por el espejo retrovisor, aquí diremos que nunca debemos volver sobre nuestros pasos, que el camino se recorre pero no siempre se justifica o que el camino mismo no le tiene por qué rendir cuentas a nadie.

Un ejemplo muy llamativo de todo esto lo encontramos en muchas series *shonen* del anime. En cualquier capítulo, el grupo llega a una villa, ayuda a un pobre aldeano, un coprotagonista dice algo del estilo «estamos buscando x» y este les recompensa ayudándolos en su aventura. En ese capítulo estándar, o bien aparece un esbirro del antagonista o bien un aldeano ha estado abusando del sistema de magia que vertebra toda la historia. Funciona así en *«Fullmetal alchemist»*, *«Pokémon»*, *«Frieren»*, *«One Piece»,* el relleno de *«Naruto»*, *«Yu-Gi-Oh»*, *«Jojo Bizarre Adventure»* o *«Avatar, la leyenda de Aang»*. Esta estructura también es muy popular en el género post apocalíptico como *«Walking Dead» o «Fallout».* Dado que los personajes se ven forzados a moverse y cambiar de lugar, los encuentros con nuevos personajes, ya sean amigos o enemigos, son frecuentes, y las coincidencias se fuerzan para que los personajes se encuentren en vastos mundos abiertos. En impro deportiva esta estructura es muy utilizada, pero requiere un

refinado uso de la economía narrativa para no aburrir al público y no alargar la historia. Siempre mostramos solo el pequeño y condensado marco de la parte que nos interesa. Es decir, **acotamos** las escenas, acciones y diálogos a lo que es exclusivamente relevante.

Después de la introducción, solo fabricamos escenas con información nueva. Mostramos un nuevo punto que haga avanzar una trama, y no nos preocupamos de que los encuentros tengan demasiado sentido al igual que no elaboramos personajes que solo van a aparecer unos segundos. Es mejor no justificar casi nada y omitir información a intentar justificarlo casi todo. De hecho, demasiadas justificaciones nos llevarían a una...

Sobreexposición e info dumping

Existe una creencia errónea, alimentada por las grandes sagas, de que los escritores de fantasía y ciencia ficción tienen que definir todo su universo antes de escribir la primera página de su primera novela. Ello puede incluir religiones, sistemas económicos, políticos, razas, bestiarios... Todo esto es un mito, seguramente propagado por la inagotable imaginación de J. R. R. Tolkien, que incluso inventó con premeditación los idiomas ficticios de La tierra media, o del creador de *«Dune»*, Frank Herbert, que tiene varios relatos previos a su obra, y que definió todo un sistema social y político para desarrollarla. El autor puede escribir el génesis de su universo si así lo desea, pero eso no quiere decir que el espectador esté preparado para querer leer el inicio de los tiempos de un universo que ni siquiera conoce. Si los fans de Tolkien leen *«El Silmarillion»* (un compendio de relatos del universo tolkeniano que se remonta milenios antes de la historia solo para explorar su mitología), es porque ya son fans de Tolkien, ya han leído *«El hobbit» y «El señor de los anillos»*, y les ha gustado tanto que se leerían la enciclopedia entera. En el universo de las coleccionistas de sellos se pueden mandar cartas al pasado, no ha hecho falta que una cuente que un cartero ingeniero inventó hace años un buzón alimentado con sellos en pesetas que permite enviar paquetes al pasado.

En impro, y en toda narración, el espectador no necesita más información de la estrictamente necesaria para enterarse de qué está ocurriendo en la escena. La imaginación del pública rellana sin esfuerzo y con gusto los huecos. Además, solo debemos escenificar lo qué está pasando en el momento. Solo debemos hablar de lo importante para nuestra historia y de aquello que nos sea útil. Empezar a relatar más de la cuenta hace que caigamos en una **sobreexposición** de información irrelevante que entorpecerá el ritmo de nuestra impro. Incluso aunque aquello que estemos relatando sea muy importante, debemos evitar soltar grandes cantidades de información, cosa que se conoce como **info dumping**. Si no hemos podido contar en una imagen, una acción o una idea sencilla lo que queremos transmitir, quizás es que no lo estamos haciendo de la manera correcta o no merece la pena que lo hagamos.

Desde luego que podemos meter antecedentes, gags cómico, puntos de historia o revelaciones sentimentales cuando tengamos espacio escénico para meterlos, cuando todo esté ya organizado, cuando estemos dirigidos a un objetivo claro, cuando necesitemos que la escena respire, cuando haga falta un cambio de ritmo, cuando todo esté demasiado acelerado o cuando se haya mantenido un tono repetitivo (demasiado serio, demasiada tensión, demasiada emotividad, tendencia a la violencia escénica...) que haga falta romper. Si percibimos saturación en algún nivel, debemos promover un cambio.

Un recurso narrativo que ha ido entrando en desuso y está relacionado con la **sobreexposición** y el **info dumping** son los monólogos. En impro cada vez se ven menos, debido a que difícilmente casan con la naturaleza de la impro deportiva y con el realismo crudo del largo formato. En ciertos momentos pueden ser una conclusión interesante que sea el cúlmen

de un personaje, pero la mayoría de las veces los autores utilizan a sus personajes para expresar una pedante opinión que nadie les ha pedido. No obstante, hay algunas excepciones. El monólogo de Robin Williams en *«El indomable Will Hunting»* está justificado, es una lección que el personaje de Matt Damon se merece. A los villanos como el Joker de *«El caballero oscuro» o* el replicante de *«Blade Runner»* les sienta bastante bien cuando se ven acorralados, pero son excepciones. Podemos usar un monólogo como recurso justificado en largo formato, pero en deportiva sería sumamente extraño encontrarse con uno que encaje con el tono. Lo importante es no caer en exposiciones de texto que no aportan nada a lo presente ni tampoco se van a utilizar en el futuro.

Aunque no lo parezca, en impro podemos intuir ligeramente, con técnica, práctica y experiencia, qué nos va a ser (posiblemente) útil en el futuro. Algo tangible como un objeto concreto es mucho más probable que vuelva a aparecer. Algo útil como una habilidad, también. En muchos casos incluso podemos llamar al futuro igual que llamamos a la catástrofe. Hablar de un personaje intensamente o reiteradamente es hacer una presentación en diferido, y en realidad lo que el improvisador está pidiendo es que un compañero aparezca en escena. Si hay que llevar una carta, una improvisadora puede expresar en voz alta que «ojalá hubiera un cartero cerca para vaciar el buzón y llevar la carta a su yo del pasado», llamando así a un compañero para que se meta en escena y ejerza el rol de cartero. En realidad, cuando estamos expresando un objetivo, estamos expresando algo que va a ocurrir en escena. Ya hemos visto que con el foreshadowing podemos hacer una promesa al público de que algo va a ocurrir. Si damos muchísima importancia a un elemento, no paramos de hablar de él, y luego no aparece, vamos a decepcionar al público, y con razón, porque hemos anunciado algo a bombo y platillo y luego no ha aparecido. Idealmente, todo aquello que plantemos en escena debería ser útil para la escena, presente o futura.

En impro deportiva no nos tenemos que asegurar de que el público lo entienda todo. Si nos pasamos explicando, el espectador promedio dejará de escucharnos, e iremos agotando el tiempo escénico en tediosa verborrea. En «Alien» no se explica qué es el xenomorfo, de dónde viene ni qué quiere. El director, Ridley Scott, oculta al monstruo, acechando en la nave Nostromo, manteniendo la intriga. En el momento en el que en el género de terror se explica la naturaleza, origen e historia del monstruo, se rompe el halo de misterio y deja de tener interés. A los humanos nos interesa lo desconocido, en el momento en el que conocemos algo, deja de atraernos.

En las siguientes entregas de «Alien» se empezó a explicar todo y se perdió la magia. Ocurre en todas las entregas de sagas que se alargan artificialmente para hacer taquilla. Una cosa es justificar puntualmente un elemento para mantener la coherencia narrativa y otra explicar que el conejo estaba en el sombrero. En una obra larga debemos justificar. En una obra corta de humor absurdo debemos avanzar, así que podemos sacrificar algunos aspectos de la lógica del relato. Sacrificar la lógica no quiere decir renuncia a la coherencia interna. Que un buzón envíe cartas al pasado no tiene lógica, pero si lo sigue haciendo durante toda la impro, será coherente. Aquello que se planta se mantiene. En deportiva, aunque construimos el rail según marcha el tren, no deberíamos usar la naturaleza de la impro como excusa para hacer un relato incoherente, sino como herramienta para crear algo maravillosamente absurdo. Podemos tomarnos muchas licencias, aparte de que tenemos muchas herramientas, recursos y técnicas; exactamente las mismas, y todavía más, que una obra escrita. De hecho, el recurso que ofrece un remedio a justificarlo y explicarlo todo es la...

Omisión

La magia muchas veces ni siquiera se explica, pero es que cada acción o conocimiento de los personajes tampoco. Ya hemos hablado de que allá donde van los hermanos Elrich de *«Fullmetal Alchemist»*, Harry Potter, Frieren o Aang, son reconocidos y se ahorran las presentaciones. En parte está justificado por su fama. Edward Elrich es El alquimista de acero, Harry Potter es el que sobrevivió a Voldemort, Frieren es la heroína que salvó al mundo del Rey Demonio, Aang es el Avatar que domina los cuatro elementos...

No es solo una cuestión de usar el **protagocentrismo** para que absolutamente todos los personajes estén relacionados con el protagonista. Pasada la introducción, todos los personajes o bien ya conocen todo el argumento o bien se omite el momento en el que han recibido todo ese volquete de información. Por economía narrativa, si tuviésemos que condensar «El señor de los anillos» en una impro corta, sería mejor que nos ahorrásemos ver cómo Gandalf ha hecho de conector a caballo entre todos los personajes o asiste a la biblioteca para entender la naturaleza del anillo. En impro todos los personajes deberían saberlo ya todo. Lo único que no obviamos es la primera vez que se muestra algo, porque en realidad no se está mostrando algo a un personaje, sino que se está transmitiendo algo al público, que solo quiere y necesita escucharlo una única vez. Es ese momento cuando por ejemplo, no ya con un diálogo, sino con una única y concreta frase, un personaje explica al protagonista su misión. En impro deportiva nos solemos ahorrar los antecedentes de los personajes, pero también el sistema de magia, cosmogonía, antecedentes históricos y demás información que forman los puntos de historia, y si aparecen, se suelen introducir de forma escueta y tangencial. La prioridad es crear el conflicto y el objetivo, aunque si hay espacio para colorear el mundo que los personajes van a transitar, mejor.

Ese momento en el que Hagrigh le dice a Harry Potter que es un mago y que los magos van la escuela de magia; ese momento en el que Morfeo le cuenta a Neo que es el elegido y que la humanidad vive en Matrix; ese momento en el que reclutan a Frieren; ese momento en el que Gandalf le dice a Frodo que tiene el anillo único para dominarlos a todos, ese momento en el que Katniss Evergreen se ofrece para Los juegos del hambre... se debería explicar solo una vez. Muy al contrario, damos por hecho que todos los personajes aparecidos y por aparecer están al tanto de toda la narración.

No se trata solo de explicar o no explicar las reglas del mundo ordinario en el que viven los personajes. En las películas de *«El señor de los anillos»* los magos hacen magia. Nunca se explica cómo funciona, todo el proceso por el que adquirieron ese poder o los pormenores de los artefactos que utilizan. Simplemente es una habilidad que muestran y el espectador no siente que se le esté ocultando información o que esté contemplando un mundo inverosímil. Por otro lado, Gandalf le tiene que explicar explícitamente a Frodo, y por tanto al lector, qué es el anillo único y por qué tiene que destruirlo. De hecho, como toda la trilogía gira en torno a que Frodo tiene que destruir el anillo, J. R. R. Tolkien no se pasa los tres libros repitiendo esto cada vez que aparece un nuevo personaje al que hay que poner al día. Tolkien omite todos los diálogos y explicaciones de información que el lector ya conoce. Para cuando los protagonistas llegan al siguiente punto de la historia, todos han sido ya informados.

Por ejemplo, cuando Gandalf llega a la torre de Saruman después de instruir a Frodo en La Comarca, no se nos vuelve a relatar otra vez la historia del anillo y la misión de los hobbits. Asistimos a una escena totalmente nueva en la que se revela que Saruman tiene un palantir (una bola de cristal) con la que ha estado en contacto con el señor oscuro, así que ya lo sabe todo y el público asiste a un interesante punto de historia. Es el giro de guion en el que Saruman traiciona a Gandalf y, creando un nuevo conflicto, lo encierra en la torre. Así que en lugar de aburrirnos

repitiendo la misma historia, la historia avanza creando una nueva trama para dos personajes secundarios.

Sucede lo mismo cuando en las historias de aventuras y robos a bancos se recluta al equipo durante los primeros compases de la obra. George Clooney y Brad Pitt se pasan buena parte de *«Ocean's eleven»* seleccionando al grupo. Por supuesto, todos aceptan la misión y se omiten los viajes, cómo y por qué tienen tantos contactos y cómo y por qué saben dónde se encuentra cada uno de ellos. Durante la misión todo se acelera. De repente se hacen bromas, sobrerreaccionan, se reprochan historias. Muchas veces no hay una construcción o desarrollo real de la relación, se **salta a la conclusión** (jump to conclusion) de cómo decide el guionista que debe ser. En la impro un pescador puede puede iniciar la aventura con un calamar que ha pescado y terminar todo una hermosa amistad que se ha fraguado en dos minutos.

En deportiva lo tenemos bastante difícil para generar subtramas, así que nos centramos en la principal y desarrollamos todo lo que podemos de la misma dentro de las limitaciones del formato. De hecho, uno de los problemas que suele aparecer es la **dispersión**. Generar varios conflictos, no centrarse en un único protagonista, tener varios focos o escenas que no sirven para nada suele provocar la desaparición en el olvido de aquello que se ha plantado.

No obstante, si plantamos una sola trama y una sola idea, será mucho más fácil centrarse en ella y seguirla hasta el final. Ya irán apareciendo a su alrededor todos los elementos de la historia de manera natural. Justificaremos más o menos la línea principal de lo que está pasando, pero ni mucho menos lo justificamos todo, y si aparece un personaje nuevo que no debería conocer nada de la trama, omitimos toda explicación. Aparecerá con una especie de **omnisciencia argumental** con la que conocerá todo y a todos. No hay presentaciones y no hay tiempo para explicaciones. El nuevo personaje reconoce a los héroes y les cuenta el siguiente punto de historia. Como todo, es mucho mejor si esta omnisciencia está justificada. A Harry Potter se le reconoce por la cicatriz y los ojos de su madre, pero la prioridad en deportiva es no reincidir una y otra vez sobre lo mismo, así que ahorraremos explicaciones y justificaciones e iremos directos al grano. En última instancia, es al público al que va dirigida cada línea de diálogo y cada imagen que mostramos. Por eso, cuando ya hemos plantado un punto de historia, no lo volvemos a relatar.

Así que ni debemos ni podemos justificar casi nada de lo que está pasando por dos motivos. El primero es que no tenemos tiempo para hacerlo, y el segundo es que el formato de la impro deportiva exige ritmo, ir directos a la acción, mantener la energía y llegar al clímax sin que la tensión dramática se desinfle. En impro **omitimos** todo lo que podemos para mantener la inmersión del público. En todo medio se usa la economía narrativa, pero en impro su uso es crítico.

En impro deportiva explicitar al público qué está pasando es a veces necesario e incluso cómico, pero el porqué está pasando es mejor ahorrárselo, y siempre ha de primar lo implícito sobre lo explícito. Dejemos que la imaginación del público rellene los huecos. Es uno de sus grandes talentos.

Por otro lado, los puntos de historia, de haberlos, deben ser escuetos. En largo formato es más elegante no explicitar tanto, dado que se asemeja más a otros medios narrativos tradicionales. Aun así, como no disponemos de apenas tiempo en deportiva, el quiénes somos, qué estamos haciendo, dónde estamos y qué queremos debería resolverse con una línea de diálogo. Hay que tener en cuenta que deberíamos lanzar ideas cortas y asequibles, y que si necesitamos largas exposiciones de texto para hacer llegar nuestra propuesta, es posible que esta no sea la adecuada. Siempre colocamos ladrillos pequeños y construimos la impro peldaño

a peldaño. Ello incluye la manera en la que los personajes se expresan, pues lo hacen siempre con cierta...

Limpieza conversacional

Vamos a contar lo máximo posible exponiendo lo mínimo posible. Lo mínimo es lo mínimo. Es decir, hay que evitar dar rodeos, titubeos, indecisiones y dudas injustificadas (no confundir con proponer un dilema), monólogos melodramáticos, verborrea, diálogos circulares, frases repitiendo lo que el público ya sabe, poner excusas, replicar de manera lógica, resistirse a aceptar las propuestas de los compañeros, soltar información irrelevante, liarse a dar explicaciones, hablar del porqué se ha llegado hasta ahí, hacer resúmenes de lo acontecido, ponerse a hablar de la historia del universo que acabamos de plantar... La lista es interminable.

No obstante, no es solo cosa del cine que la narración se haya simplificado. No es lo mismo leer a Cervantes que a Saramago. Simplemente los separan quinientos años y ahora un estilo es más popular que otro. Ambos son dos inmortales de la literatura con una profundidad inconmensurable, pero ahora tratamos de contar lo más posible con lo menos posible. Transmitir ideas profundas con lo mínimo es ahora una virtud, así que prescindimos de florituras y lenguaje artificioso y rebuscado. Por ejemplo, en un guion o una novela no se busca replicar una manera de hablar fidedigna que refleje el habla de la calle con sus pausas, titubeos y palabras malsonantes. Por cierto, a mucha gente le parece divertida la manera de hablar de *«South Park»* y las películas de Tarantino. Sin embargo, también forma parte de la limpieza conversacional pulir el lenguaje. Si no está justificado, los personajes no deberían hablar como si estuvieran en una película barriobajera de estilo kinki.

Hacer una obra con lenguaje malsonante, soez, escatológico o sexual era algo rompedor hace treinta años, y romper el conservadurismo de ciertas épocas era incluso revolucionario. Esto puede sorprender a los más jóvenes, pero cuando se estrenó *«Los Simpson»* sus personajes se consideraban irreverentes e inapropiados. Las *sitcoms* familiares con finales ñoños, felices y moralistas sobresaturaban las parrillas de la televisión durante los años ochenta y noventa. Llegaron *«Los Simpson»*. Homer eructaba, Bart hacía bromas telefónicas con groseros juegos de palabras, Lisa respondía a los mayores porque era más inteligente y emocionalmente madura que ellos, los niños veían dibujos violentos... Cuando una generación entera se habituó a esto, apareció *«South Park».* Cuando la audiencia se habituó a *«South Park»*, apareció *«Padre de familia»*, y después de esto, la fórmula de ser políticamente incorrecto, sobre todo de manera superficial y gratuita, se agotó y dejó de tener gracia. El tiempo ha puesto a cada uno en su sitio y temporadas enteras de *«South Park»* y *«Los Simpson»* son obras maestras de la narrativa mientras que otros sucedáneos van cayendo en el olvido. *«South Park»* integra su lenguaje malsonante en un universo propio, con personajes bien definidos y tramas que se sustentan en una estructura particular llamada *«therefore, but».* Lejos de lo que pueda parecer, su crítica social y uso de la ironía está tan refinada que llevaría horas analizar cada capítulo. Igualmente, las primeras temporadas de *«Los Simpson»* tienen un lenguaje cinematográfico único y esconden mensajes que son golpes directos a la sociedad moralista que salía de una era conservadora. Los capítulos en los que Marge reivindicaba su propio espacio son motor de un conflicto innovador para unos dibujos animados, al menos en esa época, dado que era ama de casa, voz de la ausente conciencia de su marido. Para hacernos una idea de cómo estaba el tema por aquel entonces, hay un capítulo donde a Homer le resulta chocante, por decirlo suave, que Marge salga a divertirse con una amiga. La cuestión es que estas series no se sustentan en soltar una barrabasada, esperar a que el público se ría, y sin que nada esté hilado, soltar la siguiente sin que la historia vaya a ningún lado. *«Rick y Morty»* no se basa en los eructos de Rick, porque en su

momento también tuvieron una función concreta. Eran el adorno que comunicaba a la audiencia su tono gamberro. Por eso, el público que se sentó a ver *«Rick y Morty»* era el mismo público que en su día le encantó *«Futurama»*. El público que se sienta a ver tu show de impro de juegos del viernes a medianoche con una cerveza en la mano no es el mismo que va al teatro de postín el domingo por la tarde a ver el largo formato de *«El banco»*. Con la audiencia adecuada, debemos mostrar la narración adecuada. De todas formas, sea la hora que sea, la mayoría del público va a repudiar lo escatológico, y siempre es preferible hacer una buena historia que nos llevará a bromas elaboradas a soltar supuestos chistes. Hay que tener en cuenta que por ejemplo el trailer y el capítulo piloto de *«Rick y Morty»*, por lenguaje, estética y macarrismo, estaban destinados a un público concreto: uno que venía de *«Los Simpson», «South Park», «Futurama», «Hora de aventuras» y «Bojack Horseman»*, y ya estaba preparado para reírse con, por ejemplo, el chiste construido por la subversión del rol de un abuelo que en vez de sobreprotegerlo, lo exponía a peligros cósmicos de manera gratuita. Morty tiene el rol de eterno sufridor, pero es cómico porque intenta mantener una dignidad que esconde una arrogancia que lo infantiliza, así que se enrabieta, y cuanto más se esfuerza por revertir la situación peor le sale todo, algunas veces incluso con una merecida justicia poética de por medio. Toda la serie sigue la estructura poco convencional que inventó su creador, llamada el círculo de Dan Harmon. Al final la serie tiene una cantidad descomunal de recursos narrativos y cómicos, personajes desarrollados con filosofías contrapuestas, una temática consistente, un universo reconocible..., y sí, su personaje principal eructa, pero según nos adentramos en la serie descubrimos por qué. Tiene un problema con la bebida y en el fondo vive atormentado, así que al menos hay una justificación. En muchas improvisaciones cortas se ve mucho lenguaje malsonante, chistes gratuitos subidos de tono, escatológicos e injustificados u ofensivos. No es ni siquiera humor negro, porque .

Y es que hoy día, en impro, el público se sigue riendo de los chistes sexuales, los escatológicos, cierto tipo de violencia, drogas y hasta humillaciones gratuitas a otros personajes. Muchos improvisadores solo esperan su turno para insertar chiste tras chiste sin que estén integrados con lo que está pasando en la historia o sin preocuparse de si la historia está ya encauzada. El público se ríe con cualquiera de estas gracietas, así que reforzados por las carcajadas, algunas compañías encadenan broma tras broma, si la encuentran, hasta que se agota el tiempo que debe durar una impro sin que los personajes apenas hayan llegado a ninguna parte. El problema no es solo la repetición de las mismas bromas fáciles y simplonas una y otra vez en los shows de juegos de los fines de semana; es el dejar la historia languidecer en el vacío después del chiste, perder el ritmo, delegar en el compañero el avanzar, integrar, recapitular, reestructurar y poner orden en el caos, sobre todo cuando se agota una escena. Hay una diferencia entre rematar una gracia relacionada con un elemento de la historia que se ha plantado con anterioridad, siguiendo el hilo argumental de la trama, a meter con calzador los mismos comentarios sexuales una y otra vez. La comedia puede y debe existir en un espectáculo de comedia. Existen múltiples recursos modernos de comedia de sitcom, guion, visual, física y stand up que podemos utilizar, pero la magia de la impro y lo que la distingue como medio es, entre otras muchas cosas, construir su propia forma de hacer comedia.

A veces la impro es tan efectiva construyendo la historia cómica que toda la historia es un chiste en sí mismo y, además de una broma, es una reflexión o una denuncia social velada. Dos improvisadoras dicen ser coleccionistas de sellos que trabajan para el servicio postal. Nadie envía ya cartas, pero como saben que a todo el mundo le encanta enviar mensajes de texto con el móvil, deciden transformar el negocio. Ahora el servicio postal hará campaña para que la gente envíe, en vez de cartas, móviles con mensajes escritos con un punzón sobre la pantalla negra, por supuesto con su sello correspondiente. En impro, jugamos siempre a la contra de lo esperado, así que la campaña tendrá un éxito demoledor. El argumento de esta impro es simple,

implica actividad como motor del conflicto principal y está dirigida a un objetivo claro. Además, es una reflexión velada cargada de nostalgia e ironía. Los que hemos vivido el enviar cartas a los amigos de adolescencia sabemos especialmente que no se siente ni remotamente parecido a enviar un mensaje de texto por el móvil, aunque, de alguna manera, técnicamente sea lo mismo. El chiste reside en esta ironía, materializada en que las improvisadoras sacan entusiasmadas la conclusión obviamente errónea de que a la gente le va a encantar la nueva idea porque a la gente le encantan los móviles. El espectador ve de inmediato y sin que nadie se lo explique un reflejo de nuestra realidad, y todo gracias a ese espejo pulido por el universo absurdo que la impro planta con tanta facilidad. Además, en la inmensa mayoría de los casos estas lecturas surgen a posteriori, y son encuentros fortuitos, aunque orientados, eso sí, por la experiencia y técnica del improvisador.

Una compañía no debería encasillar a sus actores y tener asignados tácitamente diferentes roles, al menos en este formato tan libre. Decir que uno es el que hace los chistes mientras otro es el que se encarga de la historia no es trabajar en equipo y además limita al elenco. Atribuye etiquetas y se corre el riesgo de caer en el efecto pigmalión, que consiste en que las expectativas creadas afectan al rendimiento. Con un adecuado método de enseñanza todo el mundo puede ejecutar cualquiera de estos supuestos roles. No hace falta tener ningún tipo de talento especial. Es una cuestión de conocer las técnicas adecuadas, interiorizarlas y que se puedan poner en práctica encima de un escenario hasta que sea algo tan habitual como montar en bicicleta. Incluso esta limpieza y esta economía narrativa se terminan interiorizando, exactamente igual que después de años de aprendizaje hubo un día en el que todos nosotros terminamos de aprender a escribir de una manera u otra dependiendo del contexto. No es lo mismo escribir un mensaje de texto que una carta. Sencillez, claridad, ritmo, temática unidireccional y lenguaje asequible son estándares para unos buenos diálogos, pero aún deberíamos añadir que debemos...

Hacer que cada bala cuente

Si podemos decir lo mismo con menos palabras y de forma más sencilla, elijamos lo sencillo. Si recortamos un fragmento de nuestra impro y esta no pierde valor narrativo, ese fragmento no debería haber existido. Cada intervención o acción es una bala, y debemos **hacer que cada bala cuente**. Cada intervención debe añadir algo nuevo para hacer avanzar nuestra impro. En general, una obra larga y extensa siempre se arriesga a languidecer mucho más que una obra con muy pocas frases.

Cada sentencia de «Terminator 2» es una joya que profundiza en la psicología de los personajes y que volverá a tu cerebro una y otra vez sin que pueda despedirse diciendo «sayonara, baby». Breaking Bad tiene un guion en el que cada intervención modifica la dimensión de la escena. Los personajes pasan de la euforia de haber atracado un tren a observar atónitos a un testigo que los ha descubierto. Toda la serie es giro tras giro en segundos. En la otra cara de la moneda, apenas prestamos atención a las engorrosas explicaciones de las películas de «Avatar», que tratan en vano de esclarecer la excusa de su trama, porque son tan engorrosas y cambiantes que la gente ni siquiera recuerda cuál es el motor narrativo de la primera, segunda y tercera parte. Demasiadas frases y acciones, es decir, balas, para explicar algo sencillo que solo requiere una. Las historias más olvidables son las que más se alargan innecesariamente, y esto en nuestra impro es crucial.

Hay un ejercicio de entrenamiento en impro que ayuda a que aprendamos a meter el PROL en tres réplicas. No tienen por qué ser tres, pero de alargarse el diálogo de la introducción, podremos percibir cómo el público e improvisadores empiezan a sentirse incómodos, esperando

que algo ocurra mientras ese algo no termina de llegar. El problema aparece cuando se suceden frases que no aportan nada nuevo y, sobre todo, en la dirección de plantar puntos de conflicto, objetivo, resolución o historia. Tan frecuente es en impro ver escenas enteras desperdiciadas que en cuanto pasan un par de intervenciones sin que nada ocurra se nos encienden las alarmas. Puede haber muchas otras, pero siempre y cuando en deportiva nos ciñamos a la fórmula de sentar la plataforma y seguir los puntos narrativos como si fueran migas de pan, la historia funcionará.

En impro, mencionar objetos o personajes irrelevantes, discutir, negociar, preguntar sin inducir la respuesta, saludar, presentarse, llamar por teléfono, llamar a la puerta, sobreexplicar, corregir al compañero, desechar su propuesta, negarla, impedir su acción, repetir información que el público ya conoce... Todo lo que considerábamos anteriormente que ralentiza o bloquea una impro son en realidad balas perdidas. La intervención de un improvisador... ¿planta algo, hace avanzar la historia, revela algo nuevo? Si la respuesta es no, quizás esa intervención es prescindible, y las intervenciones prescindibles son balas de fogueo que entorpecen el relato, menoscaban la dinámica de la impro y bloquean el ritmo.

Obras como *«Battle Royale»* de Takeshi Kitano*, «Los juegos del hambre», «El código Da Vinci», «El alquimista»* de Paulo Coelho o *«Máquinas mortales»* se caracterizan por su ritmo frenético, frases cortas, directas y ni un minuto que perder. Que cada frase de diálogo tenga contenido no quiere decir que haya que acelerarse ni que estemos en una cinta de acción frenética. El ritmo depende del formato. Sin embargo, es necesario que mantengamos siempre la postura, y que como improvisadores no mostremos nunca ansiedad, nerviosismo ni prisa en plantar. Hacemos cada propuesta con la calma necesaria. Si el personaje es enérgico, lo es el personaje, no el improvisador. Disparamos balas, aunque es mejor metáfora entenderlo como semillas que tuviéramos en un saquito. En una impro corta nuestras semillas son muy limitadas. Cada semilla que se planta se hace crecer para que otro compañero recoja el fruto, y de ese fruto se planta una nueva semilla. «Sí y además», aceptar, «sí a todo», plantar y recolectar... Haz que en tu impro cada semilla cuente, y planta algo útil que sea un regalo para el siguiente improvisador. Deja el balón botando a puerta vacía para que tu compañero remate el siguiente punto: un conflicto, una resolución, un objetivo, un chiste, el anuncio de un personaje, una revelación... Las semillas que plantamos y luego recogemos tienen también otra forma, el...

Arma de Chéjov

Una de las coleccionistas de sellos ha traído consigo su álbum. Al principio no aporta otra cosa que la acción inicial para la presentación de su personaje: lo está hojeando mientras recoloca algunos sellos. No obstante, según transcurre la impro, sigue con el álbum en la mano, pero público e improvisadoras se han olvidado del mismo y ya no le dan mayor importancia. Es cuando avanzada la impro que las improvisadoras se dan cuenta de que no tienen papel para escribir la carta y a una de ellas se le ocurre usar una de las hojas del álbum. Eso es un **arma de Chéjov**, un elemento que se ha plantado y luego recogido. Además, el postulado sería que todo elemento presentado de forma destacada en una obra debería ser un arma de Chéjov (a no ser que sea una pista falsa), porque todo elemento, si lo hemos señalado destacadamente, debe tener relevancia y significado. Al final, todo elemento debería contar, porque de lo contrario, para qué hemos perdido tiempo y hemos distraído al público con algo que luego no vamos a usar. Sobre todo cuando damos mucha importancia a algo que luego no utilizamos para nada, el público se siente decepcionado, porque le hemos prometido algo que no hemos cumplido.

El científico de «*Los cazafantasmas*» comenta al resto que no deben cruzar los rayos con los que atrapan a los fantasmas bajo ningún concepto porque desataría energía suficiente como para

destruir la ciudad de Nueva York. Por eso, cuando se enfrentan a un enemigo más poderoso, una deidad ancestral, y de pronto dice que el remedio es justo ese, el espectador se agarra a la silla. En *«Cowboy de medianoche»*, el protagonista se pasa gran parte del metraje sacándole brillo a sus botas, hablando de ellas y de la imagen que proyectan. Cuando las tira a la basura sabemos que no solo se está desprendiendo de la imagen que quería transmitir de machote de rodeo, sino también de su anhelo de triunfar en la gran ciudad. Las botas eran un símbolo, pero solo lo descubrimos al final, cuando el guionista dispara el arma de Chéjov que ha estado cargando. El póster de la celda de *«Cadena perpetua»*, el cuerpo al lado de los protagonistas en *«Saw»*, la agorafobia en *«Copycat»*, las gafas con las que Tom Cruise desenmascara a Jon Voight en *«Mision Imposible»,* los finales de *«El sexto sentido»* y *«Los otros»* o el cuadro de la gran escalera en *«Rebecca»* son armas de Chéjov. Están ahí a lo largo de toda la historia, o bien fueron presentadas y aparentemente olvidadas hasta que se recuperaron para ser ejecutadas. El **arma de Chéjov** puede aparecer como herramienta para aplicar técnicas narrativas como **giros de guion, resolución de conflicto, revelaciones**... Cuando un elemento reaparece como punto de resolución del **clímax** es especialmente satisfactorio.

En impro tiene más valor recuperar algo que otro ha plantado y darle significado narrativo que plantar algo nuevo sin aprovechar lo que ya se tiene. Deberíamos intentar que todo sirva a un propósito. Una improvisadora realiza su primera intervención y marca que su personaje colecciona sellos. No dejemos que esto sea un mero adorno que caiga en el olvido. Si una compañera ha marcado eso, démosle nosotros una importancia mayúscula y hagamos de esta anécdota la piedra angular de nuestra impro. Conectemos esta primera aportación con el lugar, la relación, los objetos y las acciones de los personajes. Construyamos un ecosistema a partir de una idea sencilla y expandámosla hasta que lo grotesco no dé más de sí y nos obligue a abrir nuevas rutas.

No tenemos más que pensar en todos y cada uno de los universos narrativos que han tenido mayor calado ultimamente. Por un lado todo parece un mosaico premeditado de elementos encajados a la perfección. Sin embargo, la paradoja radica en que a pesar de tener una guía narrativa general, casi ningún autor moderno piensa previamente absolutamente todo lo que va a pasar en su obra. Necesitan una base, y a partir de ahí, desarrollan. Los improvisadores actuamos igual. Según avanza la escena podemos ir barajando posibilidades. De nuevo, con técnica, práctica y experiencia podemos ir atisbando muchos caminos posibles para nuestros personajes.

La creatividad y la originalidad no brotan de la nada, tienen una técnica, por eso los grandes autores son también improvisadores. Un creador va plantando semillas y las hace crecer. Mezcla ideas y transforma otras que había visto antes en alguna parte. Podemos pensar que los autores de texto escrito juegan con ventaja, pero por ejemplo George R. R. Martin (y no es el único) escribe las historias del universo de *«Canción de hielo y fuego»* sin hacer una planificación previa. Dice que hacer un esquema narrativo le aburre, así que la obra de George R. R. Martin avanza según se escribe. Cuando la narración empieza a cobrar vida, la mayoría de los autores descubren la personalidad real de sus personajes, que no brota de una ficha psicología previa, sino de enfrentarlos a situaciones insólitas y observar cómo reaccionan. George R. R. Martin no nos dice que Ned Stark cree en el honor, nos pone en una situación en la que se juega el cuello por ello. En «Buscando a Nemo» no hay un personaje que nos diga que Marvin es sobreprotector. La primera escena es el origen y el porqué de la sobreprotección, y la segunda nos muestra al personaje siéndolo. En narrativa y por tanto en impro hay que seguir la máxima del...

Muestra, no cuentes

Las coleccionistas de sellos no han encontrado el sello en el cajón de sellos. Podrían desperdiciar el preciado tiempo escénico reprochándose mutuamente el no haber traído un sello del valor adecuado o negociando cuánto dinero quiere cobrar una para darle a la otra un sello de su álbum. En vez de eso, la siguiente propuesta apunta hacia la acción y ambas se dirigen a realizar la actividad que solucione el problema. Discutir, negociar, planificar cómo resolver el problema cansará a la audiencia. No queremos ver a los personajes hablando del problema. No queremos ver al grupo que lidera Bruce Willis hablar de cómo van a destruir el meteorito en «Armaggedon», queremos ver a Bruce Willis subirse a la nave espacial para volarlo en pedazos. Las coleccionistas no encontraron el sello en el cajón, así que en lugar de discutir sobre ello, una sugiere que pueden fabricar un sello como los antiguos, cogiendo una vela de un candelabro, derritiendo la cera encima y plasmando la figura de su anillo con el blasón de la Asociación de Coleccionistas de Filatelia.

Nos llevaría un buen rato contar a alguien cómo funcionan algunos universos, pero con práctica lo podemos mostrar durante la plataforma. En «Monstruos S.A.» lo primero que vemos es a los monstruos almacenando los gritos de los niños en bombonas para usarlas como fuente de energía. No se nos cuenta cómo funciona o se nos explica por qué funciona. Por muy absurdo que sea, en ese universo tiene sentido, y además la premisa es clara y se resume en una frase. No son necesarias las explicaciones porque directamente vemos a los personajes en lo que para ellos es su jornada laboral rutinaria. El universo funciona así y ellos llevan años viviendo en él. Solo hay unas pocas líneas de diálogo que comentan que Sully es el mejor asustador de la empresa y los niños humanos son tóxicos y mortales para un monstruo. Esos dos puntos podrían ser intrascendentes, pero son cruciales para la trama. En impro podemos acompañar nuestras acciones con una frase de lo que estamos haciendo y por qué lo estamos haciendo si no queda claro solo con la actividad. Universos alternativos con reglas fascinantes se generan en la impro a partir de una idea corta y sencilla, lo que da pie a historias que sin pretenderlo terminan reflejando ideas más profundas.

Uno de los usos más prácticos de la técnica «muestra, no cuentes» es la presentación de personajes. Si recordamos la escena de presentación de Jon Conor en *«Terminator 2»,* vemos a su adolescente protagonista pirateando la tarjeta de crédito de su padrastro en un cajero automático. El chico conduce además una moto destartalada, enana y muy ruidosa. Sin que nadie nos lo diga, hemos visto suficiente para saber que el chaval es el pillo de altas capacidades más molón del barrio. El ejemplo contrario lo tenemos una vez más en películas que nadie recuerda. Toda la película de *«Sexy Beast»* consiste en la promesa hecha al público de que el peor gangster de la banda va a llegar a la ciudad, torciendo la idílica vida de unos ex mafiosos ya retirados. Tanto hablan los protagonistas de lo cruel y terrible que es Ben Kingsley antes de aparecer, que cuando llega y no hace absolutamente nada, el público se siente estafado y la película se hunde debido a la promesa incumplida de los guionistas. Igualmente el novelista Patrick Rothfuss peca en exceso de algo parecido en la primera y segunda parte de *«El nombre del viento»*. La contraportada de sus libros es un avance de los increíbles logros de su protagonista que nunca llegamos a ver. Muchos de sus personajes secundarios son anunciados cientos de páginas atrás con excelsa pompa, pero cuando aparecen (si es que lo hacen) no están integrados dentro de la acción de la historia sino que a veces se plantan ahí para contar un cuento y colarnos una sobreexposición de manual sobre los orígenes del villano que por cierto... nos pasamos todo el libro esperando a que, de nuevo, aparezca.

En el momento en el que hablamos más de la cuenta, perdemos al público. Nos convertimos en dos cabezas flotantes encima del escenario y hacemos al espectador consciente de que está

viendo unos focos, un telón, unas tablas de madera y dos o tres personas hablando vestidas de negro. Cuanto más estáticos seamos más corremos ese riesgo. Una narración es movimiento y cambio continuo. En largo formato, la historia puede cambiar todas las dimensiones posibles de sus personajes: física, mental, emocional, interpersonal, interrelacional, social, económica... Si a los personajes les ha ido bien, haz que les vaya mal; si han obtenido un logro, haz que obtengan un fracaso. En impro deportiva los fracasos pueden hacer que bloqueemos la acción y el ritmo, así que para este caso vamos a hablar más bien de obstáculos, dado que no tenemos tiempo para construir escenas que supongan un anticlímax. En este manual no nos vamos a meter en profundidad en cómo construir arcos de personajes, porque aunque en deportiva podemos invertir la polaridad de alguna dimensión del personaje (podría pasar de rico a pobre, de infeliz a autorrealizado), nuestro tiempo escénico es limitado. Sin embargo, con lo que vamos a hundir las manos en el barro es con los cambios temporales y espaciales de la historia, y para ello vamos a necesitar recursos para...

Editar la escena

Nuestras dos coleccionistas de sellos ya han plantado todo lo que tenían que plantar y han verbalizado que desean enviar una carta, pero que no pueden abrir el buzón. La improvisación podría seguir en el mismo espacio *in situ* durante toda la historia hasta que lograsen enviar la carta. Sin embargo, es posible que una historia así se sienta monótona. Nuestras improvisadoras pueden llenar de acción y movimiento la escena. Pueden probar a abrir el buzón de una manera o de otra, pueden encontrar el sello que les falta usando métodos poco ortodoxos y que el público se ría de los gags que aparecen como resultado, pueden hacer lo mismo con el papel y la tinta hasta que la carta sea escrita y enviada... Entonces, cuando la envíen, las improvisadoras darán un cierre escénico y el público entenderá que esa es la señal para aplaudir. La estructura de conflicto, objetivo, obstáculo, intento, resolución, nuevo conflicto, nuevo objetivo, nuevo obstáculo, nuevo intento, nueva resolución... va a funcionar siempre. El problema es la repetición del mismo patrón y que el público lo va a percibir. En cuanto el público vea un par de veces la misma estructura, la tercera vez va a adivinar nuestras intenciones, y cuando una historia se vuelve previsible, se vuelve aburrida.

Subvertir expectativas es imprescindible si queremos contar una historia y mantener el interés. Además, debemos hacerlo continuamente. Solo tenemos que introducir un par de variantes a la fórmula ya planteada y podremos contar cualquier historia con cualquier estructura narrativa. El lugar, personajes, relación, conflicto, objetivo, resolución y puntos de historia son los engranajes. La impro nos permite jugar con ellos a conveniencia, así que no necesitamos memorizar el camino del héroe de Jospeh Campbell, pero sí necesitamos conocer estos puntos sobre los que se sustenta. Por otro lado, en este manual no vamos a adentrarnos en enumerar la inmensa cantidad de estructuras narrativas que han surgido en los últimos años después del manido camino del héroe, que ya es imposible de ejecutar sin caer en un cliché. Hay ya muchos manuales describiendo docenas de estructuras y modelos basados en géneros, arcos de personajes, evolución de los clímax y anticlímax, aparición de protagonistas y protagonistas, evolución a algo más grande o descenso a algo más pequeño, etcétera. Hay muchos manuales con gráficos, diagramas de flujo, ejes, dimensiones, esquemas o mapas conceptuales. Un elenco podría practicar cualquier modelo hasta dominarlo, ponerle su toque personal y crear su propio formato. De momento, para impro deportiva, conocer los átomos de los cuales está hecha la materia de las historias será suficiente..., o casi, porque los átomos no tienen significado hasta que se relacionan entre ellos para formar algo reconocible, y cuando al fin vemos la figura, podemos hacer que nuestro frankenstein particular se ponga en movimiento. Así pues, nuestras criaturas, es decir, los personajes, en una escena de impro se mueven y cambian con las...

Entradas y salidas

No es obvio que como improvisadores podamos entrar y salir de una escena. Los primeros días, quien está aprendiendo a improvisar no sabe que puede irse o que puede entrar, y mucho menos sabe cómo. Es normal al principio ver a improvisadores que se quedan plantados dentro de la escena sin saber qué más hacer porque no tienen el hábito de salir. El mismo caso parejo lo tenemos cuando por ejemplo desde dentro dos improvisadoras llaman a gritos a un cerrajero para que abra el buzón, pero a pesar de su insistencia allí no aparece nadie. Es cuestión de habituarse y de adquirir la mecánica. Al principio hay reticencias, dudas, excusas..., pero después de experimentar el proceso todo eso se evapora, y en pocas semanas nuevos improvisadores entran y salen sin miedo.

Si estás comenzando en la impro, un pequeño inciso, ve a ver impro. Los recursos no tienen derechos de autor. Fíjate en lo que hacen los que ya llevan unos años y simplemente incorpóralos a tu repertorio. Copia lo que funciona y desecha lo que no. En impro tenemos una serie de convenciones, las hemos aprendido por herencia unos de otros, y en cada escuela y compañía, a veces tienen las suyas propias. Por ejemplo, para...

Comenzar una escena

En algunos espectáculos verás que desde la mesa de luces y sonido hacen un oscuro, los improvisadores salen cuando aún no se han encendido las luces, se ponen en un punto del escenario, y en silencio, aún en la oscuridad, comienzan una acción. El presentador entonces anima al público a gritar algo como «esta escena empezará cuando gritemos todos: tres, dos uno, ¡impro!». Entonces se hace la luz, se pone una banda sonora neutra y vemos a los improvisadores ya en movimiento, pintando objetos físicos de la escena mediante acciones. En cierto momento uno de ellos rompe el silencio para plantar algún elemento de la plataforma y comienza la impro. De todas formas no siempre se hace un oscuro, a veces los improvisadores entran a la vista de todo el mundo y simplemente empiezan a accionar y a hablar entre ellos ya en personaje.

Pongámonos en situación de un espectáculo de juegos de impro. Los improvisadores están en los laterales (sideline) o al fondo (backline), en postura neutra. Cuando un improvisador está encima del escenario, aunque no esté improvisando, debe tener ya una cierta corporalidad y presencia escénica, enérgica y animada, acorde al momento para apoyar a los compañeros de escena con su sonrisa, mirada presente, interés y reacción emocional. Pueden estar sentados, de pie o incluso lo que se llama comúnmente «haciéndose bolita», es decir, en cuclillas. A esto se le llama estar en el **banquillo**. Los que están actuando, están dentro de la ***patinoire***, que es el espacio para ejecutar la acción escénica, y que en ocasiones, como en el formato del Match (en realidad este término se utiliza casi en exclusiva en este formato) se delimita con cinta blanca. El presentador está casi siempre en el frontal del escenario, pero fuera de la *patinoire*, y cuando comienza la escena se echa a un lado. Puede haber un escenario ricamente decorado o puede estar vacío. Los improvisadores pueden tener un vestuario elaborado e integrado en un mismo contexto que adorna todo el show o simplemente ir de negro. En general, esto es lo que se encuentra el público un fin de semana cuando va a ver impro deportiva sin saber que está viendo impro deportiva.

Cuando los improvisadores sienten que la escena no da más de sí porque ya han plantado todo lo que tenían que plantar, hacer y recoger, la escena se agota y necesita un cambio. Se puede percibir porque las aportaciones de los improvisadores empiezan a ser repetitivas, se distraen del objetivo marcado, los silencios aumentan o la energía se va perdiendo. El cambio es

editar, y puede ser dar un giro de guion, plantar un nuevo conflicto u objetivo, pero también lo es una **salida** de personajes, una **entrada**, o **transición** entre escenas. De momento vamos a ver cómo...

Salir de escena

En algunas ocasiones la escena se llena de improvisadores que ya no tienen nada que aportar. Cuantos más improvisadores, más riesgo de ruido y confusión. Entraron para cumplir una función, y si esa función ya se ha cumplido, no tiene sentido que sigan ahí. En algunos casos siguen cogiendo foco, inician o participan en los diálogos, pero ya han aportado la información nueva que necesitaba la historia, así que solo la entorpecen. Digamos que son o bien **zombies escénicos** porque su vida útil ya ha terminado o bien **vampiros escénicos** porque absorben la energía o avance de la historia sin ser los protagonistas de la misma.

Además, mantener a esos personajes tiene un coste. Por un lado nos vamos quedando sin improvisadores en el banquillo que puedan entrar y cambiar más fácilmente la escena. Hay que remarcar que los efectivos que tenemos fuera de la escena tienen una visión más clara de la misma. Por otro lado, robar tiempo escénico y protagonismo siendo un secundario o un extra bloquea y ralentiza. Aparte, si permanecemos en escena más tiempo del que nos corresponde, dificultaremos a nuestros compañeros la lectura de nuestras intenciones. Por economía narrativa, el resto de improvisadores va a pensar que si seguimos en escena es porque tenemos algo más que plantar cuando en realidad no tenemos ninguna otra contribución, sobre todo si seguimos hablando. Entonces nuestra mayor aportación podría ser salir de la escena de manera más o menos justificada. Muchos improvisadores, por exceso de prudencia, son excesivamente educados, mientras otros, por exceso de soberbia, son excesivamente osados. Los prudentes piensan que todos sus compañeros aún no han terminado de plantar y esperan, mientras la impro languidece y no avanza. Desde dentro, es entonces cuando tenemos como improvisadores que tomar conciencia interna de que quizás no estamos aportando nada. Si no somos el protagonista, seguramente debamos salir de la escena. Mientras tanto, desde fuera, debemos estar atentos para proponer el cambio.

Hay que tener especial cuidado con el personaje que tiene el rol protagónico. Si nos atenemos al menos de momento a lo más sencillo, esto es, a un relato lineal, seguramente el protagonista estará en todas las escenas o en casi todas. Construir un relato en el que un protagonista tiene una misión y avanza para concluirla es lo más directo y eficaz. Por eso, esta estructura posiblemente sea lo primero que se aprende a ejecutar en teatro de improvisación. Quitarle el foco al protagonista o hacer una escena que lo excluya necesita una justificación. Esa justificación no debería ser otra que ayudar a construir la historia de ese personaje protagónico, de la cual nunca nos debemos desviar si seguimos esta estructura. En *«Moana» o «Encanto»* no hay una sola escena donde no estén presentes sus protagonistas. Sin embargo en *«Hércules»* sí vemos a Hades, su villano, conspirando. En *«Frozen»* al haber dos coprotagonistas vemos escenas y tramas alternas entre Elsa y Anna. Mientras, en *«Stranger Things», «Los pilares de la tierra», «Canción de hielo y fuego», «La leyenda de la Dragonlance», «The man in the high castle» o «His dark materials»* (la serie inspirada en *«La brújula dorada»*) cada personaje tiene su trama, pero como todos tienen un conflicto común, todo termina convergiendo en lo que se llama una estructura de *rising parallel convergence*. Las estructuras más complejas requieren entrenar al elenco en formatos específicos, la más sencilla, no, porque precisamente está compuesta de los átomos con las que se crea el resto (el PROL, roles, transiciones, introducción, nudo, desenlace, recursos narrativos, cómicos, patrones...). En impro, la estructura lineal con un único protagonista es tan popular que en general la conocen todos los improvisadores, y actores de

diferentes compañías pueden coincidir en el escenario y ejecutar una historia satisfactoria. Si aún estamos aprendiendo todas estas mecánicas, técnicas y herramientas de la impro, lo más fácil es que siempre veamos al protagonista, desde que se le asigna el objetivo hasta que lo logra. Recordemos también que si plantamos un objetivo in situ lo podemos resolver sin necesidad de transicionar la escena.

En impro deportiva nos conviene hacerlo sencillo. Tener un protagonista y a lo mucho ver una o dos veces al antagonista, ayuda. Cuando Simba, Aladdín, Alegría o John McClane (Bruce Willis en *«La jungla de cristal»*) no están en escena, es porque el antagonista está plantando su siguiente plan maquiavélico o porque vemos una misión secundaria (*side quest*) de, precisamente, un secundario. De todas formas, si todo está bien entrelazado, es posible que la misión secundaria sea un objetivo intermedio de la trama principal. En una historia de unos pocos minutos de deportiva, si el protagonista no está en escena, lo más habitual es ver al antagonista plantando su plan para que, en la escena siguiente, el protagonista lo sufra. Scar tiene hasta su propia canción llamando a las hienas al alzamiento para que entendamos sus intenciones, así que cuando vemos a Simba ya estamos en tensión, porque lo siguiente que vemos es la caída de su padre. En impro, todo improvisador, pero sobre todo el que ejerce el papel de protagonista, debería poder detectar cuándo se le llama y cuándo debe retirarse. Comunicar y leer las señales es trabajo de todos. Sabremos si no se nos incluye en la escena porque nadie nos mira a los ojos, nadie se dirige a nosotros, nadie nos habla, nos mentan en tercera persona (él) en lugar de en segunda (tú), no nos llaman en absoluto e incluso porque su dirección corporal (torso, caderas, punta de los pies y cabeza) apuntan hacia el lado contrario o nos dan directamente la espalda.

En otras ocasiones, si se da el caso de que no se está incluyendo al protagonista en la propuesta o sucede que se le haya robado el **foco** en la otra punta del escenario, puede que el personaje protagónico deba permanecer ahí en segundo plano. Puede que otros compañeros simplemente quieran hacer **un aparte a público**. Por aclarar el término, un aparte a público es explicitar el pensamiento del personaje en voz alta dirigiéndose al espectador. Suele utilizarse para comunicar las verdaderas intenciones del personaje. Es romper la cuarta pared, y se ejecuta dando un paso a proscenio, mirando al público y haciendo un comentario para comunicar una idea que el personaje nunca diría en voz alta. Los otros personajes fingen no oírlo, pero los improvisadores registran la intención de su compañero. Podría ser, por ejemplo, que un improvisador quisiera comunicar que su personaje ha envenenado la copa de su compañero, pero como esto es algo que no puede escenificar, opta por decírselo al público para que el resto del elenco se entere de su plan oculto. También pueden estar conspirando en **sottovoce** (falso susurro audible para público e improvisadores). Siempre se proyecta la voz aunque sean supuestos susurros. Cuando susurramos en escena, debemos falsearlo, y aunque parezca que estemos contando un secreto, siempre tenemos que proyectar para que nos oigan desde la última fila de butacas. Estas revelaciones deberían afectar al protagonista o a su conflicto principal. Al final, todas las decisiones y acciones giran en torno al protagonista, y si en una escena el protagonista no aparece porque se ha marchado, deberíamos verlo en la siguiente.

Por ejemplo, el villano puede tener su escena a solas, pero solo para cantar su maléfico plan para acabar con el héroe. Algunas veces también se ve una corta escena de los personajes a los que de forma cómica les afecta una acción o decisión del protagonista. Por ejemplo, si el protagonista decide fumigar su casa, podemos ver una breve escena de cómo les afecta a las pulgas que viven en su sillón. Si las pulgas resisten, las escenas se pueden alternar hasta que el protagonista consiga el objetivo de acabar con ellas. Algo tan sencillo y a la vez tan complejo es suficiente para crear una historia de impro deportiva, pero el elenco debe conocer la estructura previamente y entrenar los métodos de la personificación, el PROL y transiciones de escenas. Antes de proponer estructuras más complejas que las lineales, debemos asegurarnos de que

todo el elenco las conoce, si no, los improvisadores no estarán alineados y cada uno dirigirá la impro hacia lugares distintos al carecer de un mapa mental común.

Ante la duda de si debemos estar o no estar en escena porque sentimos que no estamos siendo incluidos, podemos ir saliendo del proscenio (la parte delantera del escenario) poco a poco. La clave es **deshacer el personaje**, y si se nos requiere de nuevo, simplemente lo retomamos con naturalidad, sin salirnos de la actuación ni hacer puntos de vista o gestos innecesarios. La forma de salirnos de escena es evitar coger foco, relajar nuestra posición corporal, ir retirándonos poco a poco a un lado o al fondo del escenario, retrocediendo, difuminando nuestra acción, ir perdiendo la postura, abandonando la emoción visible hasta que el personaje desaparezca del todo y el improvisador vuelva al banquillo caminando neutro. Si nuestro personaje estaba encorvado, nosotros nos vamos irguiendo. Si nuestro personaje estaba erguido, nosotros nos relajamos. Mientras deshacemos, debemos caminar sin prisa, dirigiéndonos tranquilamente al banquillo de los lados o al fondo hasta sentarnos, ponernos en cuclillas o permanecer en pie.

Sobre si debemos dedicar tiempo a explicar al público la marcha de un personaje totalmente secundario o incluso un extra, depende. En este formato, en la mayoría de los casos la despedida será completamente prescindible, otras, será extraño que un personaje se marche sin decir nada. Entre decantarnos por una estricta economía narrativa frente a un mayor realismo es posible que en deportiva debamos optar por la economía narrativa. Lo ideal es aunar ambas, y que la despedida sea una frase de cierre de escena. El boticario que le da el veneno a Julieta podría cerrar la escena con el resumen de lo que acabamos de ver: «Y recuerda, una sola gota de este veneno y te darán por muerta hasta que despiertes al tercer día», mientras el personaje se esfuma. Como un resumen de lo acontecido es una conclusión o una repetición de lo que ya hemos plantado, con la entonación adecuada se entenderá que la labor narrativa de ese personaje ha terminado, y no solo dejaremos espacio para que el siguiente personaje continúe el conflicto, sino que al dejar al protagonista solo en escena, obligaremos a alguien a entrar o transicionar. Porque por cierto, el protagonista casi nunca debería estar solo en escena al igual que nunca deberíamos dejar la escena vacía. De nuevo, y como recordatorio, dependemos del formato y del contexto. En el largo formato con tono realista podríamos dejar el escenario vacío o al protagonista solo para usar estas puestas en escena como recursos dramáticos. Respecto a las salidas, podemos imaginar que en este contexto los personajes se marchan siempre por una de las salidas físicas del lugar que se ha escenificado, y sería extraño que se fueran sin una justificación. En deportiva usamos otro lenguaje. Así que si el elenco entiende la intención comunicativa del actor, el público comprende lo que ha visto y no lo sacamos de la ficción, podemos tomar por válido cualquier recurso dentro de los parámetros que más o menos hemos visto hasta ahora. Como siempre, en pro de la historia, si la escena lo necesita, debemos permitirnos transgredir cualquier convención que tradicionalmente tenemos en la impro, pero esto son excepciones, no una norma.

Tomar decisiones sobre la marcha es lo que nos caracteriza como improvisadores. Es importante que el improvisador nunca parezca desorientado. Hagamos lo que hagamos, incluso cuando no sabemos qué vamos a hacer o qué estamos haciendo, debemos hacerlo con aparente decisión. Siempre estamos actuando, incluso en el banquillo, y ese personaje que improvisa debe aparentar que tiene las ideas claras y que sabe perfectamente hacia dónde está dirigiendo la historia. Actuaremos con confianza aunque estemos perdidos. Que los actores hagan muecas, gestos, muestren frustración, confusión o puntos de vista de lo que está pasando o de errores son **desconexiones** que sacarán al público de la historia aunque lo hagan reír. El público no debería percatarse de que un actor duda y no sabe si tiene que irse o quedarse, o si debe o no dar un giro a la historia. Estamos haciendo teatro; no deberíamos salirnos del personaje, aunque hay

muchas compañías que lo hacen constantemente y que lo usan como recurso de comedia. Hay alternativas a esto, por ejemplo hay comentarios que se pueden hacer desde el personaje y que casan perfectamente con la historia, pero que hacen referencia a algo que está pasando fuera de la escena. Para hablar de esto a veces se usa el término de **metaimpro**, porque la impro se autorreferencia. Es decir, los improvisadores hacen alusión a un elemento que los personajes no pueden conocer, porque está fuera del universo o contexto creado durante la escena, pero los actores no se salen del personaje, no llegan del todo a romper la cuarta pared y además el comentario está integrado de manera coherente en la historia. Es por ejemplo cuando se hace alusión a algo periférico de la impro desde dentro de la impro. Por ejemplo, si estamos actuando y tenemos la mala suerte de que se vaya la luz del edificio y se apagan los focos, un improvisador podría justificarlo diciendo que ha habido un eclipse, integrando el apagón dentro la historia. Hay muchos ejemplos, como el chiste recurrente en la impro deportiva de hacer algún guiño a lo que ha ocurrido a lo largo de todo el show de juegos. Como es habitual que en este tipo de espectáculos el presentador charle coloquialmente con los espectadores, no es extraño que los improvisadores recuperen algún dato o anécdota de algo llamativo que haya dicho un espectador para incorporarlo en una impro si viene a colación y se puede introducir, además de justificar, sin necesidad de forzarlo.

Estos guiños puntuales nos pueden servir de semilla para iniciar o continuar la impro, pero si no va a ayudar a la historia y vamos a ralentizar su desarrollo solo para meter un chiste es mejor que nos centremos en la escena. Dentro de la impro tendremos también momentos en los que mientras accionamos o escuchamos a nuestro compañero, nuestra mente, al trabajar inconscientemente en segundo plano, tenga tan interiorizada la mecánica que el avanzar la historia vendrá motivado por una especie de llamada interna necesaria e ineludible. Será entonces cuando por ejemplo podamos ejecutar las...

Herramientas de cambio desde dentro de la escena

En impro deportiva las historias son breves y las escenas que las componen tienen por tanto una vida útil muy corta. Su ciclo natural se agota cuando los personajes ya han completado el propósito que esa escena tenía para su rol. No importa que el desempeño de los improvisadores parezca brillante o que las risas del público sean tan altas que apenas oigamos a los improvisadores; toda escena, llegado cierto punto, necesita una evolución para poder seguir con la historia, al menos en el formato que estamos proponiendo. En ocasiones coinciden las risas del público con un punto álgido o un clímax. Ello es una señal para cambiar de escena. Como el cambio debe producirse antes de que el público detecte el declive, estos momentos son ideales, porque después de dejar la impro en su momento más álgido, la escena no puede más que desinflarse. Detectar esos momentos es parte del trabajo de apoyo de los improvisadores que están en el banquillo. Hay señales inequívocas de que nuestros compañeros del escenario no tienen nada más que plantar. Repeticiones de información, abandonar la economía narrativa, diálogos erráticos, pérdida de la acción, convertirse en dos cabezas flotantes, silencios, titubeos que vienen del improvisador y no del personaje... Si transicionamos las escenas un punto justo antes de que las señales ocurran, mantendremos la agilidad y el ritmo de toda la historia. Si no se detectan a tiempo, sentiremos la escena languidecer y morir.

Es por ello que debemos promover el cambio. Visualicemos por un momento el inicio prototípico de cualquier historia de impro. Se encienden los focos, una improvisadora está en escena mimando un objeto. Cuando ya queda claro que tiene en las manos un sobre y una carta, entra en escena una segunda improvisadora para decirle que está entusiasmada por poder visitar la gran central de correos. La entrada de la segunda improvisadora era el cambio que la escena

necesitaba. Pues simplemente la propuesta de la primera improvisadora ya estaba agotada. Sin embargo, no son pocas las ocasiones que el elenco está entero sentado en el banquillo, y en vez de actuar, se queda esperando porque no percibe el momento de entrar, no está seguro de si debe hacerlo o directamente está distraído pensando en cualquier otra cosa. La primera improvisadora podría haber seguido con más propuestas. Hubiera podido seguir mimando objetos, decoración y mobiliario. Pero tiene una alternativa: proponer el cambio desde dentro.

Muchos improvisadores están sobre el escenario, no han pasado unos pocos segundos y se ponen a hablar ellos solos en voz alta para volcar información. Es una manera de seguir proponiendo, aunque es un recurso bastante artificial. A veces hay que explicitar aquello que no podemos mostrar y tenemos que contar, pero si es delante de otra persona, mejor. Por eso, si queremos verbalizar que estamos en la gran central de correos, será mejor contarle a la gran masona de los sellos lo entusiasmados que estamos de estar allí. Como necesitamos a un personaje en escena y este no está, debemos atraerlo.

Ya hemos visto que desde dentro los improvisadores pueden llamar a otro improvisador indirectamente pidiendo cualquier cosa, deseándolo o temiéndolo. Volvemos a recalcar la importancia de leer la intención con la que un improvisador hace una **llamada externa**, pero en general, como ya hemos visto, por economía narrativa, si se menta algo con especial énfasis, siguiendo el arma de Chejov, es que ese algo va a ser importante, y por tanto debería aparecer. En resumen, si necesitas algo en impro, di su nombre. Los compañeros del banquillo deberían tomar esto como una invocación.

Otro método que no falla es el uso de la **mirada**. La mirada es la herramienta comunicativa más poderosa de la impro. Hay muchos ejercicios de calentamiento y de aprendizaje para practicar su uso. Es por esto que el elenco que está en el banquillo debe estar siempre atento y presente. El improvisador del banquillo está ejerciendo un papel. Por fuera está relajado y sonriente, por dentro está alerta, escuchando con atención plena, asimilando ideas. El elenco está en personaje incluso cuando no está actuando. Es por eso que, cuando quien está dentro de la patinoire mira directamente a los ojos a un improvisador del banquillo, este debe reaccionar, porque seguramente quiere que entre para ejercer un rol.

Desde dentro los improvisadores deberían saber cuándo ha terminado su escena o cuándo quieren que termine. Es por ello que idealmente deberían desde dentro darle un final antes de que se note que no tienen nada más que plantar. **Darle un final a la escena** quiere decir que hay que comunicar de alguna manera que eso es todo lo que querían aportar. Podemos marcar un final con una frase que indique un punto de inflexión. Por ejemplo, marcar un objetivo es una buena frase de cierre. «Me llamo Guybrush Threewood, y quiero ser un pirata» con una entonación de conclusión, querrá decir que ese será el supraobjetivo de nuestra aventura, y nuestros compañeros lo tomarán como señal inequívoca para entrar de piratas y ponerle la primera prueba al protagonista. Cualquier punto narrativo puede ser un final de escena con la entonación adecuada, que sumado a la mirada deberían ser herramientas suficientes para que alguien aporte un cambio desde dentro. No obstante, la mayoría de cambios y transiciones vienen de la mano de las...

Herramientas de cambio desde fuera de la escena

El primer rol del conejo blanco en *«Alicia en el país de las maravillas»* es tan solo el de inducir a la protagonista a cruzar el umbral desde su mundo ordinario hacia el mundo extraordinario. El conejo no tiene ninguna relación con Alicia. Nunca habían hablado antes y nunca se habían visto. No están conectados de ningún modo, pero aunque ella reacciona al verlo, apenas se sorprende

por un segundo para de inmediato correr tras él. Una pequeña reacción de sorpresa inicial y Alicia empieza a perseguirlo con una obsesión que apenas está justificada, porque simplemente se pregunta si irá a alguna fiesta. Este primer rol del conejo es el mismo que el del tornado de *«El mago de oz»*, que es introducir a la heroína hacia la aventura. El segundo rol que tiene el personaje del conejo blanco es el de hacer avanzar a Alicia hacia la siguiente escena. El esquema es siempre el mismo: Alicia se encuentra con un ser extraordinario (el sombrero loco, la oruga, el dodo, el gato risón...) y cuando se harta de que le tomen el pelo se marcha por sí misma o aparece el conejo blanco para que lo persiga. Alicia está continuamente cambiando de lugar y con ello cambian todos los personajes que la rodean. La obra funciona porque hay un motivo para avanzar. Aunque no hay conflicto (solo la motivación de Alicia por saber si va a una fiesta), la persecución es motor suficiente para obligar al cambio y transición entre escenas. Además el conejo corre porque llega tarde, lo cual imprime una mayor urgencia.

El conejo blanco es uno de los ejemplos más claros de un personaje entrando desde fuera para generar un cambio. La primera vez que lo vemos, propone el desencadenante. Después, es el motor para las transiciones, pues el **motor** de la impro suele ser el objetivo, conflicto, evento desencadenante o giro de guion. Al igual que el conejo, si el fin de un personaje es solo proponer algo en concreto, debería entrar, proponer y salir. Depende del rol, porque quizás el rol es solo entrar y disparar el desencadenante, pero también pudiera ser que su rol fuera el de ayudar con conocimiento o materiales a resolver un problema. Si un personaje necesita abrir una caja fuerte, podría cruzarse con una audaz ladrona, o incluso una improvisadora personificada de ganzúa.

No obstante, la ganzúa y la ladrona tienen que entrar en escena, y para ello existen una serie de métodos particulares que se usan únicamente en este medio, el teatro de improvisación, y en este formato, la impro deportiva. Casi lo primero que se aprende en impro para cambiar una escena es dar una **palmada**. La palmada es un aplauso seco que un improvisador da en cualquier momento, y sirve para que todos los improvisadores que están en escena se queden congelados (quietos) aunque les pille con una frase a medias. Acto seguido, el improvisador que entra puede dar un **toque en el hombro** a aquellos improvisadores que no quiere que permanezcan en escena. Estos improvisadores, al sentir físicamente el toque en el hombro, deshacen el personaje y vuelven al banquillo. El improvisador que entra es el que tiene la mayor parte de la responsabilidad de la nueva propuesta, pues suponemos que habrá interrumpido la escena anterior o bien por una buena razón y o bien porque tiene una idea en la cabeza. Por descontado que si la escena se había agotado, simplemente hay que entrar y crear sobre la marcha. Pero si tiene una idea, debe transmitirla de manera clara, directa y casi inmediata, o ir poniendo los peldaños para ejecutarla. Además, como está en su mano evolucionar la historia hacia su siguiente estadío, la nueva escena debe plantar o recuperar a su personaje, la relación, establecer el nuevo lugar si es que ha cambiado y plantar los nuevos giros respecto al conflicto y objetivo. Recordemos que el flujo básico del formato es plantar nuevos conflictos y objetivos intermedios si hemos cerrado los anteriores siguiendo el hilo de una trama principal.

La palmada es un método de edición muy efectivo cuando aún hay faltas de escucha en el elenco. Llama la atención de todos los integrantes aunque haya bastante ruido en la escena, y como todos han sido entrenados para reaccionar y saben cómo hacerlo, la técnica siempre funciona. Eso sí, es un poco artificial, y en ciertas ocasiones, si el elenco las conoce, podemos optar por otras herramientas más orgánicas como por ejemplo **barrer** o limpiar la escena. Barrer consiste en realizar un leve gesto con la mano o con el el brazo, fingiendo que apartamos de una tacada a todos los personajes de la escena. Barrer se puede combinar con la palmada, y se puede ser más obvio o más sutil. Si entramos desde fuera caminando con seguridad, proyectando fuerte nuestra voz, cogemos foco y nos metemos en escena con el brazo extendido y la palma de la mano abierta, se entiende el gesto, sobre todo si, una vez más, se ha ensayado

previamente. Barrer o limpiar es muy útil cuando se quiere hacer borrón y cuenta nueva. Limpia toda la escena eliminando a los personajes, y el público entiende que seguramente estemos en otra situación completamente distinta. A partir de ahí, una vez más, plantar la nueva situación y recoger elementos de la anterior depende y es mayor responsabilidad del personaje entrante. La gran ventaja de este método es que el improvisador entra ya con el texto que presenta a su personaje, la situación o sus intenciones. De esta forma no hay pausa ni silencio que rompa el ritmo. El recoger o sembrar nuevos elementos dependerá de la mirada del que entra y de lo que relate. A quien mire directamente a los ojos o a quien aluda en su discurso será el improvisador que necesite.

Es mucho más difícil proponer un cambio desde dentro que desde fuera. Dentro de la escena estamos improvisando, y muchos de nuestros recursos mentales están puestos en la escucha, el personaje, la acción, la técnica de luces y sonido, el público, la historia... Encontrar un espacio mental para pensar en el siguiente movimiento ya de por sí es complicado. De hecho la recomendación mayoritaria es no dejar nunca la escucha activa. La realidad es que, mediante la práctica y el aprendizaje, a base de repetición e interiorización de conceptos, cuando ciertos patrones están ya tan interiorizados que nuestra mente hace todo el trabajo, solo tenemos que seguir el hilo que otros han plantado. y , pero es que además, usarlo desemboca en la mayoría de los casos en perder la escucha y correr el riesgo de perder una propuesta relevante que nos haga perder el hilo.

Sin embargo, desde fuera, en el banquillo, solo tenemos que atender como quien atiende en el sofá al desenlace de su película favorita. Desde fuera solo tenemos que escuchar. Nuevamente, pensar en el siguiente movimiento hace que perdamos nuestros recursos de atención. Los seres humanos no podemos escuchar nuestra voz interna y escuchar a la vez lo que dice otra persona. Es físicamente imposible. En el momento en el que nuestro cerebro comienza a fabricar imágenes y elabora planes conscientes con nuestro pensamiento racional, perdemos la atención. El foco de nuestra mirada interna pasa del escenario a nuestro mundo interior, desconectamos con lo que está sucediendo en la escena y perdemos la escucha. Así que si nos perdemos una propuesta clave corremos el riesgo de pisar la propuesta de nuestros compañeros o proponer algo incoherente con lo que justo se acaba de plantar. La solución a todo esto es interiorizar estas necesidades de cambio y mecanizar los giros que la escena necesita. Es decir, hace falta mucha práctica hasta que al cabo de un tiempo proponer los cambios pase a ser algo instintivo. Para ello, lo primero que debemos mecanizar son los movimientos que componen las...

Cruce canadiense

Hay cambios que son como el conejo blanco: el improvisador entra, deja una propuesta y se va. Esta entrada y salida rápida se llama **cruce canadiense**. Es una técnica muy potente para desatascar escenas a las que les falta un pequeño toque para evolucionar. Puede ocurrir que la escena no se haya agotado porque los improvisadores no han encontrado el conflicto ni el objetivo, pero un improvisador tiene en una sola intervención la clave para seguir avanzando. No hace falta barrer ni cambiar todo; el improvisador detecta que con tan solo introducir un elemento la escena fluirá por sí sola. Si por ejemplo dos improvisadores se encuentran con un puente caído, una improvisadora puede llegar con una cuerda, dársela e irse. Se puede utilizar para todo, por ejemplo para arreglar rápidamente un tropiezo narrativo. A veces sucede que un personaje marca el supraobjetivo, y el compañero, sin darse cuenta, lo pone tan al alcance de la mano que la impro podría terminarse en pocos segundos. Con una aportación fugaz, un improvisador que entre desde el banquillo puede aportar cualquier cosa, ya sea una ayuda (un

objeto, una herramienta, un animal, información, la técnica para reparar algo...) o una dificultad (rompe algo, informa de una imposibilidad, planta un conflicto intermedio, aleja el objetivo para estirar la historia y proponer un viaje al protagonista...). Este es un tipo de cambio concreto que puede encauzar o arrancar el motor de la historia, y no hace falta borrar la escena entera.

Las impros con conflictos y objetivos in situ no son muy habituales. Es cierto que puede ser una metodología interesante cuando el juego o formato nos atan al lugar, pero hay que reconocer que en impro deportiva lo más efectista es el viaje. El viaje es una apuesta casi segura en impro deportiva. Es mucho más fácil para los improvisadores llevarlo a cabo, mantiene la inmersión del espectador y su sola presencia ya sirve de arranque y motor para el resto de la historia. Solo hay que mover a los personajes de un lugar a otro. Primero, buscando una excusa narrativa coherente para hacerlo, y segundo, ejecutándolo de una manera teatralizada. Esto quiere decir que debemos seguir el hilo de la historia plantando el siguiente objetivo al que se dirija el protagonista, y de seguido escenificar que ha pasado el tiempo, hemos viajado del punto A a B y ahora estamos en otro sitio. Es decir, que ha habido una....

Transición entre escenas

Si proponer un objetivo con resolución *in situ* nos permite desarrollar una secuencia narrativa entera sin movernos del lugar, proponer un objetivo fuera de nuestro alcance nos permite tener la excusa perfecta para cambiar de escenario. Los improvisadores tenemos algún que otro truco para cambiar de lugar sin que suponga un salto abrupto, y con salto abrupto nos referimos a detener toda la acción para por ejemplo dar una palmada y congelarlo todo. Es así como existen herramientas para cambiar de espacio de manera mucho más natural desde dentro de la escena.

Por ejemplo, como en impro podemos crear cualquier objeto en el escenario, podemos verbalizar que en la esquina hay una **escalera** de caracol. Subir y bajar un piso nos puede llevar al sótano o a la azotea, por poner un par de ejemplos. Hacer algo como esto borra los objetos físicos que hemos pintado en el escenario y nos vuelve a dejar las tablas como una pizarra en blanco.

Las escaleras son un clásico, pero existe también otra técnica que es la de **abrir el espacio**. Muchos improvisadores empiezan a pintar el espacio, se mueven por él hasta llegar al borde físico del escenario, y como se dan cuenta de que físicamente no pueden seguir avanzando, dicen que más allá no hay nada más o simplemente dan media vuelta y vuelven donde estaban cuando en realidad su intención era seguir adelante. En ocasiones incluso llegan a una puerta que nunca abren proque caerían al foso (el salto entre el escenario y la primera fila de butacas). La alternativa a esto es **abrir el espacio**. Si llegamos al borde de la patinoire, solo tenemos que dar media caminando como si explorásemos la zona y verbalizar que estamos en otro sitio. Avanzar por una jungla a machetazo limpio dejando atrás una cabaña se puede escenificar con la sencilla acción de seguir dando machetazos mientras giramos y obviamos la cabaña para pintar, por ejemplo, un río y una canoa. El público entiende que henos avanzado por un camino en línea recta a pesar de que el improvisador ha girado.

Esto mismo se puede hacer caminando a proscenio (la parte delantera del escenario). Podemos dar un giro de ciento ochenta grados y darle la espalda al público pero... en general no deberíamos darle la espalda al público. Es por ello que una mejor herramienta para abrir el espacio es **caminar hacia atrás** mirando hacia un lado y otro como si hubiéramos desbloqueado una nueva zona. Podemos verbalizar el nuevo lugar, pero aunque no lo hagamos, también se entiende. Forma parte del lenguaje de la impro.

Aunque no tiene por qué ser siempre así, en general abrir un nuevo espacio es transitar a un nuevo beat, escena o secuencia. El viaje en la impro deportiva es tan popular que algunas impros consisten mayormente en el camino del protagonista desde su zona de confort hasta la consecución o no de su objetivo. Esto hace que la línea temporal de la historia sea una línea recta sin saltos ni omisiones, pero si queremos algo un poco más elaborado tenemos que aprender a ejecutar...

Elipsis

La elipsis es un recurso narrativo tan común que es complicado encontrar una obra en la que la acción transcurra sin cortes. Como todo recurso, las elipsis se construyen con herramientas siguiendo unas técnicas concretas. El recurso de la elipsis es hacer que la historia dé un salto en el tiempo y en ocasiones también en el espacio. Cuando en *«Bob Esponja»* ponen un cartel en pantalla diciendo «unos minutos más tarde», eso es una elipsis. En *«Nothing Hill»*, Hugh Grant está paseando por el mercadillo, donde hay puestos que venden juguetes y pistolas de agua bajo una tierna musiquita de fondo. Él lleva la camisa arremangada y la gente a su alrededor está en manga corta. Según avanza, de pronto se pone a llover, todo el mundo lleva paraguas y los puestos por los que pasa venden abrigos y castañas asadas. Sigue caminando y la lluvia se convierte en nieve mientras él se pone la chaqueta y mira de reojo un puesto de adornos navideños. Este paseo es también una elipsis, y bastante elegante, por cierto, porque el público ha visto que han pasado varios meses sin que nadie le ponga un cartel en la cara. Hay elipsis tan épicas que han pasado a la historia. El palo del homínido pasa a ser una nave espacial en *«2001: Odisea en el espacio»* con un match-cut (fundido) que tenemos grabado en la memoria. En impro, tenemos también nuestras herramientas escénicas sin necesidad de tener a un montador en una sala de postproducción.

Una elipsis se puede materializar en impro de muchísimas formas, es decir, se pueden usar varias técnicas para construir el recurso de la elipsis. La técnica más popular para ejecutar la elipsis consiste en entrar en escena, coger foco, dar una palmada que congele a las improvisadoras que estaban actuando, anunciar al público el cambio diciendo en voz alta, por ejemplo: «quince años después, en Guadalajara», tocar en el hombro a las compañeras que queremos que se vayan del escenario y meterse en escena para introducir una nueva situación. Inevitablemente la impro avanza.

Imagina que hemos agotado esa típica primera escena en la que hemos visto a la improvisadora Recesvinta interpretar a una paciente en la consulta de su médica de cabecera. Las improvisadoras están de pie una frente a la otra, han dejado ya claro quiénes son y dónde están, y lo único que sabemos es que la paciente tiene un tobillo torcido y la médica le ha dicho que guarde reposo y que le va a recetar unos calmantes. La escena no puede ser más aburrida y el público ya se está removiendo en la butaca. Las improvisadoras sienten que eso no da más de sí, pero tampoco saben qué más hacer porque creen que ya está todo dicho. Incluso podrían argumentar que el conflicto es haberse torcido el tobillo y que el objetivo es guardar reposo. Vamos a obviar que el conflicto no tenga ningún peso (al menos por el momento) y que el objetivo o misión marcados están tan a mano que ya se habrían cumplido. Estamos en el escenario, nuestra propuesta no hace que la historia avance y esto hay que arreglarlo aquí y ahora. Entonces, un improvisador entra en escena, da una palmada, la médica y la paciente se quedan congeladas, y por último el improvisador dice en voz alta y clara: «Unas horas después, en casa». El improvisador acaba de aplicar una **elipsis de omisión**. De esta manera, omite el viaje a casa, que no aportaría nada a la historia y se comería el preciado tiempo escénico. Recordemos que uno de los principios de la impro es la economía narrativa.

Como el improvisador ha dado la palmada; él tiene la responsabilidad de comunicar su idea, es decir, debe plantar la plataforma de la siguiente escena y dejar clara su intención. Toca en el hombro a la improvisadora que hacía de médica. La improvisadora deshace la corporalidad del personaje, se vuelve neutra, y tranquilamente se dirige al banquillo. Entonces, el improvisador se sienta, visualiza un tren de juguete y se pone a jugar con él. Con voz infantil dice «mamá, vale que la médica te ha dicho que tienes que hacer rehabilitación, ¡pero has convertido el salón en un gimnasio!». La improvisadora inmediatamente finge que tiene unas pesas y las levanta. «Ya ves, hijo, ¡me repondré en seguida!». «¡Guau, y la bici estática!». La improvisadora va a la bici estática. «¡Guau, y la máquina de remo!». La improvisadora a la máquina de remo. «¡Guau, y la elíptica!». La improvisadora a la elíptica. «¡Guau, y la...». Y ya aquí, ojo porque más de tres veces la misma broma deja de tener gracia. Es el efecto del **golpe de tres**, es un recurso de comedia que está por todas partes, incluida la música, los tebeos o incluso los videojuegos. Un cuarto mataría el ritmo así que... ¿ahora qué? Pues la dinámica de la historia nos empuja a seguir con la rehabilitación o volver a la consulta. No obstante existe una tercera vía.

Una improvisadora corre rauda a salvar otra escena agotada. Llega una nueva palmada. Si la anterior era un salto seis horas hacia delante, decide probar hacia atrás. «La semana pasada, esquiando». La improvisadora que ha dado la palmada propone así un **flashback**. Toca en el hombro al que hace de niño e inicia la actividad de esquiar. Pongamos que la que tenía el pie lesionado estaba hablando y no se ha enterado ni de la palmada ni del cambio. Pues bien, en vez de desconectarse del personaje y evidenciar que no sabe qué está pasando, en impro deberíamos seguir pase lo que pase. Así que se haya enterado o no se haya enterado la protagonista, una de las máximas no escritas de la impro es: si te has perdido, copia a tu compañero. La improvisadora observa la nueva situación y puede que vea gestos que para ella no tienen significado, pero aun así, los imita. Al poco entenderá dónde están, quién es la otra y qué está pasando. Es responsabilidad de quien tiene la propuesta el hacerla entender. El público seguramente se percate de la confusión y se ría. En deportiva los malentendidos y supuestos errores forman parte del medio. Este tipo de situaciones generan comedia de manera natural, sin necesidad de evidenciar nada, reírse a destiempo o romper el ritmo. El público apreciará lo orgánico y entenderá el desconcierto de los improvisadores, lo celebrará, se reirá y disfrutará con ello de lo divertido que es. No es necesario que con nuestra risa, gestos forzados o puntos de vista le digamos al público lo divertido que es lo que estamos haciendo y lo bien que nos lo pasamos improvisando. Para hacernos una idea sobre esto, solo hay que visualizar que los profesionales del stand up comedy no se ríen de sus propios chistes o equivocaciones, que la desconexión es una falta de Match por algo o que algunos de los mejores actores de comedia son los que más serios parecen.

Es así como la nueva situación se abre paso. Las dos están ahora esquiando. La que ha entrado tiene que meter la plataforma. «Cuidado con la siguiente cuesta, prima. Llevamos esquiando juntas desde hace diez años en los Pirineos, y siempre te rompes algo». Información más que suficiente en una sola frase. La protagonista de nuestra historia coge confianza, y aporta gravedad. «Pues esta vez no puedo romperme nada, que he quedado con Claudia de escapada romántica en la cabaña del Bierzo». En dos frases las dos improvisadoras han expandido el universo escénico lo suficiente como para ver claramente la amenaza. El público ya sabe cómo va a acabar esto. Sin embargo, lejos de que esto haga la historia previsible y aburrida, al meter agravantes la expectación hacia la catástrofe hace que el público sienta un hormigueo en el estómago y necesite ver el desastre a la vez que lo teme. Es la mecánica básica del género de terror. La improvisadora ya tiene una dirección clara, **corre hacia el peligro** (sí, esto es un recurso narrativo). Se pone mirando al público, esquía en el sitio ejecutando la técnica del **frontal**, acelera y se termina derrumbando. La otra improvisadora se planta a un lado, mira hacia abajo

como si su prima esquiadora estuviera en un lugar lejano ladera abajo (ejecuta un frontal con plano dividido y zoom out) y suelta una frase lapidaria para hacer entender que la escena ha terminado: «Uf, pues lo de la escapada romántica no sé yo».

Nuevamente la escena está agotada. Hemos expandido nuestro universo, así que tenemos más opciones. Un nuevo improvisador se levanta del banquillo y lanza una nueva palmada. Puede volver adonde quiera en el tiempo y en el espacio, pero no se le ocurre más que volver a la consulta de la médica para acabar con la impro donde comenzó. «Veinte años después, en la consulta de la médica». Cuando nos vamos muy lejos de la línea temporal de la trama principal, si luego vamos a volver se puede considerar un **flashforward,** o en castellano, **prolepsis.** En impro, la distinción entre omisión y flashforward a veces no está muy clara. En medios convencionales los flashforward son esos momentos, a veces ensoñaciones, en los que los personajes se ven a sí mismos de mayores. En «La llegada» Amy Adams ve lo que le espera junto a Jeremy Renner, en «El señor de los anillos» Arwen ve su futuro con Aragorn, en «Destino final» algunos personajes tienen premoniciones, como en «La zona muerta» o «Minority report». No tiene por qué ser algo fantástico ni mucho menos. En muchas narraciones vemos saltos adelante y atrás como en «This is us» o «Si la vida te da mandarinas». A veces la primera escena es un flashforward en el que vemos al protagonista en dificultades. La escena termina en un cliffhanger y se pasa a visionar el principio. Esto es una apertura retrospectiva, como en «Casino», que comienza con el atentado que sufre Robert De Niro, o «Resacón en Las Vegas», que directamente tienen que volver sobre sus pasos para encontrar al novio.

Como decíamos, el improvisador ha dado una palmada, ha avanzado veinte años en el tiempo, toca en el hombro a la prima para sacarla de la patinoire, y como necesita para su propuesta a la que hacía de médica, mira a la improvisadora directamente a los ojos para llamarla a escena. Nuevamente, a pesar de que era la escena de la médica y paciente, el que da la palmada debe proponer su idea. «Mire, doctora, es que mi ex mujer lleva veinte años siguiendo la rehabilitación del niño y sigue con la escayola». El improvisador ha planteado una plataforma en la que ha quedado claro el lugar, los personajes y la relación. Es posible que el público se ría con esta idea de que la mujer lleva veinte años siguiendo las indicaciones de su hijo y no ha mejorado. No obstante, falta seguir con el objetivo y resolver el conflicto. La médica podría recomendarle más ejercicios, pero eso ya lo hemos visto. Todos sienten que después de tres escenas cortas es muy pronto para acabar con la historia, y después de un par de intervenciones en el que la médica iniciar la actividad de ponerle más escayola para no estar parada en el sitio, nadie sabe qué más hacer. Bueno, pues aún nos queda una tercera elipsis por ejecutar. La paciente dice la frase clave: «Ay, si no hubiera ido a esquiar y hubiera podido ir a la escapada rural con Claudia, cómo de diferente hubiera sido mi vida». Así que ante este reclamo, dado que el elenco ha entrenado este recurso, se levanta una improvisadora del banquillo y procede a ejecutar un **flashsideway**.

Son más infrecuentes, pero cada vez que hay una escena en la que un personaje imagina una especie de realidad paralela, estamos viendo un **flashsideway**. El público hoy día está más acostumbrado a esto gracias a «Todo a la vez en todas partes» o las películas de los multiversos de la Marvel, pero cada vez que un personaje imagina, sueña despierto, se pierde en sus pensamientos y vemos la escena; cada vez que fantasea y vemos la fantasía con esa transición típica con un sonido de campanillas y un filtro ondulante... eso es un **flashsideway**. De nuevo, no hay que irse a lo fantástico. En «Scrubs» y «Ally McBeal» los protagonistas se evadían de la realidad para imaginar situaciones paródicas que estaban en su cabeza. Eran una forma de mostrar con una escena su manera interna de ver el mundo. Cuando en «Cómo conocí a vuestra madre» o «Rashomon» usan el recurso «el efecto Rashomon» en realidad lo que hacen es usar el punto de vista de los personajes para mostrar la misma escena pero con diferentes interpretaciones o recuerdos de cómo sucedió. En el género del misterio es de lo más habitual

cuando el detective interroga a los sospechosos y se recrean los momentos antes del crimen, que son siempre confusos dependiendo de la memoria de quien lo relata. En impro, si un personaje habla en voz alta de «qué hubiera pasado si», o «recuerdo que» quizás esté pidiendo, o sea un buen momento, para ejecutar un flashsideway. Como siempre, es mejor ver que contar, y es por ejemplo mejor ver una escena del recuerdo que relatar un monólogo larguísimo que lo describa.

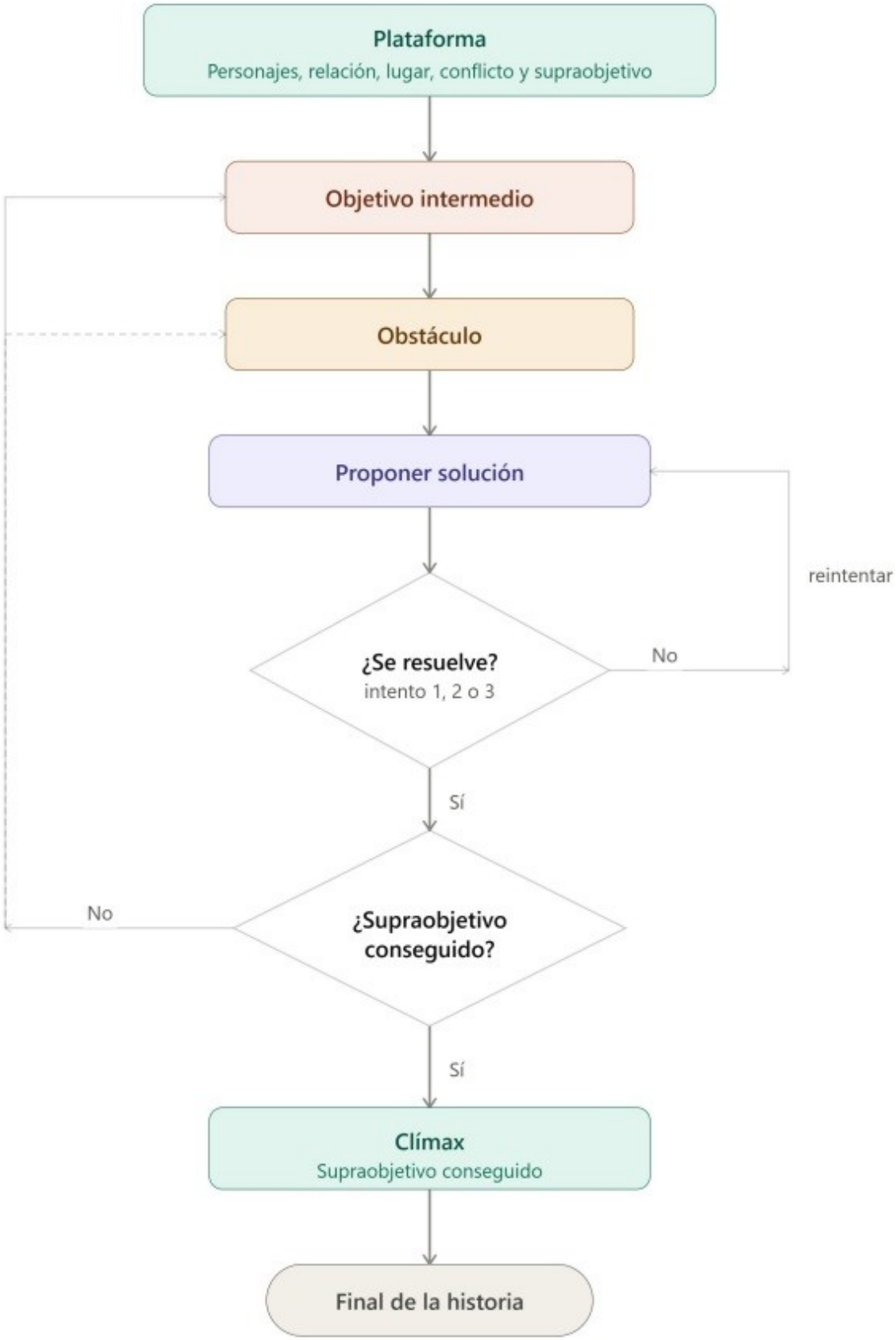
«Ay, si no hubiera ido a esquiar y hubiera podido ir a la escapada rural con Claudia, cómo de diferente hubiera sido mi vida». Se levanta una improvisadora del banquillo, da una palmada y dice «si hubiera podido ir a la escapada rural, con Claudia». Da un toque en el hombro al resto, mira a los ojos a la improvisadora que interpreta a la paciente y dice «qué bien que hayas podido llegar sana y entera a la cabaña de los Pirineos. Ya he encendido la chimenea». La escena puede transcurrir con normalidad, y como ya llevamos unas cuatro o cinco escenas cortas y estamos en impro deportiva, sabemos que se debería ir acercando el final. La paciente es la protagonista, así que podría ser ella la que remate la conclusión final después de un breve diálogo con callbacks y guiños sobre esquiar, romperse algo o hacer elíptica. Una buena manera de terminar podría ser ofreciendo un dilema a la protagonista: «bueno, qué, ¿nos vamos a esquiar o nos quedamos cerca de la chimenea?», y un posible remate final con callback: «mira, Claudia, la verdad es que me vuelvo a casa. Preferiría pasar veinte años escayolada con mi hijo sin poder hacer nada, que otro fin de semana contigo. Eres muy pesada».

Es mucho más difícil hacer una historia sin elipsis que con elipsis. Da igual el medio, no hacer un solo corte es un reto narrativo y obras como *«Birdman», «La soga» o «Doce hombres sin piedad»* se tienen por obras maestras. En teatro convencional la limitación de la escenografía suele fijar el lugar, por lo que estamos más acostumbrados a ver a los personajes más estáticos en su set-up y el director de escena tiene que recordar una y otra vez que los actores tienen que buscar una actividad. Los dramaturgos escapan de estas limitaciones con telones, paneles a los que les dan la vuelta, elementos simbólicos que colocan en proscenio y objetos concretos que determinan el cambio de espacio. Por ejemplo, una camilla frente al público puede comunicar que estamos en un hospital a pesar del fondo; basta con un buen juego de luces. En algunos casos la técnica es nuestra aliada, y un foco alumbrando solo una esquina formato puede significar otro lugar, e incluso un aparte u otro punto de vista. Los cambios temporales vienen marcados en el texto. Cambio de luces, nadie en escena, música alta de fondo y de un tenue oscuro a una luz suave puede ser un nuevo amanecer. Los dramaturgos usan trucos como sacar a todos los personajes de escena, bajar y subir luces e iniciar una grabación con un programa mañanero de radio, y cuando entra hay cambios de vestuario, peinado, un personaje en muletas cuando antes no las llevaba... , Puede haber explicitaciones en el texto o se puede ser más sutil. En impro lo hacemos si el formato lo establece o lo permite. En largo formato los improvisadores somos más tradicionales. En deportiva damos una palmada y le decimos al público a la cara que han pasado los años. Hay formas menos directas de hacerlo. Podemos entrar en escena, barrer y hablar claramente de todo lo que ha pasado o del resultado de lo anterior. Por ejemplo, en la anterior escena se anunció que venían los alienígenas, en la siguiente dos improvisadores barren y se ponen a hablar de lo bien que vive la humanidad desde que han sido esclavizados por los extraterrestres. No ha habido palmada pero el público lo entiende.

De lo que no cabe duda es de que las elipsis son un recurso recurrente. En impro, aunque la historia sea de una calidad dudosa como ha sido este ejemplo, podemos hacer que al menos sea entretenida. En este ejemplo no ha habido un conflicto realmente ligado a la protagonista, dado que torcerse un tobillo le puede pasar a cualquiera y que le suceda esto no tiene ninguna implicación real salvo que no pudo irse de escapada, relaciones convencionales prototípicas, objetivo claro que involucre a los personajes cuya obtención les afecte y cuya obtención haya tenido un coste, roles diferenciados, arcos de personaje, un género reconocible, foreshadowings

que generen intriga, etcétera. No obstante, si en nuestra impro metemos una elipsis cada vez que se agota una escena y conservamos al personaje principal con un objetivo claro por muy banal que este sea, al menos el resultado será pasable, el público se lo encontrará pasable y dará pie a ejecutar recursos de comedia que harán la obra entretenida. Inevitablemente, las elipsis reordenan, limpian la escena, hacen borrón y cuenta nueva cuando hay demasiado ruido o confusión, crean situaciones nuevas y sobre todo ofrecen una salida al agotamiento natural de una escena. Incluso cuando no se cambia de lugar ni de espacio, una escena necesita edición con la introducción o salida de personajes, o la resolución o planteamientos de conflictos y objetivos. Los grandes dramaturgos se han afanado por crear una acción dramática mucho más profunda y personal, que suponían giros continuos en las dinámicas de las relaciones entre los personajes y consigo mismos. De momento semejante dimensión de profundidad se la vamos a dejar al largo formato. En deportiva podemos hacerlo, pero nuestro juego base es otro.

Para la impro deportiva, la elipsis es una panacea a medias. Hacer una elipsis salva una escena agotada, pero tenemos que saber hacia dónde vamos. Quizás nos hemos olvidado ya del diagrama que vimos cuando hablábamos del objetivo in situ y de las improvisadoras que representaban el papel de dos coleccionistas de sellos. Vamos a recordarlo:



Una impro llena de recursos gana en riqueza y tiene más probabilidades de funcionar que una que no tenga ninguno. Obviamente hacer recursos porque no sabes qué más hacer como en este caso no es crear una historia, es crear relleno tras relleno hasta que el público y los improvisadores empiezan a experimentar la sensación subjetiva de que la historia no da más de sí y alguien le tiene que dar un final. Estas elipsis que hemos visto han servido para crear una

secuencia coherente, pero eso es casi lo mínimo que se puede pedir a una historia narrativa. No obstante, en impro, si acabamos de empezar nuestro aprendizaje, esto será todo un logro. Y para ello solo hemos tenido que mantener dos elementos permanentes en cada escena: el personaje que sufre el conflicto, es decir, el protagonista, y su objetivo. Salvo eso, no había prácticamente ninguna conexión entre una escena y otra. Es lo mínimo, y ya es algo.

Todos hemos visto improvisaciones que se desparraman hacia ninguna parte. Unas veces no se construye la plataforma, otras no es constante entre escena y escena. No pocas veces, al no haber un objetivo a largo plazo o elementos fijos, los improvisadores de pronto se encuentran en el escenario, con la impro avanzada y con el inconveniente de tener que inventarse situación tras situación, recurso tras recurso, solo para entretener al público hasta que eso se acabe simplemente porque ya está durando demasiado una historia que no tiene sentido. En una misma historia hay que anclar algo para que sea fijo: el protagonista, el conflicto, el objetivo o el tema (que suele ser el conflicto, incluso cuando se plantean preguntas al espectador como «¿alguna vez te has preguntado cómo se construyen las alcayatas? Hoy, en Microconstrucciones...»). Podemos hacer una impro que relate la historia de Roma y anclar la civilización romana como protagonista. Podemos hacer una impro sobre la invención del tren, desde la rueda, la máquina de vapor y las primeras vías. Y será una impro agradable y consistente porque tiene una dirección y un sentido guiado por una meta fija: llegar a inventar el tren, es decir, que de alguna manera hemos fijado el objetivo, aunque no haya protagonista. Todas las narraciones fijan algo. Isaac Asimov fija una cuestión en «La última pregunta» que induce a pensar que la humanidad se va a extinguir cuando se apaguen las estrellas. En el relato “solo” vemos eso. Pasan los eones entre escena y escena, y los personajes se preguntan si se puede detener ese final inexorable. El foreshadowing, la amenaza, la evolución constante in crescendo... Incluso esto se puede improvisar si tenemos clara la estructura y los recursos pero el elenco debe estar entrenado para ello... Para acabar, un último ejemplo. Las narraciones biográficas fijan el personaje, y también tienen conflictos, objetivos, introducción, nudo, desenlace... Esto es debido a que incluso aquí vemos una historia. Por ejemplo, podemos estar pegados a la butaca contemplando las dificultades de la polaca Maria Salomea Skłodowska para que su trabajo fuera reconocido por encima del nombre de su marido hasta que descubrió las propiedades del radio.

Una impro en la que no hacemos más que encadenar órdenes mientras aplicamos a rajatabla el «sí a huevo» o «sí a todo» puede convertirse en una impro anodina. Si todo va demasiado a favor, llega un momento en el que tenemos la sensación de que no hay historia. La impro a veces se convierte en mostrar una rutina. Un objetivo puede ser hacerse el desayuno, guardar reposo, leer todos los libros de una biblioteca..., y su respectivo conflicto puede ser tener hambre, curarse o querer ser la persona más sabia del mundo, pero el problema a la hora de convertir esto en una buena historia es obvio: estos ejemplos tienen todas las papeletas para generar una impro aburrida. Sí, la impro deportiva salvará (casi) cualquier cosa, aunque solo sea porque el público se reirá a carcajadas del absurdo involuntario, el error, faltas de escucha, malentendidos... Sin embargo, el arte de la impro no es ejecutar recursos cómicos para divertir al público cuando lo demás falla. Es construir historias. No basta el PROL. No basta ni siquiera con aplicar todo lo que hemos visto hasta ahora. Todo esto es lo mínimo. Para que una historia termine de funcionar, los personajes han de tener un rol de fuerza, es decir, un rol...