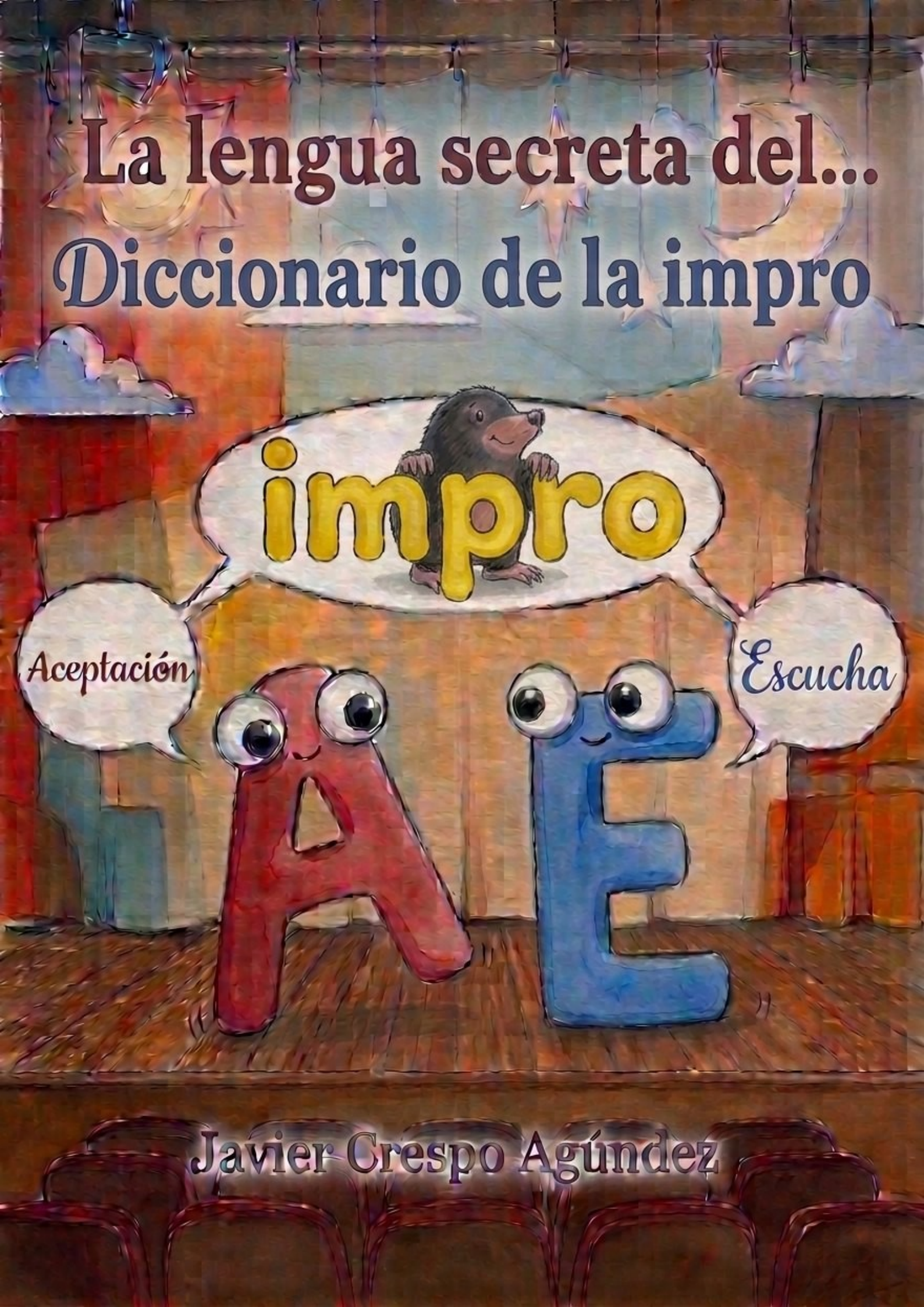
La lengua secreta del...
Diccionario de la impro



Javier Crespo Agúndez

Índice

A «A peor» … «Avanzar» 3–11
B «Bailando con lobos» … «Bloquear» 12–13
C «Caída en espiral» … «Curva de Fichte» 14–24
D «Defender lo que haces» … «Dupla» 25–30
E «Economía narrativa» … «Extrañamiento» 31–39
F «Fallar estrepitosamente» … «Fuerzas promotoras y opositoras» 40–46
G «Gag» … «Golpe de tres» 47
H «Hacer brillar al compañero» … «Historia marco» 48–51
I «Idiot plot» … «Isekai» 52–56
J «Juego de la escena» … «Justificar» 57–58
K «Kishōtenketsu» 59
L «La caverna de Platón» … «Lugar» 60–63
M «Mary Sue» … «Muestra, no cuentes» 64–69
N «Nacimiento del villano» … «Nudo» 70–73
O «Objetivo» … «Outward e inward» 74–75
P «Palmada» … «Puntos de historia» 76–86
R «Ralentizar» … «Rutina» 87–90
S «Salir de escena» … «Suspensión de la realidad» 92–99
T «Tarea» … «Tu princesa está en otro castillo» 101–106
U «Ucronía» … «Urgencia» 107–108
V «Viaje del héroe» … «Violencia escénica» 109
W «Walk-through» … «Wimping» 110
X «X, pero Y» 111
Y «Yuxtaposición» 112
Z «Zoom in, zoom out» 113

A

A peor

Variación de In crescendo: hay un problema, pero las soluciones son las peores posibles y no hacen más que agravar la situación. Es lo contrario de ir a mejor. Se practica con el juego «Lo peor que te puedes encontrar».

Ej.: *En «*Fantasía*», el aprendiz de brujo hechiza una escoba para que acarree agua; al partirla en dos, las escobas se multiplican y el taller acaba inundado.*

SIN.: lo peor que puede pasar.

V.: Cambiar el signo, Justicia poética.

Acción dramática

En teatro, la acción dramática es el hilo conductor que vertebra toda la trama. La acción dramática es el elemento que provoca la motivación de los personajes o el conflicto principal de los mismos, pero no es la motivación ni el conflicto, sino que sería lo que lo alimenta. No son actividades o acciones concretas que realizan los personajes. Más bien los personajes realizan acciones y actividades porque la acción dramática los empuja a ello.

Un ejemplo. La acción dramática de «*Tiburón*» es la amenaza del tiburón asesino. Hay que poner énfasis en que la acción dramática no es el objetivo, motivación, acciones o conflictos de los personajes. La acción dramática es el motor de la trama, en este caso el tiburón. Mientras la motivación del personaje que interpreta James Woods es querer cazar al tiburón, la motivación del alcalde es que todos ignoren la amenaza para que no bajen los beneficios del turismo. Estas dos visiones de cómo afrontar el mismo problema es lo que genera la confrontación entre los protagonistas y el antagonista, que se plasma en la tensión dramática que esto genera. Los personajes de «*Tiburón*» no tienen los mismos objetivos, ni siquiera el mismo conflicto, sin embargo, les mueve lo mismo.

Ej.: *Ella esconde el trozo de tarta (acción), él lo busca (obstáculo), ella lo traga (nueva acción) y él llama a la suegra: cada acción provoca la siguiente.*

V.: Accionar, Objetivo, Conflicto, Tensión dramática, Muestra, no cuentes.

Acción gif

Una acción sencilla y repetitiva que da vida a la escena mientras se habla: barrer, coser, cocinar…

Ej.: *En «*Matrix*», el Oráculo está horneando galletas mientras habla con Neo de su destino.*

V.: Accionar.

Accionar

Usar la mecánica de una herramienta pintada en escena. Cortar el cesped con la cortado de cesped imaginaria, plantar semillas con semillas, escribir una carta… son ejemplos de accionar. Hay verbos que aunque se ejecuten en escena no son acciones físicas que requieran objetos y por tanto no accionan ninguna herramienta. Cantar, declamar, negociar, implorar… serán acciones pero no implican accionar herramientas, y en impro, accionar se refiere más bien a interaccionar con los objetos pintamos en el escenario.

Accionar es manipular un objeto imaginario: visualizarlo, respetar su forma y operar con él, lo que se llama mimar. Comunica qué hace el personaje, cómo y con qué objeto. Accionar define el objeto, lo relaciona con el ambiente y evita dejarlo suspendido en el vacío.

Conviene salir a escena con una propuesta de acción relacionada con el lugar y, mejor, de ciclo continuo (pescar, en lugar de echarse crema, que se agota enseguida). La acción es más rica si la situación y las emociones del personaje la afectan.

Ej.: *Mientras discuten, uno pela patatas y la otra tiende ropa: las actividades dan ritmo y muestran su relación sin explicarla.*

SIN.: acciones.

V.: Acción gif, Tarea, Acción dramática, Muestra, no cuentes.

Aceptar

Reconocer como real todo lo que se propone en escena, sin negarlo, destruirlo ni ignorarlo, y construir a partir de ello.

Aquello que se planta en escena se estable como un elemento en la realidad del universo que se está creando. Si un compañero dice que las ranas tienen pelo, las ranas tienen pelo. El público lo asienta como verdad de la escena y los demás improvisadores construyen sobre ello. Es más provechoso aceptar el universo propuesto que imponer el propio o cuestionarlo continuamente, lo que bloquea la historia.

El proceso es escuchar, registrar, aceptar, reaccionar, magnificar, añadir y proponer el siguiente paso. Aceptar también es ser permeable: dejarse modificar sin imponer, sin peros ni condiciones.

El «sí, pero» añade una valoración negativa que empequeñece la propuesta, y su cara opuesta es la negación.

Ej.: *—«Cuidado con el dragón.» —«Sí, lleva toda la noche en el tejado.» En vez de dudar de que haya un dragón, el compañero lo da por hecho.*

SIN.: aceptación, sí a huevo, permeabilidad.

V.: Sí y además, Negación, Bloquear, Propuesta.

Adaptación

Ajustarse al instante a cualquier suceso inesperado en escena. Se basa en la escucha, la aceptación y el «sí a todo». Para que la historia pueda seguir su rumbo sin bloquearla o

ralentizarla contribuimos siendo siempre flexibles y remando a favor de las propuestas anteriores, incorporándolas al mundo que estamos creando en escena.

Nos adaptamos al instante a todo lo que pasa, sin protestar. La adaptabilidad es lo que permite que una escena cambie de rumbo sin romperse.

Ej.: *En «*Apolo 13*», el filtro de dióxido de carbono del módulo no encaja, y los ingenieros tienen que fabricar un adaptador solo con lo que los astronautas llevan a bordo.*

SIN.: adaptabilidad.

V.: Aceptar.

Ambientación

Sonidos, música, luces y extras que sitúan al público sin necesidad de explicar nada.

Ej.: *Dos actores hacen de viento y de grillos de fondo mientras en el centro se desarrolla una escena nocturna.*

SIN.: música, luces, sonido, diegético.

V.: Lugar.

Amenaza

Algo que pone en riesgo a los personajes y crea tensión. Con un límite de tiempo, genera urgencia.

Una amenaza debería generar conflicto y tensión dramática. Si se siente muy lejana, no atañe a los personajes o no es inmediata, se siente ajena y no llega a sentirse como real. Por ejemplo, en muchas historias de catástrofes. Una amenaza es siempre un conflicto, y si pone en peligro la integridad física o psicológica de los personajes se siente real, inminente y poderosa.

Hay situaciones que facilitan la amenaza, como crear un lugar acotado, una persecución, una catástrofe natural, un monstruo, una transformación irreversible, la escasez de un recurso o la transgresión de una norma y el precio que hay que pagar.

Ej.: *En «*Jurassic Park*», el tiranosaurio deja de ser un animal tras una valla: sale del recinto y va a por los niños, que están dentro del coche. En «*Los juegos del hambre*», Katniss vive bajo la amenaza constante de El Capitolio*

SIN.: agravante, agravantes.

V.: Urgencia, Tensión dramática, Conflicto.

Amor total

Dos personas que están mejor juntas que separadas, y que se completan como dos piezas de un puzle.

Ej.: *Dos personajes que se pelean todo el tiempo y que al final se dan cuenta de que solo así funcionan.*

V.: Dupla.

Anagnórisis

Aristóteles, en su Poética, describió la anagnórisis como el momento crucial en el que un personaje descubre una verdad reveladora sobre su propia identidad, la de otro o la verdadera naturaleza de su situación. Este repentino hallazgo es un giro de guion que suele desencadenar un giro dramático y un cambio drástico en el destino del protagonista.

Ej.: *En la tragedia griega «*Edipo rey*», de Sófocles, la anagnórisis se produce en el instante en que Edipo descubre que él mismo es el asesino que andaba buscando y que, sin saberlo, ha matado a su propio padre y se ha casado con su madre, cumpliendo así la terrible profecía de la que llevaba toda su vida huyendo.*

V.: Giro de guion, Noticia bomba, Peripetia.

Analepsis

El término narratológico para el flashback. Es una interrupción del orden de la historia para contar algo que ocurrió antes del momento presente, que es la línea temporal de la trama principal del relato. La analepsis puede ser una alteración del orden temporal. Se omitiría la primera secuencia para desvelar información relevante, dar una explicación o justificación, o incluso desvelar el misterio final para darle un giro a la trama.

También sirve para mostrar antecedentes, causas o el origen de un conflicto sin tener que explicarlo con palabras. Su contrario es la prolepsis.

Ej.: *Elrond en "El señor de los anillos". Los saltos al pasado y presente durante el relato de Rose en "Titanic".*

V.: Flashback, Prolepsis, Antecedentes.

Antagonista

El personaje que se opone al objetivo del protagonista. No tiene por qué ser el arquetipo del villano ni la némesis del protagonista, aunque algunas veces lo sea. Simplemente es el personaje que de alguna forma confronta o se opone a la motivación del protagonista porque, en teoría, tiene las suyas propias que son incompatibles con el objetivo, deseo o motivación del protagonista. Por ejemplo, en estructuras narrativas como en el descenso a los infiernos, como «*The Whale*» o «*El luchador*», los protagonistas quieren autodestruirse, pero los antagonistas desean desesperadamente rescatarlos del pozo en el que se encuentran. Simplemente el protagonista desea una cosa y el antagonista su contraria, o el antagonista quiere algo que imposibilita al protagonista a conseguir su objetivo y resolver el conflicto.

En impro, esta oposición no supone una negación, un bloqueo o una ralentización de la acción. Al contrario, contribuye a la acción y tensión dramáticas. Genera conflicto o directamente es el origen del mismo. Incluso puede ser el objetivo cuando es el villano al que hay que detener.

Su personalidad suele ser la opuesta a la del protagonista, siendo el contrapunto del mismo. Si el protagonista es honrado y leal, el antagonista es manipulador y desleal. Sin embargo,

en otras ocasiones tienen tantas similitudes en rasgos psicológicos como en personalidad o inteligencia que parecen almas gemelas o un reflejo de sí mismo que simplemente vivió algo que lo transformó. Casi es un cliché que sean hermanos separados al nacer que, mientras uno vivió una infancia feliz, el otro vivió un evento traumático que lo hizo como es.

En casos particulares, el antogonista no es una persona, puede ser el T-rex en «*Jurassic Park*» o el tiburón de «*Tiburón*», pero también el barco volteado en «*La aventura de El Poseidón*», el túnel de «*Pánico en el túnel*» o la montaña en «*Límite vertical*».

Ej.: *Moriarty sería el arquetipo de villano en «*Sherlock Holmes*», pero en un marco menos manido, cuando Bruce Willis impide a Ben Affleck plantar la bomba en el meteorito en «*Armageddon*», Bruce Willis está impidiendo al protagonista acometer la misión, generando conflicto y tensión dramática, y sin embargo su acción no es malvada, es él el que se sacrifica para que su hija en la ficción, Liv Tyler, tenga un futuro feliz junto a su enamorado, Ben Affleck*

SIN.: obstaculizador, fuerza opositora.

V.: Fuerzas promotoras y opositoras, Protagonista, Conflicto.

Antecedentes

El pasado de los personajes, tanto personal como su relación con los demás o los lugares que habitan. Pueden ser también antecedentes del propio lugar, situaciones políticas, históricas o incluso la historia de un objeto que acompaña a los personajes. Tiene que ser relevante y no convertirse en una explicación aburrida sin relación con la historia. Quizás no es relevante que un personaje haya tenido un accidente, pero sí que, siendo músico eso le ha impedido seguir con una carrera prometedora y ahora es un profesor de música amargado que le hace la vida imposible a sus alumnos porque él no pudo triunfar.

Son el pasado de los personajes, propios o regalados al compañero. Tienen que ser relevantes y no convertirse en explicaciones de cómo hemos llegado hasta aquí.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», Obi-Wan le cuenta a Luke que su padre fue un caballero jedi traicionado por Darth Vader: en una frase se describe la subtrama de Luke con los antecedente de Darth Vader.*

V.: Flashback, Sobreexposición.

Antitrama

Según Robert McKee, la trama experimental: rompe las convenciones de la arquitrama, como la causalidad, el tiempo continuo o la coherencia de la realidad.

Ej.: «Un perro andaluz*», de Buñuel y Dalí, encadena imágenes sin lógica causal; buena parte del cine de David Lynch funciona igual.*

V.: Arquitrama, Minitrama.

Anunciar lo que nunca pasará

Decir que algo nunca ocurrirá y que ocurra en la siguiente escena.

Ej.: *—«Jamás volveré a hablar con él.» Y en la siguiente escena están bailando juntos.*

V.: Llamar a la catástrofe.

Aparte

Explicitar el pensamiento del personaje en voz alta dirigiéndose al espectador.

Suele utilizarse para comunicar las verdaderas intenciones del personaje. Se ejecuta dando un paso al proscenio, mirando al público y haciendo un comentario que el personaje nunca diría en voz alta. Los otros personajes fingen no oírlo, pero los improvisadores registran la intención de su compañero, como cuando un personaje confiesa al público que ha envenenado la copa de otro. Estas revelaciones deberían afectar al protagonista o a su conflicto principal. Mientras dura el aparte, el resto de la escena puede quedarse congelada.

Ej.: *En mitad de la conversación, un personaje se gira hacia el público y susurra: «No me fío de él».*

SIN.: aparte a público, apartes.

V.: Cuarta pared, Narrador, Congelarse, Comunicación velada, Interactuar con el público.

Aprendizaje del protagonista

Un final tiene más enjundia si al terminar la aventura el protagonista termina la historia siendo distinto de como la empezó. El protagonista debería haber cambiado o haber aprendido algo. También puede haber perdido o ganado algo, ve el mundo de otra manera o vive de una forma completamente distinta.

El final se hace así más satisfactorio porque el público puede medir la distancia entre quién era al principio y quién es al final. En impro de corto formato el arco puede ser un giro más abrupto, pero el protagonista puede haber vencido un miedo o remendado un defecto muy notable.

Ej.: «El viaje de Chihiro» *muestra al principio a una niña más miedosa y dependiente de sus padres y al final a una Chihiro con iniciativa propia y una fuerte independencia.*

V.: Arco de personaje, Desenlace, Catarsis.

Arco de personaje

La evolución de un personaje a lo largo de la historia, partiendo de sus antecedentes, hamartia (punto débil), fuerzas opositoras que ejecutan los puntos de presión que sufre, y fuerzas promotoras que ejecutan los puntos de ayuda.

Los arcos de personaje que mejor resultan son los que confrontan al personaje con sus debilidades, y lo obligan a tomar decisiones difíciles irreconciliables que contraponen la cosmovisión o moralidad que tiene del mundo.

En esa evolución o arco, las acciones de los personajes deben tener consecuencias. El personaje debe cometer errores trascendentales que supongan puntos de inflexión en la historia. Si el protagonista no sufre, la historia pierde interés. El arco nace de situar a los personajes en situaciones insólitas para ellos, que los enfrentan a su némesis, que no es

necesariamente el villano de turno, sino las situaciones que más temen. En «*Inside Out*», a lo que más teme Alegría es a que Riley sufra, lo que se convierte en una obsesión y provoca la ironía de que cuanto más lo intenta menos lo consigue. Alegría desarrolla su propio arco, su optimismo y negación emocional del resto de sentimientos propios hace que transite la frustración, la ira y por fin la tristeza, lo que le hace entender que todos son igual de necesarios.

Un arco debe moverse en una o varias dimensiones concretas, y descubrirse a uno mismo no es lo mismo que cambiar. Alegría aprende que todas las emociones tienen su función, existen por una razón y son positivas y necesarias. Además pasa de ser una jefa autoritaria y obsesiva a delegar tareas y ceder los mandos de la central de emociones de Riley.

Legría tiene un arco porque sufre una presión externa que acaba siendo interna, toma decisiones que la llevan a fracasar y entonces tiene la epifanía que la hace comprender el conflicto y por tanto descubrir la solución.

Ej.: *En «*El viaje de Chihiro*», su protagonista pasa de ser una niña con ciertos miedos a desenvolverse por sí misma en un mundo abrumador y desconocido. En «*Cuento de Navidad*», Scrooge pasa de tacaño, huraño y autoritario a generoso y abierto en una sola noche. En «*Parque Jurásico*», Sam Neil dice odiar a los niños, pero se pasa toda la historia salvando a los nietos del dueño del parque y preocupándose realmente por ellos.*

SIN.: arco.

V.: Personaje, Conflicto interno.

Argumentos básicos

Clasificaciones de las tramas que se repiten en todas las historias, de Booker, Polti, Tobias o Vonnegut.

Christopher Booker describe siete tramas básicas: vencer al monstruo, de pobre a rico, la misión, viaje y regreso, comedia, tragedia y renacimiento. A estas se suelen añadir la rebelión contra el poder y el misterio.

Otras clasificaciones son las 36 situaciones dramáticas de Georges Polti, los 20 argumentos de Ronald Tobias y las formas de historia de Kurt Vonnegut según la fortuna del protagonista.

Ej.: *«*Tiburón*» es «vencer al monstruo»; «*Aladdín*», «de pobre a rico»; «*El señor de los anillos*», «la misión».*

SIN.: Booker, Polti, Vonnegut, arquetipos narrativos.

V.: Arquitrama, Cinco actos de Booker.

Arma de Chéjov

Todo lo que se planta y se destaca en una historia tiene que acabar usándose.

Si plantamos algo y le damos importancia, el público se queda esperando a que vuelva. Si nunca lo usamos, le hemos hecho una promesa que no cumplimos, y el público se sentirá decepcionado, aunque esto depende del peso que el hayamos dado. Si los personajes de

nuestra historia verbalizan que va a llegar una gran amenaza y luego no vuelve a aparecer durante toda la obra, entonces es posible que el público no se sienta satisfecho al acabar la historia.

Si no se usa nada de lo plantado y se plantan demasiados elementos dispares que no se terminan utilizando, la historia será una amalgama inconexa que confundirá al espectador.

En impro nos sale a cuenta recoger lo que ya está en escena antes que inventar elementos nuevos. El objeto que alguien mimó al principio puede ser justo lo que resuelve el problema al final.

Ej.: *En «*Los cazafantasmas*», el científico avisa de que no deben cruzar nunca los rayos con los que atrapan a los fantasmas, porque destruirían Nueva York. Cuando al final se enfrentan a un enemigo más poderoso, el remedio es justo ese: cruzar los rayos.*

V.: Foreshadowing.

Arquitrama

Según McKee, la arquitrama es el modelo clásico de narración estructurado en torno a un protagonista activo que lucha contra fuerzas externas en un tiempo continuo, avanzando mediante un conflicto lineal y claro hacia una resolución definitiva y sin ambigüedades.

Ej.: «En busca del arca perdida*»: un protagonista activo, Indiana Jones, lucha contra fuerzas externas en un tiempo continuo, de obstáculo en obstáculo, hasta un final cerrado y sin ambigüedades.*

V.: Minitrama, Antitrama, Argumentos básicos.

Asignar una misión

Darle a un personaje o a uno mismo una misión que solo él puede cumplir. Marca quién es el protagonista si es la misión principal.

Una vez existe un protagonista con una misión, se presenta al antagonista final.

Ej.: *«Soy la única que sabe cómo apagar el volcán y tengo que llegar antes del amanecer.»*

SIN.: misión, dador de misión.

V.: Protagonista, Objetivo.

Augusto

Uno de los arquetipos clásicos del clown, el bromista y agitador, frente al cara blanca, severo y normativo, y el contraaugusto, el bobo.

Ej.: *El Augusto tira el cubo de agua, el Cara Blanca lo reprende y el Contraaugusto no entiende qué pasa.*

SIN.: cara blanca, contraaugusto.

V.: Clown.

Avanzar

En impro, hacer que en cada intervención pase algo nuevo ya sea o bien generar la plataforma con el PROL, conflicto, atmósfera, antecedentes, etcétera, o bien ejecutar las acciones que hacen que la historia se mueva hacia su siguiente estadio hasta llegar al objetivo final o desenlace.

Una impro avanza cuando cada propuesta planta algo, revela algo o empuja la historia: un conflicto, un objetivo, una noticia bomba o una elipsis que nos lleva a la escena siguiente. Si pasan un par de intervenciones sin que ocurra nada, como improvisadores deberíamos plantearnos qué podemos hacer para establecer un nuevo punto de inflexión (plot point) o de presión (pinch point). En ocasiones faltará algo en concreto como el desencadenante, amenaza, urgencia, actividad… Nuestra labor es identificar lo que falta e introducirlo en la historia.

Avanzar no es ir con prisa. Podemos hacer cada propuesta con la calma necesaria; lo que no nos podemos permitir son las balas de fogueo: discutir, negociar, repetir lo que el público ya sabe o explicar cómo hemos llegado hasta aquí.

Ej.: *En «*Robocop*», disparan al policía Murphy y reconstruyen su cuerpo para convertirlo en un robot policía. La historia no se queda anclada en el suceso que casi acaba con el policía Murphy, sino que continua como Robocop para que pueda cerrar su arco de venganza personal.*

SIN.: avanzar la impro, beat.

V.: Motor, Bloquear, Ralentizar.

B

Bailando con lobos

Alguien de fuera se integra en una cultura ajena y acaba defendiéndola frente a los suyos.

Ej.: *En «*Pocahontas*», John Smith llega para conquistar y acaba defendiendo a los nativos frente a los suyos.*

V.: Pez fuera del agua.

Banquillo

El lugar donde esperan los improvisadores que no están en escena, atentos para entrar, editar o ayudar. En el match, a un lado de la patinoire se llama sideline. Al fondo sería el backline. Los improvisadores pueden estar sentados, en pie o en cuclillas.

El público entiende que los actores en postura neutra en los bordes de la patinoire no son personajes de la escena y no están actuando. El actor del banquillo ve la escena desde fuera, así que tiene mayor visión de campo, y cuando detecta que la escena de dentro se agota o los improvisadores se quedan sin ideas de plantar, expandir, recoger o avanzar, sale con una propuesta que cambia el rumbo de la historia.

Ej.: *El actor del banquillo ve que la escena se queda sin ideas y sale con una entrada que cambia el rumbo.*

SIN.: sideline, backline, on the bench, waiting in the wings.

V.: Entradas y salidas, Editar la escena, Llamar a un compañero.

Barrer la escena

Cruzar el escenario por delante para cortar la escena en curso. Limpiar la escena es dejarla vacía para empezar otra. Se ejecuta comiendo el espacio de quien ya está en escena y puede ir acompañado de un movimiento de barrido con el brazo. Se da la espalda a los improvisadores que están representando o se les hace un gesto para que se marchen de escena.

Limpiar la escena es dejarla vacía para empezar otra. **Barrer** (sweep editing) es cruzar el escenario por delante para cortar la escena en curso y usar el recurso de la elipsis.

Ej.: *Un improvisador cruza el escenario por delante de los actores: la escena termina y empieza otra.*

SIN.: barrido, limpiar la escena, sweep.

V.: Editar la escena, Elipsis.

Biográfica

Un repaso a toda una vida que empieza por el final.

Ej.: *La escena empieza con el funeral y repasa hacia atrás las etapas de su vida.*

SIN.: estructura biográfica.

V.: Historia marco.

Bloquear

Impedir que la escena avance, aunque no se niegue nada de forma explícita.

Es tomar decisiones que dificultan el desarrollo de la historia aunque no explicite una negación directa. Por ejemplo, declarar que el compañero se ha quedado mudo y ciego lo deja con menos posibilidades de construir; quien se impone así limita a los demás sin darse cuenta. Bloquear puede ser tomar una actitud pasivo agresiva, ralentizar, dudar, preguntar sin inducir la respuesta, parar la acción… Bloquear es muy diferente de proponer un conflicto o poner en práctica el «sí, pero». Bloquear supone parar la acción dramática se detiene de pronto sin motivo alguno. Por ejemplo un policía que detiene el viaje para poner una multia bloquea el viaje, pero un policía que propone que deben transformar el turismo en un 4x4 para atravesar el bosque está proponiendo acción y conflicto. Lo que distingue el bloqueo del obstáculo es que quien propone el obstáculo lo hace cuando no existe otro conflicto, y además está proponiendo la solución al problema, es decir, propone conflicto y objetivo porque quizás no lo haya.

En su lugar se puede regalar una herramienta, como un altavoz, que el compañero decida usar o no. En narrativa también se habla de ejecutar ideas que enfrían la historia y rompen la expectación.

Ej.: *—«Vamos a abrir la caja.» —«Mejor no, ¿no?» Aunque no diga «no», el compañero detiene la escena.*

SIN.: bloqueo.

V.: Negación.

C

Caída en espiral

Cada decisión hunde un poco más al protagonista.

Ej.: *En «*Breaking Bad*», cada decisión de Walter White lo hunde un poco más en el negocio de la droga.*

V.: A peor, Hamartia.

Callback

Recuperar más adelante algo que ya ocurrió en la historia para provocar la risa o cerrar con resonancia.

El **callback** es escuchar, recordar y recuperar algo anterior. El **running gag** es una broma que vuelve una y otra vez. El **gag** es un golpe puntual y autoconclusivo, sin repetición: un remate o una frase añadida a la información de la escena.

Ej.: *En «*Toy Story*», Woody se burla al principio del «Hasta el infinito y más allá» de Buzz, y al final es él quien lo grita mientras vuelan juntos.*

V.: Recuperar, Patrón, Desenlace, Running gag, Gag.

Cambiar de contexto

Llevar una situación a un contexto donde no encaja.

Una familia de payasos en la que el hijo quiere ser recaudador de impuestos. Al protagonista le gusta explotar burbujas, y sus amigos drogadictos se reúnen para decirle que tiene un problema.

Conflicto serio en un lugar que no lo es

En el paintball de la empresa, un compañero ve a su amigo herir gravemente a Gregorio, de contabilidad, y le pide que no lo delate.

El objeto fuera de lugar

Un objeto que pertenece a un lugar (una batidora) aparece en otro (la terraza). «¿Qué hacías con la batidora y la abuela en la terraza?»

Ej.: *Una conversación de cuñados, pero en el pleno del Parlamento.*

V.: Pez fuera del agua.

Cambiar el signo

Si al personaje le va bien, que le vaya mal, y al revés: ponerlo en su sueño y convertirlo en pesadilla.

Ej.: *En «*Toy Story*», Woody está muy orgulloso de ser el juguete favorito de Andy, hasta que el regalo de cumpleaños resulta ser Buzz Lightyear, el nuevo juguete.*

V.: Avanzar, Conflicto.

Cambio de lugar

Llevar la historia a otro sitio para que avance. A veces los personajes se desplazan, otras se marca una elipsis, y en ocasiones se cambia el lugar, el tiempo y los personajes permaneciendo la misma historia, porque en narrativa puede permanecer una pregunta, una idea, un objeto… Por ejemplo, sucede cuando vemos la historia de un invento.

El cambio de lugar se puede proponer con una palmada, un desplazamiento físico, la apertura de puertas o remontar escaleras imaginarias, una elipsis, una voz en off, una verbalización, dar media vuelta, abrir el espacio a un nuevo lugar caminando hacia atrás…

Proponer un cambio de lugar es más difícil desde dentro que desde fuera, porque dentro de la escena los recursos mentales están en la escucha, el personaje, la acción y la historia, y puede hacer perder una propuesta relevante.

En teatro se suele verbalizar, hablar de nuevos paisajes que rodean a los personajes. Si tenemos paneles de escenografía se les puede dar la vuelta. Cambios de vestuario a veces proponen también cambio de lugar. En obras con gran escenografía, o se permanece en el lugar o se cambia la escenografía entera, pero en obras minimalistas tiene la ventaja que el público rellena el vacío con su imaginación.

Ej.: *—«Pues vamos al aeropuerto.» y los actores pintan ya la sala de espera.*

SIN.: cambio de espacio.

V.: Lugar, Transición, Elipsis.

Catarsis

La liberación emocional del público. A veces coincide con un momento de clímax o con el final de la historia. Es el momento de alivio de la tensión dramática creada. En el género de terror y acción es más evidente, pero en el drama la catarsis se muestra de una forma más personal.

La catarsis del protagonista se suele hacer coincidir con su final, que puede ser triunfal o trágico. Si es trágico la catarsis se frustra y surge la incomodidad. Es la base del teatro social de Bertold Brecht. Si el protagonista gana pero el triunfo ha costado demasiado o ganar supone una pérdida, el final es agridulce.

Ej.: *Las catarsis dramáticas más interesantes son las personales. Se pueden dar por la resolución del misterio o la revelación. Por ejemplo mantener oculto un secreto familiar hasta que al final se revela como en «*El hombre que vino del mar*», «*Chinatown*», «*El honor de los

Prizzi» o «El príncipe de las mareas». *El final en drama es trágico o agridulce. El protagonista conoce por fin la verdad, pero a un alto coste.*

En ocasiones en el drama no solo han logrado un objetivo personal sino también el objetivo físico que necesitaban para conseguir la autorrealización. Es el caso de «Cadena perpetua» *o* «El show de Truman».

El final puede ser puramente trágico y el protagonista no solo no consigue lo que quiere sino que lo pierde todo como en «Million Dollar Baby».

La catarsis también puede ser agridulce con la ironía dramática que supone conseguir el objetivo a un precio que supone una derrota. En «Seven» *el psicópata que interpreta Kevin Spacey termina triunfando; es apresado, pero solo porque se ha entregado, y entregarse es el medio para conseguir su fin. El policía que interpreta Brad Pitt ha conseguido arrestarlo, pero a la vez ha perdido.*

Obviamente las catarsis triunfales son las más comunes, y están por doquier en géneros como el deportivo, por ejemplo «Somos los mejores» *o* «Rocky». *En todo el cine de acción y fantasía la catarsis termina con la muerte del villano como en* «Jungla de Cristal», «El Mago de Oz», «Arma Letal», «La princesa prometida», «Speed», «Máximo riesgo», *etcétera. Para evitar que el héroe se toma la justicia por su mano, a veces el protagonista no acaba con el villano, pero este muere de forma involuntaria, como en* «El retorno del jedi», «El rey león», «El jorobado de Notre Dame», «La bella y la bestia», *etcétera. Igualmente en el género romántico los finales suelen ser felices. Los géneros que más se permiten un final no arquetípico son el drama o la ciencia ficción.*

V.: Clímax, Desenlace.

Celebrar lo negativo

Aceptar lo malo como si fuera maravilloso.

«Qué maravilla este piso de 40 m² en Lavapiés: si estiras el brazo, te pides una caña en el bar de enfrente.» El **sí, pero** es aceptar añadiendo una valoración negativa; si lo negativo se celebra, es comedia.

Ej.: *—«Me han despedido, ¡por fin podré dedicarme a no hacer nada!»*

V.: Sí, pero.

Cinco actos de Booker

Anticipación, sueño, frustración, pesadilla y resolución, según Christopher Booker.

Ej.: *En* «Jurassic Park»*: invitan a los científicos a la isla (anticipación), descubren el parque (sueño), falla la seguridad (frustración), los dinosaurios los persiguen (pesadilla) y escapan en helicóptero (resolución).*

V.: Argumentos básicos.

Círculo de Dan Harmon

Una versión en ocho pasos del viaje del héroe en la que el protagonista consigue lo que quiere a mitad de historia y luego se le vuelve en contra.

Es una versión del viaje del héroe en ocho pasos, muy usada en series: personaje, necesidad, marcha, búsqueda, descubrimiento, obtención, vuelta y cambio.

Su rasgo característico es que el protagonista consigue lo que quiere a mitad de la historia y después se le vuelve en contra, como en un capítulo de Doraemon, lo que lo relaciona con la herramienta de posponer.

Ej.: *Un personaje en su zona de confort desea algo, entra en un mundo desconocido, lo consigue a mitad de la historia, paga un precio y vuelve a casa cambiado.*

SIN.: Dan Harmon, genio de la lámpara, Doraemon.

V.: Viaje del héroe, Posponer.

Clímax

El punto álgido de la historia. Puede coincidir con el final, pero no tiene por qué, y además puede haber varios. Vencer una gran dificultad puede suceder en cualquier momento de la historia, incluso al inicio después de un cold openning.

Su contrario es el anticlímax, un golpe que hunde al héroe o le ocasiona un revés importante.

Ej.: *En «*Aladdín*», cuando encuentra la lámpara y sale el genio es un momento de clímax, pero también lo es la derrota de Jafar. En «El bueno, el feo y el malo» el clímax es el duelo a tres. En «*Thelma y Louise*» cuando Geena Davis y Susan Sarandon se hacen la foto antes de subir al coche, y también cuando conducen hasta el final. En «*Buscando a Nemo*» cuando Dory recuerda la dirección del dentista que ha secuestrado a Nemo.*

SIN.: anticlímax.

V.: Desenlace, Catarsis.

Clown

Lenguaje escénico basado en el payaso: un personaje ingenuo que vive todo a través del público, con mirada, ritmo y repetición.

Claves de clown:

Un biombo al fondo para entrar y salir. **Se sale mirando al público. El golpe de tres**, siempre: mirar el problema, mirar al público… **El ritmo**: en los tres golpes, siempre la misma pausa.

La emoción pasa por el público: emoción y mirada al público. Acción, emoción y mirada al público. Acción con el compañero, mirada al compañero y mirada al público.

No actuar, no forzar: hacer lo que salga. **Reaccionar. La repetición**: se pilla lo que funciona y se explota. **La palabra**: si el clown habla poco, una sola palabra dice mucho. **Los**

items: los payasos son idiotas y hacen calambures, dobles sentidos y juegos de palabras; agarran el gag, lo transforman y lo llevan a más. **El contraste** de personajes, estatus, energía y emociones.

Ej.: *Charlot, en cualquiera de sus películas, vive cada contratiempo con la ingenuidad del payaso y se lo cuenta todo al público con la mirada.*

SIN.: payaso.

V.: Augusto, Golpe de tres, Comedia física.

Código

El conjunto de reglas, conceptos, estructuras, ideas y estilos que los improvisadores comparten para realizar juntos una escena o formato de impro. En general los improvisadores conocen el código de la impro, que es ya implícito para quien ha aprendido las técnicas básicas de la impro. Pero para un formato en particular, es necesario pactar o aprender el código del formato, para que todos los improvisadores trabajen al unísono. Igualmente en ocasiones, dado que siempre se comparte con el público una idiosincrasia cultural, al hacer ciertos guiños o referencias estamos en el mismo código que el público, alineados con un tipo de espectador concreto que va a ver la obra.

Ej.: *Cuando una historia improvisada se hace en estilo Western, se está compartiendo y ejecutando el mismo código*

SIN.: códigos, convención.

V.: Mente colmena, Patrón, Estructura narrativa.

Comedia física

Humor que nace del cuerpo: caídas, torpezas, objetos que se rebelan.

Ej.: *En «*El héroe del río*», a Buster Keaton se le cae encima la fachada entera de una casa y él queda de pie, justo en el hueco de la ventana.*

V.: Efecto ceja, Teatro gestual, Clown.

Comenzar en la acción

Arrancar una escena para que tenga plataforma desde el primer momento, mejor con una acción que hablando de pie.

Una escena arranca mejor con una acción que con dos personas hablando de pie. En algunos espectáculos los improvisadores entran en la oscuridad, comienzan una acción en silencio y, cuando se enciende la luz, uno de ellos rompe el silencio para plantar un elemento de la plataforma.

Ej.: «En busca del arca perdida*» empieza con Indiana Jones ya en plena acción, sorteando trampas en un templo para hacerse con un ídolo de oro.*

SIN.: comenzar una escena, empezar una escena, empezar con acciones.

V.: PROL, Accionar, In medias res.

Comparar e invertir

Comparar dos cosas inesperadas, o dar la vuelta a una relación.

X hace tanto (o tan poco) Y que ha adquirido una característica de Y: alguien viaja tanto en avión que tiene un avión dentro del avión para ir al baño.

Dar la vuelta a una frase hecha

«¡No sabes perder!» / «¡Soy un perdedor buenísimo! ¡Llevo toda la tarde perdiendo!»

Ej.: *«Mi suegra es como un huracán, pero sin su sentido de la mesura.»*

V.: Ironía.

Compensar el espacio

Ocupar el espacio escénico de forma organizada. No tiene por qué ser una distribución equitativa perfecta. Los improvisadores se pueden disponer en cualquier formación. Incluso dejar a uno aislado para hacer coros o corifeos, y crear así imágenes efectistas que jueguen además con las alturas. Un improvisador elevado puede ser un mesías y otro en el suelo puede ser un personaje aislado del resto del grupo.

El escenario es una balsa que no puede volcar. Si todo el elenco se amontona en un lado, el espacio se descompensa y el público lo nota. Compensar es ocupar el hueco que queda libre.

V.: Mirada periférica.

Comunicación velada

La capacidad del improvisador de saber más que su personaje y jugar con ello, o de hablar con el compañero o con el público de forma indirecta. Puede ser jugar con el subtexto, poner en escena una ironía dramática o que el improvisador haga entender que sabe más que su propio personaje. Puede ser una forma de metaimpro

El improvisador sabe más que su personaje. Si los villanos susurran un plan maquiavélico, el personaje no lo oye, pero quien lo interpreta sí, y juega con ello. La misma capacidad sirve para el sarcasmo, la ironía, la metaimpro y hablarle al público de forma indirecta.

Ej.: *En «*El rey león*», Scar le dice a Simba que el cementerio de elefantes es demasiado peligroso para un príncipe. El público entiende que, en realidad, lo está empujando a ir.*

SIN.: teoría de la mente.

V.: Subtexto, Ironía dramática.

Conclusión errónea

Llegar a una conclusión equivocada con una lógica impecable.

«He bebido vodka, ron, whisky… siempre me da resaca, y entre los sospechosos solo hay un culpable común: el hielo.»

Ej.: *—«Todos los pájaros vuelan, el pingüino es un pájaro, luego el pingüino vuela y es por eso que nunca lo he visto en el suelo.»*

V.: Defender un absurdo.

Conflicto

Una intención que encuentra un obstáculo. Son dos o más fuerzas confrontadas. Si el camino hacia el objetivo solo tiene un sentido, la historia resulta monótona. Un conflicto puede tener varias soluciones posibles, y proponer una concreta, esta se convierte en un nuevo objetivo. Así, el objetivo es la propuesta de una posible solución al conflicto, y el camino hacia ella es el desarrollo de la escena o historia.

Para un personaj, pueden existir conflictos en tres dimensiones: personal, interpersonal y social o contextual. Querer vencer un miedo es personal, domar un caballo interpersonal y cruzar un campo de batalla contextual.

Hay varias formas de generar conflicto interpersonal. Por ejemplo querer lo mismo, como en una competición, necesitar algo del otro, deber algo o querer redimirse con alguien. Intrapersonal puede basarse en emociones como miedos, culpa, deseos…, y hamartias como adicciones, problemas psicológicos, enfermedades físicas o traumas.

Ej.: *La acción dramática en «*El honor de los Prizzi*» es el conflicto interno del personaje de Jack Nicholson, que se debate entre el amor de Irene y la lealtad a su familia mafiosa.*

SIN.: conflictos.

V.: Objetivo, Antagonista, Conflicto interno, Amenaza.

Conflicto interno

El conflicto que vive un personaje dentro de sí mismo: miedos, deseos enfrentados, culpa, eventos traumáticos, malas decisiones, errores, impotencia por no haber hecho algo...

Se suele trabajar más en largo formato, dado que se elaboran más los deseos y procesos emocionales de los personajes. Según dónde esté, un conflicto puede ser interno (dentro del personaje), interpersonal (en la relación de dos personajes) o externo (el deseo de un objeto fuera de los personajes).

Ej.: *En «*Romeo y Julieta*», Julieta vive dividida entre la lealtad a su familia y su amor por Romeo, primogénito de la familia enemiga. En «*Yo, robot*» Will Smith vive la culpa de no haber salvado a un niño en un accidente y proyecto su frustración en la repulsa que siente hacia los robots. La acción dramática de «*El príncipe de las mareas*», «*El indomable Will Hunting*», «*Casa de muñecas*» o «*Un tranvía llamado deseo*» se basan en conflictos internos*

V.: Conflicto, Dilema, Arco de personaje.

Congelarse

Quedarse inmóvil en escena. Cuando un improvisador desde fuera da una palmada, los improvisadores de dentro se suelen quedar inmóviles y dejan de hablar y actuar. Cuando el

narrador interviene, también se suele congelar la escena, aunque no tiene por qué, en otras ocasiones los improvisadores pueden seguir con su actividad en silencio.

Se congelan los improvisadores también en el juego del freeze con una palmada, en los apartes o mientras se ejecuta un doble foco, estando el foco en otro lado del escenario.

SIN.: hacerse bolita.

V.: Foco, Banquillo, Aparte.

Conocimiento intrínseco y extrínseco

Lo que los personajes saben de su propio mundo frente a lo que el público necesita que se le cuente.

Los personajes tienen intrínsecamente normalizadas las reglas de su universo; reaccionan, en cambio, a los acontecimientos que les llegan de fuera, el conocimiento extrínseco. Por eso no hay que detenerse a explicar cómo funciona algo propio del mundo; basta, si hace falta, con acompañar la acción con una frase breve para explicar, justificar o mostrar asombro si de verdad hace falta.

Ej.: *En «*Buscando a Nemo*», Nemo sabe de forma intrínseca que los animales hablan, pero no sabe que los humanos encierran peces en acuarios. Cuando el dentista lo pesca, lo descubre de forma extrínseca, y lucha por escapar.*

V.: Puntos de historia, Sobreexposición.

Consecuencia del planting

Hacer presente una consecuencia lógica de una regla del mundo plantado.

Ej.: *En «*Gremlins*», se planta que no hay que mojarlos ni darles de comer después de medianoche, y la película entera es lo que pasa cuando se incumplen esas reglas.*

V.: Juego de la escena.

Contagio

La extensión por imitación de un gesto, una risa o una frase hasta que todo el grupo la hace, como un coro.

Ej.: *En «*Forrest Gump*», Forrest echa a correr sin un motivo especial y, poco a poco, cada vez más gente corre detrás de él imitándole.*

V.: Imitar, Coro y corifeo.

Contenido inapropiado

Contenido sexual, violento o escatológico sin justificar, o personajes basados en estereotipos.

Ej.: *Un chiste escatológico gratuito, o un personaje que es solo un estereotipo de otra nacionalidad.*

V.: Subvertir.

Contrapartida

El precio oculto de un beneficio. Se ha conseguido algo, un objeto, un logro, la solución de un problema, superpoderes..., pero ello supone una complicación que complica la historia y da vida a la historia presentando obstáculos perfectamente justificados e integrados.

Se basa en la ironía. Conseguir un deseo desencadena varias catástrofes. Conseguir algo ha costado un precio demasiado alto. Conseguir un amor puede suponer perder un amigo. Un ascenso lleva más responsabilidad y problemas en las relaciones personales. Ganar genera envidias. Un objeto muy poderoso conlleva un alto coste por otro lado, etcétera.

Ej.: *En «*La sirenita*», Úrsula le da piernas a Ariel, pero a cambio de su voz. El anillo único vuelve invisible pero hace que los nazguls detecten a Frodo. Viajar en el tiempo en «*Regreso al Futuro*» siempre tiene consecuencias nefastas. Todos los capítulos de Doraemon, Rick y Morty y South Park se basan en la ironía de que conseguir o hacer algo supone una contrapartida. En esto radica el «Therefore, but» de Tray parker y Matt Stone.*

V.: Posponer, Dilema.

Contrapropuesta

Construir el conflicto sobre la propuesta del compañero. Es una propuesta basada en la anterior pero que establece un conflicto porque juega a la contra de conseguir el objetivo. Sería por ejemplo proponer un obstáculo o alejar el objetivo del protagonista. Va a favor de la historia.

Por ejemplo, derrotar al malvado señor del fuego en «*Aang, la leyenda del avatar*», pero la contrapropuesta sería que para derrotarlo hace falta dominar los cuatro elementos. El planteamiento y la contrapopuesta van en la misma dirección, simplemente se propone un desvío para llegar al mismo lugar. Sucede lo mismo con la técnica del «sí, pero» o «therefore, but». Si un improvisador juega el papel del villano, sus propuestas serán contrapropuestas, pues propondrá obstáculos a los héroes

Ej.: *—«El jefe viene hoy.» —«Pues escondamos la cafetera trucada antes de que llegue.» No se abre otro tema: se construye sobre el anterior.*

V.: Sí y además, Sumapropuesta, Propuesta.

Coro y corifeo

Un grupo que se mueve y habla a la vez, dirigido por una figura que destaca de él.

Ej.: *El coro se mueve como un rebaño y habla a la vez, y el corifeo se separa y dice: «¡Alto!».*

SIN.: coro, corifeo.

V.: Contagio, Imágenes poéticas.

Cruce canadiense

Entrar a escena, aportar algo y marcharse. Los mismos improvisadores van haciendo distintos roles secundarios que ayudan u obstaculizan al protagonista. Las propuestas en un cruce canadiense son breves, y tan rápidas que a veces simplemente el improvisador se cruza a lo largo del escenario.

Entrar a escena, aportar algo y marcharse. Las mismas improvisadoras van haciendo distintos roles y personajes: aportan información, ponen obstáculos o ayudan al protagonista. Tiene entrada propia en Wikimpro.

Ej.: *En «*Alicia en el país de las maravillas*», el conejo blanco aparece, empuja a Alicia hacia la aventura y se marcha; cada vez que vuelve a cruzarse con ella, la lleva a la siguiente escena.*

SIN.: cruce canadiense de roles.

V.: Rol, Entradas y salidas.

Cuarta pared

La pared imaginaria que separa el escenario del público.

Romper la cuarta pared es que un personaje se dirija directamente a los espectadores o reconozca que está en una obra. En impro se usa, por ejemplo, para comunicar intenciones a los compañeros a través del público; el aparte es una forma de romperla. Hay un punto intermedio, la metaimpro: los personajes aluden a algo que está fuera de la escena, como un apagón que se justifica diciendo que hay un eclipse, sin salirse del personaje ni romper del todo la cuarta pared. Salirse del personaje para comentar errores o dudas, en cambio, es una desconexión que saca al público de la historia.

Ej.: *Los actores hablan como si no hubiera público; en cambio, un personaje mira a la sala y pregunta «¿Os lo podéis creer?».*

SIN.: romper la cuarta pared.

V.: Aparte, Narrador, Interactuar con el público, Inmersión, Desconectar.

Cucheo

Reunión breve del elenco antes de una escena para acordar solo la situación inicial. Debería estar resuelto en una frase y habitualmente contiene parte del PROL, sobre todo personajes iniciales y lugar, y también los improvisadores que van a iniciar la escena.

Reunión breve del elenco antes de una escena, en círculo cerrado, para acordar solo la primera situación: qué personajes salen, qué relación tienen, dónde están y qué quieren. En el mundo anglosajón se llama set up.

Ej.: *Antes de una escena, el elenco se junta un segundo: «Somos tres pescadoras en una barca en el mar, es de noche y hay niebla».*

SIN.: set up.

V.: PROL.

Curva de Fichte

Arrancar en mitad de la acción y encadenar crisis sin respiro hasta un clímax de máxima tensión.

Ej.: *Se empieza con un atraco en marcha, se encadenan complicaciones sin descanso y se cierra con el clímax.*

V.: In medias res.

D

Defender lo que haces

Sostener con convicción lo queel improvisador ha propuesto en vez de dudar o desconectar mostrando el arrepentiemiento real del improvisador. El personaje en general siempre tendrá cierta seguridad en sus decisiones o sus intervenciones, porque después de todo son suyas.

Algunas propuestas desatinadas habrá que encauzarlas a posteriori, pero el improvisador, o más bien, el personaje, puede corregirse o desdecirse en el peor de los casos.

Existe una falta del match relacionada con este concepto: desconexión

Ej.: *Si llamas «Capitán» al compañero y te equivocas con su nombre, sigues llamándolo así con total seguridad, como si siempre hubiera sido su nombre.*

V.: Error, Wimping, Desconectar.

Defender un absurdo

Posicionarse contra algo obviamente necesario, con argumentos.

Ej.: *En «*Los caballeros de la mesa cuadrada*», el caballero negro sigue peleando sin brazos ni piernas e insiste en que solo es un rasguño.*

V.: Conclusión errónea.

Demasiado mazapán

Una historia monótona, toda en el mismo tono.

En largo formato, no repetir tonos o emociones en escenas autoconclusivas ni en finales de subtramas: si una es drama, la siguiente comedia. La alternancia de plot points se consigue cambiando una carga positiva (todo va bien) por una negativa (algo ha ido mal).

Ej.: *Toda la historia mantiene el mismo tono empalagoso y sin contrastes de principio a fin.*

V.: Largo formato.

Denouement

El nuevo resultado al que se llega después de haber resuelto el conflicto que vertebraba la historia. Cómo queda el mundo y los personajes después de la transformación sufrida a lo largo de la historia. Es la fase final de la historia, después del clímax, en la que se muestran las consecuencias de lo ocurrido y se establece un nuevo statu quo.

Ej.: *Al final de «*El rey león*», tras la derrota de Scar, vuelve la lluvia, la sabana reverdece y Rafiki presenta al cachorro de Simba y Nala. Ese es el nuevo mundo que queda después de toda la aventura. En «*Forrest Gump*» el denouement sería el tramo en el que lo vemos jugando al ping pong con su hijo.*

SIN.: desanudamiento.

V.: Desenlace, Clímax, Untying, Catarsis.

Desconectar

También conocido como desconexión, se da cuando el actor de improvisación se sale del personaje, deja de actuar y el público ve los gestos, reacciones o comentarios del actor en vez de los del personaje

Ej.: *Que el actor se ría en escena o haga un punto de vista o un comentario de lo que ocurre en escena al público*

SIN.: desconexión.

V.: Escucha, Estar presente, Inmersión.

Desdoblarse

Deshacer un personaje en escena para hacer otro sin salir del escenario o patinoire. De la corporalidad del personaje se pasa a neutro, se camina normal hasta otro punto del espacio, y entonces se cambiar la corporalidad y voz para crear otro personaje. Se puede volver a uno y otro.

Un improvisador que ya tiene personaje lo deshace: se pone neutro, camina con más o menos energía a otro punto del espacio, adopta otra corporalidad y otra voz y hace otro personaje. Puede ir cambiando de uno a otro.

Ej.: *En el juego de impro «Multipersonaje» este es el recurso más utilizado. En «*El profesor chiflado*», Eddie Murphy interpreta a casi toda la familia Klump, con un cuerpo y una voz distintos para cada uno.*

V.: Personaje, Cruce canadiense.

Desencadenante

Es la propuesta que desata el conflicto, el objetivo o ambos. Supone el punto de inflexión que rompe la normalidad para que los personajes se pongan en marcha directos a la acción dramática.

El desencadenante es un evento que supone un punto de inflexión para un personaje. Es un evento gracias al cual el personaje adquiere una motivación o deseo. En el momento en el que la historia de un personaje arranca. Puede no ser el protagonista de la obra entera. A lo mejor es el protagonista de una subtrama o al menos de su propio arco aunque no lo sea de la obra entera. Ello supone que independientemente de su rol, el personaje ha vivido un suceso que ha supuesto un cambio y que lo mueve a la consecución de un nuevo objetivo.

Los desencadenantes pueden darse a tres niveles: personales, interpersonales o contextuales. Es decir, por ejemplo, un personaje puede haber sufrido una pérdida, puede que otro personaje le haya traicionada y puede ser que sea llamado a filas para ir a una guerra que ha estallado en el extranjero. En obras grandes, para un protagonista, suele darse los tres.

V.: Incidente incitador, Conflicto, Objetivo.

Desenlace

El desenlace es el bloque narrativo en el que los protagonistas se enfrentan al conflicto troncal de la historia. Viene justo después del nudo. Comienza en el momento justo antes de la confrontación con el conflicto principal o la obtención del objetivo.

El desenlace es la serie de escenas con las que se termina la historia. Es cómo termina la historia. El final suele terminar en clímax, y el clímax se consigue mediante catarsis, giros de guion, puntos de historia, consumación del arco del protagonista... Un buen final suele recuperar algún elemento anterior. Además, un final debería ser inevitable y a la vez inesperado.

El desenlace no es el momento efímero final, la resolución o el remate. El desenlace es un bloque narrativo propio como lo es la introducción y el nudo. Un desenlace puede a su vez dividirse en preparación del enfrentamiento, confrontación, resolución, remate y epílogo. Cada parte cumple una función. El epílogo suele ser la vuelta a casa, o se muestra un nuevo statu quo (normalidad).

Ej.: *Tras una historia de un cerrajero que nunca abre su propia puerta, el final es que se queda fuera de su casa y la abre con una ganzúa que le regaló su primer cliente.*

SIN.: finales, resolución.

V.: Final circular, Frase lapidaria, Justicia poética, Callback, Clímax, Denouement, Untying, Aprendizaje del protagonista, Final inevitable pero inesperado.

Deseo maldito

El protagonista consigue algo que parece maravilloso y que se vuelve en su contra.

Ej.: *Una mujer consigue que todo lo que toca se convierta en oro, y se queda sin poder comer.*

V.: Círculo de Dan Harmon.

Deus ex machina

Una solución que cae del cielo sin haber sido preparada.

Ej.: *En «*El señor de los anillos*», las águilas aparecen al final para rescatar a Frodo y Sam del Monte del Destino.*

SIN.: comodín narrativo, todo era un sueño.

V.: Laying pipe, Suspensión de la realidad.

Diálogo ping-pong

La impro es un juego por turnos. Los diálogos, acciones y peso dramático ha de turnarse entre los personajes de la historia. Esto hace que las intervenciones deban estar

equilibradas, y lo diálogos deberían oscilar entre un improvisador y otro. Ayuda el ejercicio de impro de pasarse la pelota para pasarse y respetar el turno de palabra

Dar, comprobar que el compañero te ha entendido y aceptado, respirar, y entonces recibir, escuchar y aceptar. Hablar por turnos no es solo no pisarse: es dejar que cada frase aterrice.

Ej.: *A: «Hoy te voy a decir una cosa.» (pausa, B lo recibe) B: «Llevo todo el día esperando.» (pausa, A lo recibe) A: «Vendo la casa.»*

SIN.: ping-pong.

V.: Escucha.

Dilema

Una elección entre dos opciones con peso, en la que lo dramático es renunciar a una de ellas.

Un dilema capta el interés de la audiencia y da profundidad al personaje. En formato corto puede introducirse en cualquier momento, pero funciona especialmente bien al final, cuando el protagonista decide de forma activa el desenlace.

Solo lo es si tiene peso en la historia o en el personaje: escoger debe ser sinónimo de ganar algo y perder otra cosa.

Ej.: *En «*El caballero oscuro*», Batman tiene que elegir entre salvar a Harvey Dent o a Rachel, la mujer que ama. Elija lo que elija, pierde algo.*

SIN.: dilemas, stake.

V.: Conflicto interno, Desenlace.

Disociación

Hacer dos cosas distintas a la vez en escena, como accionar mientras se habla de otra cosa.

Ej.: *En «*Regreso al futuro*», Marty toca la guitarra en el baile del instituto mientras ve cómo él y sus hermanos se van borrando de la foto.*

SIN.: disociar.

V.: Accionar, Escucha.

Dividir el espacio

Partir el escenario en zonas que representan lugares distintos al mismo tiempo con líneas imaginarias. Lo más habitual es dividirlo en dos.

Podemos ver dos lugares o el mismo. Dos improvisadores pueden ser a la izquierda del escenario dos cocineros preparando el pastel de bodas en la cocina y a la derecha los dos novios en el salón nupcial. A la izquierda vemos al tirador, a la derecha la diana. A la izquierda vemos a un boxeador, a la derecha a su oponente, pero ambos miran al frente, a

público, aunque estén en el mismo ring. Los frontales ayudan a usar recursos escénicos que escenifiquen cierto grado de violencia sin necesidad de contacto físico. Al contrario, los movimientos se telegrafían y se recibe el golpe con un intervalo de tiempo llamado momento phi que crea la ilusión de que un efecto es consecuencia de su causa.

Ej.: *En «*Kill Bill*», la pantalla partida muestra a la vez a Elle Driver avanzando por el pasillo del hospital y a la Novia en la cama.*

SIN.: espacio partido, frontal, arriba y abajo.

V.: Foco, Pivotaje.

Doble línea

Dos vidas en el mismo instante: el mismo texto en dos realidades distintas.

Ej.: *En «*Dos vidas en un instante*», vemos a la protagonista en dos vidas paralelas según coja o no el metro.*

V.: Flash sideway.

Doble vida

Recursos consistente en un secreto que un personaje oculta y que acabará desvelándose a lo largo de la trama. Es un misterio invisible que servirá de explicación a las acciones aparentemente incongruentes de un personaje.

No hay que confundirla con la doble personalidad, en la que las dos caras conviven dentro del mismo personaje.

Ej.: *En «*Superman*», Clark Kent es un periodista torpe y tímido; nadie en el Daily Planet sabe que es Superman. En «*American psycho*» o «*Dexter*», Christian Bale y Dexter son personas modelo y de éxito de puertas para fuera. Uno un gran hombre de negocios, otro un capacitado policía forense.*

V.: Noticia bomba.

DONQUIQUE

Regla mnemotécnica o acrónimo para referirse al dónde, quién y qué estamos haciendo en la escena. Puede tomarse como una variante del PROL, al cuál le faltaría qué está pasando en ese momento o qué están haciendo los personajes (la actividad).

Dónde, quién y qué en el primer minuto de impro. Es una forma rápida de recordar la plataforma mínima, hermana del **PROL**.

Ej.: *En la primera escena de «*Jurassic Park*» ya sabemos dónde estamos (el parque, de noche), quién está (los cuidadores) y qué pasa (están trasladando una jaula con un animal peligroso).*

SIN.: dónde, quién y qué.

V.: PROL.

Drama realista contemporáneo

Un tipo de historia centrada en lo cotidiano y lo emocional, muy distinta de la comedia absurda. En impro a veces se toma como ejemplo de cómo debería ser el drama en largo formato frente al formato de la impro deportiva.

Es un modo de contar centrado en lo cotidiano y lo emocional, donde cada intervención es un giro en el estado de la situación. Es casi la antítesis de la impro deportiva: no tiene tono de comedia, y trasladarlo a escenas cortas exige mucho trabajo, tiempo y preparación específica.

Ej.: *En «*Doce hombres sin piedad*» un jurado delibera en una sola habitación y cada intervención modifica la balanza de la justicia y el sentido del voto.*

V.: Largo formato.

Dupla

Una pareja de personajes complementarios o contrapuestos que funcionan juntos, en la mayoría de los casos como si fueran uno solo, como Hernández y Fernández en Tintín, C3PO y R2D2 en «*La guerra de las galaxias*» o Zipi y Zape.

Una dupla es una pareja unida por un vínculo inseparable. Comparten un rol, esto es, una única función en la historia. Están en el mismo bando, van siempre juntos y a veces son gruñones entre ellos o discuten como recurso cómico. Walter Mattau y Jack Lemon era una dupla en «*La extraña pareja*», al tener uno una personalidad mas cuadriculada frente al otro, más despreocupado.

Ej.: *Don Quijote y Sancho Panza son una dupla, son inseparables, y aunque persigan objetivos distintos y tengan cosmovisiones contrapuestas, reman en la misma dirección y comparten la misma aventura. Otro ejemplo, sin llegar a ser tener tantas lecturas, son los gemelos Derrick que hacían la catapulta infernal en «*Oliver y Benji*» («*Capitán Tsubasa*»), y cuyo único cometido en la historia era la estrafalario manera que tenían de jugar al fútbol.*

SIN.: extraña pareja, pareja de opuestos, pareja forzosa.

V.: Relación, Status.

E

Economía narrativa

No poner nada en escena que no aporte a la plataforma de la historia, las tramas, al arco de los personajes y a que todos estos elementos que vertebran la narrativa avancen hacia su futura resolución.

Cada frase, acción y elemento tiene que contribuir en algo a construir aquello que estamos contando. No solo toda escena debe hacer avanzar la trama, si no que toda acción de los personajes debe plantar o recolectar algo útil.

Una escena de impro suele durar pocos minutos, así que hay que aprovechar cada frase y a cada elemento narrativo. Aquello que no cumpla una función narrativa o que no esté integrado en la historia simplemente no debería estar en ella.

La economía narrativa es una filosofía narrativa que se manifiesta a través de recursos como las elipsis, las omisiones, hacer que cada bala cuente o limpieza narrativa. En impro, la economía narrativa se sustenta además mediante la «escucha», «aceptación» o «sí a huevo». Al no negar, discutir, repetir información, dar información intrascendente, negociar, dudar, ralentizar o bloquear, se va directo a la acción dramática y la historia puede caminar a su final sin que la detengamos o desviemos.

Ej.: *Los primeros minutos de «*Up*» cuentan toda la vida de Carl y Ellie sin que sobre ni una sola imagen, y además lo hace sin una sola línea de diálogo. Sucede algo parecido con «*Buscando a Nemo*» y «*Wall-e*» donde se presenta el universo de los personajes con tan solo unas imágenes. Todo el relato de «*Hijos de los hombres*» es un ejercicio de expresión narrativa en el que hay tensión dramática. Novelas como «*Los juegos del hambre*», «*Máquinas mortales*» o «*Los pilares de la Tierra*» no pierden ni una sola frase para desarrollar a los personajes o la historia en sí misma.*

V.: Omisión, Limpieza conversacional, Repetir información, Hacer que cada bala cuente.

Editar la escena

Intervenir en una escena con recursos dramatúrgicos o narrativos para construir la plataforma, plantar, recoger o cambiar el rumbo de la historia con un giro.

En impro, se puede editar la escena desde dentro o desde fuera. La herramienta más habitual es la palmada, pero hay formas mucho más sutiles y orgánicas de provocar un cambio. Simplemente entrar en escena y proponer o aportar puede dar el vuelco que la escena necesita cuando se agota o cuando no avanza. Un narrador puede por ejemplo no solo plantar la base de la escena sino también editarla metiéndose dentro.

Ej.: *En “No mires arriba” se viven en la normalidad hasta que el profesor da la noticia bomba de que el meteorito va a colisionar con La Tierra.*

SIN.: edición, editar.

V.: Palmada, Tocar en el hombro, Barrer la escena, Elipsis.

Efecto ceja

Un problema sencillo que se complica paso a paso hasta descontrolarse, como en Mr. Bean.

Es la escalada de un problema sencillo: cada solución crea una complicación nueva, todo parece arreglado, llega una pausa y todo se descontrola.

Ej.: *En «Mr. Bean», preparar el pavo de Navidad acaba con el pavo encajado en su cabeza.*

V.: Fallar estrepitosamente, Comedia física.

Efecto Rashomon

Ver la misma escena varias veces, según la recuerda cada personaje.

Ej.: *En «*Rashomon*», de Kurosawa, el mismo crimen se cuenta cuatro veces y cada testigo lo recuerda de una forma distinta.*

SIN.: Rashomon.

V.: Narrador no fiable, Recuerdos subjetivos.

Ego

La necesidad del improvisador de lucirse, ganar o tener la razón, que choca con el trabajo en equipo y el espíritu de la impro.

El improvisador debería comportarse como un monje zen: si le pisan una idea, le echan de escena o hay un silencio incómodo, no le afecta; toma nota de lo que funciona para la historia y va a por la siguiente aportación con las mismas ganas.

En clase, el ego no debería existir: se aprende, se guarda silencio ante las notas del profesor y las explicaciones o excusas de cómo se ha llegado al desastre no aportan nada. Las preguntas técnicas, en cambio, son bienvenidas.

Existe una falta del match relacionada con este concepto: chulería

Ej.: *Un actor ignora la propuesta de su compañero porque tiene una frase graciosa preparada, y la escena se la dedica a él en lugar de a la historia.*

V.: Hacer brillar al compañero, Protagocentrismo, Wimping.

Elemento extraordinario

Un único elemento fuera de lo normal en un mundo ordinario, que suele ser la premisa, origen o incluso motor de la historia. En alguna ocasión es el giro o la revelación final en la que se descubre que todo tiene una razón fantástica.

Ej.: *En «*E.T.*», un barrio residencial cualquiera, con una familia cualquiera… y un extraterrestre escondido en el armario. Atravesar el portal o viajar en el tiempo en "Las crónicas de Narnia" o "Regreso al futuro". Cada capítulo de Black Mirror parte de una premisa fantástica usando el recurso "y si…" o en "South Park" con el "therefore, but".*

V.: Premisa, Juego de la escena, Sistema de magia.

Elipsis

Un salto en el tiempo que omite aquello que no va a aportar nada a la narrativa de la historia. Se basa en el postulado de la economía narrativa, que establece que debemos mostrar al público solo los acontecimientos relevantes para la historia. No se suele mostrar al público todos y cada uno de los pasos de todo lo que hacen los personajes, sino que se omiten la mayoría. No importa el medio narrativo de la historia, en todos suele haber múltiples elipsis que omiten escenas intrascendentes. No solemos ver todo el trayecto de traslado de los personajes, ni tampoco la realización de acciones anodinas que no aportan nada aunque físicamente sean necesarias. Puede que no sea realista conducir sin repostar, pero se omita si no aporta nada a la trama.

Una elipsis en teatro se ejecuta con varias técnicas y herramientas. La palmada, la voz en off, una música ambiental o atmósfera distinta desde la técnica, el simple anuncio explícito al público de que ha pasado tiempo, cambios de vestuario, barrer, personajes envejecidos… Puede ser un salto en el tiempo o en el espacio, y va desde un cartel de «unos minutos más tarde» hasta un oscuro de las luces y una nueva iluminación.

A la fuerza, las elipsis siempre hacen que la historia avance. En impro, para no perder el hilo de la trama principal, se recomienda mantener el elemento que vertebra la historia, normalmente el protagonista y su objetivo.

Ej.: *En "Náufrago" se presenta el cartel del tiempo que ha pasado pero es que además vemos a Tom Hanks barbudo, semidesnudo y manejando la lanza de pescar como un experto cuando hace unos minutos de película apenas era capaz de coger un cangrejo. En "Algo pasa con Mary" se ejecuta al inicio de una manera muy peculiar. La primera secuencia que vemos es a Ben Stiller y Cameron Díaz de adolescentes en el instituto, pero resulta que toda la secuencia es un flashback, y se hace una elipsis de quince años adelante donde descubrimos que todo lo que hemos visto era el relato de Ben Stiller a su psicólogo.*

SIN.: las elipsis, hacer elipsis.

V.: Jump cut, Flashback, Flashforward, Flash sideway, Palmada, Omisión.

Elogio con trampa

Una lista de virtudes que termina con un defecto.

«X es brillante, fascinante, espléndido; ahora bien, también es Y». Los catedráticos son brillantes, superdotados, políglotas… eso sí, no les pidas que enciendan un proyector.

El cumplido inverso y la insinuación hiriente

«Qué piso tan coqueto, cómo me gustaría conformarme con cualquier cosa y ser feliz.» Cuidado con la crueldad: funciona si el personaje lo dice desde la inocencia, como Sheldon Cooper o Michael Scott, o si es muy estereotipado y sarcástico, como Paquita Salas. La insinuación hiriente es su versión directa: «eso es justo lo que me esperaba de ti».

Ej.: *«Es trabajadora, puntual, honesta, y muy mala persona.»*

V.: X, pero Y.

Emociones

Una emoción es una reacción concreta a un objeto concreto y presente. Un objeto puede causar miedo, asco, ira, alegría, tristeza, etcétera. Pero además de las reacciones, lo que sienten los personajes y muestran en escena los definen y forman parte de su arco.

Las emociones son en impro una herramienta. Pueden servir para proporcionar un giro en la escena o un conflicto. Las emociones pueden suponer un conflicto interno del personaje, por ejemplo se puede amar u odiar a sí mismo. Pueden ser un conflicto con el otro cuando dos emociones chocan o pueden ser un conflicto con la relación que el personaje pueda tener con su ámbito social o político.

Es conveniente que en largo formato una escena suponga un cambio emocional, en el sentido de un cambio de actitud hacia algo o alguien, dado que un cambio en el sentir supone un cambio en la relación.

Además, un personaje tiene un sentimiento general, una emoción base que puede definirlo y hacerlo evolucionar. Los personajes tienen en su personalidad un humor que lo acompaña, y forma parte de su manera de ser.

Por otro lado, las emociones puntuales con las que reacciona a los acontecimientos también definen su carácter y suponen giros o momentos de clímax. Un personaje calmado puede explotar; uno explosivo puede aprender a ser calmado.

Ej.: *Inside Out, paradójicamente Alegría pasa por todas las emociones posibles.*

SIN.: emoción, sentimientos.

V.: Reaccionar.

En el país de...

Crear un universo de ficción a partir de una sola regla.

Ej.: *«En el país de los que nunca mienten» y todas las escenas parten de esa regla.*

SIN.: en el país de.

V.: Normalización de la ficción.

Entradas y salidas

Cuándo y cómo entrar y salir de una escena para que la historia avance. Los protagonistas permanecen a lo largo de las escenas aunque haya transiciones. A veces puede haber subtramas de secundarios o una escena del antagonista o villano principal. En obras corales se entra y sale continuamente para plantar nuevas historias…

Hay muchas combinaciones, pero en general los improvisadores salen de escena cuando no son los protagonistas y ya han terminado de plantar, recolectar o bien de generar conflicto o marcar el objetivo.

Los recursos dramatúrgicos para ejecutar en impro las entradas y salidas varían desde entrar con naturalidad, la palmada, elipsis… Si llamamos a la puerta debería estar justificada la ralentización, quizás porque estemos en un formato realista.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», Han Solo se marcha con su recompensa antes del ataque final y vuelve en el último momento para salvar a Luke. En teatro convencional, en drama el ritmo puede ser más contenido, pero las entradas y salidas se justifican, y las escenografías siempre tienen puertas al backline y a los laterales. En comedia el ritmo necesita entradas y salidas ágiles como en "Eloísa está debajo de un almendro" o "La función que sale mal".*

SIN.: entrar a escena.

V.: Salir de escena, Banquillo, Llamar a un compañero.

Error

Herramienta que en teatro de improvisación sirve para evolucionar un concepto por una vía inesperada. Los actores de improvisación se equivocan continuamente, pero en lugar de evidenciar el error del compañero o corregirlo, se recoge este supuesto error como una propuesta válida y se transforma, incorporándolo a lo que ya hay o justificándolo, creando así algo nuevo e inesperado

Equivocarse forma parte del juego. Un error se puede **evidenciar** como gag, convertir en una **norma del universo** o usar como **semilla de un patrón**. Ser transparente al error, al fallo y a la corrección relaja al elenco y al público.

El error recuperado

Tener un lapsus en la historia o en el monólogo y matizarlo, recuperarlo o darle un giro.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», un soldado imperial se golpea la cabeza contra una puerta en pleno rodaje y la toma se quedó en la película. Años después, en «*El ataque de los clones*», Jango Fett se da el mismo golpe a propósito: el error se convirtió en un guiño.*

SIN.: errores, equivocarse.

V.: Defender lo que haces, Patrón, Justificar.

Errores de técnica escénica

Fallos de oficio escénico: atravesar objetos mimados, balancearse sin querer, no proyectar la voz.

Inmovilizar o silenciar al compañero. **Traspasar objetos creados** (atravesar la mesa que ha mimado otro). **El vaivén con los pies**, el baile del improvisador y no del personaje; se trabaja con **El clavador**. **No proyectar la voz**. **Propuestas arriesgadas**, como hacer de mudo en comedia o propuestas abstractas.

Ej.: *Un actor atraviesa la mesa pintada, o habla de espaldas sin que se le oiga.*

SIN.: vaivén con los pies, traspasar objetos.

V.: Pintar el espacio, Modular la voz.

Escandalizarse de lo cotidiano

Indignarse con algo cotidiano y odioso.

Otros recursos de la lista: tirar de la actualidad, mirar el mundo con los ojos de alguien de fuera y preguntarse «¿y si…?».

Ej.: *—«¿Quién es el desalmado que ha vuelto a dejar el cubo de la basura sin sacar?»*

V.: Escandalizarse de lo opuesto.

Escandalizarse de lo opuesto

Estructura de escena: unos padres descubren que su hijo es justo lo contrario de lo que ellos son, y se escandalizan.

1. Un padre o una madre descubre que su hijo es algo real, odioso y ligeramente vergonzante (criptobro, hipster), o algo que normalmente tiene estigma social pero dado la vuelta (padres heavies con un hijo pijo, padres artistas con un hijo ingeniero). **2.** El hijo lo niega. **3.** Aparece el otro progenitor con una prueba: un bitcoin, un patinete, un polo de marca. **4.** El hijo lo reconoce. **5.** Se escandalizan. **6.** El hijo habla de las bondades. **7.** Los padres lo prueban. **8.** Síntesis, y todos contentos. Hay un juego para practicarla: **Escandalízate**.

Ej.: *En «*Billy Elliot*», un padre minero descubre que su hijo quiere ser bailarín de ballet.*

V.: Impro de denuncia social, Escandalizarse de lo cotidiano.

Escena familiar

Una situación cotidiana que todo el mundo reconoce.

Ej.: *Una discusión por quién deja los calcetines tirados.*

V.: Evidenciar.

Escucha

Atender activamente a lo que dice y hace el compañero. Escuchar es prestar plena atención y registrar lo que sucede en escena para después poder aceptarlo y construir sobre ello sin sobreescribirlo, corregirlo o desviarlo por otro camino totalmente diferente.

En impro también se escucha con los ojos: qué hace el compañero, qué actitud tiene, qué energía transmite su cuerpo y qué intención o subtexto hay detrás de lo que dice. Transmitimos intenciones, ironías, sarcasmos y también peticiones encubiertas. La escucha se desarrolla con atención plena y permite **registrar** lo que ocurre para **recuperarlo** y reutilizarlo más adelante.

En impro se escucha también con los ojos: qué hace el compañero, con qué actitud, con qué energía, con qué intención. La escucha permite **registrar** lo que ha pasado para recuperarlo y reutilizarlo más tarde. La entrada **La escucha** lo desarrolla a fondo.

Escucha y conexión

Falta de escucha. **Indiferencia**: no reaccionar. **Desdeñar un acontecimiento**, no darle importancia. **Ignorar a un compañero** o **echarlo de escena**. **No conectar la información** que va apareciendo: cada uno propone por su lado o están en lugares distintos. **Sobrescribir una propuesta** porque sí, negarla, destruirla o cambiar lo establecido. **No escuchar al público**: si algo funciona, repítelo, y atiende al tipo de humor que le gusta.

Ej.: *En «*Doce hombres sin piedad*», el jurado número 8 atiende a cada detalle de lo que se dijo en el juicio y de lo que dicen los demás, y gracias a eso desmonta uno a uno los argumentos de la acusación.*

SIN.: la escucha, escuchar, falta de escucha.

V.: Aceptar, Desconectar, Estar presente, Mirada.

Estar presente

Prestar atención plena a lo que está ocurriendo en la escena y en la improvisación. Meterse en el cuerpo del personaje y habitarlo. Facilita la escucha y registrar los acontecimientos de la escena

Antes de escuchar hay que atender. Estar presente es tener la cabeza en lo que está pasando en escena y no en lo que vas a decir después. Es la base de todas las demás herramientas.

Ej.: *Ante una réplica inesperada, el actor que está presente reacciona con el cuerpo y la voz de su personaje; el que no lo está espera su turno para decir lo que ya tenía pensado.*

SIN.: atención, aquí y ahora.

V.: Escucha, Desconectar.

Estímulo

El punto de partida de una impro: una palabra, un lugar, una relación, un objeto, un problema, un refrán o cualquier otra cosa que da el público, el presentador o un compañero. Cuando se crea un formato se tiene muy en cuenta cuáles van a ser sus estímulos.

Si se pide un estímulo al público, debería estar presente en la historia y bien integrado, es decir, justificado, no solo mencionado de pasada. Pedir estímulos al público genera complicidad y hace que un espectáculo sea más participativo

Ej.: *El presentador pide al público «un lugar»; alguien dice «una lavandería» y la escena arranca ahí.*

SIN.: estímulos, sugerencia del público.

V.: Premisa, PROL.

Estructura de negociación

Una escena construida sobre las tácticas que usa un personaje para conseguir algo de otro.

No negar, pero mostrar amablemente desacuerdo.

Ej.: *Un hijo intenta convencer a su padre de prestarle el coche: primero ruega, luego amenaza, después soborna.*

SIN.: tácticas de negociación.

Estructura narrativa

El esqueleto que ordena una historia: qué pasa primero, qué después y cómo se encadena.

Ej.: «La guerra de las galaxias» *sigue casi paso a paso el viaje del héroe.*

SIN.: estructuras narrativas.

V.: Introducción, nudo y desenlace, Viaje del héroe, Save the Cat.

Evidenciar

Señalar algo en lo que nadie se fija: una imagen común, una hipocresía, una incongruencia.

Ej.: *En* «Pulp Fiction»*, Vincent le explica a Jules cómo se llama el cuarto de libra con queso en Francia.*

V.: Escena familiar.

Exagerar

Exagerar, quitar importancia o subir la apuesta: la escalada es uno de los motores más fiables de la comedia.

Ej.: *En* «Austin Powers»*, el Doctor Maligno amenaza al mundo y pide como rescate… un millón de dólares, una cifra tan ridícula que su equipo tiene que explicarle que es poquísimo.*

SIN.: escalar, minusvalorar.

V.: In crescendo.

Explicitar

Decir en voz alta un elemento que en principio no hubiéramos dicho de manera natural, sino que verbalizamos forzadamente una información para comunicarla al público o a los compañeros del elenco.

Decir en voz alta el espacio, la relación y los objetos. En impro deportiva el **PROL** se verbaliza: aunque creas que has pintado bien una carpintería, alguien del público puede estar viendo un bar.

Ej.: *En* «La guerra de las galaxias»*, el texto que sube por la pantalla al principio nos pone en antecedentes antes de la primera escena. Siendo un texto en una película, se explicita todo.*

V.: PROL, Muestra, no cuentes.

Extrañamiento

Bertolt Brecht propuso provocar una sensación de extrañeza o distanciamiento como técnica para impedir que el espectador se quede con una sensación de satisfacción u obtenga una catarsis a lo largo de la obra. Una resolución satisfactoria o dramática que provoque una vía de escape en el espectador relegaría la obra a mero deleite, entretenimiento o alivio provisional ante la injusticia. La intención es favorecer una mirada crítica y reflexiva sobre los conflictos de los personajes.

Ej.: *En mitad del drama, el actor sale de su papel y lee el nombre de la escena en voz alta; el público deja de sentir y empieza a pensar.*

SIN.: Brecht, distanciamiento, efecto de distanciamiento.

V.: Inmersión.

F

Fallar estrepitosamente

El personaje que lo intenta y fracasa de forma espectacular provoca risa y empatía a la vez.

Ej.: *En «*La Pantera Rosa*», el inspector Clouseau presume de ser el mejor detective de Francia y lo destroza todo a su paso.*

SIN.: humillación.

V.: Efecto ceja.

Falso final

Un final que parece cerrar la historia pero no lo hace: la amenaza vuelve o el conflicto se reabre.

Ej.: *En «*Terminator*», el robot parece destruido en la explosión del camión, pero su esqueleto metálico se levanta de entre las llamas.*

V.: Falso protagonista, Clímax, Giro de guion.

Falso protagonista

La historia parece seguir a un personaje que desaparece pronto, para sorprender al público y cambiar de protagonista.

Ej.: *En «*Psicosis*», Marion Crane parece la protagonista hasta que muere en la ducha, cuando aún queda más de media película.*

V.: Falso final, Protagonista, Giro de guion.

Final

El final de la obra es cómo termina. Qué ha sucedido para dar por concluido el conflicto. El final se resume en una frase. No es la cadena de acontecimientos que supone todo el bloque narrativo del desenlace. Igualmente, el remate es una sola frase o acción. Un final suele recuperar algo de lo plantado antes; se puede rematar con una postura dramática, una frase lapidaria, un callback, la justicia poética, un final circular, la elección ante un dilema o el aprendizaje del protagonista.

Según lo que obtenga el protagonista, el final puede ser dulce, agridulce, semidulce, amargo o triste. Conviene evitar el deus ex machina y el «todo ha sido un sueño». Un final debe sentirse justificado, verosímil, recoger todo lo plantado, y está bien que sorprenda y que a la vez parezca algo que ha terminado de una determinada manera porque no quedaba más remedio.

Ejemplos de grandes finales: «*Thelma y Louise*», «*Cadena perpetua*», «*Seven*», «*El sexto sentido*», «*Sospechosos habituales*», «*El club de la lucha*», «*El secreto de sus ojos*», «*El planeta de los simios*», «*La semilla del diablo*».

Ejemplo de finales decepcionantes: «*Perdidos*», «*Juego de tronos*», «*El bosque*», «*Matrix Revolutions*»

Ej.: *Ejemplos de grandes finales: «*Thelma y Louise*», «*Cadena perpetua*», «*Seven*», «*El sexto sentido*», «*Sospechosos habituales*», «*El club de la lucha*», «*El secreto de sus ojos*», «*El planeta de los simios*», «*La semilla del diablo*».*

*Ejemplo de finales decepcionantes: «*Perdidos*», «*Juego de tronos*», «*El bosque*», «*Matrix Revolutions*»*

V.: Desenlace, Remate, Final circular, Final inevitable pero inesperado, Callback, Clímax.

Final abierto

Final de una historia en el que se dejan preguntas abiertas. Se abre a la interpretación del espectador a su imaginación el completar qué habrá pasado después de terminar la historia que ha visto.

Ej.: *"Origen", no se sabe realmente en qué mundo se encontraba Leonardo Di Caprio. "Los otros", tras la revelación, Nicole Kidman no sabe responder a la pregunta de su hijo de qué va a ser de ellos ahora o qué les depara el futuro.*

V.: Final circular, Desenlace, Final.

Final circular

Un tipo de final donde la historia termina en una situación parecida a la que empezó. Si el final es muy similar, es un final circular clásico, y si es justo una imagen opuesta, se dice que es un final en espejo.

Ej.: *"El rey león", "Perdidos", "Doce monos"*

SIN.: circular.

V.: Desenlace.

Final inevitable pero inesperado

El mejor final es el que el público no había anticipado pero que, visto después, da la impresión de que era el único posible.

En impro no se calcula de antemano. Es el resultado de haber plantado bien en el nudo lo que el final va a necesitar. Si sorprende sin haber plantado nada, es un deus ex machina; si no sorprende porque todo era obvio, aburre. El buen final es una vía intermedia en el que se aprovecha un punto fuerte de la historia para darle un giro mediante la resolución de un dilema, una revelación, una superación o un sacrificio.

Ej.: «El sexto sentido» *se revela un final que en realidad es la continuación de la primera escena después de que dispararan a Bruce Willis, es la conclusión de esa escena que ya habíamos visto. Siempre estuvo ahí pero no lo veíamos. «*Cadena perpetua*» usa objetos*

*que estuvieron ahí todo el tiempo: el poster y el martillo de gemas, para mostrarnos el giro final. Muchos finales, sin suponer un giro, son el remate inevitable como en el género de descenso a los infiernos («*El luchador*», «*Breaking Bad*», «*The Whale*»). Un final trágico sorprende porque estamos acostumbrados a los finales felices, así que historias como «*Seven*» rematan con finales impactantes.*

V.: Desenlace, Arma de Chéjov, Deus ex machina, Laying pipe.

Flash sideway

Mostrar una realidad alternativa: qué habría pasado si algo hubiera sido distinto.

La misma historia vivida en realidades paralelas por personajes distintos. Los personajes tiran un dado para ver quién va a por las pizzas: sale un uno y va Miguel; sale un cuatro y va Patricia. Funciona mejor cuando ya conocemos a los personajes, porque cada uno reacciona a su manera, como en Futurama.

Ej.: *El caso más paradigmático de un flashsideway es "Todo a la vez en todas partes". Realidades alternativas y paralelas se muestran en el viaje de Michelle Yeoh, una madre por intentar entender y conectar con su hija. En muchos capítulos de sitcom vemos a los protagonistas en situaciones de "y si…", como en Futurama, o Los Simpson, donde capítulos enteros son un flashsideway como en los especiales de Halloween.*

SIN.: realidad alternativa, realidades paralelas, flashsideway.

V.: Elipsis, Palmada, Doble línea, Flashback, Flashforward.

Flashback

Un salto al pasado de la historia para mostrar algo que ocurrió antes del momento presente. Se ve la escena entera, y la historia continúa desde ese punto temporal. Lo normal, si es un flashback, es volver al punto presente donde se anunció. A veces toda la historia en sí es un gigantesco flashback. Es típico cuando el personaje aparece al principio como un narrador de sus propias aventuras cuando era joven. El final suele ser volver al narrador. El flashback puede incluso no implicar a los personajes, y lo que ve el espectador es una historia antigua de ese universo o un episodio mitológico. Conviene distinguir esto del in media res. No es que la historia en estos casos empiece al final o en el medio para luego retomar. En este último ejemplo el aporte narrativo del recurso es escaso para el desarrollo de la historia. "Indiana Jones y el arca perdida" comienza con Indiana Jones saqueando un templo sin mucho más contexto, pero no hay flashback que nos lo explique, simplemente la historia continúa y vamos conociendo al personaje.

Cuando el narrador no es confiable, se puede mezclar el flashback con el flashsideways, porque no sabemos si lo que vemos sucedió de verdad. Es corriente también en el género del misterio.

Ej.: *En «*Titanic*», la anciana Rose empieza a contar su historia y la película salta a 1912 cuando zarpa el Titanic con Rose y Jack montando en él. Elrond contando que él estaba allí cuando Isildur decidió no destruir el anillo en "El señor de los anillos". En "Asesinato en el Orient Express", cada vez que vemos una teoría de Poirot vemos la escena, pero en realidad es su imaginación elucubrando qué pudo pasar la noche anterior.*

SIN.: raconto.

V.: Analepsis, Elipsis, Palmada, Antecedentes, Sé lo que hicisteis.

Flashforward

Interrupción del orden de la historia para contar algo que ocurrirá después del momento presente, que es la línea temporal de la trama principal del relato. El flashforward puede ser una alteración del orden temporal. Secuencias que deberían aparecer después se muestran entre medias del relato para crear interés, anticipación o malestar en el espectador, por ejemplo saber que los protagonistas se dirigen al desastre. Perfectamente se puede desvelar el final para hacer sentir esta incomodidad.

También sirve para mostrar la evolución de los personajes. Las profecías, visiones, sueños… A veces es una completa ruptura del orden tradicional en la manera de narrar historias, como por ejemplo en el cine de Iñárritu, David Lynch, Tarantino o Christopher Nolan. Su contrario es la analepsis.

Ej.: *En “Memento”, “Amores perros” o “Pulp fiction” se rompe con la línea temporal tradicional en la que se suele mostrar el relato. En “Doce monos”, la primera escena es un flashforward, aunque ocurra antes.*

V.: Prolepsis, Elipsis, Palmada, Presente, futuro, presente.

Flebotinum

Un objeto o elemento ficticio con propiedades especiales que empuja la trama.

Ej.: *El condensador de fluzo del DeLorean, en* «Regreso al futuro»*.*

V.: McGuffin, Sistema de magia.

Foco

El centro de atención del público en cada momento. En teatro y sobre todo en impro se habla de coger o ceder foco comenzar una intervención, comenzar el punto de vista de un personaje, plantar información para crear intriga…

El recurso del doble foco es muy utilizado para crear dos situaciones escénicas diferentes, pero que el espectador ve a la vez. Por ejemplo, en un restaurante el foco puede ir saltando de mesa en mesa, de tal forma que el público ve fragmentos alternos de cada conversación, y va conociendo a los personajes a la vez que se plantan varias situaciones a la vez. Un narrador que de vez en cuando coge foco para editar la escena mientras está ocurriendo es otro ejemplo habitual. En impro también se divide el espacio a menudo con una línea imaginaria en el medio del escenario, creando dos situaciones y dos escenas. El espectador puede ver a la izquierda unos fumigadores y a la derecha los insectos a los que van a fumigar, y el foco puede alternar entre unos y otros porque lo que se hace a la izquierda influye también en lo que pasa a la derecha.

Ej.: *En impro, puede haber dos escaladores, uno a la izquierda del escenario y otro a la derecha. El de la izquierda está en posición frontal, hacia público, pero mira hacia abajo. El de la derecha está en posición frontal, hacia público, pero mira hacia arriba. El público entiende que un escalador está en la cima y otro en el campamento base, pero que se están*

mirando porque uno está arriba y el otro abajo. Si el de arriba lanza una cuerda hacia el frente, el que está abajo hará como que la recoge desde arriba sin dejar de mirar arriba y al frente, hacia público. Esto es un doble foco con espacio dividido y dos alturas.

SIN.: coger foco, doble foco, focalizar.

V.: Mirada, Dividir el espacio.

Foil

El foil es el rol de personaje que supone el contrapunto del protagonista. El foil suele ser el secundario cómico o el antagonista. En el caso de Batman (leal, serio) su foil podría ser el Joker (anárquico) o Robin (jovial). En el caso de Harry Potter su foil podrían ser tanto Ron (bobalicón) como Hermione (sabia). Si los protagonistas son una dupla, por ejemplo en «*Arma Letal*» Danny Glover es precavido y a veces torpe mientras el personaje de Mel Gibson es heroico, inconsciente y audaz.

V.: Protagonista, Antagonista, Dupla.

Follow the fear

Los personajes, en vez de huir de la amenaza, sobre todo cuando sería lo lógico porque es obvio que no pueden vencerla, van de cabeza a la misma, no salen corriendo o bien se quedan en el sitio aunque saben que les va a alcanzar.

No es un error narrativo, agujero de guion o fallo. Cuando el relato está bien construido, los personajes tienen razones de peso para enfrentarse a la amenaza. A lo mejor solo ellos tienen una oportunidad de vencerla, o de eso depende su supervivencia o la de sus seres queridos. En otras ocasiones, los personajes simplemente se ven envueltos de manera fortuita en acontecimientos que les sobrepasan, pero en lugar de llamar a las autoridades o volver a casa, se quedan cerca de la amenaza o van de cabeza a la misma.

La forma más fácil de solventar el problema de que los protagonistas han de verse envueltos en la amenaza es hacer que solo ellos puedan solventarla, o ellos son responsables de detenerla. Los héroes suelen ser los únicos que pueden enfrentarse al mal que acecha.

Si se consigue la suspensión de la realidad durante el visionado de la obra, no es algo a resaltar y no supone tanto problema aunque falte la justificación, pero si por un momento el espectador se pregunta por qué los protagonistas no salen corriendo y simplemente escapan, entonces es posible que descubra un agujero de guion.

Ej.: *Gran parte del género slasher del estilo «*Scream*» o «*Sé lo que hicisteis el último verano*» no tiene justificación alguna, pero en «*Pesadilla en Elm Street*» o «*La matanza de Texas*» los personajes no pueden huir porque están atrapados. En «*The ring*» los protagonistas van descubriendo cómo librarse de la amenaza, y además no pueden huir de ella. En general, en todas las películas de acción o aventuras, aunque siempre están en riesgo de muerte, esto no parece un inconveniente para ninguno de los personajes, que no sufren miedo ni duda aunque el conflicto ni siquiera vaya mucho con ellos. Muchos secundarios en el cine de acción muestran las reacciones humanas y el miedo que no muestra el héroe prototípico y sin embargo, en vez de volver a casa, se quedan hasta el final sin motivo alguno. En «*Terminator 2*», el T-800 en vez de obligar al hijo de Sarah Connor a*

permanecer en un lugar donde el T-1000 no los pueda encontrar, accede de una manera incomprensible a ir al psiquiátrico a sacar de allí a su madre.

V.: Amenaza, Conflicto, Suspensión de la realidad.

Foreshadowing

Pistas narrativas de lo que va a ocurrir más adelante en la historia. Por ejemplo, hablar de un peligro pone al espectador en alerta, pues espera en tensión a que este ocurra. El género de terror se basa en crear situaciones en las que esperamos que algo pase. Eso hace que permanezcamos pegados e inmersos en el visionado. Cuando ocurre, se produce la liberación de la tensión por parte del espectador.

Muchas veces el elemento no es tan obvio, sino que se planta de una manera mucho más sutil, y cuando el espectador casi se ha olvidado de él, el autor recoge el fruto y lo muestra. De algún modo, es una especie de promesa que se hace al espectador acerca de lo que va a ocurrir. El simple hecho de proponer un estilo crea una expectación que el público espera que se cumpla. Un musical nos promete canciones, un western acción y duelos, ciencia ficción fantasía basada en la tecnología, etcétera. Romper este contrato con el espectador hace que se sienta decepcionado.

Bien ejecutado genera interés en la historia, dado que el público querrá saber qué sucede con todo lo plantado. Que un personaje jure venganza hará que nos interesemos en saber si la cumple. Que nos hablen de un objeto crucial para la historia hará que queramos saber si al final logran obtenerlo. En el género romántico basta con plantar miradas o presentar personajes. La llegada de un antiguo amor ya nos vaticina el conflicto. Muchos triángulos amorosos quedan establecidos desde el primer momento. Ese prólogo que habla de una gran leyenda o de un mito hará que esperemos ver a los personajes involucrados en esa antigua leyenda.

Este recursos se basa en el arma de Chejov, en plantar y cosechar y en la economía narrativa. Si un elemento aparece, esperamos que tenga relevancia, y como estamos acostumbrados a un sin fin de tropos narrativos, esperamos que aquello que se nos presenta se cumpla. Cuando se subvierten las expectativas se da un giro narrativo, pero si está justificado el público no se sentirá traicionado, al contrario, sabrá que nos esperan más sorpresas o ampliaciones de un universo rico, variado y multidimensional. Subvertir supone que los personajes o la historia no sea plana, ni blanca o negra, sino llena de grises y matices. Cumplir lo prometido a rajatabla también puede hacer que nuestra historia esté llena de clichés y sea aburrida y previsible.

En impro y en una narración, la introducción sienta las bases de lo que ocurrirá, y se podría decir que la propia plataforma es una promesa de lo que se verá durante el nudo. Estos foreshadowings se tienen que cumplir o subvertir. Que un personaje prometa, advierta, tema, sueñe o habla de un elemento narrativo implica que debe resolverse ese planteamiento de alguna manera.

Ej.: *En «*Vértigo*» de Alfred Hitchcock el protagonista tiene miedo a las alturas. Varias vemos situaciones que prometen que el personaje se va a enfrentar a su miedo. Toda urgencia y amenaza es en cierta medida un foreshadowing. En «*La historia interminable*» o «*El quinto elemento*» una amenaza gigantesca amenaza con engullirlo todo. Es lo que queremos ver: cómo los protagonistas consiguen detener el mal. «*Regreso al futuro*» puede ser la trilogía con más foreshadowings sutiles y no sutiles de la historia. Marty ve que Clint Eastwood se*

pone en el pecho una plancha de hierro en una película; y más tarde usará ese truco. En el openning de la primera parte hay un muñeco colgando de una manija de reloj en la casa de Doc, que es precisamente el final.

SIN.: presagio.

V.: Arma de Chéjov, Laying pipe, Telegrafiar, Prolepsis.

Formato

Un formato es la estructura de una obra de improvisación. Define el esqueleto que subyace a la obra, por ejemplo el lugar, el número de improvisadores, cómo se relacionan entre ellos, los estímulos del público o el estilo.

Ej.: *El formato «Match» fija dos equipos, un árbitro, categorías y votos del público; el formato «Harold» fija tres actos con tres historias que se cruzan. Los mismos improvisadores, con otro esqueleto, hacen otra obra.*

SIN.: formatos.

V.: Impro deportiva, Largo formato, Harold, Match de impro, Unidades aristotélicas.

Frase lapidaria

Una frase de cierre corta y contundente, dicha con el tono hacia abajo en la última palabra, que cierra el sentido de la historia o marca un momento de clímax o remate.

Ej.: *«Sayonara, baby», en «*Terminator 2*», justo antes de disparar al T-1000 congelado. «Este puede ser el inicio de una bonita amistad» en «*Casablanca*». «Nadie es perfecto» en «*Con faldas y a lo loco*»*

V.: Desenlace, Postura dramática.

Fuerzas promotoras y opositoras

Los personajes o elementos que ayudan al protagonista a avanzar y los que se lo ponen difícil.

Durante el nudo se alternan escenas de ayuda al protagonista (fuerzas promotoras, como un aliado o una herramienta) con escenas de obstáculo (fuerzas opositoras, como un antagonista o un peligro), y así se mantiene el movimiento y la variabilidad de la historia.

Un mismo personaje puede jugar distintos roles en distintos momentos, incluso pasar de promotor a opositor. Sirve de giro argumental y puede suponer una revelación.

Ej.: *En «*Los Goonies*», todas las herramientas de Data son fuerzas promotoras, así como lo es cada vez que Mikey saca el mapa o Andrea con su habilidad para tocar el piano de huesos. Por supuesto, los Fratelli y la Mamma son fuerzas opositoras, pero también lo son las trampas hasta llegar al tesoro.*

V.: Antagonista.

G

Gag

Gag: una gracia, un chiste o un golpe puntual y autoconclusivo, sin repetición. Puede ser un remate, una conclusión o una frase añadida a la información de la escena.

Ej.: *—«¿Dónde pongo el cuadro?» —«En la pared.» —«¡Qué obvio!» Un chiste puntual, sin repetición.*

SIN.: gag de cierre.

V.: Callback, Running gag, Frase lapidaria, Desenlace.

Gancho

Un misterio que engancha desde el principio, o una intriga que se deja abierta al final de una escena.

Ej.: «American Beauty» *empieza con Lester anunciando que en menos de un año estará muerto.*

SIN.: cliffhanger, hook.

V.: Intriga.

Giro de guion

Desvelar un secreto, aclarar un misterio, informar de una traición, darle la vuelta a una situación, mostrar un elemento que había permanecido oculta y provoca una lectura completamente nueva de todo lo ocurrido anteriormente.

El giro de guion se basa en mostrar siempre lo aparente, se muestra la normalidad, luego se crea incertidumbre en el espectador por plantar algún detalle extraño y después se procede a la revelación. El género de misterio, policíaco, thriller, telenovela y terror tienen este recurso tan arraigado que algunas veces abusan de él y es su seña de identidad.

Ej.: *Los finales de* «El sexto sentido», «Los otros», «El club de la lucha»

SIN.: giros de guion, plot twist.

V.: Noticia bomba, Subvertir, Anagnórisis.

Golpe de tres

En clown: mirar el problema, mirar al público y reaccionar, siempre con el mismo ritmo.

Ej.: *En las películas del Gordo y el Flaco, Oliver Hardy mira el desastre, mira a cámara con resignación y solo entonces reacciona.*

V.: Clown, Patrón.

H

Hacer brillar al compañero

Regalar al compañero situaciones en las que pueda lucirse. Forma parte de ser buen compañero. Tener en cuenta sus habilidades, cartera de personajes o de juegos. Si todo el elenco hace brillar a los demás, el espectáculo brilla.

Hacer brillar a cada compañero según lo que mejor se le da: si a alguien se le dan bien un personaje, prueba a buscar situaciones en las que ese personaje pueda aparecer

Ej.: *Un improvisador pone a su compañera en la situación perfecta («¡Doctora, usted que opera hormigas, ayúdeme!») para que luzca su personaje.*

SIN.: make others look good.

V.: Ego, Rescatar a un compañero.

Hacer que cada bala cuente

Tenemos que imaginar que cada intervención o acción en escena es una bala y que tenemos unas pocas balas en el tambor. Cada aportación en impro debe contribuir con algo nuevo que haga avanzar la impro: introducir un conflicto, un giro, una elipsis, un objetivo, una acción, un personaje, una resolución. Siempre se debe plantar algo útil para la escena y recolectarlo después para empujar la historia.

Si un fragmento se puede recortar sin que la impro pierda valor narrativo, ese fragmento seguramente sobraba. Saludar, presentarse, llamar a la puerta, sobreexplicar, negociar o repetir lo que el público ya sabe son balas perdidas que frenan el ritmo. No se trata de ir deprisa, sino de que cada propuesta, hecha con calma, sea una semilla útil que el siguiente compañero pueda recoger.

Ej.: *Cuando alguien entra en escena, no repite lo que ya sabemos: trae algo nuevo, como «el dueño del bar ha vendido el local».*

SIN.: make every bullet count.

V.: Economía narrativa, Omisión, Limpieza conversacional, Ralentizar.

Hamartia

El error fatal o el defecto crucial de un personaje que lo lleva a la tragedia.

Ej.: *En “La sustancia” el personaje de Demi Moore se siente inseguro y tiene miedo a ser sustituido debido a su edad. Su éxito depende de un mundo frívolo que recompensa solo su físico, y dado que ella presenta un programa de aerobic su punto débil es el miedo a envejecer. Su obsesión desata la cadena de errores fatales. Ella se destruye a sí misma. Vemos la progresión evitable visto desde fuera pero inevitable vivido desde dentro. En “El luchador”, Mickey Rourke es una bala perdida, y su debilidad por el alcohol, los bares y las mujeres hace que sea incapaz de encauzar la relación con su hija y salir de una dinámica de*

autodestrucción. La acción dramática de “Living Las Vegas” lleva a Nicholas Cage por los mismos derroteros. En “The Whale” Brendan Fraser es capaz de cuidar de un pajarito pero no de sí mismo. Los puntos débiles de estos personajes los incapacitan en una lucha consigo mismos, sin posibilidad de salir de su propia situación interna.

V.: Arco de personaje.

Harold

Formato de largo formato creado por Del Close. Se toman estímulos del público como palabras, conceptos, frases, noticias o situaciones muy breves. Comienza con una apertura grupal que puede ser una pequeña puesta en escena performática, por ejemplo decir los conceptos del público hasta llegar a decir los improvisadores, a la vez, un solo concepto. Se suceden tres escenas diferentes con tres historias cada una. De nuevo una puesta grupal, y se ve la continuación de las tres historias en otras tres escenas. Se ejecuta una tercera puesta grupal y se termina con una escena en la que se convergen o mezclan las tres historias.

Ej.: *Con la sugerencia «volcán», se hace una apertura de grupo, tres escenas independientes, un juego de grupo, tres escenas que continúan las anteriores y una última ronda en la que las tres historias se cruzan.*

V.: Largo formato, Formato, Tramas convergentes.

Herramienta, técnica y recurso

Un recurso se construye con herramientas a partir de técnicas concretas. Por ejemplo, una elipsis es un recurso narrativo, pero ese recurso lo podemos teatralizar con diferentes técnicas, y para llevar a cabo una técnica, usamos herramientas. Por ejemplo, cuando queremos hacer que pase el tiempo en una impro y por tanto queremos hacer una elipsis, un improvisador puede usar la herramienta de la palmada, hacer que todos los improvisadores en escena se congelen, tocar en el hombre (otra herramienta) para que algunos salgan de escena, y decir en voz alta «un año más tarde». Toda esa cadena de movimientos y uso de herramientas es una técnica plausible (improvisadores y público la entienden) para llevar a cabo una elipsis (el recursos que queremos dramatizar)

Este capítulo reúne las herramientas concretas con las que se construye una impro: cómo se mira y se escucha, cómo se usa el espacio, cómo se propone y se reacciona, qué recursos narrativos se pueden activar en mitad de una escena y cómo se edita desde dentro y desde fuera.

En el manual, una **herramienta** es la pieza más pequeña: varias herramientas aplican una **técnica**, y las técnicas implementan los recursos narrativos. Aquí las herramientas están agrupadas por familias para consultarlas rápido. Muchas tienen su propia entrada en Wikimpro, donde se explican con más calma.

Recursos de la impro

Un **recurso** es lo que una escena consigue: tensión, conexión, comedia, una imagen inolvidable. En este capítulo se recogen los recursos escénicos más útiles, los **motores** que ponen en marcha una historia, los **recursos de comedia** y un catálogo de **roles narrativos**.

Técnicas de la impro

Las técnicas combinan varias herramientas para implementar un recurso narrativo.

Ej.: *Los actores se mueven a cámara lenta (técnica), la tira de montaje con música (herramienta) muestra cómo pasan seis meses (recurso: la elipsis).*

SIN.: herramienta, técnica, recurso.

V.: Motor, Avanzar.

Herramientas de cambio desde dentro

Las formas de cambiar de escena, tiempo o lugar desde dentro de la propia escena, sin que intervengan los improvisadores que están en el banquillo.

Cada escena tiene una vida útil corta. Un beat o unidad narrativa puede consistir en plantar los personajes, su relación, el lugar, objetivo y conflicto. Una vez plantado esto seguramente la escena necesite un cambio para encaminarse hacia la acción. Aun habiendo verbalizado el conflicto, en ocasiones el desencadenante puede no haber sido claro y los personajes carecer de actividad o una dirección encaminada a la acción. Desde dentro de la escena, todo se puede verbalizar y accionar, se puede ejecutar la palmada, hacer elipsis o simplemente desplazarse físicamente y cambiar de espacio.

En no pocas ocasiones los personajes pueden haber cumplido su propósito con respecto al rol que desempeñaban. Si el rol de fuerza promotora de un herrero que forja una armadura para el héroe ya ha acabado su actividad, su propuesta de cambio podría ser contribuir a la limpieza escénica e irse de escena de manera justificada.

La historia necesita evolucionar. El mejor momento es tras un punto álgido o un clímax, antes de que el público note el declive. Ahí debe entrar el cambio, desde dentro podemos también llamar a un personaje, presentarlo en diferido, usar la mirada para llamar a un improvisador del banquillo...

Proponer el cambio desde dentro es más difícil que desde fuera, porque consume recursos que se necesitan para escuchar, accionar y mantener el personaje; por eso el agotamiento de la escena y su posterior transición suele detectarlo y proponerlo el banquillo.

Ej.: *En «*Mary Poppins*», los personajes saltan dentro de un dibujo de tiza en la acera y aparecen en otro mundo sin que la escena se corte.*

SIN.: cambio desde dentro.

V.: Herramientas de cambio desde fuera, Editar la escena.

Herramientas de cambio desde fuera

Las formas de editar una escena que provienen del elenco que entra desde el banquillo, fuera de la patinoire, y que no está actuando en ese momento. Las herramientas de cambio desde fuera pueden ser por ejemplo la palmada, el barrido, el toque en el hombro, el narrador, el plano partido, un doble foco, la elipsis…

Incluyen también la mirada y las entradas con un rol que haga avanzar al protagonista hacia la siguiente escena o dentro de la historia. Un rol promotor puede ayudar y uno opositor puede provocar conflicto.

Quien espera fuera tiene una visión más clara de la escena y debe estar atento y presente. A veces otro compañero se adelanta o la escena resurge con una propuesta nueva y hay que abortar la entrada.

Ej.: *En «*Alicia en el país de las maravillas*», el conejo blanco entra cuando Alicia agota la escena con el personaje excéntrico de turno (las flores, oruga, dodo, puerta…) no da más de sí, y la arrastra a la siguiente escena.*

SIN.: cambio desde fuera.

V.: Palmada, Tocar en el hombro, Barrer la escena.

Historia disruptiva

Una trama cuyo elemento disruptivo está presente desde el principio, aunque se revele al final.

Ej.: *Desde el inicio, el vecino lleva un abrigo en pleno verano; al final se descubre que esconde algo en él.*

V.: Giro de guion.

Historia marco

Un narrador cuenta la historia o las historias desde fuera.

Ej.: *Un abuelo cuenta a sus nietos tres historias que ocurrieron en su juventud.*

SIN.: frame narrative.

V.: Narrador.

I

Idiot plot

Una trama que solo avanza porque los personajes toman decisiones estúpidas. Puede funcionar con un personaje arrogante.

De pronto un secundario sabe la explicación de algo, o un personaje listo se vuelve tonto, solo porque la trama lo necesita. El **technobabble** envuelve en tecnicismos pseudocientíficos un agujero de guion, como el virus informático de Independence Day.

Ej.: *Los personajes saben que el asesino está en la casa, pero deciden separarse y entrar solos en el sótano.*

SIN.: bola del idiota, twist character, listo de conveniencia, technobabble.

V.: Deus ex machina.

Imágenes poéticas

Imágenes teatrales imposibles en otros medios, como todo el elenco formando las alas de un pájaro.

Ej.: *Todo el elenco, tumbado, forma las olas del mar mientras uno de ellos se hunde.*

V.: Coro y corifeo.

Imitar

Copiar lo que hace el compañero para acompañarlo en la construcción del mundo que él está creando, sobre todo al empezar una escena o cuando el improvisador que entra no sabe qué hacer porque no entiende a su compañero.

Cuando no sabes qué hacer, copia lo que hace tu compañero, aunque no sepas aún su intención. Es especialmente útil nada más empezar una escena: al imitar, ya estás en su mundo.

Ej.: *En «*El libro de la selva*», Mowgli se une a la patrulla de elefantes del coronel Hathi imitando su forma de marchar.*

SIN.: mimetizarse, imitación.

V.: Contagio, Aceptar.

Impro de denuncia social

Impro que hace crítica social con recursos como la inversión de status, la trasposición o el filtro absurdo.

Ej.: *En «*Tiempos modernos*», Charlot, atrapado entre los engranajes de una fábrica, denuncia la deshumanización del trabajo en cadena.*

SIN.: denuncia social.

V.: Sátira, Polarización e inversión.

Impro deportiva

Rama del teatro de improvisación que consiste en formatos con escenas cortas de comedia. Se caracteriza por un ritmo elevado, personajes excéntricos e historias estrafalarias. Algunos de los formatos que mejor representan esta disciplina son el match, el catch, los shows de juegos, el theatresports o el ComedySportz

Ej.: *Un match en el que dos equipos compiten en una sucesión de escenas de dos minutos con temas dados por el árbitro, y el público vota con tarjetas de colores.*

SIN.: corto formato, shortform, impro de escenas cortas.

V.: Largo formato, Match de impro, Formato.

In crescendo

Una escena construida sobre un patrón que va siempre a más.

Subir la apuesta: encontrar el juego de ir a más y crear un patrón en el que todo empeora o todo crece. Un protagonista sufridor que odia a los gatos adopta cada vez más gatos, hasta que su casa se llena y tiene que vivir en la calle.

Ej.: *En «*Solo en casa*», las trampas de Kevin van a más hasta que la casa entera es una trampa.*

SIN.: subir la apuesta, escalada.

V.: Patrón, Exagerar.

In medias res

Empezar la historia en mitad de la acción, en lugar de por su origen. Se empieza por el nudo o por una parte del mismo. Se puede narrar el inicio mediante un flashback o se puede continuar sin que nunca veamos cómo empezó todo.

Empezar en mitad de la acción, a diferencia de ab ovo (desde el origen) o desde el final. Por ejemplo, con una confesión, un secreto revelado o alguien pidiendo perdón.

Ej.: *En «*The Walking Death*»vemos a Rick despertando en la cama del hospital. En «*El hoyo*» los personajes ya están en la prisión vertical. Luego, mediante flashbacks, se explican o los antecedentes o lo que sería el orden temporal lógico que explica cómo han llegado hasta allí o qué ha sucedido antes de que arranque la historia.*

SIN.: ab ovo.

V.: Comenzar en la acción, Flashback.

Incidente incitador

El acontecimiento que pone en marcha la historia y lanza al protagonista hacia su objetivo. Es un evento, noticia, acontecimiento que supone el punto de inflexión entre la introducción y el nudo. Igualmente, hay que tener en cuenta que en una historia puede haber muchos desencadenantes de diferentes subtramas, o acontecimientos que desencadenen las dificultades que los personajes atraviesan hasta llegar a su objetivo.

Ej.: *En «*Gárgolas: héroes mitológicos*» unas gárgoles despiertan en Manhanttan después de siglos convertidas en piedra al romperse el hechizo. En «*El padrino*» Vitto Corleone es tiroteado. En «*Kill bill*» la novia es atacada por la banda y luego despierta del coma para vengarse. En «*Flow*» una inundación lo anega todo de agua y un gatito debe sobrevivir. En «*La princesa Mononoke*» el príncipe Ashitaka sufre el ataque de un demonio que lo deja con el brazo herido por una corrupción que crecerá hasta matarlo si no sale de su aldea en busca de una cura.*

SIN.: evento desencadenante, incidente desencadenante, catalizador.

V.: Noticia bomba, Premisa.

Inmersión

El estado en el que el público olvida que está viendo una obra. Es una sensación en la que el espectador está tan concentrado en la obra y tan expectante por lo que va a pasar a continuación, que solo percibe la historia, olvidándose de su propio pensamiento interno y de todo lo que hay a su alrededor.

Salirse del personaje y romper la magia. Ver **Abajo el periscopio, preparados para la inmersión**.

Ej.: *En una escena de despedida en una estación, nadie en la sala tose ni mira el móvil: están esperando a ver si él sube al tren.*

SIN.: pérdida de la inmersión.

V.: Suspensión de la realidad, Negación, Código.

Interactuar con el público

Pedir estímulos, comentarlos o hacer en escena algo que remite al propio público.

«¿Nunca os ha pasado que…?», «¿cuántas de vosotras habéis…?».

Ej.: *Un actor pregunta al público: «¿Qué haría usted en mi lugar?» y adapta la escena a lo que alguien responde.*

SIN.: interpelar al público.

V.: Estímulo.

Intriga

Información que ni el público ni el protagonista conocen, pero que tiene algún personaje secundario.

Forma parte del juego de quién sabe qué, junto con el secreto, el suspense y el misterio: según cómo se reparta la información entre los personajes y el público, cambia la tensión de la historia.

Ej.: *En «*El sexto sentido*», el niño sabe algo que ni el doctor Crowe ni el público saben, y lo vamos descubriendo poco a poco.*

V.: Secreto, Suspense, Misterio, Ironía dramática, Gancho.

Introducción

En la cultura occidental se suele establecer una fuerte división en tres partes a la hora de narrar una historia: la introducción, el nudo y el desenlace.

La introducción es el planteamiento: se presenta a los personajes, los lugares que habitan, cuáles son sus actividades, su profesión, cómo son y sus vínculos. También se suele aprovechar este momento para generar una atmósfera o establecer un contexto. Una vez mostrado al espectador el mundo ficticio, suele acontecer un evento que pone en marcha la historia. Ahí comienza el siguiente bloque, el nudo.

Ej.: *Todos los prólogos narrados con voz en off son parte de la introducción: "Terminator", "El señor de los anillos", "Star wars", "Moana", "Hércules". La introducción tiene un claro fin cuando sucede un desencadenante claro. En "Parque jurásico" los dinosaurios escapan. Aladdín encuentra la lámpara. La compañía sale de Rivendel a Mordor. Braveheart inicia su alzamiento contra los ingleses. Traicionan a Décimo Máximo Meridio en "Gladiator". Demi Moore descubre la sustancia. El alien se escapa por la nave. Etcétera.*

V.: Introducción, nudo y desenlace, Nudo, Desenlace, Prólogo.

Introducción, nudo y desenlace

La estructura básica de casi toda historia: planteamiento, desarrollo y resolución.

Toda historia popular tiene una introducción, un nudo y un desenlace, y si no se puede resumir una impro en una frase sencilla, quizá algo no haya ido bien. La introducción planta la plataforma, el protagonista y su objetivo; el nudo es el recorrido con obstáculos y objetivos intermedios, y en deportiva debe durar el doble que la introducción; el desenlace es la obtención del objetivo.

Syd Field desarrolla los tres actos con un gancho, un evento desencadenante, plot points, pinch points, un punto medio, el clímax y el final. Existen obras que se saltan la estructura, pero primero conviene dominar lo básico.

Ej.: *Una tortuga y una liebre se retan a una carrera (introducción); la liebre se echa a dormir mientras la tortuga avanza (nudo); la tortuga cruza la meta la primera (desenlace).*

SIN.: tres actos, estructura en tres actos, Syd Field.

V.: Nudo, Desenlace, Plot point, Estructura narrativa.

Ironía

Recurso en el que lo que se dice o lo que ocurre significa lo contrario de lo que aparenta o de lo que se espera. Tiene varias formas.

Ironía verbal. Decir algo dando a entender lo contrario de lo que significan las palabras; la misma frase cambia de sentido según cómo se diga. En «*El rey león*», Scar le dice a Mufasa «Larga vida al rey» justo antes de arrojarlo a la estampida.

Ironía de situación. Ocurre justo lo contrario de lo que se esperaba. En «*Titanic*», el barco que todos consideraban insumergible se hunde en su primer viaje.

Ironía dramática. El público sabe algo que los personajes no saben. En «*Toy Story*», Buzz cree que es un guardián espacial de verdad, y el público sabe desde el principio que es un juguete.

Sarcasmo. Una ironía cruel, dicha para burlarse o herir. Scar, en «*El rey león*», habla casi siempre con sarcasmo: sus elogios a Mufasa son en realidad burlas.

Ej.: *Un cerrajero que se queda encerrado fuera de su propia casa.*

V.: Ironía dramática, Sarcasmo, Subtexto, Modular la voz.

Ironía dramática

El público sabe algo que los personajes no saben.

Ej.: *En «*Romeo y Julieta*», el público sabe que Julieta solo está dormida; Romeo no lo sabe, y se envenena.*

V.: Intriga, Comunicación velada.

Isekai

Transportar al protagonista a otro tiempo o a otro mundo.

Ej.: *En «*El mago de Oz*», un tornado arrastra a Dorothy desde Kansas hasta el mundo de Oz.*

V.: Pez fuera del agua.

J

Juego de la escena

Método de la Upright Citizens Brigade para crear sketches. Sobre una base de realidad aparece un elemento inusual, que se explora y se eleva con la pregunta «si esto es verdad, ¿qué más lo es?».

Lo extraordinario confronta la realidad ordinaria, y al crear provoca un encontronazo cómico en la escena. Parte de una base de realidad mundana que no tiene por qué ser real, sino que es la base de la realidad de los personajes. Se establece la plataforma con el quién, dónde y qué. Entonces aparece un elemento inusual. Puede ser una idea, duda o manía que obsesiona a un personaje. El compañero reacciona con sorpresa o un enfado leve, y de ahí nace el conflicto.

Después se explota el punto de discordia con la pregunta «si esto es verdad, ¿qué más lo es?» hasta que no da más de sí, y la escena termina con un cierre autoconclusivo.

Ej.: *Una pareja desayuna con normalidad. Uno de los dos confiesa que habla con la cafetera. Su pareja reacciona, no le cree, siente sorpresa, confusión, enfado, pero el protagonista insiste en la idea y la aumenta. No solo habla con la cafetera, la lavadora también le replica, y luego el microondas. Se expande la primera idea porque si es verdad que se puede charlar con la cafetera, ¿qué más lo es? Pues que también habla con los demás aparatos, y llegado cierto momento, podrían aparecer los vecinos y comentar coloquialmente de las charlas que tienen con la tostadora.*

SIN.: UCB, Upright Citizens Brigade, if then, si esto entonces, encontrar el juego, base de la realidad.

V.: Patrón, Elemento extraordinario.

Jump cut

Elipsis específica que, además de ser un salto, omite una serie de acciones irrelevantes que podemos dar por hechas. Por ejemplo, nunca vemos el proceso entero de preparar un café o nunca esperamos el tiempo real para que el agua hierva, saltamos a poner la taza de café debajo de la máquina.

Una elipsis es un salto. El jump cut narrativo implica, además, saltarse lo que aburre: si en impro alguien coge un café en una comisaría, nunca veremos el tedioso proceso de prepararlo.

Ej.: *En las películas de Indiana Jones, el viaje se resume con una línea roja sobre un mapa. Nunca vemos las horas reales de avión o cómo hace las maletas.*

V.: Elipsis, Omisión.

Justicia poética

Un castigo o una recompensa irónicamente adecuados al personaje. Lo más común es ver el castigo en el que el personaje sufre precisamente aquello de lo que se queja o adolece su falta. Un personaje avaricioso puede perder toda su fortuna. Uno gordófobo puede de pronto padecer sobrepeso y entonces descubre lo que es vivir con ello, etcétera.

También es justicia poética si un personaje gana lo contrario a lo que sufría o aquello a lo que renunció. Un personaje renuncia a la fama, pero gana el amor de su vida sin pretenderlo porque por fin descubre el valor de la humildad. O renuncia a toda su riqueza o ambiciones y descubre el valor de la vida retirada en el campo.

Ej.: *En «*Aladdín*», Jafar desea convertirse en el genio más poderoso del universo y acaba encerrado en una lámpara. En «*South Park*» en un capítulo Cartman se burla de los pelirrojos de forma cruel, así que otros personajes deciden teñirle el pelo sin que se dé cuenta. En «*Bienvenidos al norte*» un huraño funcionario ambiciona un gran puesto en la gran ciudad, pero es enviado a un pequeño pueblo donde termina conectando con sus habitantes. En «*Campeones*» un afamado árbitro de baloncesto es condenado a dar servicios sociales en un polideportivo de barrio impartiendo clases de baloncesto al club local.*

V.: Desenlace, Leyenda de Casandra.

Justificar

Dar sentido dentro de la historia a la propuesta. Normalmente una justificación se verbaliza de forma explícita, pero se puede también contextualizar o apoyar de una manera más sutil como una acción o un gesto.

En ocasiones la justificación permite dar coherencia a propuestas o elementos que en principio pueden no tenerla. Si aparece un elemento disonante, lo mejor es justificarlo para integrarlo dentro de la historia y quede como un adorno más en el universo propio que se crea durante la escena

Ej.: *Al compañero se le cae una silla sin querer; el otro dice «¡otra vez el terremoto de las cinco!» y lo convierte en parte de la historia.*

V.: Error, Normalización de la ficción.

K

Kishōtenketsu

Estructura en cuatro actos, propia del manga y la narrativa japonesa, en lugar de introducción, nudo y desenlace.

Ej.: *En «*Mi vecino Totoro*», dos hermanas se mudan al campo (presentación), exploran la casa y el bosque (desarrollo) y conocen a Totoro (giro), en una historia que se cierra sin villano ni gran enfrentamiento (conclusión).*

SIN.: kishotenketsu.

V.: Estructura narrativa.

L

La caverna de Platón

El protagonista descubre que su realidad es una ilusión.

Ej.: *En «*El show de Truman*», Truman descubre que su vida es un programa de televisión y su ciudad, un decorado.*

SIN.: caverna de Platón.

V.: Anagnórisis.

Largo formato

El largo formato es una modalidad de improvisación en la que las escenas se desarrollan dentro de una estructura más extensa, permitiendo evolucionar personajes, relaciones, temas y tramas con mayor profundidad. Puede adoptar códigos cómicos, realistas, dramáticos, poéticos o experimentales.

Claves del largo formato:

No ir directo al conflicto. Dejar respirar la escena. Hay espacio para el costumbrismo y para hablar de cualquier cosa antes de que llegue la noticia bomba o el giro.

Personajes grises y **realismo**, frente a los personajes de trazo grueso de la deportiva.

El conflicto vive sobre todo en la relación. El personaje A quiere algo de B, y eso supone un dilema para B. O A necesita a B.

Dilemas, **noticias bomba** y **giros** siguen siendo herramientas, pero usadas con menos frecuencia y más peso.

No hablar de la acción. El largo formato se basa en relaciones y conflictos. En vez de describir lo que haces, puedes usar una metáfora o proyectar tu frustración o emoción en la forma de hacer la acción.

Para formatos concretos, mira **Harold**, **La Ronde** o **Armando** en Formatos.

Ej.: *Harold (The Committee), Misteriosa Muerte en la Mansión Malory (Calambur Teatro) , El banco (autor desconocido), La estación (Omar Argentino Galván)*

SIN.: longform, long form.

V.: Impro deportiva, Harold, Formato.

Laying pipe

Plantar elementos cuyo propósito no se ve hasta que se encadenan al final.

Ej.: *En la primera escena aparece un paraguas rojo sin importancia; en la última, ese paraguas resuelve el conflicto.*

V.: Foreshadowing, Deus ex machina.

Leitmotiv

Un motivo, musical, visual o verbal, que reaparece a lo largo de la historia asociado a un personaje, una idea o una emoción.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», la marcha imperial suena cada vez que aparece Darth Vader.*

V.: Símbolo, Patrón, Callback.

Leyenda de Casandra

Un personaje sabe que va a ocurrir algo terrible y nadie le cree.

Ej.: *En «*Tiburón*», el jefe Brody avisa de que hay un tiburón y de que hay que cerrar las playas, pero el alcalde no le hace caso.*

SIN.: Casandra.

V.: Justicia poética.

Limpieza conversacional

Eliminar del diálogo lo que sobra: saludos, presentaciones, muletillas, conversaciones banales.

Consiste en contar lo máximo exponiendo lo mínimo: evitar rodeos, titubeos, dudas injustificadas, verborrea, diálogos circulares, explicaciones, resúmenes y frases que repiten lo que el público ya sabe.

También implica pulir el lenguaje: sin justificación, los personajes no deberían hablar como en una película barriobajera. Sencillez, claridad, ritmo, una sola temática y un lenguaje asequible son los estándares de un buen diálogo, y con la práctica esta limpieza se interioriza.

Ej.: *En lugar de «Hola, ¿qué tal? Buenos días, ¿cómo estás?», la escena empieza con «Has vuelto a perder las llaves». En general todos los diálogos deben ir al grano y comenzar en una especie de in media res.*

V.: Economía narrativa, Ralentizar.

Lista de tareas

Una enumeración de pasos antes del conflicto principal, que corre el riesgo de volverse mecánica.

Ej.: *En «*Harry Potter*», encontrar y destruir los horrocruxes uno a uno antes del enfrentamiento final con Voldemort.*

V.: Viaje del héroe.

Llamar a la catástrofe

Decir en voz alta lo que el personaje no quiere que pase, para que los compañeros hagan que ocurra. Se usa casi siempre de forma irónica. Si el personaje desea algo, es más interesante que lo pierda o que se dificulte el obtenerlo hasta el final. Si verbaliza temer algo, es mejor que el temor aparezca y se materialice.

«Ojalá no se nos pinche una rueda», y la rueda se pincha. «Voy a hacerlo, no me detengas», y lo detienen. «No llames a la policía, Tony», y Tony llama a la policía. Son pistas para que los compañeros hagan que ocurra justo lo contrario de lo que pide el personaje.

Decir una desgracia en voz alta

Si un personaje dice «ojalá no llueva», los compañeros harán que llueva. Es el recurso de **llamar a la catástrofe**.

Ej.: *En «*Dentro del laberinto*», Jennifer Connelly expresa verbalmente lo harta que está de su hermano pequeño y desea en voz alta que los goblins se lo lleven, lo que provoca que realmente lo secuestren y tenga que ir a rescatarlo de las garras de David Bowie. En «».*

SIN.: invocar la ironía, decir una desgracia en voz alta.

V.: Telegrafiar, Ironía dramática.

Llamar a un compañero

Pedir que alguien entre a escena, de forma explícita o indirecta: «ojalá venga el fontanero».

Ej.: *—«Qué pena que no esté aquí el cartero.» Y entra un actor del banquillo como cartero.*

SIN.: invocar.

V.: Banquillo, Entradas y salidas.

Lo llaman X

Rebautizar algo con un nombre propio y absurdo.

«En casa tengo un canapé o, como a mí me gusta llamarlo, el táper de madera.»

Ej.: *—«Eso que tú llamas fregadero, yo lo llamo la gran cascada de los cacharros.»*

V.: Mezclar dos imágenes.

Lógica previsible

Hacer siempre lo razonable y esperado, con lo que nada se rompe y nada ocurre.

Ej.: *Si en «*Jurassic Park*» todo el mundo hiciera lo razonable, no habría película: hace falta que el informático desconecte la seguridad del parque para robar embriones.*

SIN.: seguir la lógica previsible, no pasa nada.

V.: Avanzar, Conflicto.

Lugar

El sitio concreto donde ocurre la escena. Un lugar bien definido puede dar acciones, actividad, objetos, personajes, relaciones y conflictos.

Los personajes deberían estar siempre en un lugar definido y relacionarse con él: lo habitan, interactúan con sus elementos y, si se juega bien, el lugar se convierte en una especie de coprotagonista silencioso.

Los personajes están inherentemente unidos al espacio, lo que cohesiona las asociaciones de ideas dentro de un universo fantástico pero coherente. Sabemos que el lugar no aporta nada cuando vemos a los personajes solo dialogando sin mencionarlo, o sin interaccionar con él cuando se convierten en dos cabezas flotantes sobre el escenario.

Ej.: *En «*Toy Story*», la habitación de Andy es mucho más que el decorado de un cuento. Los juguetes se reúnen en la alfombra, viven en el baúl, la casa de muñecas, debajo de la cama… Los raíles lanzarán a Buzz y la ventana será el segundo desencadenante que dará un giro a la historia*

SIN.: espacio.

V.: PROL, Pintar el espacio, Cambio de lugar.

M

Mary Sue

Un protagonista perfecto, sin defectos ni dificultades reales.

Ej.: *La protagonista es la mejor cirujana, la mejor cantante y la más guapa del lugar, y todo le sale a la primera.*

SIN.: Gary Stu.

V.: Arco de personaje, Sistema de magia.

Más allá del escenario

Recurso consistente en crear imágenes en lo que hay delante o detrás del escenario, mirando al público. Por ejemplo, mirar al final de las butacas, allá donde termina el público y decir en voz alta mirando al horizonte: «ahí viene el barco».

También existe lo que hay delante y detrás. Mirar al público y decir «viene un barco», «vienen los mongoles» o «hay un muro» crea imágenes que el público completa en su cabeza.

V.: Pintar el espacio.

Máscara

Teatro con máscara: neutra, larvaria o expresiva. La máscara obliga a contar con el cuerpo.

Ej.: *Una máscara neutra obliga a contar con el cuerpo: sin cara, la emoción se ve en la espalda y las manos.*

SIN.: máscara neutra, máscara larvaria, máscara expresiva.

V.: Teatro gestual.

Máscara del personaje

Ver lo que el personaje intenta ocultar o fingir.

Ej.: *En «*Hércules*», Megara insiste cantando en que no está enamorada, mientras todo en ella dice lo contrario.*

V.: Subtexto, Ironía.

Match de impro

Formato de impro deportiva. Tiene una atmósfera de partido deportivo, un marcador, vestuario de ropa de deporte, colores vistosos y un árbitro que puede pitar faltas a los jugadores de los equipos. Existen varios equipos que ponen en escena varios juegos de

impro. Después de cada juego, el público vota por un equipo u otro, y el que recibe más votos obtiene un punto más en su marcador.

Ej.: *El árbitro pita falta a un equipo por «hacer un monólogo», le dan un punto de penalización y la siguiente escena empieza con ese equipo en desventaja.*

SIN.: match.

V.: Impro deportiva, Banquillo, Formato.

Materializar la subjetividad

Dar cuerpo en escena al miedo, la conciencia o los pensamientos de un personaje.

Ej.: *En «*Pinocho*», Pepito Grillo es la conciencia de Pinocho convertida en personaje.*

SIN.: voz del subconsciente.

V.: Personificar, Transposición empática.

McGuffin

Un objeto que todos persiguen y que mueve la trama, aunque su naturaleza importe poco. Para Alfred Hitchcock el McGuffin carecía de importancia en la trama. Los planes secretos que los villanos persiguen en «*Con la muerte en los talones*» apenas se mencionan en toda la película, pero son la excusa para ver a Cary Grant huir de un aeroplano en un maizal.

Es el objeto que vertebra la historia y que todos persiguen. Sirve de gancho porque el público desea que los personajes lo consigan, mientras a su alrededor viven sus propias tramas.

El McGuffin suele ser el objetivo principal. A su alrededor gira la trama y subtrama de los personajes, pero a lo mejor es una mera excusa para desarrollar su arco. A lo largo del camino pueden aparecer objetivos secundarios necesarios para conseguirlo.

Ej.: *En «*En busca del arca perdida*», todos persiguen el Arca de la Alianza, y alrededor de esa búsqueda pasa toda la aventura. El anillo en «*El señor de los anillos*», los planos de la estrella de la muerte en «*Star wars*», la galaxia de «*Men in Black*», el chip de «*El chip prodigioso*», el tesoro en «*Los Goonies*» o «*La isla del tesoro*», etcétera.*

SIN.: mcguffin.

V.: Objetivo.

Mente colmena

En impro, la mente colmena hace referencia a la capacidad de los improvisadores de tener todos una serie de estructuras mentales comunes. Todos los improvisadores conocen el PROL, la escucha, la aceptación, la actividad, pintar el espacio, las elipsis, la palmada… Esto hace que se compartan una serie de recursos, esquemas e ideas, y que cuando un improvisador ejecuta una acción dramática, otro es capaz de leer su intención y seguirle el juego.

Es el conjunto de estructuras compartidas por el elenco que permiten anticipar los movimientos de los demás: formatos, códigos, convenciones, juegos conocidos. Cuanta más mente colmena, menos hay que explicar en escena.

Ej.: *Tras meses de ensayar juntos, dos improvisadores saben, sin decírselo, quién va a iniciar el cambio de escena y quién va a recoger el hilo.*

V.: Código, Escucha.

Metaimpro

Aludir, desde dentro de la escena y sin salirse del personaje, a algo que ocurre fuera del universo de la historia.

Los improvisadores hacen referencia a un elemento que sus personajes no pueden conocer, pero lo integran de manera coherente en la historia, sin romper del todo la cuarta pared. Sirve para justificar un imprevisto, como un apagón en la sala que un personaje explica diciendo que hay un eclipse. En los shows de juegos es habitual guiñar algo que ha pasado durante la función o recuperar una anécdota que ha contado un espectador, siempre que venga a colación y no haya que forzarlo.

Ej.: *—«Qué buen director tenemos, nos ha dejado sin luz para que parezca de noche» dicho sin salir del personaje.*

V.: Cuarta pared, Justificar, Interactuar con el público, Callback.

Mezclar dos imágenes

Unir dos imágenes que no casan en una sola frase.

«Estoy haciendo una dieta que me ha recetado mi revista.»

Ej.: *«Tu coche parece un armario con ruedas de queso.»*

V.: Lo llaman X.

Minitrama

Según Robert McKee, una forma minimalista de trama: más interna que externa, con un protagonista más pasivo o con varios protagonistas, y que se salta alguna convención de la arquitrama, como el final cerrado.

Ej.: «Lost in Translation»*: dos desconocidos coinciden en un hotel de Tokio, se acompañan unos días y la película termina con un susurro que el público no llega a oír.*

V.: Arquitrama, Antitrama.

Miopía narrativa

Centrarse tanto en el protagonista que el resto de personajes se queda mirando sin pintar nada.

Ej.: *Mientras el protagonista se enfrenta al jefe, el resto de la oficina se queda mirando sin hacer nada.*

SIN.: secundarios de adorno.

V.: Rol.

Mirada

Herramienta comunicativa del teatro de improvisación que consiste en establecer contacto visual con otro compañero para comunicar una intención. Con la mirada se puede pasar el foco, llama a un compañero y buscar la reacción de un compañero.

La mirada es la herramienta comunicativa más poderosa de la impro. Con ella se pasa el foco, se llama a un compañero, se reacciona y se le cuenta al público lo que siente un personaje sin decir nada.

Ej.: *En «El bueno, el feo y el malo», el duelo final se cuenta casi solo con miradas: nadie dice una palabra y el público sabe en todo momento quién desconfía de quién.*

V.: Mirada periférica, Foco.

Mirada periférica

Ver lo que pasa a los lados sin mover los ojos. La mirada tiene una visión central donde enfocamos lo que tenemos delante y donde suele estar nuestra atención y concentración. Sin embargo, en teatro de improvisación se entrena también la mirada periférica para ver y saber lo que está ocurriendo a los lados sin necesidad de enfocar a esa parte de escenario, sin mover la cabeza o sin ni siquiera mover los ojos para seguir las acciones de todo el elenco. Es una herramienta muy utilizada cuando el improvisador está congelado o hay más de un foco

Es la capacidad de ver lo que pasa a los lados sin girar la cabeza. Permite seguir a todo el elenco mientras se mira a una compañera, detectar quién va a entrar y no pisarse. Se entrena con juegos como **El espía**, **El arbusto** o **El diamante**.

Ej.: *Mientras habla con su compañera, un actor nota con el rabillo del ojo que otro entra por la derecha y puede reaccionar sin girar la cabeza.*

SIN.: visión periférica.

V.: Mirada, Compensar el espacio.

Misdirection

Un planteamiento que lleva hacia un lado y un remate inesperado.

Ej.: *—«Voy a hacer algo que cambiará mi vida para siempre.» Y se corta el flequillo.*

SIN.: one-liner.

V.: X, pero Y.

Misterio

Nadie conoce la verdad, ni el público ni los personajes, pero las pistas estaban ahí desde el principio y el giro final la revela.

Ej.: *Al final de «*El planeta de los simios*», el protagonista encuentra la Estatua de la Libertad enterrada en la arena y descubre que ese planeta siempre fue la Tierra.*

V.: Intriga, Pista falsa, Giro de guion.

Modular la voz

Variar volumen, velocidad, tono y pausas para que la voz no suene plana, y proyectarla siempre.

Ej.: *En «*Matrix*», el agente Smith dice «Señor Anderson» con una calma que da más miedo que cualquier grito.*

SIN.: proyectar la voz, voz.

V.: Frase lapidaria.

Monólogo

Un discurso largo de un solo personaje. Puede ser un recurso, pero en impro suele frenar y no dejar reaccionar.

La esticomitia, el intercambio rápido de frases del teatro griego, mal usada: no dejar reaccionar al otro. **Monólogos extensos**, aunque no sean sobreexposición; si hay que hilar o cerrar, pueden ser un mal menor, pero mejor fragmentarlos para permitir reacciones. El «ser o no ser» de Kenneth Branagh funciona porque Hamlet reacciona a lo que dice, el padre de Ofelia escucha tras el espejo y sabemos que va a morir. **Frases larguísimas** llenas de subordinadas. **Panfletos** y soliloquios. Personajes de borrachos, gruñones o niños protestones que, si no se hacen bien, ralentizan o bloquean.

Para los errores de guion, mira **Errores narrativos**.

Ej.: *Un personaje se pone a explicar su vida entera durante dos minutos y el compañero no puede reaccionar.*

SIN.: esticomitia, frases largas.

V.: Sobreexposición, Diálogo ping-pong.

Motor

Lo que pone una historia en marcha y la mantiene en movimiento: conflicto, objetivo, urgencia, amenaza, trama, giros, contrastes… El motor es lo que pone y avanza hacia delante la historia. Está muy intrínsecamente relacionado con la acción dramática y en ocasiones pueden ser casi sinónimos.

Por ejemplo, el motor de la historia de «*El pianista*» es la lucha de Adrien Brody por la superviencia en medio de la guerra, pero en «*Salvar al soldado Ryan*» el motor de la historia es rescatar a Matt Damon, pero ambas usan a veces los acontecimientos y situaciones típicas de la guerra como motor para que los personajes deban moverse y deban progresar en su historia.

Ej.: *Una cuenta atrás de diez minutos para que llegue el inspector da a la escena un motor distinto del de una conversación sin prisa.*

SIN.: motores de la impro, semilla.

V.: Conflicto, Objetivo, Urgencia, Avanzar.

Movimiento phi

La pequeña pausa que el ojo necesita para leer causa y efecto; fundamental en el gesto y la violencia escénica.

Ej.: *Un actor tira un puñetazo en el aire; el otro espera una fracción de segundo antes de caer, para que el público vea la causa y el efecto.*

SIN.: cámara lenta.

V.: Violencia escénica, Teatro gestual.

Muestra, no cuentes

Mostrar los elementos narrativos con acciones en lugar de contarlos con palabras. Evitar el relato, la exposición y la verborrea. Una acción, emoción, reacción o imagen pueden valer más que mil palabras. El teatro es audiovisual, tiene mucho subtexto. Muestra cómo tus personajes reaccionan a ciertas situaciones o qué hacen para salir de ellas en vez de contar con palabras y diálogos extensos lo que quieres contar.

Los personajes no deberían hablar del problema, sino ir a resolverlo: discutir, negociar o planificar cansa al público. Ante un obstáculo, la siguiente propuesta debe apuntar a la acción.

Ej.: *En* «Armageddon» *no queremos ver al grupo de Bruce Willis hablando de cómo van a destruir el meteorito: queremos verle subirse a la nave espacial para volarlo en pedazos. En* «Harry Potter» *el pensadero muestra los recuerdos, incluso los personajes se meten en ellos y los visionan desde dentro. Se nos muestra, no se nos cuenta.*

SIN.: show don't tell.

V.: Accionar.

N

Nacimiento del villano

El hecho traumático que sufre el villano y que hace que se convierta en lo que es. Para el villano, es su motor de conflicto interno y desencadenante de sus acciones como fuerza opositora del protagonista.

Un evento traumático que el público ve y que se convierte en el motor del conflicto. Mr. Increíble desprecia a su fan en Los Increíbles; Jinx en Arcane.

Ej.: *En «*Los Increíbles*», Mr. Increíble desprecia a su fan Buddy cuando es un niño, y años después ese niño se convierte en el villano Síndrome.*

SIN.: nacimiento del héroe.

V.: Antagonista, Conflicto.

Narrador

Una voz que cuenta la historia al público: sitúa, describe, da información o hace avanzar la acción.

En impro hay tres tipos de narrador, según su relación con la escena.

Narrador externo. Está fuera de la historia. Cuenta, describe y sitúa al público en el lugar, el tiempo o los antecedentes, sin intervenir en lo que hacen los personajes. Puede ser una voz en off o estar en un lateral del escenario.

Narrador que edita. Además de contar, dirige la escena desde fuera: la congela, la rebobina, salta en el tiempo, cambia de lugar o pide a los personajes que repitan algo. Es una forma de editar la escena, y los personajes obedecen lo que narra.

Narrador personaje. Es uno de los personajes de la historia, que la cuenta desde dentro, normalmente en primera persona. Entra y sale de la escena, y su versión puede ser parcial o falsa, como en el narrador no fiable.

Ej.: *Un narrador dice: «Aquella noche, en el pueblo de los silencios…» mientras los actores representan lo que cuenta.*

SIN.: voz en off.

V.: Narrador no fiable, Historia marco, Editar la escena, Aparte, Cuarta pared.

Narrador no fiable

Un narrador cuya versión se corrige después mostrando la escena real o desde otro punto de vista.

Suele aparecer en interrogatorios y en historias de detectives que narran los hechos y luego se corrigen. Una variante es repetir la misma escena con dos tonos o intenciones distintas: primero como la recuerda el narrador y después como ocurrió de verdad.

Ej.: *En «Sospechosos habituales», Verbal Kint cuenta toda la historia y al final descubrimos que se la ha inventado con lo que veía en el tablón del despacho.*

V.: Efecto Rashomon, Narrador.

Narrativa relacional

La propuesta de Úrsula K. Le Guin de una narración basada en relaciones, culturas y transformación, en lugar de en la acción, el héroe y el villano.

Ej.: *En vez de un héroe que vence a un dragón, la historia sigue cómo un pueblo cambia al convivir con él.*

SIN.: Le Guin.

V.: Arquitrama.

Negación

Destruir la propuesta de un compañero de forma gratuita. Desechar una propuesta, ignorarla, desdeñarla, cambiarla, no reaccionar a ella, pisarla, desviarla, aparcarla o romperla sin que ello suponga la creación de un nuevo conflicto que haga avanzar la trama.

Negar no es decir la palabra «no». Se puede aceptar todo lo que ha propuesto el compañero y a la vez decir la palara «no» para crear conflicto. Se puede negar cualquier cosa que se haya plantado en escena: objetos, atmósferas, lugares, conflictos, objetivos o roles.

A veces hace reír, pero como nuestro objetivo no es hacer reír sino conseguir la inmersión, en términos narrativos es un pecado capital: todo lo plantado se destruye, la historia vuelve a la nada y el compañero tiene que empezar de cero o tragarse la idea de quien ha negado.

Ej.: *Un improvisador mima con cuidado una mesa, las sillas, el florero y unos candelabros encendidos. Entra otro y atraviesa sonriente la mesa como si fuera aire. El público se ríe, pero todo lo que había mimado el compañero queda destruido.*

SIN.: negar, negaciones.

V.: Aceptar, Bloquear, Inmersión.

Normalización de la ficción

Presentar lo extraordinario del universo como lo normal, sin justificarlo o explicarlo. Todo lo que se crea sobre la marcha es la realidad habitual y ordinaria de ese universo. Siempre ha sido así y es normal. Por eso los personajes no reaccionan con asombro ni lo explican. Aceptan, aplican el «sí a todo» y el «sí y además» y continúan. Detenerse a discutir o justificar los principios del mundo ralentiza y bloquea la historia. Para los personajes eso que a nuestros ojos sería fantástico e inverosímil es es lo ordinario.

Así es como se consigue que sea creíble para el público y como se consigue que entren dentro de la inmersión ficticia y de la suspensión de la realidad. No se pone en duda, no se

comenta. Se planta y se expande. Si los perros hablan en esta impro, los perros hablan y no se hacen comentarios sobre ello que ralenticen la escena. Además, si es normal que los perros hablen, seguramente más animales hablen.

Puede darse el caso de que en el universo ficticio haya una normalidad para los personajes completamente fantásticas, pero que se asombren de otras que, para los personajes, es lo extraordinario.

Ej.: *En «*Men in black*» está totalmente normalizada la existencia de aliens, al menos para la organización secreta MIB. Lo ordinario para M (Tommy Lee Jones) lo ordinario es que haya aliens y dispositivos que borran la memoria. Para el policía que interpreta Will Smith, lo extraordinario es que haya alienígenas conviviendo entre humanos y platillos volantes. La narración deja bien claro qué es normal y qué no es normal, infrecuente o extraordinario. Una aduana de alienígenas es normal; un alien que puede hacerse con el poder de una galaxia, no.*

SIN.: fiat, normalización de lo paranormal.

V.: Suspensión de la realidad, Sistema de magia.

Noticia bomba

Un acontecimiento que rompe la rutina y cambia la escena de golpe. Supone un punto de giro o un punto de inflexión en la historia. Algo ha sucedido o va a suceder, dado que también puede ser un anuncio.

Puede ser extrapersonal (algo se ha roto, ha desaparecido o lo han robado), interpersonal (una confesión, un secreto, una mentira, una traición, una deuda, una aparición) o intrapersonal (un cambio dentro del personaje que le supone un trauma, efrentar un miedo, perseguir un deseo, una pérdida, una motivación).

No consiste en sacar a un reportero a dar la noticia. Se aconseja además la regla narrativa del «no llames a la prensa», dado que es preferible ver el momento presente con sus protagonistas, el aquí y el ahora, lo que ocurre y sus consecuencias a las personas que realmente les afecta en el sitio donde les afecta y cómo hacen para solucionar.

Una noticia bomba puede dar origen a dilemas como explicitar que el protagonista debe elegir entre salvar el mundo o a su familia. Puede generar situaciones de tensión como anunciar en una montaña que solo queda una cuerda para que uno escale y se salve

Ej.: *En «*Juno*» el personaje de Elliot Page anuncia que está embarazada. En «*The Ring*» explican que la cinta maldita debe mostrarse a otra persona o si no la maldición les alcanzará inexorablemente. En «*No mires arriba*» y «*Armageddon*» la llegada del meteorito. En «*Los siete samuráis*» y su copia «*Los siete magníficos*» se anuncia que van a llegar unos bandidos y tienen que prepararse. En «*1917*» se explica a dos jóvenes que deben trasladar el mensaje al frente de que el enemigo ha tendido una trampa a todo un batallón, y que si no llegan a tiempo, la carga prevista provocará una catástrofe para sus filas*

SIN.: noticias bomba.

V.: Incidente incitador, Giro de guion, Reaccionar.

Nudo

En la cultura occidental las historias suelen estar divididas en tres partes: la introducción, el nudo y el desenlace. La introducción es el planteamiento: se presenta a los personajes, los lugares que habitan, cuáles son sus actividades, su profesión, cómo son y sus vínculos. También se suele aprovechar este momento para generar una atmósfera o establecer un contexto. Una vez mostrado al espectador el mundo ficticio, suele acontecer un evento que pone en marcha la historia. Ahí comienza el siguiente bloque, el nudo.

El evento desencadenador suele provocar un conflicto o problema. Los protagonistas de la historia, ante la aparición de este incoveniente, proponen un objetivo que una vez logrado acabará con el entuerto. El nudo es el grueso narrativo de la historia. Es todo el desarrollo desde que aparece el problema hasta que está a las puertas de resolverse.

Durante el nudo se desarrolla a los personajes y se define su arco. El nudo transcurre con cambios continuos en la polaridad de los acontecimientos. Esto es, a acontecimientos positivos le suceden los negativos y viceversa. Después de cada ayuda viene un obstáculo. Se presentan personajes secundarios que ayudan u obstaculizan el objetivo de los protagonistas, que se mueven circunnavegando una trama principal, pero que a veces se derivan de la misma para vivir la aventura en tramas secundarios, nuevos conflictos y nuevos objetivos. No obstante, en una narrativa convencional, los personajes perseguirán siempre un fin último (el supraobjetivo) y cada escena estará relacionada con el resto de elementos de la historia y sobre todo con la trama principal.

El nudo termina con el enfrentamiento final del conflicto, cuando comienza el desenlace.

Ej.: *En «*El mago de Oz*», el nudo comienza cuando Dorothy aterriza en Oz. Atravesar el portal en el género de fantasía suele marcar la transición entre la introducción y el nudo. En el drama el evento traumático. En el thriller el inicio de la investigación. En el romántico el primer encuentro. El nudo es transitar la aventura en sí misma.*

V.: Introducción, nudo y desenlace, Fuerzas promotoras y opositoras.

O

Objetivo

Aquello que quiere conseguir un personaje. Mueve al personaje hacia la acción y da dirección a la historia.

El conflicto plantea el problema; el objetivo es la solución a ese problema. Por ejemplo, que se pinche una rueda del coche es un problema, pero el objetivo puede ser repararla, ir en autobús o hacer autostop. El personaje puede querer reparar la rueda o puede querer volver a caballo.

En impro, el objetivo señala la dirección que quiere tomar el protagonista. Un personaje no tiene control sobre el conflicto, pero a veces puede decidir su objetivo. Basta con dar una orden o proponer un quiero con la fórmula «tienes que…», «busca a…», «roba el…». Cualquier verbo que implique acción agregado a un objeto, funciona. Por supuesto, el objetivo no está al alcance de la mano, hay que ir a buscarlo.

Ej.: *Una mujer quiere conseguir el último trozo de tarta antes de que llegue su suegra.*

SIN.: supraobjetivo, objetivos.

V.: Objetivo in situ, Asignar una misión, Conflicto, PROL.

Objetivo in situ

Un objetivo que se puede perseguir y resolver en el mismo lugar y en el momento presente, mostrando la acción en una escena en la que no se cambia el sitio.

Es una impro sin viaje, sin cambios de espacio ni transiciones espaciales entre escenas. El conflicto puede llegar por una alusión de a un desencadenante externo, pero la solución termina por encontrarse en el lugar y el momento presentes.

Basta con un protagonista, un objetivo y los elementos de la plataforma conectados con el lugar.

Ej.: «Doce hombres sin piedad» *transcurre entera en la sala del jurado: el caso llega de fuera, pero todo se resuelve allí dentro.*

V.: Objetivo, Accionar.

Omisión

Saltar información irrelevante para la historia. Protocolos, viajes necesarios del punto A a B pero que no dará información nueva de ningún tipo, los pasos intermedios de una actividad rutinaria… De hecho, por economía narrativa, todo aquello que no sea relevante para la historia deberíamos omitirlo.

Por ejemplo, una vez plantada la introducción no se vuelve a repetir. Si llega un personaje nuevo ya debería estar enterado. Por economía narrativa se omiten presentaciones,

protocolos y pasos intermedios. El público solo necesita una presentación de cada personaje. Hay formas de omitir lo que el público ya sabe pero hay que explicárselo a un personaje, y es simplemente obviándolo o ese personaje tiene una especie de omnisciencia por la que lo sabrá todo de la trama.

Ej.: *En «*Indiana Jones*» los viajes se omiten con una gran línea roja que avanza sobre un mapa y música de fondo. En «*Harry Potter*», todo el mundo mágico sabe quién es Harry por su cicatriz, y la historia se ahorra presentarlo una y otra vez.*

SIN.: omitir, elipsis de omisión.

V.: Economía narrativa, Elipsis, Jump cut.

Outward e inward

Narrar lo visible (lo físico, la acción) frente a narrar lo que siente el personaje por dentro.

Ej.: *Outward: «Abre la puerta con la mano temblorosa». Inward: «Ha esperado esta llamada tantos años que ya no sabe si quiere descolgar».*

V.: Muestra, no cuentes.

P

Palmada

Un aplauso seco que da un improvisador para que todos los que están en escena se queden congelados y el improvisador pueda editar esta escena congelada. Lo más habitual es entrar, tocar en el hombro a otro improvisador que está representando un papel y sacarlo de escena para comenzar otra escena completamente nueva en otro espacio, pero si hay improvisadores congelados dentro, conservan el mismo personaje.

Quien ha dado la palmada carga con la mayor parte de la responsabilidad de la nueva propuesta. Tiene que plantar o recuperar su personaje, establecer la relación, el lugar y los nuevos giros del conflicto u objetivo.

Es muy eficaz cuando todavía hay faltas de escucha en el elenco, porque llama la atención de todos aunque haya ruido. Eso sí, es un poco artificial, y un elenco entrenado puede optar por herramientas más orgánicas, como barrer la escena o simplemente entrar y proponer una nueva escena. La mirada es una herramienta para llamar a otros personajes o editar, y entrar en escena, comer el espacio de los que ya están y no mirarlos ni hacer alusiones a ellos puede significar que queremos construir una nueva escena en un nuevo espacio.

Ej.: *La palmada hace en impro lo que el corte de montaje en el cine. En «*2001: Una odisea del espacio*», el hueso que lanza un homínido se convierte de golpe en una nave espacial: un salto de miles de años sin necesidad de explicarlo.*

V.: Editar la escena, Elipsis, Herramientas de cambio desde fuera.

Patrón

Una repetición reconocible que hace que el público e improvisadores aprendan que existe una regla que llevará a otro elemento parecido. Crea una expectación. Se espera la repetición, así que romper la cadena abruptamente puede generar sorpresa, comedia, malestar o juicio negativo hacia lo que ha visto.

Repetir un concepto crea un **patrón** cómico. Los **tres golpes** son la forma más clásica: dos veces se establece y la tercera se rompe.

La regla de tres

Tres golpes, tres personajes principales, tres actos.

Ej.: *En «*Atrapado en el tiempo*», Phil Connors revive una y otra vez el mismo día; el público aprende el patrón y disfruta cada vez que Phil lo rompe.*

SIN.: patrones, regla de tres.

V.: Código, Juego de la escena, Callback.

Peripetia

El cambio repentino de la fortuna o de la situación de un personaje, que pasa de la dicha a la desgracia o viceversa.

Es un término de la Poética de Aristóteles. Aristóteles la relaciona con la anagnórisis, el descubrimiento de algo crucial, y considera que las mejores tramas son las que combinan ambas. En impro, una noticia bomba o un giro de guion pueden funcionar como peripetia.

Ej.: «Cheque en blanco» *donde un mafioso da a un niño un cheque en blanco por haber chocado con su bicicleta y el niño rellena el hueco con un millón de dólares.* «La metamorfosis» *de Kafka es un ejemplo brusco de cambio.* «El conde de montecristo» *encarcelado injustamente.* «Los miserables»*, en el que Jean Val jean también encarcelado, luego prófugo y por último redimido como empresario y alcalde.* «Breaking Bad» *con diagnóstico de cáncer y luego con su ascenso como magnate del narcotráfico.*

SIN.: peripecia, peripetia aristotélica.

V.: Anagnórisis, Giro de guion, Noticia bomba, Cambiar el signo.

Personaje

La representación en escena de la persona que viven en la historia. Quién es, cómo es y qué ha vivido esa persona que el actor está habitando. Cuáles son sus emociones y sentimientos más característicos, cómo reacciona, qué energía transmite, cuál es su personalidad, su historia, su memoria, su forma de hablar, cómo se mueve, habla o viste, cuál es su nivel cultural, económico o social, cuáles son sus relaciones, qué hace, cuáles son sus gustos, cuál es su nivel intelectual o sus habilidades psicológicas, emocionales, sociales y mecánicas.

En impro, nos solemos centrar no solo en cómo es el personaje por dentro sino en cómo es el personaje en la relación que tiene con su entorno o con los demás. Ello con el objetivo de mostrar y que el público vea la historia que estamos creando. En obras de guion, la actriz o actor se suele centrar más en cómo es por dentro para interpretar el texto, frente a la impro que busca no solo cómo sino también cómo reacciona, qué motivación tiene o cómo podemos ponerlo frente a una situación que sea precisamente el reto que necesita.

Por ejemplo, en «*Arcane*», powder se siente insegura, y su miedo a no dar la talla hace que no pueda soportar un error fatal que la transforma.

Ej.: *En* «Forrest Gump»*, lo que define a Forrest no es su acento ni su forma de andar, sino su inocencia y su manera de estar en el mundo.*

SIN.: personajes, creación de personajes, crear personajes.

V.: Rol, Relación, Status, Arco de personaje.

Personificar

Dar cuerpo y voz a objetos, animales, ideas o emociones, o convertir en objeto algo abstracto.

Es dar cuerpo y voz a objetos, animales o ideas. Si el animal no es solo atrezo y va a ser un personaje de la historia, hay que humanizarlo: que hable y use las herramientas comunicativas de la impro, en lugar de moverse a cuatro patas haciendo ruidos.

Conviene bajar la energía y medir los movimientos, y liberar las manos en cuanto quede claro lo que se es, para poder pintar el espacio y manipular objetos.

Ej.: *En «*Del revés*», la alegría, la tristeza, la ira, el miedo y el asco son personajes con cuerpo y voz dentro de la cabeza de Riley.*

SIN.: objetizar.

V.: Personaje, Materializar la subjetividad.

Pez fuera del agua

Un personaje extraño en un mundo ordinario, o uno ordinario en un mundo extraordinario.

El elegido que no quería serlo.

Lo extraordinario y el outsider

Aceptar lo extraordinario lleva a una escena loca. Meter a un personaje de fuera, el outsider, sirve como ralentización controlada.

Ej.: *Un astronauta en una bodega familiar, o un campesino en la luna.*

SIN.: outsider, personaje extraño en un mundo ordinario.

V.: Premisa, Elemento extraordinario.

Pimping

Usar la aceptación para poner en un aprieto al improvisador, no al personaje: hacerle cantar, bailar o adoptar posturas incómodas.

Ej.: *Se le pide al actor que en medio de la escena cante una ópera sin que la historia lo necesite, solo para ponerle en un aprieto a él.*

V.: Shivving, Aceptar.

Pinch point

Un momento de presión en el que el antagonista o la amenaza recuerdan al público lo que está en juego y anuncian que todo puede torcerse. Son esas situaciones creadas para impulsar a los protagonistas hacia la acción. Un pinch point sucede cuando a la narración llega un peligro, una amenza o un desafío.

Ej.: *En «*Jurassic Park*», la tormenta y la desactivación de los sistemas de seguridad del informático hacen que los dinosaurios escapen. En «*Regreso al futuro*» los terrorista que atacan a Doc, la falta de plutonio o las apariciones de Beaf, el abusón, son pinch points. Cada vez que los malos golpean o aparece una dificultad por el entorno, es un pinch point. En «*La princesa prometida*» la aparición de André el gigante, el espadachín español, la*

prueba del cerebro de la banda, el pantano, las ratas… Todos esos momento son pinch points.

V.: Plot point, Amenaza, Tensión dramática.

Pintar el espacio

Fingir que tenemos entre las manos los objetos que se encuentran en el lugar. Manipularlos como si estuvieran presentes aunque no tengamos atrezzo. Usar los dedos y el cuerpo el cuerpo entero para darles forma, volumen, peso y a veces movimiento. Aunque a veces se usa la mímica y la pantomima, no se trata tanto de palpar cada esquina del objeto como simplemente interaccionar con él para que se entienda.

En impro deportiva se suele carecer de escenografía, así que se manipula en el aire como si el objeto estuviera presente. El objeto pintado es una propuesta que el resto del elenco acepta, respetando el espacio que ocupa y su esencia y funcionalidad, teniendo en cuenta la intención del que lo ha propuesto, sin negarlo.

Ej.: *Un actor abre un armario imaginario que parece pesado; más adelante, otro tropieza con él: el armario sigue ahí.*

SIN.: mímica, mimo, dibujar el espacio.

V.: Lugar, Accionar, Teatro gestual.

Pista falsa

Una pista que lleva al público, o al personaje, en la dirección equivocada.

Ej.: *En «*Harry Potter y la piedra filosofal*», todo apunta a que Snape quiere robar la piedra, pero el culpable es Quirrell.*

SIN.: red herring.

V.: Intriga.

Pivotaje

Un personaje se mueve entre dos espacios y el foco cambia con él.

Ej.: *Un personaje habla con su madre en el salón, camina hacia la cocina y el foco pasa con él al otro espacio.*

V.: Dividir el espacio.

Plot point

Un punto de giro en la historia. Es un momento de la historia en el que se produce el cambio. Según Syd Field, los plot points separan los actos: el primero lanza al protagonista al nudo y el último lo lleva hacia el desenlace. El incidente incitador o desencadenante podría ser el factor que provoca el plot point entre la introducción y el nudo. Un plot point es la situación generada para provocar ese cambio. Puede ser provocada por una noticia, un suceso, un cambio en el contexto, un miedo, un deseo...

Ej.: *En «*Jurassic Park*» está lleno de plot points y pinch points. Cuando llega la tormenta y los dinosaurios escapan de sus jaulas es el momento en el que arranca la acción. No obstante, hay otros puntos de giro antes. El momento en el que el dueño del parque, Harmond, contrata a los paleontólogos, el momento en el que ven a los dinosaurios por primera vez o el momento en el que vemos que el informático va a vender los secretos del parque son puntos de giro basados en la llamada a la aventura, giro de guion o revelación de un secreto de un personaje.*

SIN.: punto de giro.

V.: Pinch point, Introducción, nudo y desenlace, Puntos de historia.

Polarización e inversión

Crear dos personajes opuestos, siendo uno el contrapunto de otro. De esta manera, los rasgos o el status de dos personajes irían a polos opuestos, y después se les daría la vuelta como giro argumental, arco de personajes o golpe de efecto. El ejemplo clásico es «*La extraña pareja*» en la que uno es ordenado y el otro es descuidado.

Situar a un personaje en un polo lo hace característico y fácil de reconocer y evolucionar; invertir su polaridad desarrolla su arco. Personajes parecidos no suelen funcionar, salvo que formen una dupla. Personajes contrapuestos generan comedia y conflicto constante.

Ej.: *En «*El retorno del jedi*», Darth Vader desea dominar frente a Luke, que desea la paz y la armonía del universo. Sin embargo, el villano absoluto de la saga acaba salvando a Luke y logra redimirse.*

SIN.: inversión de status, inversión de roles.

V.: Status, Dupla.

Por lo tanto y pero

«Therefore, but» («por lo tanto, pero») es una estructura narrativa diseñada por los creadores de South Park, Trey Parker y Matt Stone, para asegurar que la trama tenga un impulso lógico y constante. Consiste en evitar que las escenas de una historia se conecten con un simple «y luego», lo cual genera una secuencia de eventos demasiado previsibles, racionales y aburridos. Los actos y decisiones traen consecuencias negativas: sucede A, «por lo tanto» llegamos a B, «pero» trae la consecuencia C, que introduce un conflicto, un obstáculo o un giro inesperado. Todo queda hilado a la vez que hay resultados que ponen a los personajes en aprietos.

Ej.: *En «*The Book of Mormon*», un mormón recién graduado está entusiasmado porque va a ser enviado a su primera misión. El primer «pero» llega cuando le asignan como compañero al que peor nota sacaba de la clase; el segundo, cuando descubre que lo mandan a África.*

SIN.: therefore, but.

V.: Sí y además, Avanzar.

Posponer

Retrasar el final cuando el protagonista consigue su objetivo demasiado pronto. En impro a veces algunos improvisadores no se dan cuenta y consiguen el objetivo principal al poco de empezar la historia. Si se ha quedado corta y hace falta alargarla, hay varias técnicas. Una es haciendo que el logro que se ha conseguido tenga una consecuencia que genera un objetivo nuevo. Otra podría ser ver el epílogo, qué sucede cuando los héroes vuelven a casa para terminar con un final circular. Otra crear un último giro de guion en el que se muestre que el logro se quería para unas intenciones perversas o inesperadas.

Puede ser un error o una herramienta. Si el protagonista consigue su objetivo demasiado pronto, se pospone el final: lo que ha logrado tiene una consecuencia nefasta que hay que arreglar, y aparece un objetivo nuevo. Se parece al círculo de Dan Harmon.

Ej.: *En «*Aladdín*», Aladdín consigue convertirse en el príncipe Alí a mitad de la película, pero Jafar le roba la lámpara y lo pierde todo.*

V.: Contrapartida, Círculo de Dan Harmon.

Post mortem

La reunión del equipo después de un espectáculo para analizar qué funcionó y qué no.

Ej.: *Tras la función, el elenco se sienta con una cerveza: «la escena del ascensor funcionó porque nos escuchamos; la del final se alargó».*

V.: Error.

Postura dramática

La imagen congelada con la que termina la historia. Los actores acaban gestos, posturas, una posición corporal concreta que transmite una sensación, imagen o emoción que logra resumir lo que acaba de ocurrir. A veces los personajes rompen la cuarta pared y miran a público.

A veces suele acompañar a la frase lapidaria, que es su equivalente verbal, y a menudo repite la postura congelada del inicio. Su origen está en el mie del kabuki, el teatro tradicional japonés. Junto con la frase lapidaria, las luces y música de la técnica, es uno de los recursos para dar un final más clásico de la impro. Si la postura y música de fondo es la misma que la del inicio y se consigue un efecto circular.

Ej.: *Al terminar, los personajes se quedan congelados con las manos extendidas hacia el hijo que se aleja.*

V.: Frase lapidaria, Desenlace, Congelarse.

Pregunta inicial

Se plantea una pregunta y una sucesión de escenas intenta responderla.

Se ancla un concepto y se ve cómo evoluciona: la historia de la medicina, desde los ritos y las trepanaciones hasta el sacamuelas y la cirugía sin anestesia.

Ej.: *¿Quién ha robado la tarta? Cada escena aporta una pista para responder.*

V.: Narrador.

Preguntar

Las preguntas, el «no» y el «pero» no son errores en sí mismos: dependen de si hacen avanzar la historia o por el contrario la detienen, bloquean o ralentizan.

Prohibir las preguntas, el «no» y el «pero» no ayuda en la impro, al contrario, puede evitar a crear un buen conflicto. Por eso, a veces las preguntas son incluso necesarias si lo exige la historia, como cuando el protagonista rechaza la misión en el viaje del héroe, que pregunta en voz alta si digno o si merece la pena. En impro deportiva todo debe ir demasiado encauzado como para detenerse, pero no así en largo formato.

Además, las preguntas forman parten del lenguaje natural, ningún dramaturgo prescinde de ellas. No son las preguntás per sé lo que bloquea la impro, es la delegación de la responsabilidad de avanzar la historia o no ser claros en nuestra propuesta.

Lo que ocurre es que ponerle peros a la propuesta de un compañero suele acabar siendo una negación, un bloqueo o una ralentización, así que depende del caso.

Ej.: —*«¿Quién eres?» obliga al compañero a inventar todo, mientras que «¿Quién eres, el pirata que me robó el barco?» lo ayuda; la pregunta puede ayudar o ser un bloqueo disfrazado.*

SIN.: decir no, decir pero, preguntas.

V.: Negación, Sí, pero.

Premisa

Hecho concreto que determina los acontecimientos y devenir de los personajes. En «*El planeta de los simios*», la premisa es qué pasaría si un planeta estuviera gobernado por primates y los humanos fueran tratados como simios. En «*Breaking Bad*», la premisa es que un profesor de química contrae cáncer y empieza a sintetizar meta para pagarse el tratamiento. En «*The talking death*», un apocalipsis zombie.

Es el punto de partida de la historia. No es el desencadenante en sí. El desencadenante es el acontecimiento que saca a los personajes de su zona de inicio. La premisa no es un acontecimiento, es la idea principal de la que parte la obra. En «*Attack on Titan*», la premisa es que la humanidad está condenada a vivir en una ciudad amurallada para defender de gigantes, pero el desencadenante es la muerte de la madre de Eren. En «*Arcane*» la premisa es que en una ciudad steampunk la sociedad vive fuertemente dividida en ricos y pobres, pero el desencadenante es la bomba que detona Powdeer (Jynx) y el teseracto que descubren Jayce y Viktor. En «*The snowpiercer*», la premisa es que lo que queda de la humanidad vive en un tren que debe permanecer en movimiento para no morir de frío después de la glaciación de toda la Tierra, pero el desencadenante es un asesinato que el protagonista, de tercera clase, debe investigar.

La premisa es el punto más atractivo de la historia, o debería serlo. Se puede crear una buena premisa variando un elemento de la realidad y haciéndonos algunas preguntas: ¿Y si…?, ¿qué pasaría si en lugar de X, hubiese Y? ¿Cómo sería un personaje al que…?,

etcétera. Por ejemplo, ¿y si un asesino en serie decidiera cometer un asesinato por cada pecado capital? Seven.

Ej.: *Una tienda de bodas que cierra hoy para siempre, con la novia que nunca llegó en el escaparate.*

SIN.: ¿y si...?, punto de partida.

V.: Estímulo, Incidente incitador, Elemento extraordinario.

Prepararse para la amenaza

Estructura en la que el inicio anuncia una amenaza, el nudo es la preparación y el desenlace, el enfrentamiento.

Ej.: *Se anuncia que llega una tormenta, el pueblo se prepara y, al final, la tormenta llega y se enfrentan a ella.*

V.: Amenaza, Foreshadowing.

Presentación en diferido

Hablar de un personaje con insistencia antes de que aparezca. Se da tanta información antes de que aparezca, que prácticamente es una presentación del mismo sin que esté delante. En impro, también se utiliza para pedir que un compañero entre en escena y lo interprete.

Ej.: *Dos personajes hablan una y otra vez del «temible Jefe Gómez», hasta que alguien del banquillo entra y se convierte en él.*

SIN.: presentación por reputación.

V.: Rol, Llamar a un compañero, Entradas y salidas, Foreshadowing.

Presente, futuro, presente

Una escena en el presente, otra en el futuro y una vuelta al presente que ahora se ve con otros ojos.

Ej.: *En «*Cuento de Navidad*», el fantasma de las Navidades futuras le muestra a Scrooge su propia tumba, y al volver al presente ya no es el mismo.*

V.: Flashback.

PROL

Personaje, relación, objetivo y lugar: la plataforma mínima que necesita una escena para arrancar

Desde las primeras dos o tres intervenciones tenemos que plantar quiénes somos, qué relación tenemos, qué queremos y dónde estamos. Lo plantamos de forma clara, directa y unívoca. El resto del elenco se encargará mediante de las herramientas de escucha, aceptación y «sí y además» a seguie avanzando en la historia. Cada elemento del PROL es una semilla que se planta, se hace crecer, se expande y hace brotar nuevas semillas.

Ej.: *Al empezar «*Toy Story*» ya lo sabemos todo: Woody (personaje) es el juguete favorito de Andy (relación), vive en su habitación (lugar) y quiere seguir siéndolo (objetivo), justo cuando llega Buzz Lightyear.*

SIN.: CROW, plataforma.

V.: Relación, Objetivo, Lugar, Explicitar, DONQUIQUE.

Prolepsis

El término narratológico para el flashforward. Es una interrupción del orden de la historia para contar algo que ocurrirá después del momento presente, que es la línea temporal de la trama principal del relato. La prolepsis puede ser una alteración del orden temporal. Secuencias que deberían aparecer después se muestran entre medias del relato para crear interés, anticipación o malestar en el espectador, por ejemplo saber que los protagonistas se dirigen al desastre. Perfectamente se puede desvelar el final para hacer sentir esta incomodidad.

También sirve para mostrar la evolución de los personajes. Las profecías, visiones, sueños… A veces es una completa ruptura del orden tradicional en la manera de narrar historias, como por ejemplo en el cine de Iñárritu, David Lynch, Tarantino o Christopher Nolan. Su contrario es la analepsis.

Ej.: *En “Titanic” Rose de anciana cierra los ojos y ve fragmentos de una escena que veremos después. En “La llegada” la protagonista, Amy Adams, ve escenas futuras de lo que le va a deparar el futuro, incluso de la solución al problema en el encuentro con los alienígenas heptápodos. “Memento”, “Amores perros” o “Pulp fiction” se rompe con la línea temporal tradicional en la que se suele mostrar el relato. En “Doce monos”, la primera escena es un flashforward, aunque ocurra antes.*

V.: Foreshadowing, Analepsis, Flashforward.

Prólogo

El prólogo viene antes incluso que la introducción, y pone de manifiesto el contexto y los antecedentes de la historia misma. Puede ser una ventana a la atmósfera y contexto sociocultural e incluso mitológico de la obra.

Es de carácter meramente expositivo, y esconde en realidad un volcado de información que sería bastante extenso. Lo cuenta una voz que a veces es un personaje, como la anciana de la aldea, y dependiendo del género tiene tono de cuento o de crónica.

Ej.: «Hércules», «La guerra de las galaxias», «Moana», «Encanto», «Terminator», «El señor de los anillos»

V.: Introducción, Introducción, nudo y desenlace.

Propuesta

Cualquier aportación a la escena: establecer el lugar, la relación, el objetivo, el conflicto, una acción, una emoción, un objeto, los antecedentes… Toda propuesta se escucha, se registra, se reacciona y se desarrolla.

También se llama oferta. Una buena propuesta recoge lo plantado, es relevante, tiene peso y afecta a protagonistas y antagonistas. Toda propuesta se escucha, se registra, se reacciona y se desarrolla.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», el holograma de la princesa Leia («Ayúdame, Obi-Wan Kenobi, eres mi única esperanza») es una propuesta completa: quién pide ayuda, a quién y por qué hay que actuar ya.*

SIN.: oferta.

V.: Aceptar, Contrapropuesta, Reaccionar.

Protagocentrismo

Poner al protagonista en el centro de todo lo que ocurre: cada elemento de la escena le afecta a él, todos los personajes incluso los más secundarios lo reconocen, conocen directamente o han oído hablar de él.

En un modelo protagocentrista, todo el mundo está relacionado con el protagonista, lo conoce y tiene un vínculo o una actitud hacia él. Es por eso que lo ama, lo odia, lo teme o lo envidia, y tiene una opinión acerca de la encomienda que acomete. Puede haber una justificación a esto, pero en general es una excusa para ahorrar presentaciones y antecedentes, algo útil en escenas cortas.

Ej.: *En «*La bella y la bestia*», todo el pueblo conoce a Bella y opina sobre ella, hasta el punto de que le dedican la primera canción.*

V.: Protagonista.

Protagonista

El personaje que sufre el peso de la misión y en general tiene el foco de la historia.

Durante la introducción, adopta el rol de sufridor del conflicto principal y lleva la carga del objetivo que lo resuelve. No solo tiene más foco o tiempo escénico: sobre él recae la responsabilidad de arreglar el nudo, y aunque no esté en escena, seguramente la escena esté relacionada con él.

En impros cortas conviene centrarse en un único protagonista antes de intentar ejecutar estructuras de varias tramas con varios personajes.

Ej.: *En «*Buscando a Nemo*», el protagonista no es Nemo, sino Marlin: es él quien carga con la misión de encontrar a su hijo, quien sufre y quien cambia por el camino. No obstante, vemos a Nemo en su propia subtrama tratando de escapar del dentista.*

SIN.: el protagonista es el que sufre, protagonista sufridor.

V.: Asignar una misión, Protagocentrismo.

Puerta giratoria

Recurso utilizado para ampliar o cambiar el espacio. Llegar al final del escenario, dar la vuelta y hacer como que se entra en un espacio nuevo que se pinta de cero. No hay ninguna necesidad de que haya una puerta o que se suba o baje una escalera. Los improvisadores,

al llegar al límite físico de la patinoire dan media vuelta girando sobre sí mismos y pintan un nuevo espacio.

Una variante es andar hacia proscenio, llegar al límite del foso con las butacas y andar hacia atrás limpiando todo el escenario y manifestando nuevos objetos, decorados o describiendo el nuevo lugar donde nos encontramos.

V.: Cambio de lugar.

Puntos de historia

Las piezas de información que el público necesita para ahondar más en la historia. Puede ser el pasado de un personaje, la explicación a hechos fantásticos, antecedentes, justificaciones, profundización en la psicología de los personajes, sucesos que vivieron en el pasado, el wordlbuilding, la explicación de cómo funciona el sistema de magia, relaciones pasadas, anhelos futuros, etcétera.

El mayor pecado del que adolecen los puntos de información es que no estén para nada justificados dentro de la historia, y se metan simplemente porque el autor quiere hablar de su universo. Se tiende al infodumpling o volcado de información injustificado, siendo irrelevante para la acción dramática de la historia.

Si se meten bien, son la información que da sentido a lo plantado. Por ejemplo, sería no solo establecer un objetivo, sino el conflicto que lo ha generado y la motivación de los personajes para obtenerlo.

También son puntos de historia los dilemas, giros, el pasado de los personajes, revelaciones, amenazas, traiciones, comentar la urgencia, los vínculos, los cambios de actitud, los traumas o la explicación de los sistemas del mundo creado.

Ej.: *En «*Regreso al futuro*» toda las explicaciones de Doc son puntos de historia. Toda la escena en el centro comercial para explicar cómo funciona el Delorean y los viajes en el tiempo. La explicación a Marthy (Michael J. Fox) de que si no consigue que sus padres se enamoren, él mismo dejará de existir.*

*Son puntos de historia el vídeo explicativo del ADN y los mosquitos en ámbar en «*Jurassic Park*», los cuento mitológicos de las abuelas en «*Moana*» y en «*Intercambiados*» y en todas las historias que se usa el cuento ancestral mitológico como recurso para introducir el pasado mitológico de ese universo fantástico. La historia de una nación, dioses, etcétera, son puntos de historia. El flahsback es la técnica más utilizada para narrar un punto de historia.*

*Casi todo «*Forrest Gump*» son puntos de historia, dado que con la excusa de la acción durante el transcurso de la historia americana desde Elvis a 1990, vemos los vínculos de Forrest desde su peculiar punto de vista, y la historia de Jenny desde el suyo.*

SIN.: punto de historia.

V.: Sobreexposición, Economía narrativa.

R

Ralentizar

Todo lo que frena el ritmo de una escena: llamar a la puerta, presentaciones, conversaciones banales, actividades en tiempo real.

Ej.: *Dos personajes se pasan un minuto llamando a la puerta y saludándose antes de empezar.*

SIN.: ralentizador, talking heads, conversación banal.

V.: Limpieza conversacional, Avanzar.

Reaccionar

Mostrar una emoción visible con el rostro, la corporalidad o incluso verbalización ante la propuesta de un compañero. Aceptar es también apoyar la propuesta del otro, dando importancia y peso a la misma. Lo contrario sería el pasotismo, pasividad o incluso pasivo agresividad ante otras propuesta.

Antes de responder hay que reaccionar a lo que ha pasado. Reaccionar con emoción, celebrar lo que dice o hace el compañero, o incluso reaccionar con la emoción opuesta a la esperada, son formas de dar valor a la propuesta.

Ej.: *En «*El imperio contraataca*», cuando Darth Vader le dice a Luke «Yo soy tu padre», Luke no contesta enseguida: el «¡No!» llega después de que la noticia le golpee.*

SIN.: reacción.

V.: Propuesta, Emociones, Noticia bomba.

Rebote

La idea que viene a la mente de un improsador a raíz de un elemento. Con elemento nos referimos a un estímulo, un objeto, un pensamiento, una propuesta, un beat narrativo… Se basa en la asociación de ideas.

Rebotar es una técnica que se usa para convertir una idea en otra. A veces el primer rebote puede no satisfacer las necesidades de la impro que se está llevando a cabo, y entonces debemos pensar un segundo o tercer rebote (idea a partir de otra).

El primer rebote suele ser el lógico o racional, el segundo el tangencial y el tercero el disparate.

Ej.: *Ante «tengo hambre», el primer rebote puede ser «pizza»; el tercero, «el cangrejo que vi ayer en la fuente».*

SIN.: primer rebote, tercer rebote.

V.: Reaccionar, Ser específico.

Recuerdos subjetivos

Ver una escena tal como la recuerda un personaje, y después la versión real.

Ej.: *Ella recuerda la cena como un banquete soñado; después se muestra la versión real, con platos fríos.*

V.: Narrador no fiable, Efecto Rashomon.

Recuperar

Volver a sacar un elemento que ya apareció: un personaje, un objeto, el objetivo. Demuestra escucha y teje la historia. Recuperar abarca plantar y cosechar, pero también los callback, que son recuperaciones más puntuales.

Ej.: *En «*Regreso al futuro*», el folleto para salvar la torre del reloj que le dan a Marty al principio es lo que, en 1955, le dice a qué hora exacta caerá el rayo para poner en marcha el Delorean. En «*El sexto sentido*», la primera escena nos da la pista del final.*

SIN.: reincorporar.

V.: Callback, Desenlace.

Relación

El vínculo entre los personajes: familiar, laboral, de amistad… Las relaciones impuestas o elegidas, íntimas o formales… pueden tener una valoración positiva o negativa, y suelen tener un humor asociado, por ejemplo rencor, nostalgia, esperanza, miedo. Las relaciones horizontales (dos hermanos, dos amigos) dan poco juego. Una relación con un desequilibrio de poder, es decir, un status diferenciado, ayuda notablemente a avanzar la historia.

El vínculo no es solo físico en el sentido de cuál es la relación que uniría a esos personajes en la vida real (amigos, familiares, cliente y abogado, policía y criminal…). Existe una segunda dimensión que relaciona los roles que cada improvisador ejecuta en la historia. Un protagonista puede tener un antagonista, pero también un ayudante o un proveedor. Ver roles.

Ej.: *En «*Rain Man*», Charlie descubre que tiene un hermano autista, Raymond, del que no sabía nada, y esa relación es el motor de toda la historia entre Tom Cruise y Dustin Hoffman.*

SIN.: relaciones.

V.: PROL, Status, Dupla, Rol.

Remate

Frase lapidaria o imagen con la cual se concluye un chiste o se pone punto y final a una historia. El remate supone una conclusión, un último giro, un nuevo comienzo, un aprendizaje o una moraleja. El remate debería recoger lo que se ha plantado durante toda la historia, resumirlo en una frase o resumir el nuevo paradigma después de haber roto con el status quo.

El remate en impro supone el final. Se suele ejecutar con una frase, una acción, una entonación o un suceso que comunica al público que la historia ha terminado, que desde la técnica pueden dar el oscuro y que es el momento de aplaudir.

Por alguna razón, las primeras veces que se practica el arte de la improvisación, los aprendices terminan sus escenas, matando a todo el mundo o diciendo que todo había sido un sueño. Estas resoluciones están tan manidas que casi se consideran clichés, y al no estar ligadas con lo anterior se consideran deus ex machina sin mucho interés narrativo, así que, si no está justificado, conviene evitarlo.

Ej.: *El «nadie es perfecto» de «*Con faldas y a lo loco*». «Este puede ser el inicio de una hermosa amistad» en «*Casablanca*». Un remate también puede ser la frase que se lanza antes de un golpe de efecto o giro de la historia. Las frases de remate en el género de acción. El «sayonara, baby» en «*Terminator*» o «Yippee-ki-yay, motherfucker» en «*La Jungla de Cristal*». Las conclusiones en drama «pongo a dios por testigo, que nunca más volveré a pasar hambre» en «*Lo que el viento se llevó*».*

V.: Final, Frase lapidaria, Desenlace, Callback.

Repertorio

También llamada cartera, es el conjunto de habilidades y juegos de improvisación que conoce un improvisador

Ej.: *Un improvisador que domina el narrador, el flashback y el aparte puede elegir cuál usar cuando la escena lo pide; otro que solo conoce uno tiende a usarlo siempre.*

SIN.: playlist.

V.: Formato.

Repetir información

Volver a contar lo que el público ya sabe. Si no es un callback, raconto, recap o una nueva interpretación de lo que ya sabemos, como un efecto Rashomon, entonces seguramente esa repetición es redundante y sobra.

Las repeticiones de información o reiteraciones en escena suelen de hecho indicar que los improvisadores no tienen nada más que plantar, que no saben hacia dónde dirigir la historia o cómo avanzarla. Ello puede ser tomado como indicio de que la escena necesita un cambio.

Ej.: *En «*El señor de los anillos*», una vez que Frodo sabe que debe destruir el Anillo, todos los que se encuentra por el camino (Aragorn, Galadriel, Faramir) ya lo saben, y la historia no se detiene a repetírselo.*

V.: Economía narrativa.

Rescatar a un compañero

Salir a ayudar a un compañero atascado o a una escena agotada con una entrada, una propuesta o una edición.

Ej.: *Un compañero atascado en un monólogo recibe una entrada de otro que le trae el teléfono que sonaba.*

V.: Banquillo, Hacer brillar al compañero.

Rol

La función que cumple un personaje en la historia. Todo personaje en escena debería ser relevante y, por tanto, añadir algo a la historia que la permita avanzar.

Algunos roles habituales son el de protagonista, distribuidor de misiones (quest dispatcher), el proveedor, el antagonista, el mentor, el bloqueador, el ayudante o el objetivo romántico. Cuando el rol define por completo al personaje, es un arquetipo.

Ej.: *En «*El señor de los anillos*», Gandalf es el distribuidor de misiones que le encarga a Frodo llevar el Anillo, Sam es el compañero fiel y Saruman, un antagonista.*

SIN.: rol narrativo, roles, roles narrativos, arquetipo.

V.: Personaje, Protagonista, Antagonista, Cruce canadiense.

Romper el espacio en el clímax

En el momento cumbre, un personaje rompe la convención del espacio establecido.

Ej.: *En la escena final, un personaje atraviesa la pared que había sido «el muro del castillo».*

V.: Clímax.

Romper expectativas

Si es el final o ya hay conflicto, que el protagonista rompa algo que al secundario le encanta.

Ej.: *En el momento más emotivo de la fiesta, el protagonista rompe la vajilla que su abuela más quería.*

V.: Subvertir.

Running gag

Una broma o un elemento cómico que vuelve una y otra vez a lo largo de la impro.

Cada repetición se apoya en las anteriores, y el público la espera y la celebra. Puede resolverse en el final de forma inesperada y servir de cierre.

Ej.: *Cada vez que alguien dice «un momentito», pasa una hora antes de que vuelva.*

V.: Callback, Gag, Patrón.

Rutina

La normalidad, statu quo, zona de confort, inicio de la historia, planteamiento... que se planta para romperla después con un acontecimiento desencadenante.

Una rutina es la normalidad que se rompe después. Plantarla es preparar el terreno para el siguiente acontecimiento.

Ej.: *En «*Toy Story*», los juguetes viven tranquilos su rutina en la habitación de Andy hasta el día de su cumpleaños, cuando llega Buzz Lightyear.*

SIN.: crear rutinas.

V.: Noticia bomba, Incidente incitador.

S

Salir de escena

Cuando el rol del personaje ha terminado su cometido, el improvisador debe abandonar la escena para dejar espacio a otras entradas. El protagonista tiene por cometido el objetivo principal y resolver el conflicto de la trama, así que sus salidas de escena deberían ser más limitadas.

Cuando un improvisador ya ha aportado lo que la historia necesitaba, lo mejor que puede hacer es salir de escena. Quedarse entorpece: roba foco, ralentiza y deja al banquillo con menos gente para entrar y cambiar la escena. Saber cuándo salir de escena es igual de importante que saber cuándo entrar en escena a proponer un cambio. Llega al punto de que una buena propuesta puede ser limpiar la escena por acumulación de improvisadores, o sacar a un improvisador que se ha unido al protagonista en cada escena, pero ni el objetivo ni el conflicto le afectan.

Tanto el exceso de prudencia, el que espera a que los demás terminen de plantar, como el de osadía, el que se queda por robar protagonismo, hacen que la impro languidezca.

Ej.: *Esos momentos en los que los personajes piden un momento íntimo a solas, o un personaje desaparece para luego volver. En “Forrest Gump” el personaje de Jenny aparece y desaparece en la vida de Forrest para crear puntos dramáticos que conmueven al espectador y genera la pregunta de si volverá.*

V.: Entradas y salidas.

Salvo en X

Una afirmación general con una excepción que la da la vuelta.

«Qué bien se está rodeado de gente a la que le gustas. Salvo en la cárcel.»

Ej.: *«Siempre llego puntual, salvo los días que tengo algo importante.»*

V.: X, pero Y.

Sarcasmo

Una forma de ironía cruel: se dice lo contrario de lo que se piensa para burlarse de alguien o herirle.

Se diferencia de la ironía en que busca herir o ridiculizar. En escena funciona mejor cuando el personaje lo dice desde la inocencia o cuando es muy evidente que es su forma de ser.

Ej.: —*«Qué bien cantas, ya sabía yo que tenías una voz tan especial» (cuando canta fatal).*

V.: Ironía, Subtexto.

Sátira

Una historia que critica a través del humor. Puede ser amable, mordaz o dirigida a formas de pensar.

Ej.: *En «*Idiocracia*», un hombre corriente despierta quinientos años después en una sociedad tan estúpida que pasa a ser el más listo del país.*

V.: Impro de denuncia social.

Save the Cat

La estructura de quince momentos y los diez tipos de historia que propone el guionista Blake Snyder.

Blake Snyder propone quince momentos o beats: imagen de apertura, declaración del tema, planteamiento, catalizador, debate, paso al segundo acto, trama B, juegos y risas, punto medio, los malos estrechan el cerco, todo está perdido, la noche oscura del alma, paso al tercer acto, final e imagen final.

Además clasifica las historias en diez tipos según su premisa: monstruo en la casa, el vellocino de oro, la lámpara mágica, un tipo con un problema, rito de iniciación, amor de colegas, ¿por qué lo hizo?, el tonto triunfante, institucionalizado y superhéroe.

Ej.: *En «*Buscando a Nemo*», el catalizador es el buceador que se lleva a Nemo; el «todo está perdido», el momento en que Marlin cree que su hijo ha muerto.*

SIN.: Blake Snyder, quince beats.

V.: Introducción, nudo y desenlace, Viaje del héroe.

Sé lo que hicisteis

Estructura que empieza con una confesión o una catástrofe y alterna presente y flashback hasta el final.

Ej.: «Resacón en Las Vegas*» empieza con la boda en peligro y el novio desaparecido, y los amigos van reconstruyendo hacia atrás lo que pasó la noche anterior.*

V.: Flashback, In medias res.

Secreto

Información que solo conoce un personaje y que, tarde o temprano, sale a la luz.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», Obi-Wan le oculta a Luke que Darth Vader es su padre.*

V.: Intriga, Doble vida, Noticia bomba.

Ser específico

Elegir lo concreto frente a lo genérico: no «estudio una carrera», sino «estudio filología clásica». Lo específico da información y crea mundo.

Lo concreto es además un recurso cómico. El público reacciona a lo cercano y próximo. Podemos adaptarnos a la localización donde estamos improvisando para mostrar cercanía. Si estamos en Santiago de Compostela podríamos decir «Plaza del Obradoiro», que en cualquier caso será mejor que «plaza» a secas.

Ej.: *En lugar de «me voy de viaje», decir «me voy a Soria a vender un coche a mi tío Anselmo».*

SIN.: concreción, ser concreto, ser mundano.

V.: Explicitar, Propuesta.

Set-piece

Una escena visualmente potente que supone una revelación o un punto de inflexión.

Ej.: *En «*Matrix*», Neo despierta en una cápsula y ve los campos donde se cultivan seres humanos.*

V.: Imágenes poéticas.

Shivving

Hacer travesuras en escena: picar al presentador, ir de gracioso o poner en apuros al compañero. El pimping es un tipo de shivving.

Ej.: *Un actor se pone a imitar a un compañero para hacer reír a costa de él y descoloca la escena.*

V.: Pimping, Ego.

Sí a todo

Conocido también como «sí a huevo». Seguir a ciegas las propuestas de los compañeros y aceptarlas con entusiasmo. «Sí a todo»es una herramienta de la impro basada en la escucha y la aceptación. Se adopta todo lo que planta el compañero de improvisación en escena y se propone a partir de lo que ya hay plantado. Aceptar todo no quiere decir literalmente decir sí a todo, sino leer la intención del compañero y apoyarla. Es posible que la intención del compañero sea que un improvisador sea su antagonista y le ponga un obstáculo en la consecución de su objetivo. «Sí a todo» implicaría en este caso ponerle las cosas más difíciles al protagonista

Ej.: *—«Hoy me caso.» —«Y yo soy el cura.» —«Y yo el novio, que viene volando.» Cada propuesta se acepta y se suma, sin que nadie ponga freno ni dirección.*

V.: Sí y además, Aceptar.

Sí, pero

Dado que el «sí y además» corre el riesgo de que todo en la historia improvisada vaya demasiado a favor y se vuelva aburrida, el «sí, pero» ofrece una solución abrupta para crear conflicto. Si nuestra impro tiene ya un objetivo claro, el «sí, pero» es una técnica de improvisación basada en las herramientas de la aceptación y la escucha que ponen un pero

al objetivo del protagonista. Sería algo así como «sí, estás buscando X, pero el obstáculo Y te lo impide», o bien «sí, estás buscando X y has llevado a cabo unas acciones Y para para tratar de obtener X, pero ello ha tenido la consecuencia adversa Z». Al final se trata de jugar con poner obstáculos intermedios entre el protagonista y su objetivo

Ej.: *—«Vamos a la playa.» —«Sí, pero hace frío.» La oferta queda reducida; si en cambio se celebra («¡Sí, y así tenemos la playa para nosotros!»), el frío se vuelve un tesoro.*

V.: Aceptar, Celebrar lo negativo, Negación.

Sí y además

Reconocer, validar y aceptar como real la propuesta de un compañero sin negarla, destruirla o ignorarla, y construir a partir de ella una nueva propuesta que sumada a la anterior haga avanzar la historia.

Aquello que se planta en escena se establece como un elemento en la realidad del universo que se está creando. Si un compañero dice que las ranas tienen pelo, las ranas tienen pelo. El público lo asienta como verdad de la escena y los demás improvisadores construyen sobre ello, pudiendo otro improvisador añadir que existe un crecepelo para las ranas. Sí, las ranas tienen pelo y además existe un crecepelo para las mismas.

Es más provechoso aceptar el universo propuesto que imponer el propio o cuestionar continuamente el del compañero, pues poner en duda las propuestas de los demás bloquea la historia.

El proceso es escuchar, registrar, aceptar, reaccionar, magnificar, añadir y proponer el siguiente paso. Aceptar también es ser permeable: dejarse modificar sin imponer, sin peros ni condiciones

Ej.: *En «*Regreso al futuro*», el Doc de 1955 no discute que Marty venga del futuro: lo acepta y añade que para volver hacen falta 1,21 gigavatios, y que el único rayo capaz de darlos caerá en la torre del reloj. Cada propuesta suma sobre la anterior.*

SIN.: si y ademas, yes and.

V.: Aceptar, Contrapropuesta, Sumapropuesta, Sí a todo.

Sidecoaching

Instrucciones que el profesor o el director dan durante la escena, cortándola o mientras se actúa, en lugar de esperar al final.

Ej.: *Mientras dos alumnos improvisan, el profesor grita desde la sala «más lento», «míralo a los ojos», sin parar la escena.*

V.: Editar la escena.

Silencio

Una pausa sostenida que carga de peso lo que viene después.

Ej.: *En «*El rey león*», tras la estampida, el silencio de Simba junto a Mufasa antes de pedirle que se levante pesa más que cualquier frase.*

V.: Noticia bomba.

Símbolo

Un objeto o una imagen a la que la historia dota de un significado que va más allá de sí misma, repitiéndolo hasta que el público entiende el patrón.

Los sistemas de imágenes funcionan igual a mayor escala: una mansión, un deportivo y un campo de golf dicen «soy rico» sin que nadie lo diga.

Ej.: *En «*Ciudadano Kane*», «Rosebud», la última palabra de Kane, resulta ser el trineo de su infancia: el símbolo de lo único que de verdad perdió.*

SIN.: sistema de imágenes.

V.: Leitmotiv, Arma de Chéjov.

Sistema de magia

Las reglas con las que funciona la magia de un universo de ficción: qué puede hacer, qué límites tiene y qué precio cuesta.

Un sistema de magia se puede describir con cuatro ejes: relevante o irrelevante para la trama, blando o duro, limitado o ilimitado, libre o reglado. Las leyes de Sanderson dicen que resolver conflictos con magia es satisfactorio si el público entiende sus reglas, que las limitaciones son más interesantes que los poderes y que conviene ampliar lo que ya hay antes de añadir algo nuevo.

Un poder debería tener límites (de duración, espacio, cantidad, recursos o condiciones) y una contrapartida, aprenderse en lugar de adquirirse y ser escaso. Conviene tener un solo sistema por historia, y decidir cómo se mantiene oculto o normalizado.

Ej.: *En «*Aladdín*», el genio concede tres deseos, pero no puede matar, ni enamorar a nadie, ni resucitar a los muertos: los límites dan juego a la historia.*

SIN.: sistemas de magia, leyes de Sanderson, Sanderson, mascarada, unicornio en el jardín, mumbo jumbo.

V.: Normalización de la ficción, Elemento extraordinario, Flebotinum.

Sobreexposición

Soltar información en bloque o de forma forzada para que el público la reciba, a costa de la naturalidad, la acción, la actividad y la imagen directa.

Es contar parrafadas de información porque seguramente el autor no sabe cómo mostrarlo sin necesidad de recurrir a largos monólogos explicativos. La historia debe sostenerse con lo que se muestra, con lo que los personajes, hacen, sufren, reaccionan, ocultan, desvelan. Si para conocer a un personaje alguien nos tiene que hablar de él largamente en un medio audiovisual como es el teatro, quizás se podría contar de otra manera. Los personajes se conocen por sus acciones. No tienen nada de malos los apartes o las aclaraciones, pero si se alargan corremos el riesgo de que el público desconecte.

Una solución parcial a esto (porque en realidad deberíamos evitarlo) sería poner a los personajes a hacer algo tan llamativo mientras se da la información que la escena entretiene igualmente. «El papa en la piscina» es un término que se utiliza porque un autor usó la situación de poner al papa a nadar en una piscina mientras un cardenal daba una explicación larguísima de la trama del libro. No es mucho, pero la situación extraña de imaginarse al papa nadando en una piscina hace que sea más ligera y curiosa para el lector. También se puede convertir la información en un reproche, una prueba de un sentimiento (lealtad, amor...) o un desprecio. El texto, acompañado de una emoción, se camufla.

Ej.: *El prólogo de* «La guerra de las galaxias»*. En el libro* «Las dos torres» *los hobbits relatan la furia de Bárbol y los ents contra la torre de Saruman, pero nos lo cuentan, no lo vemos. Todas las explicaciones de cómo funciona el mundo ficticio o cómo la humanidad ha llegado a estar en las últimas en las distopías. En* «Matrix» *la Disertación de Morfeo se camufla con un ritmo trepidante.*

SIN.: info dumping, exposición forzada, como bien sabes.

V.: Puntos de historia, Economía narrativa, Monólogo.

Sottovoce

Un falso susurro, audible para el público y para los improvisadores.

Se usa cuando los personajes conspiran o se cuentan un secreto. Aunque parezca que hablan en voz baja, siempre se proyecta la voz para que se oiga desde la última fila de butacas. Los demás personajes fingen no oírlo, pero sus improvisadores sí registran lo que se ha dicho.

Ej.: *Un personaje se tapa la boca con la mano y susurra: «Si me oyes, no me hagas caso», lo bastante alto para toda la sala.*

SIN.: sotto voce, falso susurro.

V.: Aparte, Modular la voz, Comunicación velada.

Status

La posición de poder de un personaje respecto a otro. En escena, el poder se puede presentar en todas sus formas: fuerza bruta, persuasión, información, económico, carisma, legal, institucional, emocional, de vínculo...

El status es distinto del rol, dado que un personaje puede representar a un empresario y otro su trabajador, pero si el trabajador es indispensable, el poder puede tenerlo él.

En una impro el status puede invertirse en el transcurso de la misma para crear un golpe de efecto o giro. Una situación inicial en la que un trabajador es oprimido por un empresario puede darse la vuelta si de pronto el empresario termina trabajando para el trabajador.

En impro, marcar un desequilibrio de poder entre los personajes desde el inicio suele ser más útil que fijar solo la relación: dos hermanos, dos amigos o dos compañeros de piso son relaciones horizontales, planas y equidistantes que dan poco juego. Si los personajes se deben algo o dependen el uno del otro puede servir de semilla para el conflicto.

Además, en comedia que un personaje actúe como si tuviera más status del que realmente tiene es un recurso recurrente.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», C-3PO actúa como si mandara sobre R2-D2, pero es R2-D2 quien toma las decisiones y los arrastra a los dos a la aventura.*

SIN.: estatus.

V.: Polarización e inversión, Relación.

Storyline

La columna que vertebra la historia, resumida en pocas líneas.

Ej.: *«Un pez payaso sobreprotector cruza el océano para rescatar a su hijo»: «*Buscando a Nemo*» en una línea.*

V.: Premisa.

Subtexto

El trasfondo de lo que se dice o explicita. Normalmente es la intención real del hablante aunque esté hablando de otra cosa. Un ejemplo fácil para entenderlo son las metáforas. Las amenazas se suelen disfrazar con una metáfora. También se suele hablar de una situación como reflejo de lo que viven los personajes. Es una forma indirecta de transmitir algo.

En ocasiones el recurso va más allá, y un personaje se sacrifica diciendo algo que no piensa o toma una decisión con una argumentación que enmascara sus verdaderos sentimientos, aunque el público es perfectamente capaz de leerlos.

Ej.: *En «*Inside out*» Riley adopta una actitud sarcástica y pasivo agresiva con sus padres porque no es capaz de expresar sus verdaderos sentimientos. En la segunda parte, Riley empieza a comportarse de una forma que no encaja realmente con el concepto que tiene de sí misma. Esto se hace patente con una imagen y una voz interna que se presenta al espectador mediante una maraña de cimientos e hilos que representan el autoconcepto de su personalidad en frases que resumen la idea que tiene de sí misma como «como soy una buena amiga», y que contrastan fuertemente con lo que hace y dice*

V.: Comunicación velada.

Subvertir

Romper expectativas de rol, de sentimientos, relación, situación..., por ejemplo dando a un arquetipo la cualidad contraria. Subvertir el rol del maestro sería proponer un maestro que en lugar de motivar a los alumnos los alumnos los maltrata. Es la acción dramática principal de «*Whiplash*», donde un profesor de música presiona a sus alumnos hasta el maltrato psicológico, afectando severamente a su protagonista. Todas las series de dibujos animados basadas en «*Los Simpson*» («*Padre de familia*», «*Rick y Morty*», «*South Park*») subvierten el modelo de familia y concretamente el del padre, que en lugar de cuidar de la familia es egoísta, infantil y a veces pone en riesgo al resto de la familia, aunque en muchos casos, como es una sitcom, termina aprendiendo la lección.

Ej.: *En «Gru, mi villano favorito», el malo resulta tener buen corazón cuando se ve obligado a adoptar a tres huérfanas. Aquí se subvierte el rol de villano.*

SIN.: golpe de efecto, arquetipo con la cualidad contraria.

V.: Rol, Giro de guion.

Sumapropuesta

En el «sí y además», sería la propuesta que constituye el «además». Se suma a lo que ya está establecido, y extiende un elemento del universo que estamos creando. Por ejemplo, si se establece que el lugar es una comisaría, añadir que es una comisaría donde se detiene a los que hablan en el cine sería una sumapropuesta.

Ej.: *Si se establece que el lugar es una comisaría, añadir que es una comisaría donde se detiene a los que hablan en el cine sería una sumapropuesta.*

V.: Sí y además, Contrapropuesta, Propuesta.

Suspense

El público sabe algo que el protagonista no sabe, y sufre esperando a que lo descubra.

Hitchcock lo explicaba con una bomba bajo una mesa: si el público no sabe que está ahí, la explosión es una sorpresa de unos segundos; si sabe que está ahí y cuándo va a estallar, cada minuto de conversación banal entre los personajes es suspense.

Ej.: *En «*El silencio de los corderos*», el FBI asalta la casa equivocada mientras Clarice llama, sola, a la puerta de Buffalo Bill. El público lo sabe; ella no.*

V.: Intriga, Ironía dramática, Tensión dramática.

Suspensión de la realidad

Sensación subjetiva del espectador en la que está completamente absorto en la contemplación de la obra. La inmersión en la obra lleva al espectador a anular su capacidad crítica, y lo arrastra a una especie de olvido de nuestra realidad cotidiana y de sus reglas universales, de tal forma que deja de plantearse la verosimilitud de lo que está viendo- Por eso, acepta situaciones imposibles y a veces contradictorias de buen grado, porque deja de plantearse si lo que visiona siquiera tiene sentido.

De esta manera, a ojos del espectador el mundo que se le planta delante es la realidad, lo normal y lo que existe y es. No se ciñe solo a la fantasía, situaciones en el género de acción son físicamente imposibles, pero nunca llegamos a plantearnos si de verdad es posible saltar de alturas que acabarían con cualquiera o cómo se puede sobrevivir a un tiroteo sin un rasguño. Incluso en el drama ciertas situaciones son aceptadas porque estamos sumergidos en la trama, y giros forzados son aceptados sin más.

Mientras el universo ficticio que se ha creado sea consistente y no se rompan gratuitamente las normas que el propio universo ha presentado, entonces el pacto entre espectador y dramaturgo permanecerá inquebrantable. En algunos casos concretos el pacto también se rompe cuando se rompen las espectativas del espectador. El público aceptará un mundo lleno de muertos vivientes si ha ido a ver una película de género de terror, pero sentirá que

no es real si todos de pronto se ponen a cantar, cuando esa convención sería plenamente aceptada en un musical.

Ej.: *En «*Perdidos*» los espectadores aceptaron que en la isla hubiera un monstruo de humo, un búnker con un sistema lleno de alarmas y una cuenta atrás que amenazaba con destruirlo todo, osos polares, una tribu que no era una tribu sino un grupo de científicos… Tal amalgama inconexa de elementos excéntricos terminó por sacar a los espectadores de la trama. Cuando se descubrió que los guionistas en realidad nunca tuvieron ningún plan para justificar todo eso y que no había manera coherente de explicar nada, el público dejó estar inmerso en la historia para en no pocas ocasiones removerse en su asiento y resoplar de incredulidad. La isla de repente se teletransportaba con una palanca. Había saltos en el espacio tiempo. Explotar una bomba atómica a pedradas resolvía el problema de los saltos. La catástrofe narrativa se veía venir de lejos, parte del público ya solo veía la serie para criticarla en los foros y después del final, «hacer un Perdidos» se convirtió en sinónimo de hacer un final decepcionante donde decir que era un deus ex machina se queda corto.*

*Aparte de lo fantástico, hay situaciones para forzar el conflicto o el drama por exigencia de guion. En comedia romántica es habitual que un personaje verbalice lo muy enamorado que está de otro, pero para forzar el conflicto, el personaje parece olvidarse de lo que dijo hace unos instantes. Estas inconsistencias son habituales según se alargan algunas series. En «*Juego de Tronos*» el público acepta y está metido en un universo mágico de dragones y no muertos, pero se gira a su acompañante para comentar lo poco creíble que resulta ver a un personaje que se dedicaba en la anterior temporada a liberar esclavos para pasar de pronto a querer esclavizar el mundo. Otro personaje, en el último capítulo habla de que la familia debe permanecer siempre unida, y la última imagen que vemos de él es que está cogiendo un barco para seguramente no volver a verlos. Es solo un ejemplo, porque entre otras cosas, vemos a Jon Snow acabar con Daenerys delante de uno de sus dragones sin que este haga nada. El espectador no rompe la suspensión de la realidad Luke Skywalker mueve objetos con el poder de su mente. Lo hace cuando el mismo personaje noble que cree en la redención del mismísimo Darth Vader, resulta que años más tarde intenta ejecutar a su propio sobrino porque tuvo una visión.*

SIN.: pacto ficcional.

V.: Inmersión, Normalización de la ficción, Deus ex machina.

T

Tarea

Una acción con un objetivo y que a poder ser, tenga importancia futura. Pintar un cuadro es una acción, y si pintarlo tiene significado como llevarlo al museo del Prado para conseguir que lo cuelguen, puede ser una tarea con significado dramático. Igualmente una tarea puede ser la metáfora de un sentir, o ser el símbolo de parte de la obra.

Según Keith Johnstone, una tarea es una serie de acciones con un objetivo. Pintar un cuadro es una acción; abrir la caja de herramientas, pintarlo y colgarlo es una tarea.

Ej.: *En «*Karate Kid*», el señor Miyagi pone a Daniel a encerar coches, lijar el suelo y pintar la valla, cada tarea con sus movimientos, antes de enseñarle a pelear, pero los movimientos para defenderse son las tareas repetitivas que Daniel San ha estado haciendo durante semana con el célebre «dar cera, pulir cera», así que se recuperan en el pay off y tienen significado.*

V.: Accionar, Objetivo.

Te quiero y lo siento

Dos personajes que se aprecian; uno mete la pata e intenta arreglarlo.

Ej.: *En «*Toy Story*», Woody tira sin querer a Buzz por la ventana y pasa el resto de la película intentando traerlo de vuelta.*

SIN.: te quiero, meto la pata y lo siento.

V.: Relación.

Teatro de improvisación

Teatro que se crea en el momento, sin guion, generalmente a partir de los estímulos del público y de las propuestas de cada uno de los actores de improvisación. Tiene sus propias técnicas y códigos compartidos, gracias a los cuales, las obras de improvisación se sustentan en formatos que todo el elenco de improvisadores ejecuta para obtener como resultado una obra teatral completa.

Ej.: *Una función en la que el público grita «una tienda de bicicletas» y «jubilación» y el elenco, sin hablar antes, construye una hora de teatro con personajes, conflicto y final.*

SIN.: impro, improvisación teatral.

V.: Impro deportiva, Largo formato, Formato.

Teatro gestual

Teatro en el que el cuerpo y el gesto cuentan la historia, con referentes como Chaplin o Buster Keaton.

Ej.: *En «*La quimera del oro*», Charlot se come una bota como si fuera un manjar, sin decir una palabra.*

SIN.: impro gestual, teatro físico.

V.: Movimiento phi, Pintar el espacio, Clown.

Telegrafiar

Anunciar que algo va a ocurrir para que el compañero pueda anticiparlo y reaccionar. En situaciones donde los improvisadores no se ven, o uno debe anticipar un movimiento del otro, se anuncia en voz alta la acción, por ejemplo lanzar algo para que el otro lo recoja.

Comunicar que algo va a ocurrir para que el compañero pueda anticiparlo y reaccionar: una cuenta atrás antes de lanzar una granada, avisar de que alguien se va a llevar una bofetada.

Ej.: *—«Si abro esa puerta, algo va a salir.» El compañero sabe que algo va a salir y puede prepararse para ello.*

V.: Foreshadowing, Violencia escénica.

Tensión dramática

La inquietud y la expectación del público cuando hay algo en juego cuyo resultado todavía no conoce. Se crea con un conflicto, con una promesa o con un riesgo que alguien sufre. La liberación dramática al resolver el conflicto o al desvelar el misterio, lo cual borra la intriga.

La tensión dramática se basa en el conflicto de los personajes, lo que sufren y lo que les pueda ocurrir con su integridad psicológica o física, Tiene que haber un riesgo, una pérdida o suponer obtener algo que sea realmente necesario porque en caso contrario las consecuencias serán devastadoras. Cuanto mayor es la contrapartida o precio a pagar, mayor será la tensión.

Los dilemas deberían crear siempre una tensión para ser efectivos. Igual, en el momento en el que el personaje elije, la incertidumbre desaparece.

Hay otros tipos de tensión más obvios, como en el género de terror, pero funciona igual. En el momento en el que se explica o se muestra al monstruo, la tensión desaparece.

Ej.: *En «*Doce hombres sin piedad*» toda la obra está tensionada porque el balanceo entre si parece culpable o inocente hace que pasemos de una situación en la que se condena a alguien parece inocente a otra tensión al parecer que un culpable puede quedar libre. Todo el género de terror se basa en la tensión, amenaza y urgencia, así lo plasma «*Alien*», «*La matanza de Texas*» o «Backrooms». La intriga es común en los thrillers cuando se añade misterio como en «*The Game*» o «*Malicia*». En escenas concretas, hay situaciones de tensión dramática más personales, como en «*Marea roja*», donde el segundo al mando del submarino, Denzel Washington, se niega a seguir las órdenes del capitán, Gene Hackman, puesto que desataría una guerra nuclear con Rusia.*

SIN.: tensión.

V.: Amenaza, Urgencia, Intriga, Acción dramática.

Throwforward

Un flujo de información nuevo que proyecta la historia hacia delante.

Ej.: *En «*Harry Potter*», la profecía revela que Harry o Voldemort tendrá que acabar con el otro, y desde entonces la historia mira hacia ese enfrentamiento.*

V.: Foreshadowing.

Tocar en el hombro

Después de una palmada que congela a los improvisadores que están en escena. Tocar a alguien en el hombro significa que esa persona sale. El que entra genera una propuesta nueva de espacio. En ocasiones puede ser un relevo, y quien toca el hombro representa el personaje del que se va. El personaje es el mismo pero cambia el actor que lo representa.

En inglés, tag out: es un relevo. Tocar a alguien en el hombro significa que se vaya, no que se quede.

Ej.: *Un actor sale de la escena y otro, tras tocarle el hombro, ocupa su lugar y prosigue la historia.*

SIN.: tag out, tocar a un compañero.

V.: Editar la escena, Palmada.

Tomarse licencias

Aceptar convenciones que el público asume sin problemas, como que todos hablen el mismo idioma.

Ej.: *En «*La guerra de las galaxias*», las naves rugen y explotan con estruendo en el espacio, donde el sonido no se propaga, y nadie lo cuestiona.*

V.: Suspensión de la realidad.

Tramas convergentes

Varias historias paralelas que acaban cruzándose en un punto común.

Para que los personajes de varias tramas se crucen, tiene que haber una sola cosa relevante para todos: un torneo, un McGuffin, un recurso, un lugar. Puntos de colisión posibles:

Embudo, físico (todos empiezan en una cárcel y terminan en la guarida del villano) o emocional (todos son víctimas del mismo científico loco). **La fórmula «A quiere X de B para C por Y»**. Un **objetivo común**, una amenaza común o un McGuffin. Un **personaje conector**, como Gandalf. **Acción y reacción**: A compra unas tierras y B pierde su casa, así que B va hacia A. Un **nexo**: un diamante que todos quieren, un trofeo, un antídoto. Y un **clímax** final en un lugar y con un personaje: una batalla, un templo, un mundo paralelo, un torneo. Cómo se llega hasta allí es el nudo. Arcane y Los pilares de la Tierra son buenos ejemplos.

Ej.: *Una joven huye de su casa, un cartero pierde una carta y un anciano busca su perro: las tres historias acaban en la misma plaza.*

SIN.: crisis en expansión, rising parallel convergence, puntos de colisión.

V.: Harold, Unidades aristotélicas.

Transición

El paso de una escena a la siguiente. La sucesión de escenas es una secuencia, y puede formar parte de una única unidad narrativa donde se vence un obstáculo (conflicto) o se consigue el objetivo.

Se puede ejecutar con diversas técnicas. Por ejemplo robando una frase o un objeto, con un cambio de luces, con un sonido desde la técnica o por algo en común entre las dos escenas haciendo un efecto de fundido. Por ejemplo los improvisadores se pueden congelar, puede llegar un estímulo externo y entonces iniciar la siguiente escena.

Además de robar una frase o un objeto, se puede volver a algo anterior o apoyarse en algo que las dos escenas comparten o contraponen: un rasgo, una acción, un objetivo, un lugar, un personaje, una idea común, una atmósfera, un evento, una frase, la luz, un sonido, un movimiento, una postura…

También se puede hacer con un aparte, con un narrador o con la unidad francesa: en una escena de dos, llega un tercero, uno de los dos se va y empieza un conflicto nuevo.

Ej.: *En «Lawrence de Arabia», Lawrence apaga una cerilla de un soplido y la imagen pasa directamente al sol saliendo sobre el desierto. En "2001: una odisea en el espacio", el hueso lanzado al aire se convierte en la estación espacial que gira en órbita en el espacio.*

SIN.: transición entre escenas, fundido cruzado, unidad francesa.

V.: Elipsis, Editar la escena, Cambio de lugar.

Transición vital

La historia de alguien en el límite de un cambio vital que, más que solucionarlo, acaba aceptándolo.

Tramas de adolescencia (adicciones, pérdidas, el propio paso a la adolescencia, como en Del revés), de crisis de la mediana edad o de vejez. Estructura: un personaje en el límite de una transición **sufre un problema vital** (una mudanza), **elige un mal camino** (reprimir la tristeza) y finalmente no lo soluciona: **acepta el cambio**.

Ej.: *Una mujer a punto de jubilarse que, tras muchos intentos de retrasar el último día, lo acepta.*

V.: Arco de personaje.

Transposición empática

Que un objeto, un reflejo o un compañero muestre la emoción que el protagonista no muestra.

Ej.: *El protagonista no llora, pero una compañera hace de lluvia que cae sobre sus hombros.*

V.: Materializar la subjetividad.

Tres actos cortados

Saltarse el nudo de la historia para ir directo a una consecuencia absurda.

Saltarse el nudo: «fui de excursión con mi mejor amigo. Le picó una serpiente en una nalga, así que me vi en la tesitura de tener que succionar el veneno. Ahora él está muerto.»

Ej.: *Un hombre conoce a una mujer y, en la frase siguiente, ya está pidiendo que le devuelvan la dote.*

V.: Introducción, nudo y desenlace.

Tres capas de la trama

Una trama con un objeto que se persigue, una relación que se pone en juego y un cambio interno.

Capa 1, el objeto: hacerse rico. **Capa 2, la relación**: la amistad con su mejor amigo. **Capa 3, lo interno**. En 21 Blackjack, el protagonista es pobre y quiere dinero, descuida a su amigo y, al perderlo todo, se encuentra a sí mismo. Aladdín funciona igual.

Tres capas de conflicto

El protagonista quiere algo físico; luego querrá o estropeará una relación; por último se dará cuenta de que ha cambiado y de que no necesitaba lo primero.

Ej.: *En «*Aladdín*», Aladdín quiere ser príncipe (objeto), pone en riesgo su relación con Jasmine y con el genio (relación) y acaba aceptando quién es (interno).*

SIN.: tres capas.

V.: Conflicto, Arco de personaje.

Tropos

Un tropo es un recurso o estructura narrativa que, por repetición, pasa a formar parte del imaginario colectivo como algo reconocible y con significado. Permite a los improvisadores encadenar ideas narrativas una tras otra para estructurar la historia y que el público los entienda.

Un tropo repetido tantas veces que se convierte en algo previsible y aburrido es un cliché, y a veces incluso causa rechazo.

Todos los géneros están llenos de tropos. Robar el banco o los bandidos atacando el rancho en un western pueden ser un tropo, pero el duelo es casi un cliché. Causa debate porque es algo subjetiva la diferencia entre tropo y cliché. Hay tropos más difícilmente reconocibles como que en el género de terror exista una conexión psíquica entre la maldición o el mal y uno de los personajes, que debido a un trauma vivido materializa la amenaza paranormal. Toda estructura, esquema, patrón reconocible en narrativa es en realidad un tropo.

Subvertir tropos y clichés es un recurso en sí mismo. En «*La isla de las cabezas cortadas*» es la terrible pirata Morgan interpretada por Geena Davis la que salva al chico guapo.

Ej.: *Reclutar a la banda en «*Ocean's eleven*» y cualquier película de atracos. El héroe duro en cualquier película de acción como «*Die hard*». El compañero que hace la dupla cómica como en «*Arma letal*», «*Juez Dred*», «*Demolition man*». La madre exigente que enfrenta a su hija en «*Brave*». El grupo de cinco en «*Thundercats*», «*Gárgolas*», «*Las tortugas ninja*», y que a veces solo hay una figura femenina y cuyo principal atributo es simplemente ser «la chica» como la policía de «*Gárgolas*» o April de «*Las tortugas ninja*». Un tropo puede ser también el acabar con el villano por un golpe de suerte con una frase final en el último momento.*

SIN.: tropo, cliché.

V.: Código, Rol.

Tu princesa está en otro castillo

Cada vez que se alcanza el objetivo, resulta estar un poco más lejos.

Ej.: *Cada vez que llegan al faro, les dicen que el verdadero tesoro está en el siguiente.*

V.: Posponer.

U

Ucronía

Una historia alternativa: qué habría pasado si la historia hubiera ido de otra manera, como en «*The Man in the High Castle*».

Una **ucronía** reescribe la historia (El hombre en el castillo). Una **anacronía** mezcla épocas. Una **distopía** imagina una sociedad indeseable.

Ej.: *¿Y si Napoleón hubiera ganado en Waterloo? La escena es una cena en una Europa gobernada por Francia.*

SIN.: anacronía, distopía.

V.: Premisa.

Unidades aristotélicas

Tiempo, espacio y acción. Fijar o romper una de ellas genera estructuras y formatos.

Se fija una de las unidades (tiempo, espacio o personaje) y se hacen escenas alrededor. Fijando el tiempo, vemos historias del mismo día, como el capítulo de Los Simpson en el que toda la ciudad se cruza. Fijando el espacio, un formato como El banco. Fijando un personaje, Náufrago. Combinando personaje y tiempo, Birdman. Ver la ficha de formato **Anclar o manipular tiempo, espacio y acción**.

Ej.: *Una escena que ocurre en un solo lugar, en un solo día y con un solo objetivo respeta las tres unidades; saltar a otro mes rompe la del tiempo.*

SIN.: fijar una unidad, unidad de tiempo, unidad de espacio, unidad de acción.

V.: Formato, Tramas convergentes.

Untying

Untying («desatar» o «desanudamiento») es el proceso mediante el cual los conflictos, preguntas y líneas narrativas que se han ido acumulando a lo largo de la historia comienzan a resolverse, especialmente durante la parte final del relato.

Ej.: *En el tramo final de* «Regreso al futuro» *se resuelven una tras otra las cuestiones abiertas: los padres de Marty se besan, el rayo cae en la torre del reloj y Marty vuelve a 1985. En las obras corales las subtramas se resuelven y a veces convergen. En* «Stranger Things» *cada equipo hace su parte para acabar con el monstruo de cada temporada en un gran clímax final.*

SIN.: desatar.

V.: Desenlace, Denouement, Clímax, Recuperar.

Urgencia

La presión del tiempo. Puede ser un plazo, una cuenta atrás, una necesidad o una amenaza inminente. Invita a huir o a correr para solucionar el problema.

Urgencia y amenaza van de la mano, aunque pueden darse por separado. Se crea poniendo un plazo, un límite o una cuenta atrás, y basta con mentarlo: decir que el techo se está cayendo es urgente porque ocurre ahora; decir que se va a caer es inespecífico. Decir que hay que preparar comida para todos los comensales que llegan en una hora es urgente, pero no es una amenaza.

Para salir de la clásica cuenta atrás se puede usar el evento, que enmascara la inserción de la urgencia. Un ritual, una hecatombe o un acontecimiento con consecuencias irreversibles como el inicio de una guerra, el cierre de una empresa, la pérdida de algo material como el embargo de una casa… pueden ser situaciones amenazantes con cuentas atrás pero que no se sienten tan artificiales como el cliché de la bomba con la cuenta atrás.

Ej.: *En «*Armageddon*», el meteorito chocará contra la Tierra en dieciocho días, y cada escena corre contra ese plazo.*

V.: Amenaza, Tensión dramática.

V

Viaje del héroe

El camino que, según Joseph Campbell, comparten los mitos: el héroe deja su mundo, supera pruebas y vuelve transformado. Su versión simplificada, la misión, es la más útil en impro.

Se describe en «*El héroe de las mil caras*». En impro se usa sobre todo su versión simplificada, la misión. Una de sus etapas es el rechazo de la llamada, que explica por qué decir «no» no siempre es negar.

Ej.: *Un granjero recibe una llamada que no quiere atender, la rechaza, un mentor le convence, supera pruebas y regresa cambiado.*

SIN.: monomito, Campbell, la misión.

V.: Círculo de Dan Harmon, Asignar una misión.

Violencia escénica

Representar agresiones en escena. Si el elenco no sabe ejecutar las técnicas de violencia escénica, mejor no hacerla; parodiando el cine de acción puede funcionar como gag cómico para resolver el clímax.

Ej.: *Un golpe de cámara lenta con pausa y reacción, parodiando el cine de acción, en lugar de un golpe real.*

SIN.: combate escénico.

V.: Movimiento phi, Telegrafiar.

W

Walk-through

El paseo de colocación previo a la función: cómo se sale al principio, dónde se coloca cada uno al final y cómo se saluda.

Ej.: *Antes de abrir puertas, el elenco ensaya: «entramos por la izquierda, al final nos colocamos en línea y saludamos juntos, de mano a mano».*

Wimping

Hacerse pequeño en escena por inseguridad del improvisador, no del personaje.

Ej.: *Un actor responde «bueno, no sé» y se queda al fondo cuando la escena le pide ser el protagonista.*

SIN.: acobardarse.

V.: Defender lo que haces, Ego.

X

X, pero Y

Una fórmula cómica en la que lo bueno viene seguido de un giro que lo estropea.

Una fórmula gramatical: «qué gustazo decirle a mi jefa lo que pensaba» / «pues sí, que ahora vivo en la calle, pues también». X suele ser algo bueno e Y el giro. «Mis padres tenían ocho puntos de creación de personaje y me los pusieron todos en carisma.»

Ej.: *«Es guapo, simpático y rico, pero vive con sus siete suegras.»*

SIN.: fórmula X pero Y.

V.: Misdirection.

Y

Yuxtaposición

Poner juntos elementos que chocan, como una música alegre en una escena violenta.

Una banda sonora alegre en una escena violenta, como en Reservoir Dogs.

Ej.: *Una música de feria suena mientras un personaje se despide de un moribundo.*

V.: Ambientación.

Z

Zoom in, zoom out

Acercar o alejar la imagen escénica que los improvisadores están representando. En impro, una secuencia en la que se viera una escena primero de las pulgas, luego otra escena distinta de los perros sufriendo las pulgas, luego otra escena de los dueños de los perros que sufren las pulgas, sería hacer un zoom out, nos vamos alejando, cada vez vemos una imagen más grande pero que engloba lo anterior.

Puede usarse también como método de asociación de ideas o rebotes. Dos astronautas pueden hablar de que sus trajes no tienen ninguna fisura y llegar dos improvisadores para hacer de las fisuras de sus trajes.

SIN.: zoom.

V.: Transición.