

Charna Halpern | Del Close | Kim "Howard" Johnson

# La verdad en la comedia

Técnicas de improvisación.



EDICIONES OBELISCO

LA VERDAD EN LA COMEDIA

CHARNA HALPERN, DEL CLOSE  
Y KIM "HOWARD" JOHNSON

LA VERDAD EN LA COMEDIA

*Manual de técnicas de improvisación*



EDICIONES OBELISCO

Si este libro le ha interesado y desea que le mantengamos informado de nuestras publicaciones, escribanos indicándonos qué temas son de su interés (Astrología, Autoayuda, Ciencias Ocultas, Artes Marciales, Naturismo, Espiritualidad, Tradición...) y gustosamente le complaceremos.

Puede consultar nuestro catálogo en [www.edicionesobelisco.com](http://www.edicionesobelisco.com)

Colección Obelisco Éxito  
LA VERDAD EN LA COMEDIA  
*Charna Halpern, Del Close, Kim Johnson*

1ª edición: Abril de 2004

Título original: *Truth in Comedy*  
*The Manual of Improvisation*

Traducción: *Marin Lucchetti*  
Maquetación: *Marta Rovira*  
Diseño de portada: *Mònica Gil Rosón*

© 1994 by Charna Halpern, Del Close,  
Kim Johnson and Meriwether Publishing Ltd.

(Reservados todos los derechos)

© 2004 by Ediciones Obelisco, S.L.  
(Reservados los derechos para la presente edición)

Edita: Ediciones Obelisco S.L.  
Pere IV, 78 (edif. Pedro IV) 3ª planta 5ª puerta.  
08005 Barcelona-España  
Tel. 93 309 85 25 - Fax 93 309 85 23  
E-mail: [obelisco@edicionesobelisco.com](mailto:obelisco@edicionesobelisco.com)

ISBN: 84-9777-008-0  
Depósito Legal: B-8.532-2004

*Printed in Spain*

Impreso en España en los talleres gráficos de Romanyà/Valls S.A.  
Verdaguer, 1 - 08076 Capellades (Barcelona)

Ninguna parte de esta publicación, incluso el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor

## DEDICATORIAS



*A mis queridos padres, Jack e Iris Halpern. Sin sus constantes llamadas para animarme a continuar escribiendo, puede que este libro nunca hubiera visto la luz. También les agradezco el hecho de haberme hecho crecer en una casa que siempre estaba llena de risas... y a Rick Roman, allá donde estés.*

CHARNA HALPERN

*A Severn Darde, Elaine May  
y Theodore J. Flicker.*

DEL CLOSE

*A Laurie Bradach, que improvisa conmigo  
todos los días, y para los Baron's  
Barracudas, por su trabajo pionero*

KIM «HOWARD» JOHNSON

## AGRADECIMIENTOS



Ha habido mucha gente que se ha  
portado maravillosamente

Quisiera agradecerse lo:

*A Bill Murray, Mike Myers, George Wendt,  
Chris Farley, Andy Richter y Andy Dick, por su apoyo.*

*A Suzanne Plunkett,  
la mejor fotógrafa de Chicago.*

*A Thom Bishop, por su locuacidad.*

*A David Shepherd, Paul Sills y Bill Williams, por su inspiración.*

*A Betsy Nolan, por ser tan perfeccionista.*

*A «La Familia» y a todos los otros grupos de improvisación  
del ImprovOlympic, por ayudarnos a aprender de ellos.*

Un agradecimiento especial a  
*Kim Yale.*



## PREFACIO



# El final es el principio

El Harold es un juego de improvisación que descubrí en Toronto, Canadá, con Del Close y Charna Halpern. La primera vez que participé en un Harold me sentí entusiasmado, y sigo sintiendo lo mismo en la actualidad. El Harold no es sólo un juego; es una manera de ver la vida. El principio básico del Harold es la adaptación, y la capacidad de adaptación es la lección más importante que jamás he aprendido. Te ofrece un vocabulario específico para el proceso creativo e identifica unos patrones recurrentes en tu imaginación. Es la aproximación Zen a la comedia. Y, lo más importante, el Harold es muy divertido.

Del Close, Charna Halpern y el Harold han tenido una gran influencia en mi vida. Cuando me bloqueo, recorro a los métodos del Harold.

Al fin y al cabo, el final es el principio.

MIKE MYERS

## INTRODUCCIÓN UNO



Empecé llevando la producción del Improlympic en 1981, después de conocer a David Shepherd, uno de los creadores de Second City y fundador del Improlympic. David se había inspirado en la antigua Grecia, donde los Juegos Olímpicos eran un festival de deportes, de literatura, de música y de danza, que tenía lugar cada cuatro años en honor a Zeus, rey de los dioses. Los griegos veían como innata la relación entre los deportes y las artes. Ambos, deportes y artes, implicaban la exploración y la extensión de las posibilidades del hombre, y no el perfeccionamiento de sus límites (que es lo que sucede cuando el arte se reduce a artes y oficios y los deportes se reducen a estadísticas y clasificaciones).

Durante el primer año, David y yo desarrollamos maneras distintas de entender el Improlympic, y nos separamos. Yo seguí con la idea de crear un deporte teatral de entretenimiento. En 1983 me encontraba necesitada de inspiración. Si bien el Improlympic era un éxito comercial, empezaba a parecer una réplica de Second City, lo cual quería evitar.





Second City ya era lo bastante bueno haciendo lo que hacía. Yo sabía que la improvisación podría ofrecer mucho más que escenas de tres minutos, pero no sabía exactamente qué. Entonces conocí a Del Close, que se convirtió en fuente de inspiración constante.

Del Close quiso enseñarnos a mí y a mi clase un juego al que llamaba «el Harold». Pero no se trataba del Harold que conocemos y amamos ahora. La forma inicial era un poco demasiado larga y caótica para la escena. El truco estaba en conservar el caos en escena pero al mismo tiempo hacerlo comprensible. Le mostré a Del uno de mis juegos, llamado «lapsus de tiempo», una escena de tres partes en que cada una de las partes se desarrollaban en distintos momentos.

Descubrimos que si insertábamos los lapsus de tiempo y otros de mis juegos cortos de improvisación dentro de la larga estructura del Harold, éste adquiriría una forma perfecta. Del y yo parecíamos los tipos del anuncio de chocolatinas que chocan el uno con el otro. Uno dice «¡Tienes chocolate en mi manteca de cacahuete!». El otro contesta «¡Tienes manteca de cacahuete en mi chocolate!» Y así nació el Harold tal y como hoy lo conocemos.

Del y yo hemos desarrollado los avances más nuevos en improvisación. El Harold se practica actualmente en los campus universitarios de todo Estados Unidos, así como en los escenarios del ImprovOlympic y Second City. Además, el ImprovOlympic es conocidísimo como el mejor lugar que existe para la formación de improvisadores, una tradición que Del empezó hace mucho con la formación de John Belushi, Bill Murray, John Candy, Gilda Radner, entre muchos otros.

Nuestros directores han formado los mejores equipos para interpretar Harolds en nuestros espectáculos, que han



sido calificados como el juego más atrevido de la ciudad. Y, todavía más importante, seguimos la tradición de Del de promocionar los mejores talentos del futuro.

Quienes han estudiado con nosotros a lo largo de los años están de acuerdo en que Del y yo hemos descubierto la «verdad» sobre la buena improvisación. Debido a nuestro éxito decidí que había llegado el momento de ponerlo todo por escrito para que otros pudieran formarse bien. Cuando le comenté la idea a Del, contestó que llevaría tanto trabajo como escribir todo un tratado de religión. Estaba encantado con la idea. Todavía me acuerdo de sus palabras: «Si quieres, puedes hacerlo».

Como siempre, Del tenía razón. Se trataba de una gran empresa. Pero cuando el libro empezó a tomar forma, ahí estaba Del con su acostumbrada sabiduría y su inspiración divina.

Invito al lector a «entrar» y descubrir nuestros secretos. De todos modos, aunque los detalles de nuestra instrucción están en este libro, no hay nada tan importante como un buen director para resolver los problemas particulares que no siempre pueden preverse en un libro de estas características. El ImprovOlympic puede proporcionar esos directores allí donde sean necesarios.

En el pasado, la gente tildó a Del de «genio loco», debido a sus teorías sobre la improvisación. Pero ahora han descubierto que no era locura, sino que estaba en lo *cierto*. Del ha dicho que está agradecido de que yo haya elegido hacer su trabajo a su manera. Mi elección no tiene nada de extraño. Sus métodos son correctos, y su filosofía nos ha mostrado *La verdad en la comedia*.

CHARNA HALPERN

## INTRODUCCIÓN DOS



La vida de Del Close es prácticamente una historia americana de la improvisación. Del empezó su carrera en la comedia con Mike Nichols y Elaine May en el Compass Players, en St. Louis, en los años cincuenta.\* Después de pasar por Second City y el legendario The Committee de San Francisco, Del regresó a Second City a tiempo para dirigir a actores de éxito como John Belushi y Bill Murray. De hecho, hay pocos improvisadores buenos que no hayan trabajado con Del o que no hayan sido influidos por su trabajo.

Aunque Del ha trabajado en el escenario y en la pantalla durante años, ha enseñado y dirigido improvisación de manera casi continua desde los años cincuenta y sigue en los noventa.

---

\* De hecho, podría decirse que empezó siendo un adolescente, cuando hizo una gira como tragafuegos con Drácula y su Tumba de los Horrores; su participación incluía lanzar montones de espaguetis cocinados sobre los espectadores mientras el Dr. Drácula exigía a una plaga de gusanos que descendiera sobre ellos.



Ed Asner, que empezó con la improvisación en los años cincuenta, en el Playwright's Theatre Club de la Universidad de Chicago, considera a Del un «genio loco». Chirs Farley, que entró a trabajar en el *Saturday Night Live* después de haber trabajado con Del en el ImprovOlympic, dice: «Del es el mejor profesor que he conocido jamás. No estaría donde estoy ahora si no fuera por Del, estoy seguro. Se lo debo todo. Me llevó a Second City y me enseñó todo lo que necesitaba saber».

La compañera de Del, Charna Halpern, trabajaba con el fundador del Compass Players, David Shepherd, a principios de los ochenta, en Chicago. Decidieron tomar caminos distintos y Charna unió entonces sus fuerzas a las de Del, y juntos empezaron a dirigir el ImprovOlympic. De sus clases han salido cientos y cientos de intérpretes consumados.

Mi propia experiencia a principios de los años ochenta incluye un ferviente interés en la escritura e interpretación de comedias; desde hacía tiempo era fan de *Saturday Night Live* (donde la mayoría de los actores habían estado directamente influidos por Del) y de Monty Python, con quienes establecí luego una relación de amistad (trabajé con ellos en *La vida de Brian* y posteriormente escribí tres libros sobre el grupo).

Me trasladé a Chicago y empecé a estudiar en Second City. En esos inocentes primeros días todavía creía que improvisación y comedia eran dos términos intercambiables. Por aquel entonces, Del había dejado Second City y había empezado a trabajar con Charna en el ImprovOlympic, y en Second City corría la voz de que Del era *la* persona con quien estudiar improvisación. Inmediatamente me apunté a sus clases.

Durante el primer año que pasé estudiando con Del y Charna, Del se refería a veces a algo llamado «el Harold». Pero por aquel entonces estaba demasiado ocupado intentan-



do enseñarnos los principios de creación de escenas simples y de elaboración de juegos.

Los detalles llegaron a la larga. «Harold» era el nombre de una forma de improvisación que Del había desarrollado a finales de los años sesenta mientras trabajaba con el legendario grupo de improvisación The Committee. El grupo buscaba alguna manera de unir todos sus juegos, escenas y técnicas en un solo formato; desarrollaron una manera de entrelazar las escenas, los juegos, los monólogos, las canciones y todo tipo de técnicas interpretativas.

Consiguieron una de las formas de improvisación pura más sofisticadas y valiosas jamás desarrolladas.

Y entonces, tenían que darle un nombre.

Unos años antes, en *A Hard Day's Night*, un periodista había preguntado a George Harrison cómo se llamaba su tipo de corte de pelo. Él respondió: Arthur.

Así que, cuando Del preguntó a su grupo cómo debería llamarse esa nueva y maravillosa forma de improvisación, uno de los actores, Bill Mathieu, contestó: Harold.

Para Del, siempre ha representado un disgusto menor que el trabajo de toda su vida haya tenido que cargar con un título tan sonso y tonto. Pero el nombre enganchó.

Uno de los actores de *Saturday Night Live*, Tim Kazurinski, que aprendió a interpretar Harolds en Second City con Del, dijo que tardó años en entender el nombre.

«Durante años, creí que era "Herald". Creía que se trataba, en términos ingleses, de *heráldica*, con trompetas que aparecían y anunciaban a querubín y serafín. Creía que era una declaración sobre el tema elegido por el público —dice Kazurinski—. Años más tarde, averigüé que era "Harold", un nombre masculino. Una vez tuve una gran pelea con alguien sobre esto. Yo decía: "Oh, no,



no, es un título *mucho* más importante que eso. ¡Tío, eres estúpido! ¿Pensabas que se llamaba Harold?». Y resultó que no tenía razón; es un nombre estúpido para algo realmente maravilloso.»

A lo largo de mis estudios de improvisación hicimos algunas representaciones experimentales de una nueva forma de improvisación llamada *comedia lenta*. Era interesante y divertido, pero no era el Harold.

No fue hasta la primavera siguiente cuando Del y Charna consideraron que habían preparado lo suficientemente a nuestros grupos como para reponer el Harold ante el público de Chicago. Acabamos haciendo enfrentamientos entre equipos, dejando que el público votara al ganador. El Harold se convirtió en un evento deportivo único y en una competición teatral.

El Harold había empezado a andar, y todavía no ha parado.

\* \* \*

La primera vez que oí que Charna quería hacer un libro sobre el Harold, me sentí escéptico. No porque ella no tenga méritos, sino porque sentí que la improvisación —y el Harold en particular— es una experiencia viva, una criatura viva que respira, que no puede ser capturada en un papel.

Pero luego empecé a pensar en todos los improvisadores potenciales diseminados por el país que no tienen un acceso fácil a Charna y a Del. Existen todo tipo de compañías llenas de entusiasmo que nunca irán más allá de unas débiles parodias de los espectáculos televisivos si no reciben algún tipo de instrucción. Ésta es la guía que han estado esperando, la madre de todos los libros de improvisación, en que Charna y Del cuentan todo lo que saben sobre el Harold, que debería ser suficiente para tener a la mayoría de intérpretes ocupados durante las próximas décadas.





Pero el Harold es útil para más cosas que la interpretación. El entrenamiento en el Harold es beneficioso para todo tipo de personas, desde vendedores a personas que hablen en público. Desde mi experiencia personal, sé lo importante que es la improvisación para los escritores: los improvisadores están acostumbrados a empezar las escenas por la mitad y eliminar siempre la paja, principios estos que todo buen escritor debería acatar.

Uno de los conceptos más erróneos sobre improvisación es que sólo puede salirles bien a los actores y cómicos entrenados. En realidad, cualquiera puede improvisar. Lo hacemos todos a diario; nadie va por la vida cotidiana con un guión que nos indique lo que debemos hacer.

Las simples reglas básicas expuestas en este libro tendrán como resultado unas escenas más divertidas, inteligentes e interesantes. Intentar deliberadamente ser gracioso o ingenioso es contraproducente y en la mayoría de los casos sólo lleva al desastre. Dar respuestas honestas es más simple y más efectivo. Igualmente, crear patrones y conexiones es mucho más importante que hacer chistes.

Este libro debería considerarse como un punto de partida; muestra las líneas que establecen las bases del trabajo. La improvisación real implica una experimentación y una exploración constantes. Cualquiera que use correctamente este libro hará a la larga todo tipo de descubrimientos por sí solo, y esto es parte de la magia del Harold.

Tanto si eres un improvisador experimentado como si eres un neófito curioso, te resultará un placer. El Harold es la forma de improvisación más avanzada, más emocionante, innovadora y divertida que jamás se ha creado, aunque Del no esté contento con el nombre.

KIM «HOWARD» JOHNSON

*Si queremos saber en qué nos equivocamos  
no hace falta mirar demasiado lejos, por-  
que allá donde estaremos y allá donde  
estuvimos es siempre donde estamos. Y  
todo lo que venga a tu encuentro es algo  
que alguna vez diste, alguien siente el agua  
cada vez que haces una ola.*

THOM BISHOP



## CAPÍTULO UNO



# ¿Qué es la improvisación?

A menudo se ha hecho un mal uso del término improvisación. En Estados Unidos existe una cadena de clubes de comedia llamados Improvisación, y también un programa en televisión llamado *Una noche en la improvisación*.

Second City, donde la improvisación se perfeccionó y alcanzó gran éxito comercial, sigue presentando sus espectáculos en los locales que tiene en Chicago y Toronto, además de viajar con sus compañías en gira.

Y hay muchos actores y artistas que trabajan en la improvisación de comedias en clubes y teatros de todo el país.

Los clubes de improvisación presentan humoristas cuyo material de improvisación ha sido escrito, ensayado y retocado a lo largo de muchas actuaciones. Pueden soltar una o dos frases realmente improvisadas durante cada representación, pero muy pocos de sus números se basan en la improvisación.

Second City utiliza actualmente la improvisación para desarrollar material para sus comedias. Muchas de sus escenas están escritas, y luego se revisan y perfeccionan a través



de la improvisación frente al público. Incluso las sesiones de improvisación que cada noche se presentan después del espectáculo parten básicamente del material que se está desarrollando para próximas funciones.

Entonces, ¿qué es exactamente la improvisación?

La verdadera improvisación es algo más que un simple aderezo que añadimos a una comedia normal previamente ensayada. Y tampoco es sólo una herramienta que se utiliza para desarrollar escenas ya planteadas.

La verdadera improvisación consiste en subir al escenario y actuar sin ninguna preparación ni planificación.

Parece fácil, ¿verdad? Ni siquiera son necesarias las sugerencias del público. Estrictamente hablando, la improvisación consiste en ir inventando sobre la marcha.

Esta definición nos convierte a todos en improvisadores expertos. Todos vamos por la vida sin guión, reaccionando según las circunstancias, inventando sobre la marcha. Evidentemente, la improvisación en escena es algo distinta: los actores intentan crear a la vez que entretener al público.

Claro que la improvisación se creó para desarrollar la comedia. Cualquier autor o actor improvisa a medida que crea, incluso si su único espectador es la máquina de escribir o el plató televisivo. Pero la improvisación puede ser más que una herramienta de creación, puede ser una forma de entretenimiento plenamente satisfactoria.

A menudo la gente pregunta: «¿Para qué usáis la improvisación? ¿Para ayudar al actor a entender el papel? ¿Para desarrollar material para las comedias? ¿Como terapia?».

La improvisación no es un pariente-pobre para «legitimar» el teatro, como el ballet o la ópera. Es una forma de arte que se sostiene por sí sola, con su propia disciplina y su pro-





pia estética. Las raíces de la improvisación pueden encontrarse en la *commedia dell'arte*, venerable forma teatral del siglo XVI que ha tenido una gran influencia.

La improvisación puede considerarse la descendiente del siglo XX de la *commedia*, y el Harold es su encarnación más efervescente. Hasta ahora no ha recibido el respeto que merece por parte de la comunidad teatral «legítima», pero cuando se la considera como una forma artística pública, deja de tener sentido la pregunta «¿Para qué sirve?».

Este libro trata de la improvisación y su papel en el descubrimiento de la verdad en la comedia. Tal como los puristas señalarán rápidamente, la improvisación no es necesariamente divertida (ni siquiera cuando se pretende que lo sea, como confirmarán muchos actores que hubieran querido que el escenario se los tragase). Las primeras improvisaciones realizadas por los Compass Players y otros precursores del Second City no siempre pretendieron ser cómicas.

En los últimos años, sin embargo, improvisación se ha convertido en sinónimo de comedia. Esta imagen algo sesgada ha surgido de los locales antes mencionados como Second City, Improvisación, y otros muchos. No obstante, puesto que este volumen trata de la verdad en la *comedia*, saludamos con respeto los usos más serios de la improvisación, pero pasamos de largo y nos dirigimos hacia las sonrisas, las risas y las carcajadas.

### *Cómo ser gracioso*

Antes que nada, nadie llega a ser gracioso por leer un libro. Así que si has comprado este libro con la esperanza de triunfar, de ganarte una reputación de narrador ingenioso, o de



hacer puntos con el sexo opuesto, más vale que lo devuelvas a la tienda y lo cambies por algún otro título del estilo *1001 chistes, bromas y mofas*.

Aclarado esto, es posible aprender técnicas que te permitan aprender a convertirte en un intérprete gracioso sin que ello conlleve memorizar páginas y páginas de chistes viejos. Cualquiera que haya interpretado comedia alguna vez tiene sus propias ideas sobre cómo ser gracioso. Pero el concepto más simple y básico puede ser el más eficaz.

### *La verdad es divertida*

El descubrimiento, la observación y la reacción sinceros son mejores que la invención efectista.

Al fin y al cabo somos más graciosos cuando somos nosotros mismos. Una velada relajada con amigos normalmente resulta más divertida que una comedia de situación televisiva o que un recital de chistes. ¿Cuándo te reíste a gusto por última vez? Lo más probable es que la mayoría de tus últimas carcajadas fueran fruto de conversaciones con amigos.

Cuando estamos relajados no necesitamos divertirnos los unos a los otros con chistes. Cuando nos limitamos a abrirnos a los demás y ser sinceros, somos por lo general más divertidos. Todos nos hemos sentado con dos o tres amigos y hemos contado un incidente o hemos relatado alguna anécdota que nos ha ocurrido. Esto es precisamente lo que hace un humorista, aunque, en su caso, el número de espectadores acostumbra a ser mayor (aunque no siempre).

Las comedias más frescas e interesantes no son las que se basan en chistes sobre la suegra o en imitaciones de Jack





Nicholson, sino aquellas donde exponemos nuestra propia personalidad. Uno de los momentos más inquietantes para un intérprete principiante es cuando el público ríe de algo que no había previsto que haría reír. En general, a los improvisadores les gusta sentir que «controlan» las escenas; esa risa imprevista demuestra que está ocurriendo exactamente lo contrario.

Perder el control puede ser desastroso para un humorista, pero un improvisador debe dejarse llevar y estar preparado para esas risas misteriosas, inevitables y aterradoras, por muy desconcertantes que resulten. Como dice Steve Martin: «La comedia no es algo bonito». Hay que permitir que ocurran cosas.

Cuando un improvisador se deja llevar y confía en sus compañeros de escena, del trabajo en equipo surge una experiencia maravillosa y liberadora.

Cuando alguien intenta hacer reír a expensas de un compañero, no surgen escenas realmente graciosas, sino que éstas provienen de la generosidad, de intentar que el trabajo del compañero (y sus ideas) luzcan tanto como sea posible.

El verdadero humor no proviene de sacrificar la realidad del momento para colar un chiste barato, sino de encontrar el chiste en la realidad del momento.

Dicho de una manera simple, en comedia, la mejor regla es la honestidad.

### *Fueron felices y comieron perdices*

Normalmente da mucho mejor resultado seguir las reglas de un juego y mantener una premisa que inventar frases ingeniosas.

En la época en que Del dirigía una compañía de Second City en Toronto con Dan Ackroyd, Dave Thomas y Gilda



Radner entre otros, empezaron a jugar a un juego llamado «Fueron felices y comieron perdices». La premisa es muy simple: un grupo presenta un cuento popular, pero empieza a partir del momento en que el cuento tradicionalmente termina («Fueron felices y comieron perdices»).

La compañía eligió *Hansel y Gretel* y empezaron justo en el momento en que los niños empujan a la bruja dentro del horno. Una premisa simple de la que partir. Los intérpretes fueron lo bastante listos como para utilizar los personajes y las situaciones que aparecen en el cuento original, en lugar de inventarlos de nuevo con la esperanza de hacer reír. Fueron lo bastante inteligentes como para creer que había suficiente material en *Hansel y Gretel* para que su continuación fuera lo suficientemente divertida, y tenían razón.

En su papel de narrador, Dan Ackroyd tomó como punto de partida el espeluznante final de la historia y se limitó a extrapolar la situación. La historia que la compañía representó empezaba con la desaparición en el Bosque Negro de algunas personas, incluidos algunos leñadores, de las que nunca se volvía a tener noticia. Un equipo de rescate acababa por encontrar a dos niños caníbales —Hansel y Gretel (Dave Thomas y Gilda Radner)— en el bosque. Según la narración de Ackroyd, después de empujar a la bruja dentro del horno, los niños se la comieron. Cogieron gusto por la carne humana y los dos jóvenes caníbales empezaron a devorar a sus víctimas del bosque. Los llevaron ante un tribunal alemán durante la segunda guerra mundial, y la compañía representó entonces una parodia de los juicios de Nuremberg.

Si bien la escena tomó algunos giros muy peculiares, todo partía de la premisa, que era el cuento original, y no de situaciones o frases inventadas para dar pie a chistes baratos.



Ackroyd simplemente planteó la hipótesis, partiendo del final del cuento original en que se empuja a la bruja dentro del horno, de que los niños decidieron luego probarla. ¡Todo lo que sigue en la escena surge directamente de ahí!

### *¿Harold qué?*

Si la honestidad es el mejor camino hacia la improvisación cómica, el mejor vehículo es el Harold. Es lo último en improvisación. El Harold es como un transbordador espacial que incorpora todos los avances y descubrimientos anteriores en un nuevo diseño superior.

Todos los descubrimientos sobre la creación de escenas, todos los juegos que se han desarrollado, todos los principios que se refieren a la verdad en comedia, pueden unirse en un todo global que es el Harold.

Los intérpretes expertos en Harold toman todos estos ingredientes dispares y construyen algo mucho mejor que la suma de sus partes.

El público no iniciado que asiste por primera vez a una representación de Harold raramente sabe lo que puede esperar. Lo que ven es un grupo de actores en escena que se limitan a improvisar desde el principio hasta el final, algo poco frecuente en el mundo de la comedia.

La primera regla del Harold es que no hay reglas. Con todo, un Harold básico acostumbra a seguir una estructura general, tal como se describe a continuación.

El Harold empieza con un grupo de intérpretes: seis o siete es un número ideal (aunque se han realizado buenos Harolds con menos de cinco personas y con grupos de hasta 10 o 12).



Cuando el grupo sube al escenario, los actores pueden empezar por examinar el espacio, en busca de aspectos que puedan ser incorporados al Harold. El grupo pide al público que sugiera un tema y empieza un juego de calentamiento para compartir ideas y posturas sobre el tema. El calentamiento puede ser muy físico, o puede ser tan simple como un juego de asociación de palabras.

Luego, un par de actores empiezan una escena. Por lo general no guarda ninguna relación con el tema, aunque puede estar inspirada por elementos del juego de calentamiento. Una vez establecida una primera base de la escena, ésta será interrumpida por una segunda escena, que tiene tan poco que ver con la primera como con el tema. Después de presentar una tercera escena de forma similar, todo el grupo participará en lo que normalmente se denomina un *juego*, aunque pueda tener poco que ver con la noción de juego que tiene el público.

Las tres escenas iniciales acostumbran a retomarse. Esta vez pueden guardar alguna relación con el tema. O tal vez no. Después de un segundo juego coral, las escenas se retoman una última vez, en que a menudo aparecen ya relaciones entre ellas y con el tema, y culminan en un final que incorpora el tema y tantos elementos de las escenas y los juegos como sea posible.

Puede sonar complicado a los no iniciados, pero la estructura es similar a la de una obra en tres actos. Cuando los intérpretes son improvisadores expertos, el resultado puede ser espectacular.

Dicho de otro modo, el Harold se parece mucho al sexo. Cuando es bueno, es muy bueno. Cuando es malo, tampoco está mal.





Del dice haber visto a Jim Belushi salir disparado del escenario después de una improvisación particularmente inspirada, gritando: «¡Esto es mejor que el sexo!» De hecho, cualquiera que haya participado en un buen Harold, verdaderamente bueno, conoce el entusiasmo que conlleva.

Los primeros Harolds no eran tan refinados como llegaron a serlo durante la época del ImprovOlympia, aunque no dejaban de ser muy útiles, según Tim Kazurinski, que estudió con Del a finales de los años setenta en Second City.

«Cuando realizábamos el Harold en aquella época, tomábamos una sugerencia del público y nos alineábamos contra la pared del fondo. Avanzábamos alternativamente en grupos de dos y empezábamos escenas que todavía no llevaban a ninguna parte. Otra pareja interrumpía la escena o volvíamos a la pared del fondo cuando nos cansábamos. Esto duraba unos 15 o 20 minutos hasta que todas las escenas empezaban a conectarse o a entretenerse», explica Kazurinski.

«Lo que al principio parecía un guión desordenado empezaba a tomar forma a medida que los actores se unían en escena, y la escena se hacía recurrente. Cuando funcionaba bien, todos entraban en el engranaje y hacían una exposición que más bien parecía un cuadro viviente. Todo lo hecho hasta el momento se sintetizaba en esa escena final o en un conglomerado de escenas. El público había asistido a un bombardeo fascinante de 20 o 30 escenas sobre el tema, más de lo que uno nunca supo, o tal vez quiso saber, sobre el tema elegido.

»Cuando funciona es algo increíble. Y cuando no, el público piensa que estás loco», ríe. «Pero siempre sale algo bueno. Incluso cuando no dábamos en el blanco, sucedían suficientes cosas interesantes para hacer pensar a la gente sobre el tema».



A Chris Farley, del programa *Saturday Night Live* y alumno del ImprovOlympic, le encanta el carácter imprevisible del Harold.

«Puede suceder cualquier cosa», dice Farley. «Es algo que se crea lentamente, que surge del momento. Es espontáneo y mágico.»

Otro de los alumnos ilustres de Del es George Wendt, famoso por *Cheers* y a quien Del dirigió en *Second City*. Wendt también considera que el Harold es fantástico, sea como trabajo actoral o como método para desarrollar material para comedia.

«Nunca hicimos suficientes Harolds en *Second City*», señala Wendt. «Siempre tuve la sensación de que si se hace bien, el Harold es la experiencia de improvisación más mágica y maravillosa que puede haber, tanto para el público como para la compañía. Es muy satisfactorio. Pero incluso cuando no resultaba un espectáculo completamente logrado, su valor era incalculable. A mí me parecía la mejor manera de crear material.

»Para mí, coger un tema y ponerse a trabajar, sin discusiones, sin reservas, sin planificación ni esperas, resulta una manera más fresca y fácil de encontrar la esencia de escenas que luego pueden desarrollarse y escribirse», explica Wendt.

»Es exactamente lo contrario del método de *Second City*, que consiste en tomar un montón de sugerencias y apuntarlas en un papel, permanecer entre bastidores y contemplar una pizarra llena de sugerencias; se trata, básicamente, de contemplar palabras. No me aportaba nada. *Second City* suponía una lucha constante para mí, en el sentido de conseguir divertirme improvisando y de crear material.»

Por el contrario, describe al Harold como una experiencia enriquecedora.



«¡El Harold es como saltar desde un avión! Es como si te arrojaran al agua: o te ahogas o nadas», explica Wendt.

«La fuerte presión de crear es liberadora.»

Según Wendt, un buen Harold no es sólo algo divertido para los actores y el público, es también una fantástica manera de que surjan ideas para crear material en el futuro.

«Es algo maravilloso en sí y también como medio para conseguir un fin: la creación de material. Si haces un Harold de media hora y no sales por lo menos traspuesto, es que has tenido una noche muy floja», comenta Wendt. «Por el contrario, si haces un Harold de media hora y sales con un colocón de muerte, entonces ha valido la pena!»

Como muchos otros actores de éxito, George Wendt valora su trabajo en el Harold. En estas páginas presentamos estas técnicas que han resultado tan útiles para otros. Este libro está diseñado para ofrecer un entrenamiento que, si se practica con personas que compartan las mismas inquietudes, te permitirá «ver el Harold».



Puntos claves:

CAPÍTULO UNO

- *Sed honestos.*
- *No busquéis el chiste.*
- *Nada es más gracioso que la verdad.*

## CAPÍTULO DOS



### Ahora en serio...

Uno de los mayores errores que un improvisador puede cometer es el de intentar resultar gracioso. De hecho, si el público siente que un actor intenta ser gracioso deliberadamente, para ese actor el trabajo puede resultar mucho más difícil (no siempre es así para un cómico veterano frente a un público favorable; cómicos como Jack Benny y Red Skelton eran famosos por reírse a carcajadas en medio de sus escenas cómicas, y a su público no parecía importarles en absoluto. Un intérprete novato no acostumbra a tener tanta suerte, a menos que haya conseguido previamente meterse al público en el bolsillo).

Cuando un actor da a entender algo así como «Fijaos bien, esto va a ser muy gracioso», el público a menudo entiende algo como «Esto va a ser tan gracioso que os haré reír tanto si queréis como si no». Siendo la naturaleza humana como es, muchos espectadores, para horror del actor, responden a este desafío con «¿Ah sí? Pues inténtalo, porque no voy a reír».



Un sistema mucho más sencillo para los improvisadores es el de ser sinceros y honestos, atraer al público para que se implique en la escena en lugar de salir en su busca y forzarlo a seguimos.

Los improvisadores pueden mostrarse relajados y naturales sabiendo que, si son sinceros, el público será más receptivo. Los espectadores se ríen de las cosas con las que se pueden identificar, pero no pueden empatizar si los intérpretes no son sinceros.

Como decían los antiguos romanos, *Ars est celare artem*: el arte está en ocultar el arte.

### *La comedia y el kung fu*

En una clase reciente, Del hablaba de la importancia de tomar en serio la improvisación y de no dejar que la presencia del público afecte a la integridad del trabajo. Mientras hablaba en el espacio de actuación —un teatro situado dentro de un bar en el que actúan grupos de música entre función y función de improvisación—, la comparaba con el trabajo de los artistas de las artes marciales:

«A veces me siento un poco tonto diciendo que hay que tomar este trabajo muy en serio. Mirad alrededor. Las paredes están llenas de elementos decorativos de mal gusto, sabemos qué tipo de comida se sirve en las mesas, y compartimos el escenario con grupos de blues de distintos niveles y calidades. Y tenemos un público que se conformaría con mucho menos de lo que nosotros somos capaces de darle. No se puede decir que el entorno sea muy favorable para el arte de la improvisación experimental de grupo; ¡se parece más a una sala de variedades!





»Cuando entras en un gimnasio donde se practican artes marciales, se produce un cambio. El entorno es favorable para el objetivo, que es el de estudiar artes marciales. Los hemos visto andando por la calle; hay personas que se agarran por el pijama y se tumban unos a otros.

»Hay algunas personas en nuestra sociedad que todavía creen que el kung fu consiste en golpear la cabeza de la gente, pero sabemos que no es así. Es algo más. Es un *arte marcial*. Uno no entra en un gimnasio y dice: "Buenos días, maestro, me gustaría aprender a golpear cabezas, por favor". ¡Te echarían escaleras abajo! Sería como presentarse ante Jesús y decir: "Me gustaría aprender a andar sobre el agua, por favor". Quiero decir que hay cosas más importantes para hacer.

»Venir aquí para aprender a hacer reír a la gente es igualmente absurdo. Creer que el objetivo de la improvisación es hacer reír al público es casi tan absurdo como creer que un gimnasio sirve para aprender a golpear a la gente. Simplemente, no es verdad.

»Pero la gente ríe. Es un efecto colateral que se produce al intentar algo más bonito, honesto y verdadero, algo que tiene mucho más que ver con el teatro —donde la atención se centra en lo que significa ser un ser humano en una comunidad— que con el entretenimiento televisivo, que está diseñado para que te olvides de las cosas más importantes de la vida.

»Es fácil dejarse engañar por el público, porque se ríe. No dejes que te hagan creer que tu objetivo es hacer reír. ¿Lo que hacemos es comedia? Seguramente no. ¿Es divertido? Seguramente sí. ¿De dónde provienen las mejores carcajadas? De las buenas conexiones intelectuales, o de las buenas revelaciones emocionales.



## Prohibido reír

El físico Niels Bohr dijo una vez: «algunas cosas son tan serias, que la única opción es bromear sobre ellas».

Del mismo modo, la única forma de interpretar una escena de comedia es hacerlo absolutamente en serio.

Cuanto más ridícula es una situación, más seriamente hay que interpretarla; los actores deben estar absolutamente entregados a sus personajes e interpretarlos con total integridad para conseguir el máximo de carcajadas.

Las películas *Airplane!* y las dos partes de *Naked Gun* son ejemplos perfectos. Los diálogos, las situaciones y los chistes visuales son tan excesivos que necesitan un anclaje sólido. Por ello, los hermanos Zucker contrataron a un reputado actor dramático, Leslie Nielsen, que podía decir las frases más tontas sin inmutarse. Su interpretación de Lt. Frank Drebbin en *The Naked gun* es casi idéntica a sus interpretaciones en varios dramas policíacos en televisión. El menor brillo en los ojos o cualquier guiño a cámara que dé a entender al público que se quiere hacer reír, destruye la credibilidad y la integridad que se ha construido y que hacen que los chistes resulten tan efectivos.

Un estudiante principiante del ImproOlympic le dijo a Halpern, coautora de este libro, que estaba estudiando improvisación, pero que luego tenía intención de pasarse a la interpretación «seria». «¿Y qué crees que se supone que debes hacer ahora?», le preguntó ella.

El conocido director de publicidad Joe Sedelmeien dijo una vez que cuando hace *castings* a actores cómicos, automáticamente descarta a cualquiera que le pregunte si debe leer el guión en serio o en tono humorístico. Sabe que si pre-





guntan esto significa que no saben lo que hacen. La única manera posible de interpretar comedia es hacerlo en serio.

### *Un chiste, una carcajada*

En improvisación, el camino más directo hacia el desastre es intentar hacer chistes. Es tan importante que vale la pena repetirlo.

### *¡No intentéis hacer chistes en una improvisación!*

Los chistes no son necesarios; son un gasto inútil de tiempo y energía que más vale guardar para desarrollar una escena. ¿Queda claro? Si te concentras en contar chistes, lo más probable es que no estés buscando las conexiones de una escena. Y las conexiones aportarán más risas que cualquier chiste.

Muchos actores no entienden la diferencia entre un chiste y una risotada. Un chiste es sólo una manera —y raramente la mejor— de conseguir una risotada; los chistes pueden provocar risas, pero es obvio que las risas no siempre son el resultado de un chiste.

Las risas más eficaces y satisfactorias acostumbran a surgir cuando un actor hace una conexión con algo que ha sucedido previamente. La frase de la conexión debe estar directamente inspirada por la situación del momento en la escena, y normalmente no puede ni planearse antes ni recrearse después. Y es difícil que tenga alguna gracia fuera de contexto. Una risa que surge de una conexión es un clásico ejemplo de aquellos momentos en los que «deberías haber estado ahí», e intentar contarlos luego nunca puede hacerle justicia.



Contar un chiste al público en medio de una escena chupa la energía de la escena. Hacer conexiones genera energía para la escena; a medida que se descubren las conexiones, ellas mismas se perpetúan y elevan la escena a un nivel que jamás habría alcanzado a partir de chistes.

### *Los chistes*

Los chistes son más primitivos, básicos y directos; te cuento algo que creo que es divertido, y espero que tú me respondas con una risotada. Un actor que cuenta chistes es básicamente un vendedor que intenta vender al público una historia graciosa o una frase ingeniosa, y espera que se le pague con risas. En una buena noche puede vender todos sus chistes, pero en una mala noche puede sufrir como cuando se te cierran todas las puertas en las narices.

Un buen improvisador no necesita recurrir a los chistes; los chistes son fruto de la desesperación y el público es el primero que se da cuenta de ello. Cuando los actores se preocupan porque una escena no es lo suficientemente divertida, recurren a los chistes. Esto normalmente *garantiza* que la escena no será divertida.

Cuando un actor fuerza un chiste, acostumbra a ser un comentario referido a la escena. Si eres capaz de comentar una escena, es que no estás realmente implicado en ella. Muchos de nuestros grandes cómicos hacen apartes chistosos a la cámara, aunque éstos surgen normalmente a expensas de su implicación emocional. Esto puede estar bien para los humoristas, pero cuando los improvisadores recurren a este tipo de tácticas, se dan cuenta enseguida de que





no tienen las facultades —o los guionistas— de alguien como Jack Benny.

En muchas de las comedias clásicas de los hermanos Marx, Groucho se inclina hacia la cámara y hace algún comentario gracioso sobre alguno de sus hermanos o sobre Margaret Dumont. Funciona en el contexto de la película, pero Groucho no estaba improvisando. Además, todos sabemos cuánta profundidad emocional ponía Groucho en las escenas de amor con Dumont. Asimismo, en el programa televisivo *The Burns and Allen Show*, George Burns es capaz de convertir al público en su cómplice y ver lo que trama Gracie, y comentarlo directamente con el público. ¿Gracioso? Sí, pero no es improvisación. Es difícil implicarse en una escena cuando Burns puede desconectarse en cualquier momento de ella y hacer comentarios graciosos.

Los apartes graciosos dirigidos al público tienen su lugar; hacer comentarios sobre una escena puede incluso permitirse en la improvisación bajo ciertas circunstancias, *pero sólo siempre y cuando no estés implicado en la escena en ese momento* (a menos que hagamos de ello un juego, posibilidad que discutiremos más adelante). La situación es similar a una relación entre un hombre y una mujer, cuanto más hablan de ella, menos tiempo le dedican.

Los chistes acostumbran a producir protestas por parte del público, raramente producen risas. Y en los casos en que producen risas, es a expensas de la escena, porque se ha rebajado el nivel de compromiso con la escena. Normalmente, los actores inseguros utilizan los chistes como último recurso cuando tienen miedo de que la escena no sea graciosa. Por desgracia, hay demasiados actores que consiguen componérselas para resultar malos improvisadores y humoristas sin gracia la vez.



Si un actor empieza a hacer chistes a expensas de la escena, no tiene en qué apoyarse cuando los chistes fallan. Sin embargo, si una escena no consigue hacer reír, los actores no tienen por qué preocuparse siempre y cuando estén siendo honestos en la escena. Sólo deben tener paciencia. Las risas surgirán pronto de las conexiones, y las conexiones son inevitables.

### *Las conexiones*

El público agradece los intérpretes sofisticados. Si un actor escucha y utiliza patrones que han surgido en la escena, puede provocar aplausos entusiastas que son mucho más embriagadores que las risas que resultan de unos cuantos chistes.

Del Close recuerda haber escuchado al famoso cómico Lenny Bruce hablar en escena durante veinte minutos sin provocar una sola risa, y de repente, atar varios hilos de pensamiento con una o dos frases y levantar al público entusiasmado con lo que acababa de presenciar.

Este tipo de muestras de entusiasmo son mucho más valiosas que unas cuantas risotadas. Cuando se interpreta un Harold correctamente, el público se parece más a los espectadores de un evento deportivo que al público de un club nocturno. Cuando los actores recuerdan las ideas de otros actores y las retoman para sus escenas, el público del Harold reacciona como si hubiera visto a Michael Jordan haciendo un mate. Hemos presenciado verdaderas ovaciones cuando un actor une ocho líneas de pensamiento distintas en un breve monólogo. Estos aplausos y ovaciones pueden llegar a ser incluso más adictivos que la risa.





Hacer conexiones es tan fácil como escuchar, recordar y reciclar la información. Cuando se reconocen los patrones de una escena y *se actúan*, estos dan continuidad a la escena.

Un intérprete debe primero escuchar lo que dicen sus compañeros, lo que no es posible si está ocupado inventando chistes e intentando forzar la escena en una determinada dirección. Debe almacenar la información en un rincón del cerebro, sin depender demasiado de ella, pero teniéndola siempre a mano para tirar de ella cuando algo que sucede en la escena desencadena la conexión. Cuando surge una oportunidad así en la escena, el actor recicla aquel pensamiento o aquella acción. Los espectadores hacen también la conexión por ellos mismos, y responden con mucho más entusiasmo que si simplemente hubieran oído una frase ingeniosa.

Las conexiones son una forma mucho más sofisticada de hacer reír. Cuando los espectadores ven que los actores inician un patrón determinado, acaban las conexiones en su propia cabeza. Están obligados a pensar un poquito, y cuando se ven obligados trabajar junto a los actores hacia el reconocimiento de algo gracioso, les resulta mucho más gratificante, porque su inteligencia se ha visto adulada.

En un juego de patrones puede verse el ejemplo más simple y básico de conexión.

### *El juego de patrones: aprender a hacer conexiones*

El juego de patrones es básicamente un juego de asociación de palabras. Los intérpretes pronuncian por turnos palabras y frases cortas inspiradas por palabras y frases cortas anterior-



res, con la finalidad de unir tantos pedazos de información como sea posible.

Las conexiones hechas durante el juego permitirán a los jugadores descubrir distintos niveles de significado en sus ideas, así como inspirar ideas nuevas para las escenas a interpretar. El juego de patrones es una buena manera de demostrar el principio de que se puede encontrar «orden dentro del caos».

Uno de los varios usos del juego de patrones es el de iniciar el proceso de engendrar una «mente de grupo», algo que analizaremos más a fondo en los próximos capítulos. cuando el juego de patrones se utiliza como ejercicio inicial en un Harold, el público puede presenciar cómo el grupo desarrolla su punto de vista sobre un tema; esto sucede en la medida en que el grupo comparte información, ideas y posturas.

Grupos distintos trabajando sobre la misma sugerencia llegarán a ideas absolutamente distintas; y un mismo grupo puede hacer dos veces el juego de patrones con la misma sugerencia y probablemente llegar a resultados diferentes. El juego es un proceso de descubrimiento y exploración para preparar al grupo para el evento principal.

### *La sencillez en la creación de patrones*

Como acabamos de ver en los ejemplos, el juego de patrones requiere que los jugadores avancen en cada intervención, pero que no las comenten ni expliquen al público. Hay que poner mucha atención en el juego y la respuesta de cada jugador debe basarse en el significado de lo anterior, no en una ocurrencia graciosa utilizada para hacer reír. Si un juga-



dor responde con la palabra «sexo», el siguiente jugador debería ser capaz de responder algo mejor que «fantástico» o «nunca es suficiente». Se puede tratar opiniones personales, pero una opción mejor y más inteligente sería la de expresar estas opiniones con una intervención que haga avanzar el juego. «Sexo» puede llevar a un jugador a pensar en «ojos azules», lo que puede llevar a otro a responder «Paul Newman» e incitar así al siguiente a nombrar su película favorita de Paul Newman. La combinación de los significados de estas intervenciones lleva a la formación de temas concretos.

Existen diversos métodos para jugar al juego de patrones y un jugador experimentado descubrirá jugadas más sofisticadas. Uno de ellos consiste en omitir un paso. Si un jugador dice «Harry Truman» y el siguiente responde de *Desayuno con diamantes*, un público enterado agradecerá el hecho de que hayan omitido el obvio «Truman Capote». Cuanta más familiaridad tenga un grupo con el juego de patrones, más variaciones y sofisticaciones descubrirá.

Todos los temas desarrollados durante el transcurso del juego, serán temas para el Harold y la más pequeña e inocua expresión utilizada se convierte luego en material aprovechable para la fase central del Harold.

Aunque la sugerencia del público es la que inspira el Harold, son los intérpretes los que desarrollan el tema durante el juego de patrones. Los grupos elevan la sugerencia del público a niveles superiores, a medida que exploran lo que significa para cada uno de sus miembros. No importa cuán banal sea la sugerencia del público, los intérpretes le darán profundidad.

JUEGO DE PATRONES (ejemplo 1)

He aquí dos juegos de patrones distintos, realizados por grupos distintos, pero ambos basados en el mismo tema propuesto: «perro».

*Equipo A*

Collar  
Policia  
K-9  
Rin Tin Tin  
Mear fuera de tiesto  
Bombero  
101 Dálmatas  
Abierto las 24 horas  
Lo leí en el periódico  
del domingo  
Condena  
Muerte  
Bergman  
Perro de caza  
La fuga de Alcatraz  
Prisión  
Cautiverio  
Collar

*Equipo B*

Lealtad  
El mejor amigo  
del hombre  
LadRAR  
Siéntate  
Quédate con los niños,  
yo me llevo el perro  
Quieto  
Enjaulado  
Divorcio  
Sumisión  
LadRAR  
Pelea de gatos  
Perro ladrador  
poco mordedor  
Callejero





(ejemplo 2)

Algunos juegos de patrones son circulares y vuelven a la jugada inicial, pero otros esbozan enteramente las escenas para el Harold, como vemos en el siguiente juego basado en la sugerencia por parte del público del tema «cámara»:

Instituto	Creo que ya lo tengo
Alta velocidad	Foto terminada
Dopaje	Por los pelos
Indy 500	Por los pelos de
Lo más probable es...	mi barba
Estrellarse y arder	Compra un Bono
In memoriam	del Estado
Vietnam	Propaganda
Prohibido pintar	Cómpralo
en las paredes	Vietnam
Fumar	Adiós
Te pillé	Dopaje
¡Sonríe!	Velocidad
Creo que ya lo tengo	Todo fue tan rápido
Aplauso	Indy 500
Creo que ya lo tengo	Alta velocidad
La respuesta es...	Instituto
Veamos cómo	
se desarrolla	



Este juego de patrones inspiró escenas con varios niveles, que seguían las vidas de cuatro jóvenes desde el instituto, vidas veloces de coches rápidos, drogas, sexo y fumar en el cuarto de los chicos, hasta sus experiencias en Vietnam. La lectura de las paredes de los lavabos del instituto inspiró la conexión hacia una escena sobre un acto conmemorativo de Vietnam.

Todo ello resultado de un método tan simple como es la ordenación de información a través de un único método de comunicación: el juego de patrones.

### *Las reglas del juego*

A lo largo del libro usaremos ejemplos de distintos juegos de improvisación para subrayar los principios de la comedia implicados. Existe cierta similitud con juegos como el escondite, en el sentido de que cada juego tiene unas reglas básicas que deben comprenderse y seguirse.

Cualquiera puede improvisar, pero como en cualquier otro juego, si los jugadores no aprenden y obedecen las reglas, nadie querrá jugar con ellos. Cuando los niños juegan a indios y vaqueros o a policías y ladrones, si alguno recibe un disparo, tiene que «morir». Si alguno es tomado prisionero y se le ata, debe permanecer atado hasta que alguien le libere. Un niño que no siga estas reglas, no encontrará muchos amigos con quienes jugar.

En improvisación hay muchas reglas, como mostrará una ojeada rápida a este libro. Sin embargo, una de las primeras reglas es que «no hay reglas». Cualquier regla puede pasarse por alto *bajo las circunstancias adecuadas*; las pautas de los



siguientes capítulos muestran cuándo puede romperse una regla como parte de una jugada adecuada.

Sobre sus años en Second City, George Wendt dice que en las improvisaciones de Del, la regla de «no hay reglas» podía ser tanto liberadora como frustrante.

«Nuestra relación en el trabajo era muy laxa», recuerda. «¡Casi anárquica, hasta el punto de que Del tanto podía ignorar algunas escenas como dar un montón de notas de escenas que eran claramente dignas de olvido! Era una de cal y una de arena, como lo sería para cualquier grupo de improvisación. Podías hacer una escena brillante, y sabías que era brillante, y el público sabía que era brillante, y se producía una gran excitación. Entrabas entre bastidores y Del te decía: “Buen trabajo en la escena del psiquiatra. ¡Lástima que Mike Nichols y Elaine May ya la hicieron en 1963!”»

En improvisación puede suceder cualquier cosa. La única regla que no puede romperse es la del común acuerdo. Los improvisadores expertos pueden decidir soltarse en una escena y romper tantas reglas de improvisación como sea posible, y estas escenas acostumbran a ser muy divertidas (por lo menos para los compañeros de improvisación, aunque se corre el riesgo de que la cosa quede en un chiste privado entre los actores). Pero incluso así, están jugando un simple juego: el «juego de romper las reglas», y todos los intérpretes están de acuerdo en participar.

Si se siguen las reglas del juego de la improvisación, los intérpretes «ganarán». Y si juegan bien, entonces ganará todo el mundo.



Puntos claves:      CAPÍTULO DOS

- *No hagáis chistes*
- *Dejad que el humor nazca de la situación.*
- *Tomad en serio la escena.*
- *El acuerdo mútuo es la única regla que no puede romperse.*
- *Las conexiones son inevitables; no las forcéis*

## CAPÍTULO TRES



# Apoyo y confianza

*El trabajo del actor es el de justificar* —ELAINE MAY  
St. Louis Compass Players, 1957

*El maestro tejedor incorporaba los errores de sus  
discípulos en un patrón más amplio.* —REFRÁN SUFI

Hace años, Del estaba dando un curso de improvisación a la vez que dirigía The Committee en San Francisco. Para hacer comprender a los actores lo importante que es la confianza entre ellos, decidió utilizar un ejercicio que se usa a menudo en clases de interpretación. «En el teatro había un palco en el segundo piso —recuerda. Como muestra de confianza, salté del palco a los brazos de los estudiantes. Me dejaron caer.

»Para no hacerles sentir que había sido un fracaso, volví a subir y salté por segunda vez.

»De nuevo me dejaron caer. ¡Poco después me di cuenta de que en una de esas caídas me había roto la clavícula!», comenta divertido.

Afortunadamente, la mayoría de los «ejercicios de confianza» terminan mucho mejor. Dejando de lado los huesos rotos, el hecho de caer desde una cierta altura no se acerca siquiera al miedo que siente un actor cuando se da cuenta de que sus compañeros no le están apoyando en la escena. Esta



toma de conciencia escalofriante se parece más a lo que sentiríamos si saltásemos de un avión y nos diéramos cuenta de que habíamos olvidado el paracaídas a bordo.

Para los actores, el apoyo y la confianza van unidos; deben confiar en que sus compañeros de escena les apoyarán. La única estrella en improvisación es el grupo; si todos trabajan bien, nadie debería destacar. *La mejor manera que tiene un improvisador de que su trabajo luzca, es haciendo que luzca el trabajo de sus compañeros.*

Cuando David Pasquesi, antiguo actor de Second City y del ImprovOlympic, ganó un premio de interpretación, lo aceptó diciendo: «Nuestro trabajo consiste en hacer que el trabajo de nuestros compañeros luzca. Si consigo este premio, supongo que no estoy haciendo bien mi trabajo. ¡La próxima vez me esforzaré más!».

Si cada miembro del grupo se compromete ciento por ciento con el grupo, entonces no habrá errores en escena.

«No entiendo cómo puede haber actores que no hagan esto», dice Chris Farley, subrayando la importancia de que el actor se comprometa con la escena. «¿Qué otra cosa pueden hacer? Esto es lo que hacen. Están en escena con este objetivo. Cualquier otra cosa significa no dar el ciento por ciento, y si esto es lo que realmente quieres hacer, entonces tienes que darlo.»

Farley recuerda que Michael Myers (que luego fue su compañero en *Saturday Night Live*) era uno de los actores del primer Harold que vio en su vida, y que quedó impresionado porque el nivel de compromiso de Myers y los otros actores era tan grande que, durante el espectáculo, podían asumir un nivel de riesgo que, de otro modo, habría resultado imposible asumir.





«Recuerdo estar viendo a Mike y quedarme impresionado por cómo evolucionaba todo a partir de una mera sugerencia», comenta Farley. «Mike sabía utilizar al público, mezclándose con él y sin sentirse limitado por el espacio del escenario, tomaba cualquier idea que surgiera. Del habla de la capacidad de saltar del precipicio, y Mike tiene esta capacidad, salta al vacío y se arriesga, se arriesga mucho. Inició y llevó el Harold a niveles de profundidad desconocidos, fue increíble.»

Cuando los actores se implican realmente en una escena, se ocupan los unos de los otros. Cuando alguien comete lo que podría considerarse un error, los otros lo justifican rápidamente y lo incluyen en el patrón de trabajo. La mayoría de las veces, estos «errores» se convierten en aportaciones valiosas para el trabajo. Todo el conjunto termina ganando en brillantez porque, como el tejedor sufi, reconocen los errores y los incorporan al trabajo para añadir matices y profundidad.

En otras palabras, ¡debéis *justificar!* Si una escena fracasa porque un actor ha dado un paso en falso, todo el grupo es responsable por no haber justificado ese paso. Cada improvisador tiene su parte de responsabilidad en el trabajo en escena. Deben centrar su atención en el trabajo del grupo, *no* en el trabajo individual.

Otro enfoque, según Del, sería el de atacar la escena. Chris Farley tomó este consejo demasiado a pecho en su primera clase de improvisación con Del.

«Subí e intenté impresionarle con todo el sudor y la sangre de que era capaz, porque era lo único que tenía», explica Farley. «Me moví tanto como pude, porque es lo único que sabía hacer. Sabía moverme porque jugaba a



fútbol. Tal vez fui *demasiado* agresivo, pero es que estaba nervioso.

»Recuerdo haber leído que Del había dicho a John Belushi que atacara la escena. Así que intenté atacar la escena como Belushi. Me dijo: "¡Cálmate, hijo! Estás sudando demasiado. Te pareces a los tipos a los que atan en la proa de los acorazados cuando entran en la batalla; eres audaz, pero también debes ser capaz de mantener el control". Fue una de las primeras cosas que me dijo, y me enseñó a encontrar el equilibrio. Me enseñó todo lo que sé», afirma Farley.

«Con Del aprendí a enfrentarme a mi miedo. Me enseñó a ir tras ese miedo y confiar en que algo me sucedería, a saltar del precipicio y asumir riesgos.»

Desde luego, es mucho más fácil atacar la escena sin miedo cuando un actor confía en que sus compañeros le apoyarán. Una de las mejores maneras de enseñar a apoyar y a confiar, y reforzar así el uso de patrones y de conexiones, es a través de un juego llamado «punto caliente».

### *El punto caliente*

Si se juega correctamente, es un placer contemplar una sesión del «punto caliente», y aún mayor placer crearlo. Cuando no se hace bien, puede ser terriblemente embarazoso para todos los implicados.

Este juego utiliza varios de los principios de la improvisación que hemos comentado anteriormente. El punto caliente demuestra lo fácil que resulta hacer conexiones,







incluso cuando los intérpretes ni siquiera son conscientes de estar haciéndolas; también muestra la absoluta necesidad de que los actores se apoyen mutuamente. Los alumnos enseguida aprenden que el juego es más importante que los jugadores individuales; los egos deben sacrificarse en beneficio del juego. Cuanto mayor es la confianza, más dinámico y más divertido resulta el juego.

Las reglas son bastante simples. Los jugadores se reparten por el escenario en un amplio semicírculo alrededor de un «punto caliente» imaginario, situado en el centro del proscenio. El grupo debe crear un patrón musical de ideas, utilizando frases de canciones reales, inspiradas por una escena previa o por el tema general de la obra.

Para ello, una persona se sitúa en el punto caliente. Es el foco de atención y debe empezar una canción, cantando fuerte y con seguridad.

Antes de que pueda terminar la segunda frase, otro intérprete debe echarle literalmente del punto caliente. El nuevo jugador empieza a cantar fuerte y seguro una canción distinta inspirada en la que acaba de oír.

Inmediatamente es interrumpido por un tercer jugador, que le echa del punto caliente y empieza a cantar otra canción, de tema similar. Esto sigue a un ritmo rápido, y los jugadores se sustituyen unos a otros a toda pastilla (como hacían los actores en los tiempos del vodevil).

Cada uno de los actores es responsable de que el juego avance a gran velocidad, echándose unos a otros del punto caliente tan pronto como surge una idea. *Las jugadas pueden y deben repetirse para producir un movimiento circular del patrón.*



EL PUNTO CALIENTE (ejemplo 1)

Si el tema del punto caliente fuera «sexo», el juego podría empezar de la siguiente manera:

JUGADOR UNO:

Soy una chica que no sabe decir no.

JUGADOR DOS:

Pero, ¿me querrás mañana?

JUGADOR TRES:

Las chicas sólo quieren divertirse.

JUGADOR CUATRO:

¿Cuándo te casarás conmigo, Bill?

Evidentemente, ése es el principio de un patrón de canciones relacionadas con el compromiso (o la falta de compromiso) en las relaciones. Esto puede venir inspirado por el tema del sexo.

Otro ejemplo del punto caliente fue el utilizado en un Harold inspirado en el tema «hacerse mayor». Las canciones construyeron la historia de una vida, volviendo siempre a los puntos clave de esa vida:

(ejemplo 2)



Si el tema del punto caliente fuera «sexo», el juego podría empezar de la siguiente manera:

J1: ¡Cumpleaños feliz!

J2: ¡No voy a hacerme mayor! No quiero ir a la escuela.

J3: ¿Fumamos en la habitación de los chicos?

J4: Cuando tenía 17 años, fue un año estupendo.

J1: ¡Cumpleaños feliz!

J3: Cuando tenía 21 años, fue un año estupendo.

J2: Cuando Johnny regrese de la guerra, ¡viva, viva!

J4: Búscate un empleo, sha na na na...

J5: Trabajar de nueve a cinco, ¡vaya manera de ganarse la vida!

J2: ¡Tome mi empleo y quédesele, no pienso trabajar más aquí!

J1: ¡Cumpleaños feliz!

J2: Cuando tenía 35 años, fue un año estupendo.

J4: Cuando me haga viejo y pierda el pelo, dentro de muchos años.

J5: Oye viejo, mira mi vida, me parezco mucho a ti.

J2: El día se acaba, el sol se pone.



Está claro que los jugadores hablaron del nacimiento, de la infancia, el colegio, el ejército, el trabajo, el matrimonio y la muerte; un patrón musical en el punto caliente sobre la idea de hacerse mayor.

Cuando surge un tema, el juego toma su propio ritmo. El punto caliente es similar al juego de patrones, pero los elementos musicales y físicos del punto caliente le dan un ritmo más salvaje y frenético.

Es también un buen juego para un grupo numeroso, y a veces se juega con dos o más equipos; 10, 15 o incluso 20 jugadores pueden crear una sesión del punto caliente eficaz y llena de contenido.

Incluso si a los jugadores no se les ocurre ninguna canción, debería animárseles a quitarse el puesto los unos a los otros en el punto caliente. Hay varias razones para ello.

En primer lugar, es una magnífica oportunidad para los intérpretes de mostrar su apoyo a los compañeros. La mejor manera de apoyar al compañero que está en el punto caliente, es empujándole rudamente fuera de él.

Ahí es donde peligra el juego. Si un jugador está demasiado tiempo en el punto caliente, empieza a sentirse incómodo; y aún peor, da la impresión de que el grupo no funciona como tal. Y si el jugador debe cantar más de dos frases, entonces es que realmente no funciona.

De nuevo, la única manera de que el trabajo del grupo funcione es que cada uno de sus miembros se comprometa a hacer que el juego avance de forma rápida. Cuando un jugador sale sin una idea, descubre que la canción que surge de su cabeza por el estímulo del momento acostumbra a estar más conectada con el tema que cualquiera de las que se nos ocurren mientras esperamos en el semicírculo.



Para un actor el punto caliente es una muy buena oportunidad para poner a prueba su cabeza, para ver cómo responde ante una situación de emergencia.

En el caso improbable de que una canción no conecte con el tema, el grupo la hace funcionar dándole un lugar en el patrón. Es una oportunidad para los otros jugadores de mostrar su confianza en la idea de su compañero de improvisación, confiando en que puede ser brillante. Si el grupo trata a cada uno de los jugadores como si fuera un genio creador, lo serán.

El punto caliente es un juego que requiere una gran energía, fácil de aprender, y tan divertido de ver como de jugar.

Puntos claves:      CAPÍTULO TRES

- *Respetar las elecciones de los otros.*
- *No hay ideas malas.*
- *No hay errores. Todo se justifica.*
- *Tratar a los demás como si fueran poetas, genios y artistas, y lo serán.*
- *La mejor manera de que tu trabajo luzca es hacer que luzca el trabajo de tus compañeros.*

## CAPÍTULO CUATRO



### Acuerdo mutuo

El conflicto es tan necesario como la hija del científico loco en una película de ciencia-ficción. Es una convención arbitraria que no hace falta respetar.

En los primeros tiempos de la improvisación, los que dieron forma a este arte descubrieron muy pronto que las discusiones en escena aportaban muy poco, sólo retrasaban la acción que habría surgido de forma natural en el primer momento.

«Cuando improvisábamos guiones de obras en el Compass Theater, descubrimos que cuando los actores subían a escena, si podían elegir entre estar de acuerdo o discutir, elegían inevitablemente *discutir* —observa Del— ¡Así, un guión podía durar seis o siete horas!:

—Pásame la llave inglesa.

—No la tengo.

—Ve a buscarla.

—No sé dónde está.



- Está en el coche.
- No quiero ir al coche.
- Es que necesito la llave inglesa.
- Pues ve a buscarla tú.

»[...] Etcétera, etcétera. ¿Qué pasaría si nos pusiéramos de acuerdo en lugar de discutir? Los problemas se resolverían y habría más acción: "Toma la llave inglesa. Yo te alumbró con la linterna".

»¡Los negocios requieren mucho menos tiempo! Freud, en su ensayo *Psychopathic Characters on Stage* (*Personajes psicóticos en escena*), consideraba *Hamlet* el primer drama realmente moderno, porque el conflicto no se da tanto entre los personajes como *dentro* de los personajes.

»Es demasiado fácil encontrar maneras de discutir. Se me ocurre que es más interesante para el arte, y para el planeta, buscar maneras de ponerse de acuerdo. En el Improv-Olympic, el principio del acuerdo mutuo se lleva incluso más lejos con el método "Sí, y..."»

Ésta es, de hecho, una de las diferencias mayores entre la improvisación y el material escrito. La mayoría de las obras se basan en los conflictos, pero cuando un autor imagina una trama, las discusiones sirven para algo más que para retardar la acción. Intérpretes como Laurel y Hardy seguramente podrían interpretar la discusión sobre la llave inglesa tal como está escrita y harían morir de risa al público debido a las ya conocidas interacciones de sus personajes, pero durante una improvisación, este tipo de riñas sólo retarda la evolución de la acción.

En manos de un escritor, una discusión puede revelar aspectos escondidos de los personajes, llevar la escena hacia



una nueva dirección, o transmitir otras informaciones importantes. Cuando dos improvisadores discuten en escena, lo único que hacen es impedir que suceda algo más interesante.

Afortunadamente, existe un modo muy simple de facilitar el acuerdo, incluso para un intérprete principiante.

### *Si, y...*

«Sí, y...» es la regla más importante de la improvisación (el nombre social del ImprovOlympic es «Sí, y... Producciones»). Siguiendo esta simple regla, dos jugadores pueden construir una escena antes de darse cuenta.

La regla del «Sí, y...» significa simplemente que cuando dos actores están en escena, están de acuerdo el uno con el otro hasta la enésima potencia. Si uno pregunta algo al otro, éste debe responder afirmativamente, y luego añadir más información, aunque sea muy poca: «Sí, tienes razón, y además pienso que deberíamos...». Responder «no» no aporta nada a la escena:

A: ¿Quieres ir al cine?

B: No.

Incluso una respuesta afirmativa es insuficiente.

A: ¿Quieres ir al cine?

B: Sí.

La regla del «Sí, y...» conducirá a los intérpretes a su escena:





A: ¿Quieres ir al cine?

B: Sí, y vamos a saltarnos el régimen y comer un montón de palomitas grasientas.

O bien:

B: Sí, escapémonos de casa por el sótano.

O bien:

B: Sí. ¿Hay alguna manifestación? Me siento contestatario.

Con el método «Sí, y...» hay un sinnúmero de posibilidades escénicas, y cada intérprete añade información nueva.

Así, paso a paso, cada intérprete aporta su contribución hasta que, de manera fácil y sin forzar, se construye una escena. Si se responde «Sí, pero...», se frena cualquier posibilidad de avanzar de manera continua; y si respondemos con un simple «No», estamos destruyendo la aportación anterior.

Es una manera relajada de trabajar. Los intérpretes saben que cada cosa que digan en escena será rápidamente aceptada por su compañero como si se tratara de la idea más brillante que jamás ha conocido la humanidad. El compañero construye entonces sobre esta idea y, paso a paso, crean entre los dos una escena que ninguno de ellos había planeado.

*El acuerdo mutuo es una regla que jamás puede saltarse:* los actores deben estar de acuerdo en llevar la acción de la escena hacia delante.

Cuando los improvisadores se encuentran en escena, cada uno está de acuerdo en aceptar la iniciativa del otro: deben comprometerse absolutamente con la realidad que



cada uno crea para el otro sin dudar ni por un momento. No importa si la propuesta del otro nos parece un t3pico; si el primer int3rprete dice «Bien, ya estamos en Espa1a», entonces todos los que est1n en escena aceptan que est1n realmente en Espa1a. El siguiente int3rprete podr3a decir «Cuidado con ese toro», y todos *estar1n* al alcance de la embestida de un toro. Y as3 se construye la escena.

Cada nueva iniciativa hace avanzar a la anterior, y la escena va progresando. La aceptaci3n de las ideas de los otros une a los actores y engendra una «mente de grupo». Si se niega la realidad que se crea en escena, se frena la progresi3n y se destruye toda posibilidad de alcanzar una conciencia de grupo.

La negaci3n es tab3 en improvisaci3n. Para ser un buen jugador de equipo hay que tener 3tica. Uno de los mejores ejemplos de negaci3n en improvisaci3n ocurri3 en la primera 3poca de Second City, cuando Del y Joan Rivers estaban en la misma compa1a, y a Del todav3a le duele.

Una noche, durante una improvisaci3n, Joan le pidi3 el divorcio a Del, el cual respondi3 como har3a un marido emocionalmente roto, con la esperanza de que ella reconsiderara la cuesti3n: «Pero querida, 3y los ni1os?». A lo que ella respondi3: «¡Si no tenemos hijos!».

Evidentemente, su respuesta provoc3 una gran carcajada. Evidentemente, hab3a destrozado la escena.

La carcajada provocada por Rivers fue a expensas de la escena, y ella perdi3 la confianza de su compa1ero. Su respuesta fue una descarada negaci3n de la propuesta de Del sobre los hijos.

Para ser justos, hay que decir que Joan Rivers era capaz de llevar a cabo escenas de improvisaci3n brillantes. Es una humorista de 3xito con mucho talento, pero el humorismo est1 muy lejos del trabajo en grupo.



¿Qué tipo de improvisador prefiere el chiste rápido a expensas de su compañero de escena? Normalmente se trata de alguien débil, inseguro o egoísta. Es un acto de desesperación, hecho para controlar la escena o para intentar quedar mejor. Un intérprete que elige este camino se encuentra con que pocos intérpretes querrán trabajar con él en escena, porque saben que se les sacrificará a cambio de un chiste fácil.

Quando el público ve a los improvisadores dándose información los unos a los otros, apoyándose mutuamente y llevando las escenas hacia delante, entonces está viendo verdadero arte en acción.

Hasta aquí este capítulo ha estado dedicado a la importancia del acuerdo mutuo y de evitar conflictos. A pesar de que puede crear confusión, hay maneras en que pueden plantearse discusiones en una escena improvisada.

Mientras que el desacuerdo no es interesante, la *tensión* causada por el conflicto sí que puede serlo. Los intérpretes pueden estar de acuerdo en no estar de acuerdo (convirtiéndolo así en un juego), siempre y cuando haya acuerdo entre ellos para hacer avanzar la escena. Por ejemplo, un asalto de boxeo no es un conflicto. *Es* una pelea, pero en realidad es un juego con una serie de reglas acordadas. Puede utilizarse el conflicto entre *personajes* en una escena, pero debe evitarse el conflicto entre los *intérpretes*.

Uno de los mejores ejemplos de estar de acuerdo en no estar de acuerdo es el «chiste de la discusión» de Monty Python, en que un hombre entra en una habitación y encuentra a otro hombre en una mesa de despacho:

—¿Es ésta la habitación adecuada para una discusión?

—Ya se lo he dicho una vez.



- No, no me lo ha dicho.  
—Sí que se lo he dicho.  
—¿Cuándo?  
—Ahora mismo.  
—No, no me lo ha dicho.  
—Sí que se lo he dicho.  
—No.  
—Sí.  
—No.  
—Le digo que se lo he dicho.  
—¡No me lo ha dicho!  
—Disculpe, ¿es ésta una discusión de cinco minutos,  
o dura la media hora entera?

...Y sigue una delirante discusión divertidísima. Evidentemente, la escena está escrita y no se improvisa, pero hay un juego bien definido en su estructura. Utiliza lo que aparenta ser un conflicto pero en realidad es un acuerdo absoluto para hacer avanzar la escena a través de un juego de desacuerdos.

## JUEGOS PARA DESARROLLAR EL ACUERDO MUTUO

### *Escenas con conflicto*

Uno de los primeros principios que se enseña a los alumnos en el ImprovOlympia es que el acuerdo es mucho más interesante que el conflicto.



Para hacerlo se pone a los actores en situaciones que normalmente son causa de conflicto en escena. Pero se les pide que tomen opciones poco usuales, de manera que no surja el conflicto. Estas opciones poco habituales llevan la escena hacia direcciones muy interesantes que no podrían haberse planeado.

Sin embargo, este ejercicio *no* es un ejercicio sobre el conflicto. En realidad es sobre el acuerdo y lo que sucede cuando hay acuerdo.

El conflicto es sólo el punto de partida, que lleva a los actores a descubrir de qué trata la escena. Lo que crea la escena es *la relación entre los intérpretes*.

Algunas de las posibles escenas con conflicto pueden ser «el arresto», «el robo», o incluso «el último asiento libre en el autobús». Un ejemplo de escena con conflicto que desarrolló una relación interesante fue «el robo».

#### ESCENA EN CONFLICTO (ejemplo 1)

*(Una mujer entra en su casa y se encuentra a un hombre.)*

MUJER:

Disculpe, ¿qué hace usted en mi casa?

HOMBRE:

Le estoy robando.

MUJER:

No creo que tenga nada que pueda interesarle.

HOMBRE:

Bueno, estos cuadros son exquisitos. Ya se ve que no son originales, pero algo deben de valer.



(cont.)

MUJER:

Gracias. Los he pintado yo.

HOMBRE:

¿Cómo? ¡Estoy impresionado! ¡Es un trabajo excelente!

MUJER:

Me siento muy halagada. Insisto en que se los quede.

Mientras crece la relación entre ellos, siguen compartiendo sus conocimientos sobre arte, y ella le va ayudando a llevarse sus queridas pertenencias.

Otro ejemplo de escena con conflicto es la realizada por Adam y Rick, en que un policía perseguía a un ladrón. Ambos actores corrían sin moverse de sitio, creando la ilusión de una persecución:

(ejemplo 2)

POLICÍA (jadeando):

Hey, tengo 50 años y algo de sobrepeso. ¿Podríamos parar y descansar un minuto?

LADRÓN (jadeando):

¿No me cogerá si descansamos?

POLICÍA:

Se lo prometo. Sólo unos segundos, a la de tres. Uno, dos, tres.



(cont.)

*(Los dos paran, jadeando mucho.)*

POLICÍA (jadeando):

Hey, tengo 50 años y algo de sobrepeso. ¿Podríamos parar y descansar un minuto?

LADRÓN (jadeando):

¿No me cogerá si descansamos?

POLICÍA:

Se lo prometo. Sólo unos segundos, a la de tres. Uno, dos, tres.

POLICÍA:

Uf, esta parte de mi trabajo me mata.

LADRÓN):

A mí también es la parte que menos me gusta, pero es parte del lote. Por cierto, está usted en buena forma para tener 50 años.

POLICÍA:

Sí, bueno, la experiencia tiene que servir para algo. Estoy listo, ¿y usted?

LADRÓN):

De acuerdo. Uno, dos, tres. Vamos allá.

*(Ambos empiezan a correr.)*





La escena continuó con el policía y el ladrón pactando descansar a cada rato, lo cual les permitió desarrollar una relación interesante, y demostrar una vez más que el acuerdo en una situación potencialmente conflictiva puede dar lugar a opciones inusuales.

Los actores descubren enseguida que el acuerdo es divertido para el público, lo cual es un secreto de la comedia del que muy poca gente es consciente.

El público no acostumbra a ver demasiado a menudo a los actores ponerse de acuerdo, y raramente ve a la gente estar de acuerdo en cuestiones en las que la improvisación obliga a estar de acuerdo.

El público del ImprovOlympic ha alcanzado un alto nivel de sofisticación con los años. Su respuesta no es buena cuando se dan negaciones en escena, e incluso abuchean a algunos actores.

### *El juego de los anuncios*

Este juego es un especial de Del Close. Sirve para aprender muchas cosas, pero sobre todo es útil para aprender a crear según el método «Sí, y...».

Se acostumbra a jugar con seis u ocho actores. El grupo tiene cinco minutos para crear una campaña publicitaria para un producto ordinario con una cualidad inusual. Por ejemplo: cereales que hacen música cuando se les añade leche.

El grupo debe crear una estrategia de *marketing* y un anuncio, para lo cual debe encontrar un nombre para el producto, un diseño de empaquetado, un eslogan, un presentador y una canción.





Está claro que para hacer todo esto en cinco minutos debe de haber absoluto y total acuerdo; no está permitido pensar en negativo. Se aceptan con entusiasmo todas las ideas y cada paso se construye a partir de la idea anterior. Con tal de meter bien en la cabeza de los actores esta teoría de la aceptación, el director puede pedirles que sobreactúen su aceptación de cada nueva idea con gritos como «¡Sí!», «¡Qué buena idea!», «¡Fantástico!», etc. Esta «sobreactación», sobre todo de las ideas estúpidas, hace que el juego sea más divertido.

La mayor parte de las veces, los intérpretes dramatizan el juego con muchos silencios, muchas cavilaciones, y gritos entusiastas de acuerdo.

El juego de la publicidad también familiariza a los actores con importantes técnicas para crear escenas. La primera y más importante es el principio de «Si, y...».

Cualquier aportación se acepta, se trata con respeto y, aún más importante, *se usa*. Los demás jugadores tratan todas las ideas como si fueran suyas, y por turnos van construyendo sobre ellas. Existe un acuerdo tácito entre los intérpretes en escena: «Tú pones un ladrillo, y yo pongo un ladrillo. Y así, juntos, construimos una casa. No vas a traer tu casa entera y la vas a meter encima de la mía. Juntos, paso a paso, creamos una escena».

Como todas las ideas se tienen en cuenta y se usan, los jugadores no deberían hacer más que una sugerencia para cada tema. Con una basta; la primera se acepta siempre y se usa. Una vez se ha dado un nombre al producto, sería redundante sugerir un segundo nombre. El juego de la publicidad enseña a los intérpretes a avanzar. Una segunda sugerencia no es necesaria, ya que el grupo hará que la pri-



mera funcione de maravilla. En este juego nunca debería usarse la palabra o.

Puesto que todos los ejercicios de trabajo son técnicas para la interpretación, acaban usándose todos de una forma u otra para los Harolds. (Evidentemente, a veces se modifican ligeramente los juegos según el tema particular del Harold.)

El siguiente juego fue creado por alumnos en un ejercicio de trabajo basado en la sugerencia de una comida para perros que les hace hablar. (Los alumnos estaban examinando la teoría de que cualquier idea es buena):

EL JUEGO DE LOS ANUNCIOS (ejemplo 1)

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

Tenemos una comida para perros que les hace hablar.  
Bien, ¿a quién debemos dirigir nuestra publicidad?

RESPUESTA:

A solteros solitarios.

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

De acuerdo. Necesitamos un nombre.

RESPUESTA:

Comida para perros compañía para cenar.

*(Gritos de aprobación.)*



(cont.)

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

¡Magnífico! Necesitamos un eslogan.

RESPUESTA:

¿Qué tal «Cuando te sientas solo, da de comer a tu perro»?

*(Elogios del grupo.)*

EJECUTIVO PUBLICITARIO: *(Repite todas las sugerencias surgidas, para no olvidar ninguna)*

¡Bien! Comida para perros compañía para cenar.  
«Cuando te sientas solo, da de comer a tu perro».  
¿Y dónde nos anunciaremos?

RESPUESTA:

En la televisión.

*(Gritos de aprobación.)*

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

¡Sí! ¿Y a quién deberíamos contratar como presentador para este tipo de producto?

RESPUESTA:

¿Qué tal una gran conversadora como Barbara Walters?

*(Gritos de alegría.)*



(cont.)

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

¡Perfecto! ¿Y cómo será el anuncio?

RESPUESTA:

Imagino una cena para dos a la luz de las velas.  
Una mesa exquisitamente presentada.

LOS OTROS INTERVIENEN:

—¡Y entre los dos candelabros hay un abreiatas de plata reluciente!

—¡Sí! Barbara Walters y su perro están sentados a la mesa.

—Ella le hace al perro un montón de preguntas personales.

—Que él responde con gracia e ingenio.

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

¡Maravilloso! ¿Hay música de fondo?

RESPUESTA:

Sí, un violín toca «Háblame, como se hablan los amantes».

OTRO JUGADOR:

La etiqueta de la lata llevará la foto de un perro vestido con traje y corbata, con un clavel en la solapa y un ramo de flores bajo la patita.



(cont.)

EJECUTIVO PUBLICITARIO:

Y encima de la foto, las palabras «Compañía para cenar. Cuando estés solo, da de comer a tu perro».

Otro ejemplo es el de un juego de la publicidad que se jugó durante una sesión de Harold con el tema «publicidad». Este juego se usó para mostrar cuán importante ha sido el papel de la publicidad a lo largo de la historia.

La escena es una reunión entre Jesús y sus discípulos para hacer una puesta en común y encontrar ideas para conseguir aumentar el número de seguidores de Jesús. Inmediatamente se ponen de acuerdo en que ayudaría mucho hacer correr rumores sobre un par de milagros, y acuerdan decir que su madre era una virgen (aunque algunos oponen resistencia a esta idea porque les parece demasiado increíble).

A Judas se le ocurre una cancioncita. Canta «Noche de paz, noche de amor / Vamos a bailar el rock».

Los otros discípulos se ríen y le reprenden por sus ideas musicales, sobre todo por su primera sugerencia para una obra musical llamada *Godspell*. Judas se enfada y sale como un huracán. Jesús intenta en vano hacerle regresar y le grita «¡Vamos, Judas, pon la otra mejilla!».

Pedro aprovecha la oportunidad para utilizar la frase de Jesús como su nuevo eslogan, y dice: «Al fin y al cabo, se entiende más fácilmente que “Es más fácil que un camello pase por el ojo de la aguja que un hombre rico entre en el reino de los cielos”».

Todos los discípulos están de acuerdo.



Ahora se necesita un presentador. Simón grita: «¡Juan Bautista!».

«Sí», dicen todos. «Es un hombre con la cabeza en su sitio.» (El público se queja un poco, y dispara la alarma de los chistes para avisar a los intérpretes de que no se pongan demasiado «graciosos».)

Jesús camina de un lado a otro de la habitación, muy concentrado. Dice: «Todavía nos falta algo. Algo *grande* que convenza a la multitud».

Mientras, la camarera empieza a recoger los platos de la cena. Al ver que el plato de Jesús todavía está lleno, pregunta: «¿Ha terminado o va a regresar?».

Los discípulos gritan encantados al unísono: «¡VA A REGRESAR!».

Utilizando la idea básica del juego de la publicidad, los actores reescribieron la historia bíblica.

Puntos claves:           CAPÍTULO CUATRO

- «Sí, y...». *Acepta y construye.*

## CAPÍTULO CINCO



### Inicios y jugadas

#### *Los regalos*

Según el director británico Keith Johnstone, improvisar es como conducir un coche mirando sólo a través del retrovisor. No sabes hacia dónde vas, sólo de dónde vienes.

Cuando dos improvisadores suben a escena, ninguno de los dos debería saber nada sobre la escena que están a punto de crear; no parten de nada.

En la improvisación, el inicio es la primera información que propone uno de los intérpretes. Puede tratarse de una frase, un gesto, o incluso de una actitud.

Un buen inicio es vital para la escena, porque ofrece a los actores una información que establece la base de la escena. Los mejores inicios son los que toman opciones, normalmente sobre la relación, las funciones, o el lugar. Evidentemente, el otro intérprete acepta lo que se le ofrece en ese inicio, lo incorpora y construye sobre ello, de manera que la escena comience con vigor.



Una escena que empieza con uno de los intérpretes diciendo «hola» al otro, acostumbra a indicar un principio lento, mientras que una frase como «guten morgen, Herr Doctor, ya tiene su experimento en la mesa de operaciones», ofrece mucho potencial al compañero.

Sea cual sea el inicio, los intérpretes van añadiendo luego información por turnos. Pronto descubrirán que han creado una escena a través de las respuestas de cada uno a las inicia-  
tivas del otro.

*Cuando damos información hacemos regalos;  
cuando preguntamos, somos ladrones.*

Las preguntas para pedir información a otros intérpretes son un mal innecesario en improvisación. Con las preguntas pasamos la carga de tener que inventar a los otros intérpretes, en lugar de ofrecerles hechos. Para un improvisador es mucho mejor *asumir* que tiene la misma información que los demás actores y aprovechar la oportunidad de aportar su parte de información a la escena.

Cuando un actor hace preguntas, acostumbra a tener una respuesta en mente. Entonces, ¿para qué preguntar? Si quiere introducir una idea en la escena, no suele ser una buena jugada proponerla en forma de pregunta. Al fin y al cabo, es posible que sus compañeros no tengan la misma idea, y pueden responderle algo absolutamente distinto de lo que él había esperado.

En un ejercicio, dos actores estaban representando a una pareja de indigentes y la mujer tuvo la idea de encontrar un billete de lotería en la calle. Por desgracia, el marido no lo sabía, así que cuando ella señaló el suelo y dijo: «Mira, ¿qué





es eso?», el marido le respondió: «Uf... es sólo un montón de mierda». La mujer estaba confundida. «No», dijo, negando absolutamente su compromiso con la marcha de la escena. «Es un billete de lotería.»

¡Falso! *Era* un montón de mierda. *Habría* sido un billete de lotería sólo con que lo hubiera dicho de entrada.

Desde luego, hay preguntas peores que otras; algunas preguntas dan información más que pedirla. Preguntar «Mira, ¿qué es eso?» ayuda mucho menos que «Mira, ¿es eso un billete de lotería?». Aunque no deja de ser más fácil decir simplemente «Mira, hay un billete de lotería».

### *Jugadas en escena*

Las personas somos jugadoras por naturaleza. Algunos juegos son obvios, como el Monopoly, el Trivial Pursuit, y el fútbol. El libro del doctor Eric Berne *Games People Play* habla de juegos más sutiles, psicológicos e interpersonales que las personas usan para conseguir lo que quieren de una relación concreta.

Asimismo, los improvisadores hacen jugadas para indicar los tipos de juego que se están desarrollando en una escena. El juego proporciona a la escena la estructura necesaria. Los juegos, o estructuras escénicas, se crean siempre sobre la marcha como parte de la improvisación. El percatarse o no de las jugadas, diferencia a los buenos jugadores de los que no ponen atención. ¡Cuando un actor descubre lo que su compañero quiere, debe dárselo siempre!

Algunos juegos escénicos (juegos que se desarrollan en el contexto de la escena, y no como resultado de una decisión deliberada) son técnicas estándar, fáciles de enseñar, como el



juego de quién-da-más o como hablar en verso, mientras que otros se inventan sobre la marcha.

La mayoría de las veces, el juego escénico se descubre con las tres primeras frases de la escena. Si pasa por alto, es normalmente porque los intérpretes no han puesto la suficiente atención.

La comedias cinematográficas y televisivas están llenas de juegos escénicos. La escena del camarote de la película de los hermanos Marx *Una noche en la ópera*, es realmente un juego consistente en «¿A cuánta gente podemos meter en esta habitacióncita?». *I love Lucy* implicaba generalmente un juego basado en «Intenta colarte en el número de Ricky». En sus películas, Laurel y Hardy acostumbraban a jugar a un juego que los críticos han denominado *destrucción recíproca*, que consiste en lo que su propio nombre indica.

Incluso el chiste de la discusión de Monty Python, al igual que la mayoría de sus chistes, es un buen ejemplo de juego escénico. Si se tratara de una escena improvisada, un intérprete no tendría ningún problema para deducir cuál era el juego a partir de las tres primeras frases:

«Es ésta la habitación adecuada para una discusión?».  
(Si bien se trata de una pregunta, está cargada de información y plantea una clara propuesta de juego.)

«Ya se lo he dicho una vez.»

«No, no me lo ha dicho.»

El juego, o estructura de la escena, es claro como el agua desde estas primeras frases, y cualquier improvisador experto podría entrar en escena y seguirlo.

Cuando un improvisador encuentra el juego subyacente en la escena, ha encontrado la escena, y por eso es tan importante percatarse de cualquier jugada. Si una jugada es clara,



se puede excusar casi todo. Como el actor George Segal dijo a Del, «Incluso llevando ya cinco minutos en una escena, no es demasiado tarde para incorporar un acento extranjero».

Otro buen ejemplo del descubrimiento de un juego en escena es el que tuvo lugar en un ejercicio con seis intérpretes. Uno de ellos estaba a punto de conseguir una importante promoción por parte del presidente de la empresa, y todos esperaban nerviosos en una sala de reuniones a que se anunciara la decisión.

JUEGO EN ESCENA (ejemplo)

PETE:

Mi hijo está en una máquina de diálisis de riñón.

*(Muestras generales de compasión.)*

JENNA:

¿Y no estás con él?

PETE:

No, hoy tenía que estar aquí.

JENNA:

Deberías estar con él cada minuto. En momentos así, un niño necesita un padre.

*(Todos se muestran de acuerdo, lo que hace aumentar el sentimiento de culpabilidad de Pete.)*



(cont.)

PETE:

Tienes razón. Me voy ahora mismo con él. Gracias, chicos. (*Muestras generales de compasión.*)

DENNIS:

Gracias a Dios que mi hijo está sano.

JENNA:

¿Ah sí?

DENNIS:

Sí, y atlético. Juega en una liga infantil de fútbol.

JENNA:

¿Juega en la liga después del colegio?

DENNIS:

Sí, hoy tiene partido.

JENNA:

¿Y no estás ahí?

DENNIS:

Pues, no. Debería estar.

PAT:

Cuando yo era niño mi padre nunca vino a verme jugar. Una vez metí tres goles y se lo perdió.

Jamás se lo perdoné.





(cont.)

*(Los demás se muestran de acuerdo, consideran que Dennis está siendo negligente con su hijo y está poniendo en peligro su relación.)*

DENNIS:

Tienes razón. Mi hijo sólo será niño una vez. ¿Qué puede ser más importante que él? Voy para allá.  
Gracias, chicos.

*(Dennis sale. Los demás se miran, percatándose claramente de su intención de librarse los unos de los otros.)*

JENNA (aliviada):

Yo no tengo hijos. No tengo adónde ir ni nada que hacer.

PAT:

Eso explica tu bronceado. Dispones de todo el tiempo del mundo para tumbarte bajo el sol y dedicarte a ti misma los fines de semana.

JENNA:

Sí.

PAT:

Es bonito ese lunar que tienes en el brazo.  
Seguramente es consecuencia del sol.



(cont.)

MARK:

Tiene pinta de ser de esos que pueden llegar a ser cancerosos. Yo conocía a una mujer que tenía uno igual que éste. Descanse en paz. El sol es muy peligroso.

PAT:

Deberías ir a que te lo vieran inmediatamente.

JENNA:

Sólo es un lunar. ¿De verdad os parece que debería preocuparme?

PAT:

¿Qué puede ser más importante que tu salud?

JENNA:

Tenéis razón. Vale más que vaya. Gracias, chicos.

*(Sale. Sólo quedan tres hombres.)*

PAT:

¿Os imagináis? Hay un premio de veintisiete millones en la lotería. ¿Ya habéis comprado números?

MARK:

Sí.

BILL:

No. Pero llevo un año entero jugando al mismo número y no me ha tocado. No me preocupa demasiado no comprarlo hoy.



(cont.)

MARK:

¿Pero, qué te pasa, Bill? ¿Intentas demostrarte que no estás enganchado a la lotería?

BILL: *(Nervioso.)*

No.

MARK:

Conocí a un tipo que jugó al mismo número durante años. Un día estaba demasiado ocupado para ir a comprar el número y, claro, ese día salió. Perdió su oportunidad. Se quería morir.

PAT:

Veintisiete millones, Bill.

BILL:

¡Debo ir a comprar mi número, ya! *(Sale corriendo. Pat y Mark se observan atentamente.)*

MARK:

¿No es eso que se oye la alarma de tu coche?

Este juego de manipularse los unos a los otros para que se vayan quedó establecido con el primer intercambio entre Jenna y Pete; los demás lo observaron y se añadieron hábilmente.



Otro ejemplo de lo que es descubrir un juego en una escena lo presentó un grupo llamado The Family. Realizaban un Harold sobre el tema Papá Noel. Durante el Harold interpretaron monólogos hablando de estadísticas sobre los sin hogar y el aumento del índice de suicidios durante las Navidades. En la última escena, hallaron un juego para ilustrar cuán deprimente es la Navidad. Empezaron a cantar villancicos. Durante la primera estrofa del primer villancico, Adam cogió una pistola imaginaria, se pegó un tiro en la cabeza y se desplomó sobre el escenario.

Los demás le miraron brevemente y empezaron a cantar otro villancico. En el primer verso, Miles se colgó de un dogal imaginario. Los otros cortaron la cuerda y su cuerpo cayó junto al de Adam. Los supervivientes empezaron a cantar otra canción. Uno a uno, siguieron con el juego del suicidio. Al fin, con un montón de cuerpos a su alrededor, Rachael se puso a cantar dulcemente *Noche de Paz*. En la última frase, señaló el montón de cuerpos y cantó *Duerme el niño Jesús* para poner fin al juego.

Otro ejemplo es el juego de quién-da-más que Charna descubrió en una escena con Scott.

La escena establecía que llevaban varios días siguiendo una dieta para adelgazar, cuando se disponían a comer sus 100 gramos de proteína y un plato de ensalada. Scott cogió una rebanada de pan. Charna le reprendió, porque ya se había comido su porción diaria de pan en el desayuno. Para mortificarla, Scott cogió el pan, lo untó con mantequilla y puso una segunda rebanada encima. En revancha, Charna añadió cuatro cucharadas de azúcar a su café. Scott agarró la azucarera y se la vació directamente en la boca. Charna corrió a la nevera para coger el pastel que había preparado para su fies-







ta, y empezó a tragárselo. Esta guerra con la comida fue escalando hasta que ya no podía seguir.

### *Escuchar y responder*

Escuchar y responder son dos cosas distintas. Después de una propuesta, el intérprete debe dejar resonar las palabras dentro de su cabeza durante un momento para poder descifrar su significado.

El improvisador debe considerar igualmente lo que se dice y lo que no se dice. Debe pensar: «¿Por qué ha dicho esto? ¿Qué quiere decir? ¿Cómo me hace sentir?».

Si el intérprete se toma tiempo para considerar qué quiere decir el otro, su respuesta resulta más inteligente que si responde automáticamente (normalmente con una respuesta corta que pretende ser ingeniosa). Una respuesta más cuidada tarda uno o dos segundos más, pero vale la pena.

La jugada de un actor no termina hasta que éste observa cómo afecta a su compañero. Cuando el compañero ha oído y ha ponderado la intervención del otro, entonces responde desde un estado igualmente emocional y honesto.

Algunos de los mejores improvisadores son los que escuchan y recuerdan. Chirs Farley, que fue intérprete del ImproOlympic es un experto en esto, tanto dentro como fuera de escena. Chris escucha con sus emociones; sus compañeros pueden ver su respuesta mientras aún están hablando. Y jamás olvida nada de lo que se dice.

Charna dice que Chris todavía le recuerda cosas que ella dijo o hizo años atrás, y es por esto por lo que *El show de Chris Farley* le parece tan divertido. Chirs entrevista a gigan-



tes del mundo del espectáculo y les recuerda sus momentos favoritos de sus películas: «Recuerdas cuando hiciste esto... Fue increíble...». Nunca hace preguntas, sólo recuerda. Los guionistas de *Saturday Night Live* obviamente se limitan a sacar partido de uno de los rasgos naturales de Chris: ¡lo recuerda todo!

### *Evitar las ideas preconcebidas*

En una escena improvisada, las ideas preconcebidas pueden causar problemas al intérprete. Evitarlas es tan fácil como escuchar y usar las propuestas del otro.

Claro que una escena anterior puede haber dado al actor una idea del lugar, la relación o la situación. Pero no debe aferrarse demasiado a estas ideas y debe abandonarlas rápidamente si la escena toma un giro que contradice sus planes.

Por ejemplo, Madeleine puede entrar en una escena con la intención de ser la amante hace tiempo ausente de Dave. Empieza diciendo: «Te he echado muchísimo de menos». Si Dave responde diciendo: «Lo sé. Siento no haberte escrito, mamá», Madeleine debe descartar rápidamente su idea de una escena romántica.

Es importante recordar que las intervenciones pueden ser también no-verbales. La manera en que se presenta una intervención es tan importante como las propias palabras, y el improvisador debe escuchar siempre las entonaciones y los significados ocultos. Si la primera frase de Madeleine hubiera sido dicha en tono de insinuación sexual, entonces Dave la habría convertido en una escena de amor incestuo-





so, que seguramente nos habría llevado a descubrir por qué el chico se marchó de casa.

Un último comentario: hay que escuchar siempre la idea entera de cada intervención. Si se interrumpe a un actor en mitad de la frase, sus compañeros no pueden responder con toda su capacidad hasta que no termina la frase. Es algo de pura lógica.

Como dijo Del una vez, durante una conversación con la madre de Charna, «¡Si interrumpes al actor te pierdes la clave de la frase!».

### *Ejercicio de congelación*

Éste es un ejercicio simple para trabajar los inicios. Dos personas empiezan una escena con un diálogo y una actividad física. Un tercer intérprete grita «¡congelar!» para parar la acción, y los improvisadores deben congelar inmediatamente la escena.

Cuando están «congelados», el tercer intérprete da un golpecito a uno de ellos y toma su lugar en la misma postura física. Éste empieza entonces una escena completamente nueva y diferente que justifique la postura física de los dos actores. En la primera frase de cada nueva escena, la propuesta debe ser clara, para que la nueva escena se entienda inmediatamente.

Lo siguiente es un ejemplo de un posible ejercicio de congelación. Si la primera frase, propuesta por el público es «Deja que te tome en brazos para cruzar el umbral de la puerta», el ejercicio podría empezar con una mujer llevando a un hombre en brazos (teniendo en cuenta que los actores siempre toman opciones inusuales):



EJERCICIO DE CONGELACIÓN (ejemplo)

MUJER:

Deja que te tome en brazos para cruzar el umbral.

HOMBRE:

¡Eres tan feminista!

¡CONGELAR!

Los intérpretes se congelan mientras un segundo hombre da un golpecito a la mujer y toma su lugar. Reproduce la postura exacta, llevando al primer hombre en sus brazos. Puesto que es el que ha entrado, le toca a él decir la primera frase:

SEGUNDO HOMBRE:

Tienes suerte de que te haya cogido cuando caías del edificio, Jimmy.

HOMBRE:

Vaya, Superman, qué suerte que volaras por aquí.

*(Superman deja a Jimmy en el suelo y se pone las manos en la cintura.)*

¡CONGELAR!

Otra intérprete da un golpecito al actor que interpreta a Jimmy, que estaba de pie mirando a Superman. Se coloca en la postura de Jimmy y dice:



(cont.)

SEGUNDA MUJER:

El rey no ha dicho «Pon las manos en la cintura». Estás eliminado.

SEGUNDO HOMBRE:

Vamos, dame otra oportunidad.

SEGUNDA MUJER:

De acuerdo. El rey dice «Túmbate boca abajo en el suelo.» *(El hombre lo hace.)*

¡CONGELAR!

Un actor da un golpecito a la mujer, mira al hombre en el suelo y dice: «¡Última llamada!».





El juego dura lo que el director, el público o los actores decidan. En nuestro caso, las escenas retornan unas cuantas veces para hacer conexiones, de manera que el juego puede durar hasta diez minutos. En el ejemplo anterior, Superman podría regresar intermitentemente durante todo el ejercicio.

### ***Escenas de tres frases***

En este ejercicio, dos jugadores deben descubrir una escena en sólo tres líneas de diálogo. Ésta es una buena manera de enseñar a decir exactamente lo necesario y a decirlo tan claramente como sea posible, es decir, a ser conciso.

Puesto que una escena, incluso de tres líneas, tiene infinidad de posibilidades, a veces se realiza el ejercicio indicando al grupo que cree una serie de escenas de tres frases, en que la primera frase sea siempre la misma. Rápidamente se hace evidente que la segunda persona puede dar un giro completamente diferente a la primera frase. De hecho, la segunda frase puede resultar la más importante de las tres.

Este ejercicio desarrolla también la capacidad de escucha. La emoción que hay detrás de la manera en que se pronuncia una frase puede cambiar completamente su significado, y resulta pues fácil que de la misma frase inicial surjan escenas muy distintas.

Las escenas de tres frases enseñan al actor a aportar información, tal como se hace en la técnica «Sí, y...». Declararse de acuerdo con la primera frase no hará avanzar la escena ni ofrecerá una nueva información con la que construir juntos la escena. Contribuir con algo más añade significado a la primera frase y ayuda a crear la escena.





EJEMPLO DE ACUERDO 1

—Mira, un mango.

—¡Oh, bien!

EJEMPLO DE ACUERDO 2 (y suma según «Sí, y...»)

—Mira, un mango.

—¡Oh, bien! Por lo menos ya sabemos que en esta isla desierta hay comida.

Hay una gran diferencia, ¿verdad? Y cuando sólo se permiten tres frases para crear una escena, hay que progresar con rapidez. Como vemos en el último ejemplo, la segunda frase añade información nueva y se eleva la apuesta.

He aquí algunos ejemplos más de escenas de tres frases, en los que cada una aporta información nueva. Usaremos la misma primera frase para mostrar cómo cambia la escena a medida que se construye; esto demuestra que los actores no pueden suponer que ya saben de qué va la escena sólo con escuchar la primera frase.

ESCENAS DE TRES FRASES (ejemplo 1)

ACTOR UNO:

Firma aquí.

ACTOR DOS:

Así será oficial.

ACTOR UNO:

Sí, ahora estamos legalmente divorciados.



El actor dos toma lo que podría haber sido una firma por la entrega de cualquier mercancía y le da mucha más importancia al decir «Así será oficial». De repente, la idea ha cambiado; ya no se trataba de una hoja de recibo, sino de un documento oficial. El primer actor se suma a la idea convirtiéndolo en un documento de divorcio, con lo que la escena ya ha tomado su curso. Una respuesta diferente del actor dos hubiera dado lugar a una escena distinta, como mostramos a continuación:

(variante)

ACTOR 1:

Por favor, firma aquí.

ACTOR 2:

Es la primera vez que me piden que firme un autógrafa en el pecho de una mujer.

ACTOR 1:

¡Es que soy su mayor admiradora!

De la misma primera frase, los actores descubrieron una relación entre una estrella y su admiradora.

Es vital escuchar el tono emocional, que es el que nos da el significado que hay detrás de las palabras. ¡Hay que prestar atención al subtexto! Las palabras pueden tener un tono positivo, pero el tono emocional puede indicar lo contrario, como se ve en este ejemplo:





## ejemplo 2

CHRIS:

He tenido otro mal día a la caza de un empleo.

STUART:

¿Por qué no lees alguno de mis libros de autoayuda?

CHRIS:

A veces me apetecería asesinarte mientras duermes.

Si leemos estas frases con las frías letras impresas, parece que Stuart intenta ayudar a Chris. Pero Chris estaba atento a la actitud suficiente de Stuart y respondió correctamente.

Tim Kazurinski del *Saturday Night Live* recuerda que mientras estaba en Second City, ~~Del les hacía repetir una y otra vez el ejercicio de las escenas de tres frases,~~

«Cuando estabas en escena decías la primera frase, la persona que saltaba a escena decía otra frase, y tú debías responder. Esto significaba que en esas tres líneas debías identificar quién eras, dónde estabas, y sobre qué podía versar la escena. Aprendimos rápidamente a identificar el quién, el qué, el dónde y el porqué en tres frases —dice Kazurinski.

»Entonces salías de escena y la persona que sólo había dicho una frase permanecía. Entraba otra persona y empezaba una nueva escena.

»Era como cuando en el colegio las monjas me hacían repetir una y otra vez las lecciones. Era brutal, pero aprendí las lecciones y aprendí mis escenas. Del nos hacía volver sobre ello hasta que nos quedaba clarísimo; ve, hazlo, no hagas “Ya estamos en España”.



»Cuando trabajaba con nosotros, sabía exactamente cuál era el ejercicio adecuado para sacarnos de nuestra rutina. A veces entrábamos en clase y Del se había quedado medio dormido, o divagaba, o hablaba desordenada y atropelladamente, pero cuando volvías la siguiente vez y estaba inspirado, podía decir cosas que nos hacían entrar a todos en una especie de delirio. Nos concentrábamos tanto que en nuestras mentes se abrían un montón de puertas y se encendían muchas luces. Entonces nos iluminábamos: «¡De esto es de lo que se trata! ¡Así es como hay que hacerlo! ¡Por eso estoy aquí!». Te cogía, te metía en escena y trabajaba contigo, y entonces lo comprendías todo. Es uno de los verdaderos genios que he conocido.»

Puntos claves:      CAPÍTULO CINCO

- *Toma opciones, ~~hagas~~ haz preguntas.*
- *Busca el juego dentro de la escena y juega.*
- *Escucha y recuerda.*
- *Escucha la totalidad de la idea que hay en una frase.*
- *~~Elimina~~ las ideas preconcebidas.*

## CAPÍTULO SEIS



### Paso a paso

*La vida es lo que te sucede  
mientras estás ocupado haciendo otros planes.*

JOHN LENNON

El pimpón y el ajedrez requieren estrategias muy distintas. Los jugadores de ajedrez deben planear varias jugadas por adelantado, y se concentran en llevar adelante sus planes, a pesar de las jugadas de sus contrincantes. El pimpón, además de ser un juego físico, no permite a los jugadores hacer planes; deben reaccionar en un abrir y cerrar de ojos.

Un jugador no puede devolver la pelota hasta que el contrincante no se la ha tirado. Puede tener una intención, e incluso intentar anticipar su respuesta, pero al fin, tiene que concentrar su atención en ver adónde va a parar realmente la pelota.

Al contrario que un jugador de ajedrez, no puede prever varias jugadas por anticipado; debe poner su atención en el momento presente. Y ese momento lleva directamente a los momentos futuros.

La improvisación está mucho más cerca del ~~pimpón~~ que del ajedrez. Los actores improvisan escenas con la misma espontaneidad.



Un actor que avanza momento a momento está constantemente descubriendo cosas, lo cual es el estado ideal para los improvisadores. Si un actor hace planes por anticipado y se plantea cuál es la dirección en la que quería que se desarrollara la acción, entonces no pone atención en lo que está sucediendo en cada momento. Por desgracia para él y para sus compañeros, lo que está sucediendo en cada momento es la escena.

Éste es un error que se repite demasiado a menudo, e incluso un intérprete con mucha experiencia puede caer en él. Cuando le parece que ya ve por donde va la escena, puede intentar llevarla hacia esa dirección, sin prestar atención a lo que está realmente sucediendo en ese momento. Vive por el posible futuro de la escena, a expensas del presente.

Según George Wendt, de *Cheers*, a menos que sea parte de algún juego, los improvisadores deberían resistirse a intentar cumplir las expectativas del público; afortunadamente, esto resulta más fácil en improvisación que cuando los actores intentan desarrollar material.

«Debes suponer siempre que el público va un paso por delante de ti», dice citando una de las reglas más útiles que aprendió cuando trabajaba con Del.

En improvisación, casi nunca das al público lo que espera, porque trabajas al vuelo. Lo otro está más relacionado con el trabajo para dar forma a un material.

«Supone siempre que el público va venir el chiste fácil. Es decir, si el público ve que se acerca algo, es menos probable que le haga gracia. Si ve que se acerca algo, lo mejor que puedes hacer es dar un giro de 180 grados y darle algo que no se espera», dice.

«Esto viene del público que definió el Compass Players y el primer Second City, un público que iba realmente un



paso por delante de todo el mundo, el tipo de público de literatos intelectuales. Pero sigue siendo verdad.»

Wendt dice que este principio ha demostrado ser también cierto en su trabajo televisivo.

«El concepto del respeto por el público se demuestra cierto en las comedias de más éxito, e incluyo *Cheers* en el paquete. Creo que *Cheers* es bastante inteligente, y una gran parte de su éxito se debe al respeto por el público. Tengo entendido que si cuando escriben los guiones, a dos escritores se les ocurre el mismo chiste a la vez, entonces lo descartan. Demasiado fácil. El principio tiene muchos corolarios, pero creo que hay que suponer siempre que el público va un paso por delante.»

No hay nada malo en que un intérprete de Harold haga previsiones, siempre y cuando esté dispuesto a abandonar sus preconcepciones inmediatamente.

Por ejemplo, dos actores están en escena hablando de encargar una pizza cuando un tercer actor decide entrar como repartidor de pizzas. Si uno de los actores le recibe diciendo: «Veo que han llegado las nuevas tapaderas de cloaca», entonces sus pizzas se convierten *inmediatamente* en tapaderas de cloaca. Debe ser lo bastante dúctil para pasar de un momento al siguiente, según las necesidades de la escena, sin importar cuán brillante era su idea (o cuán poco sentido le parece que tiene lo que hacen los otros actores).

La única respuesta adecuada que el repartidor de pizzas convertidas-en-tapaderas de cloaca puede dar es: «Sí, aquí tiene sus nuevas tapaderas de cloaca, y...», el actor debe hacer una de las incontables elecciones posibles para continuar la acción.

Si sucede algo inusual o inesperado, un actor inexperto a veces lo ignora, al pensar que no es importante porque no está de acuerdo con lo que él cree que debería ocurrir. *¿Se equivo-*



ca! Es posible que el actor que entra en escena, el público e incluso el otro actor estén esperando una pizza (de hecho, es probablemente la mejor opción), pero si un actor decide que aquel hombre le entrega tapaderas de cloaca, entonces es verdad y todo el mundo debe aceptarlo inmediatamente.

Puede que al principio todos lo consideren un error, pero el único error de verdad sería que los demás actores lo ignoraran o negaran, y reconvirtieran las tapaderas en una pizza. Así que los actores deben justificar la réplica, y esto sólo lo pueden hacer si están *en el momento*. Recordemos que si todos justificamos las acciones de los demás, entonces no hay errores.

La réplica inesperada podría ser el giro inesperado que conformase la escena a los ojos de los actores. La entrega de la pizza es lo esperado, pero la llegada de alguien con tapaderas de cloaca garantiza que la escena se vuelva más interesante.

Al fin y al cabo, una escena casi nunca trata sobre lo que los actores pensaban que iba a tratar. Una vez empieza, los actores siguen el curso de la escena, pero no deberían intentar controlarlo. La escena es el resultado de la relación entre los personajes, y de la relación que surge de la exploración de esos momentos.

*Nada debe ignorarse, Nada debe olvidarse.  
Y nada es un «error».*

### *El porqué*

Puesto que una de las mayores responsabilidades del improvisador es la de justificar lo que sus compañeros dicen y hacen, todo lo que sucede en el escenario constituye material para construir la escena; así que si todo se acepta, *no puede haber errores*.



Claro que ~~no todo tiene que justificarse enseguida~~. Debería recordarse todo lo que se oye y usarse en algún momento; los actores le darán razón de ser antes de que la escena termine. Uno de los usos principales de los descubrimientos es darse cuenta de cómo un elemento aparentemente desconcertante que ha aparecido al principio de una escena (y aparentemente se ha olvidado), encuentra un lugar vital en el desenlace.

Una de las cosas que más placer provocan al público en una escena improvisada es también una de las más fáciles de realizar. ~~Los espectadores disfrutan cuando ven a un intérprete recuperar un elemento escénico olvidado justo a tiempo para resolver un problema~~, como cuando un jugador de ajedrez realiza de repente un jaque mate absolutamente imprevisto e inesperado.

Un ejemplo de justificación aplazada es una escena entre Mary y Robin. Mary contempla su colección de muñecas mientras Robin está sentada a la mesa repasando facturas.

#### JUSTIFICACIÓN APLAZADA (ejemplo)

MARY:

No entiendo por qué siempre encuentro mis muñecas con la cabeza arrancada.

ROBIN:

Me debes cincuenta dólares del teléfono.

CHRIS:

No tengo dinero para pagarte mi parte de la factura.

*(Las dos empiezan a discutir hasta que Robin abandona frustrada. Al fin, camina tranquilamente hacia las muñecas y arranca la cabeza de una de ellas.)*



Las dos fueron capaces de justificar la frase inicial de una manera brillante (aunque, sobre el papel, el final de la escena parezca obvio, cuando se crea delante del público, el efecto es completamente distinto). La escena no trataba sobre las cabezas arrancadas de las muñecas, sino sobre las frustraciones de dos compañeras de piso. Al improvisar la escena, las actrices descubrieron la historia de su relación. Las cabezas arrancadas indicaban que Robin se había sentido decepcionada anteriormente por su compañera de piso, y eso abre interesantes posibilidades si se retoma la escena en el futuro.

Un actor sólo puede justificar las opciones escénicas, y cualquier «error» aparente, si está «en el momento», y no haciendo planes por anticipado. Dos ejercicios simples para desarrollar esto son la historia dirigida y la historia de una palabra.

### *La historia de una palabra*

La historia de una palabra es uno de los ejercicios de improvisación más sencillos y es muy útil para entender la importancia de estar en el momento.

Un grupo de jugadores (normalmente seis u ocho) crean una historia palabra por palabra. El método básico consiste en colocar a los actores en fila en el escenario y, empezando por un extremo, cada uno dice una palabra, formando frases que narren una historia.

Es muy fácil de hacer si asumimos que los actores no intentan hacer planes por adelantado, pero no resulta tan fácil conseguir que se haga de manera rápida y uniforme.





Las palabras deberían decirse rápidamente, casi sin pensar (aunque, desde luego, deberían ser sensatas y formar frases coherentes), pero el grupo debería conseguir que sonara como si una sola persona estuviera contando una historia a un ritmo de conversación normal.

Una de las mejores maneras de conseguirlo es *escuchando*, prestando atención a lo que se dice en cada momento. Es imposible pensar por adelantado lo que se va a decir, porque algún intérprete puede cambiar completamente el rumbo de la historia, y lo único que consigue un actor que piensa antes de hablar es demorar la historia. Deberían darse respuestas reflejas y no palabras cuidadosamente elegidas (esto contrasta con las escenas, donde cada respuesta debe considerarse detenidamente). La palabra y debería evitarse, y los actores deben esforzarse para sonar como una sola voz.

A medida que el grupo se familiariza con el juego, se pueden añadir condiciones para aumentar el grado de dificultad. Una de las variaciones supondría eliminar a los jugadores que se demoren en responder, lo que enseña al grupo a mantener el ritmo. Las respuestas inadecuadas también son motivo de eliminación (cuando se juega delante de un grupo o del público, los abucheos bienintencionados acostumbra a funcionar bien). Cuando un jugador es eliminado, a veces se le obliga a escenificar su propia muerte frente al público o frente a sus compañeros, preferiblemente de algún modo que refleje el punto en que se encuentra la historia. Otra técnica, particularmente usada en representaciones (o como ejercicio introductorio), es la de utilizar un tema, un título o una sugerencia del público para la historia.



### *La historia dirigida*

La historia dirigida es un poco más elaborada que la historia de una palabra, pero el principio es el mismo. Al igual que la historia de una palabra, enseña a los actores la importancia de estar «en el momento», y demuestra claramente cuándo no es así.

Las historias dirigidas básicas requieren que los actores creen una historia juntos, como si tuvieran un solo cerebro, pero muchas bocas. Los jugadores se colocan en semicírculo en el escenario, y uno de ellos se agacha frente al grupo para hacer las funciones de director, exactamente como lo hace un director de orquesta.

El director dirige la narración señalando (o indicando de cualquier otra forma) a los jugadores de manera que éstos sepan cuándo deben empezar a hablar y cuándo deben terminar (generalmente, de uno en uno). Para empezar el ejercicio, normalmente el público elige un título, o un objeto que en algún momento se incorporará a la historia. El objetivo del grupo es contar una única historia coherente en fragmentos cortos, según indique el director.

Cuando el director señala a un jugador, éste empieza a hablar inmediatamente, retomando el cuento exactamente donde lo ha dejado el jugador anterior. Sigue hablando tanto tiempo como el director indique. Cuando el director señala a otra persona, el jugador calla instantáneamente para que el nuevo jugador retome su historia.

El reto de cada improvisador es retomar la palabra inmediatamente siguiente, o incluso la sílaba inmediatamente siguiente. Cada jugador debe escuchar atentamente y mirar al director todo el tiempo para detenerse cuando se le da la



orden. La historia no debe aparecer a golpes, sino que debe surgir de una voz narrativa continua.

En las escenas, un improvisador principiante tiene a menudo problemas para darse cuenta de cuándo no está en el momento. Sin embargo, si intenta pensar por adelantado en una historia dirigida, su error resultará evidente. Los actores que piensan por adelantado intentando adivinar qué vendrá a continuación en la historia, normalmente acaban por empezar una nueva frase cuando se les señala, en lugar de terminar la frase empezada por el jugador anterior. Esto sucede porque el actor no escuchaba. La única manera de conseguir narrar una historia dirigida es escuchar y prestar atención a cada paso.

El ritmo de sucesión de los narradores varía al antojo del director, pero la historia dirigida resulta más divertida cuando los jugadores tienen que terminar los pensamientos de los otros.

Al crear la historia, los jugadores deberían ser conscientes de todos los componentes necesarios para que resulte interesante, elementos como la acción, los personajes, la emoción, el ambiente, un argumento sólido y un desenlace. Es importante contar la historia de la manera más coherente posible. Si intentamos hacerla disparatada o loca, generalmente sólo conseguimos que sea menos eficaz; al ser creada por varias mentes a la vez, hay garantías de que ya será lo suficientemente disparatada por sí misma. Como grupo, los jugadores saben que la historia necesita un desenlace; tratándose de un objetivo común, seguro que lo encontrarán.

Se pueden usar varios estilos narrativos o distintos puntos de vista para dar mayor dimensión a la historia dirigida. Cada jugador puede usar para la narración el estilo de un autor famoso distinto (a menudo elegido por el público), sin dejar de llevar la historia hacia delante.



Una historia memorable fue la que realizó un equipo del ImprovOlympia formado exclusivamente por psicólogos. Cada uno de ellos asumió el punto de vista de una enfermedad mental distinta. Explicaron juntos la historia al tiempo que cada uno por separado mostraba los síntomas de un psicótico, un esquizofrénico paranoico, un maniaco depresivo, un hipocondríaco, etc.



Existen otros recursos que los intérpretes con más experiencia pueden utilizar en los ejercicios o las representaciones, que implican técnicas y principios similares y que obligan a los jugadores a estar en el momento y a no pensar por adelantado. A veces se han hecho ejercicios en que varias personas representaban un mismo personaje, y los actores debían hablar a un ritmo normal, *al ritmo* (en realidad resulta más sencillo de lo que puede parecer). En otros ejercicios se ha representado un *monólogo* que, palabra por palabra, debía plantear (¡y responder!) grandes cuestiones filosóficas sobre el universo.

Escucha



Puntos claves:      CAPÍTULO SEIS

- *Hay que estar en el momento. Lo que sucede ahora será la clave para descubrimientos posteriores.*
- *Hay que seguir los giros inesperados.*
- *Los errores no existen.*

## CAPÍTULO SIETE



# La creación de escenas

*La acción empieza  
cuando se rompe la rutina.*

KEITH JOHNSTONE

### *¿Qué es una escena?*

Dos actores en el escenario no constituyen una escena. Un par de actores delante de un público, hablando entre ellos de sus problemas con las suegras, no constituyen una escena. Puede tratarse simplemente de una charla graciosa (si se atienen al cliché). Varios improvisadores realizando un juego de patrones o el ejercicio del punto caliente pueden interactuar de forma divertida, pero no están haciendo una escena.

Así pues, *¿qué es una escena?*

Todas las escenas contienen algunos elementos clave.

Lo más importante es que debe existir una *relación* entre los personajes. En improvisación, la relación se descubre normalmente durante la escena; cuanto antes se encuentre, más rápidamente progresará la escena.

Evidentemente, la manera más fácil de hacer avanzar una escena es que los actores tomen opciones. Si la primera frase es: «Doctor, vengo a buscar los resultados de las pruebas»,



ya tenemos una idea bastante sólida de cuál es la relación. Y si la respuesta es: «Señor presidente, padece usted una enfermedad muy extraña», la relación queda claramente definida. Ya hay la suficiente información para desarrollar una escena; se han establecido las bases.

También es importante la relación de los intérpretes con el *entorno*, que también se descubre durante la improvisación. La escena entre el doctor y el presidente será radicalmente distinta si descubrimos que tiene lugar en un espacio al aire libre en lugar del Despacho Oval.

Sin embargo, sea cual sea el escenario, el *evento* es crucial para las escenas: *la situación que hace que este día sea distinto de todos los demás*. Aquí es donde empieza la acción. Surge de las intervenciones, que estructuran la escena. Puede surgir de la primerísima frase, o incluso antes de que se diga nada.

Muchas veces las escenas no despegan de una manera tan contundente o con tantas opciones tomadas como en el ejemplo anterior. Dos actores pueden entrar en escena y encontrarse haciendo algo más mundano o cotidiano, como lavar platos o apretar tornillos en una cadena de montaje. Como dice la cita de Keith Johnstone al principio del capítulo, la acción de la escena empieza cuando se rompe la rutina.

Y el resultado acostumbra a ser mucho más interesante de lo que habíamos planeado.

### *Estar abierto*

Existe una gran diferencia entre un inicio fuerte, lleno de información y de opciones tomadas, y una noción preconcebida usada para controlar una escena.



Y  
r-  
a.  
a;  
n  
-  
-  
)

Por ejemplo, el intercambio inicial entre el presidente y el doctor empieza con una frase inicial y una opción, pero el actor (presumiblemente) no intenta desarrollar un guión planeado previamente. Si lo intentara, la respuesta, igualmente osada, seguramente destruiría el argumento previsto. El mayor error que podría cometer el primer actor sería el de minimizar la respuesta de su compañero con tal de continuar imponiendo su guión.

No es que sea malo tener una idea, sobre todo si el actor se la comunica a su compañero sin forzar, a través de una simple intervención tal como una frase o un movimiento físico. Cuanto más sencilla sea la idea, mejor.

Pero es vital que un improvisador abandone inmediatamente su idea a la que la escena toma un giro inesperado. Está claro que no tiene sentido que un actor elabore todo un argumento para la escena.

La escena es mucho más interesante cuando todos los actores están implicados en su creación. Dos cerebros son mejor que uno y, en el Harold, seis o siete cerebros son todavía mejor.

Un error común a varios improvisadores es el de dejarse llevar por el público. Si en un momento dado el público ríe con ganas, el intérprete puede sentirse tentado a forzar la escena en la dirección a la que el público responde, en lugar de responder a sus compañeros.

Pero, por desgracia, el público no forzosamente quiere lo que cree que quiere. ~~Un actor ya mejor encaminado si escucha a sus compañeros y al director que a los espectadores.~~ George Wendt recuerda que cuando estaba en Second City, no bastaba con hacer reír al público.

«Del decía: "No nos importa que sea bueno para el público, tiene que serlo para nosotros"», dice Wendt. «En aquella época, podíamos sentirnos muy orgullosos de una escena por-





que había provocado muchas risas, pero tenía que funcionar también para Del, para Bernie Sahlins (productor) y para Fred Kaz (pianista), de no ser así no se incluía en el espectáculo de Second City. "No nos digáis que funciona, nosotros os diremos si funciona."»

### ~~La mitad~~

Las explicaciones sobran. En cualquier libro o película, las historias secundarias y las explicaciones raramente resultan la parte más interesante; acostumbran a ser un mal inevitable.

En improvisación, los actores raramente quedan paralizados por las explicaciones. En lugar de ello, las ignoran y empiezan las escenas por la mitad.

No hay nada más aburrido ni que haga perder más el tiempo que dos actores que empiecen una escena diciendo ~~¿usted?~~ Es útil que los actores se conozcan (o conozcan sus papeles) cuando empiezan la escena; tienen que tomar opciones sobre su relación desde el principio.

Cuando dos actores actúan como si su escena en realidad hubiera empezado cinco minutos antes de encenderse las luces, empiezan a hacer descubrimientos más rápidamente. Ahorran al público la fatalmente aburrida búsqueda de información que deberían simplemente dar por sabida.

### ~~La otra mitad~~

Un improvisador acepta como si de un regalo se tratase lo que su compañero dice, y crea a partir de esa idea. Puede respon-



der con otro regalo y entre los dos construyen una escena basada en la información que proviene de sus intervenciones.

Deben hacer elecciones *activas*, y no pasivas, y avanzar a través de sus ideas. Todo lo que se dice puede ser oído y utilizado, incluso lo que podría considerarse un error. Puesto que «la acción empieza cuando se rompe la rutina», el «error» podría ser la rotura con que empezase la acción.

Hay demasiados actores que cometen el error de hablar sobre hacer algo en lugar de hacerlo; una escena potencialmente interesante puede echarse a perder porque en realidad nadie hace nada. Cuando una idea es activa, paso a paso conduce a la siguiente idea. Pero si la idea sólo se enuncia, los actores nunca avanzan hacia la siguiente idea.

Imaginemos que hay dos actores en escena y que uno de ellos debe decidir si se queda con su mujer y sus hijos, o escapa a una mina de plata de América del Sur. Un actor con poca experiencia puede cometer el error de pasar varios minutos agonizando sobre la decisión, sopesando los pros y los contras. ¡Sería aburrido! Puede incluso elegir quedarse con su familia. Es una decisión más noble, pero habrá elegido continuar con la rutina, en lugar de romperla, y no habrá lugar para la acción. Sumiéndose en la angustia habrá malgastado también el tiempo de los espectadores. Seguramente Chejov o Ibsen podrían escribir un guión interesante sobre esta situación, pero en improvisación, la única elección posible es la activa.

Pudiendo elegir, cualquier improvisador experimentado debe abandonar inmediatamente a su mujer y a su familia y largarse a América del Sur. Si resulta que la escena sólo dura treinta segundos, no importa; nos quedará más tiempo para la continuación en otra escena que, obviamente, empezará en las profundidades de una mina de plata en América del Sur.



Queda pues claro que las elecciones activas llevan mucho más lejos.

Las escenas son mucho más interesantes cuando vemos la idea, en lugar de oír *hablar de ella*.

*Las elecciones activas hacen progresar las escenas.  
Las elecciones pasivas las paralizan.*

No hay elección, ¿verdad?

### *Escuchar el juego*

Los actores atentos se darán cuenta de que la estructura de cualquier buena escena es normalmente un juego, que se descubre en las tres primeras intervenciones.

Un juego no tiene por qué ser tan concreto ni estar tan organizado como algunos de los ejercicios de improvisación que explicamos en este libro. Los juegos se descubren dentro de las escenas. Un ejemplo es el juego del *quién-da-más*, en que cada intérprete intenta superar al otro en cada frase (y por supuesto, lo contrario —insistir en rebajarse uno mismo—, es igualmente válido). Existen innumerables juegos que se desarrollan en escenas que no tienen que ver con esto. Los actores pueden encontrarse en una escena diciendo exactamente lo contrario de lo que piensan; en otra escena, los actores encuentran una excusa para tocarse los unos a los otros cada vez que hablan (éste es también un buen ejercicio para aprender a trabajar físicamente).

Howard recuerda una función en el ImprovOlympic a la que acudieron un grupo de ejecutivos de Budweiser, que esta-



ban allí para decidir si ese año iban a patrocinar la liga. Cuando la compañía Baron's Barracudas subió a escena, la sugerencia para la improvisación, como era de esperar, fue «cerveza». Si embargo, los intérpretes descubrieron enseguida un juego que tuvo un enorme éxito: empezaron a mencionar distintas marcas de cerveza y a cantar sus alabanzas. Al final del juego, irrumpieron en un cuarto que decían estaba lleno de «las mejores cervezas del mundo». Enumeraron de carterilla los nombres de docenas de cervezas, ninguna de ellas Budweiser, y la respuesta del público se volvía más entusiasta con cada nueva marca mencionada. Al final de la escena, los ejecutivos estaban por los suelos riendo, y Budweiser no se había mencionado ni una sola vez. Así pues, los actores descubrieron el juego de ignorar Budweiser, que demostró ser la mejor elección posible.

Para descubrir el juego potencial que hay en cada escena, los actores deben estar muy atentos desde el principio. Deben poner especial atención a sus propias intervenciones, ya que a menudo los actores no son conscientes del juego que ellos mismos establecen. Hay una parte del cerebro humano que es muy hábil para la improvisación, y en general es la que hace el trabajo de plantear las escenas, aunque de un modo subconsciente. ¡Así que el actor debe tener cuidado de no interferir en sus propias ideas!

Si el actor presta la misma atención a sus propias intervenciones que la que prestaría a seguir las pistas de un asesinato misterioso, entonces ve inmediatamente la escena. Por desgracia, los actores a menudo dejan que sus egos se interpongan en el camino. Creen tener una idea graciosa y la escena *debe* versar sobre ella. Mientras planean lo que creen que *debería* suceder, ignoran lo que realmente sucede.



Algunos improvisadores están tan ocupados buscando la escena, que no se dan cuenta de que les pasa de largo. Pero, si impiden que su ego se interponga y confían en la elección hecha por el grupo, entre todos descubrirán la escena. Deben recordar que no son dramaturgos, son improvisadores.

### **Los intérpretes y los patrones**

Los intérpretes no deben estar sólo atentos a las jugadas, deben también ser conscientes de los patrones de la escena, y jugar según éstos.



Por ejemplo, un modo de terminar una escena es volver al principio, sea a través de una frase, de un gesto, o de un ciclo completo. Toda la vida sigue un ciclo, y la improvisación no es diferente. Los patrones son parte del juego escénico. Cuando los actores reconocen los patrones de una escena, entonces todos se ayudan con jugadas para hacerla progresar. Y cuando comprenden el juego, lo juegan a toda velocidad y lo consolidan.

Si encuentras el juego, habrás encontrado la escena. Del insiste mucho en el concepto de la «mente de grupo» que se desarrolla durante la improvisación si todo funciona bien, y en la capacidad de conectar todas las mentes en una para convertirse en «superhombres».

«Se trata de liberar poderes más altos y mayores —explica—. Es a lo que nos referimos cuando decimos que el Harold “aparece”. En el escenario se mezclan las mentes. Cuando los improvisadores usan siete u ocho mentes en lugar de sólo la suya, no pueden equivocarse. El tiempo se ralentiza y el actor sabe dónde está.

Un día, hablando con Gary Fenick, de los Chicago Bears, le pregunté qué sentía durante el partido de la Super Bowl en que batieron al equipo de Nueva York. Me dijo que tenía clara conciencia de dónde estaba y qué hacía cada jugador. Tenía una holografía global en la cabeza, una foto en tres dimensiones de todo el campo.»

Algo parecido es lo que sucede en una buena improvisación. «En escena, uno tiene una idea clarísima de lo que está sucediendo, y también un claro sentido de todos los movimientos potenciales. Están casi físicamente presentes. El mecanismo de construcción de patrones se ha disparado y, sin embargo, cada uno sigue conservando su intelecto», explica Del.

«De alguna manera el improvisador se encuentra en un estado de equilibrio entre el hemisferio derecho y el izquier-



do. Casi puede ver el tiempo como dimensión, porque casi puede ver sus movimientos potenciales extenderse físicamente hacia el futuro. Entonces resulta muy fácil decidir qué movimiento elegir, y llevarlo a cabo. Como todos están en la misma onda, cada intérprete ve lo que ven los otros.

«Es una sensación increíble, una gran oleada de seguridad, energía y alegría. ¡He dejado de buscar la felicidad, ahora que me he dado cuenta de que la alegría se alcanza muy fácilmente!»

### *Mantener la acción en el presente*

Tiene poco sentido que un actor discuta sobre el pasado o haga planes para el futuro en escena. Un ~~buen improvisador nos muestra~~ ~~Es~~ siempre más interesante verlo que oír hablar de él. Al fin y al cabo, el nuestro es un medio *visual*.

Esto se aplica también a los actores que hablan de lo que está sucediendo fuera del escenario. Si se le dice al público que la acción más interesante de una escena está sucediendo en otro lugar, ¿para qué les va a interesar la conversación que están viendo? El público de la improvisación prefiere ver la acción.

Todo ello es parte de las elecciones activas: muestra al público, no le cuentes.

### *El silencio es oro*

Muchos actores sienten pánico cuando la escena se queda en silencio, pero que haya unos momentos de silencio no significa que no esté sucediendo nada. Al contrario, muchas veces el silencio conduce a los momentos más importantes de la escena.



Un improvisador debe considerar cuál es la respuesta más inteligente que puede dar y, por tanto, debe saber que puede tomarse tiempo para parar y pensar. Estos momentos de silencio ponen muy nerviosos a los improvisadores novatos. A menudo intentan llenar el silencio con chachara inútil, que lo único que hace es añadir confusión a la escena.

No hay motivo para temer el silencio; de hecho, los improvisadores más experimentados aprenden a valorarlo. El silencio crea tensión y engancha al público. Hay acción en el pensamiento, y para el público vale la pena esperar por la respuesta de un actor.

Cuando un actor tiene un inicio fuerte, pero luego se pierde en la verborrea, resta valor a la frase y deja escapar toda la energía que había en sus ideas.

Cuando un actor se toma su tiempo y es serio con su trabajo, economiza las palabras; descubre que puede decir más diciendo menos. El cliché del actor es muy real: *menos es más*.

### **La regla del tres**

Por alguna inexplicable razón, las cosas son más divertidas cuando suceden tres veces. Dos no es suficiente, y cuatro es demasiado, pero cuando algo sucede por tercera vez, normalmente hace reír. Ésta es una regla de la comedia, básica pero misteriosa. El mismo mecanismo mental que hace que nos guste reconocer patrones, parece disfrutar con esta «regla del tres».

En sus clases, Del enseña a reconocer patrones, no para entrenar a los actores en ello, sino para demostrar que todo ser humano *ya dispone* de un mecanismo mental extremadamente sofisticado.





«No hace falta preocuparse por cosas tales como la estructura, porque ya está ahí», dice. La «regla del tres» es un fenómeno biológico profundamente arraigado. «Nadie sabe realmente por qué resulta más divertido que las cosas sucedan, pero yo tengo una teoría. Tenemos tres cerebros: el neocórtex, el córtex mamífero y el córtex reptil. Mi teoría es que cada uno de los cerebros entiende los chistes a una velocidad distinta. ¡Claro que puede tratarse de algo completamente diferente!»

Puntos claves: CAPÍTULO SIETE

- *Sé simple. Menos es más.*
- *Evita las exposiciones.*
- *Empieza las escenas por la mitad.*
- *Toma opciones activas para que la acción avance.*
- *Sé concreto. Evita generalidades.*
- *Escucha todas las intervenciones.*
- *Valora los silencios. Hay acción en el pensamiento.*

## CAPÍTULO OCHO



## Una sola mente, varios cuerpos

*Seguir la elección inconsciente*

El subconsciente es mucho más listo de lo que mucha gente cree. Muchas veces, un improvisador inexperto siente el impulso de decir o de hacer algo en escena, pero lo ignora. Cuando el subconsciente le ofrece una idea repentina para la escena, y él no entiende el motivo de esa «loca» elección, su ego la considera un error. El único error de verdad, en este caso, es ignorar la voz interior.

Los actores poco experimentados pasan por alto las elecciones inconscientes, y siguen con la escena como si esa elección no hubiese existido; no encaja con la «idea» que ellos tienen de la escena.

No podrían estar más equivocados. Como hemos explicado en los capítulos anteriores, una escena *nunca* trata sobre lo que el actor piensa que tratará; pasar por alto lo que él considera un «error» estropea una gran oportunidad de descubrir cosas.



A medida que los actores adquieren más experiencia, descubren que tienen una voz interior que, si la siguen, les lleva a giros interesantes en las escenas. Las elecciones inusuales producen las escenas más interesantes.

El ego es la parte del cerebro que se agarra a las nociones preconcebidas sobre las escenas. Así que los mejores improvisadores luchan siempre por superar sus egos. Han aprendido a confiar a su voz interior las elecciones inconsistentes correctas.

Y cuando un actor llega a dejar que su inconsciente tome las opciones correctas, alcanza un alto nivel de seguridad en escena. Una de las proezas más difíciles para un improvisador principiante es confiar en que su inconsciente le llevará por el buen camino. A la larga descubre que hay una parte de su cerebro que es realmente capaz de hacerlo bastante bien. Sólo necesita dejar libre su propio camino.

### *La mente de grupo*

Cuando un improvisador ha aprendido a confiar y seguir su propia voz interior, empieza a hacer lo mismo con las voces interiores de sus compañeros. Una vez ha apartado su ego de en medio, deja de juzgar las ideas de los demás para empezar a considerarlas brillantes y seguirlas encantado.

Por eso, en improvisación no hay «malas ideas». Los actores toman las ideas de los otros, sean las que sean, y las hacen funcionar. Como ya sabemos, el trabajo del actor es el de justificar. La idea de uno se convierte en idea colectiva y, por tanto, se interpreta brillantemente.



En otros temas no relacionados con la improvisación, cuantas más mentes están implicadas, peor. ¡Considérese el gobierno (cualquier gobierno), o la mayoría de programas televisivos o películas creados colectivamente! Demasiados cocineros estropean el caldo.

La situación es muy distinta cuando se trata de improvisar. Ya sabemos que la gente tiene capacidades individuales increíbles. Sin embargo, al revés que en el mundo real, cuando un número de actores se junta en escena, su inteligencia *aumenta*. La inteligencia del grupo es mayor que la suma de sus partes.

Cuando los improvisadores centran su atención los unos en los otros, lo escuchan y recuerdan todo, y respetan todo lo que se dice, se crea una mente de grupo. El objetivo de este fenómeno es el de conectar la información creada por las ideas del grupo, y el resultado puede ser muy brillante.

Las personas que jamás lo han experimentado pueden mostrarse escépticas, considerándolo una bobada *New age*, pero la mente de grupo es un fenómeno muy real. No significa que cada uno pueda leer la mente de los demás o proyectar pensamientos concretos; pero cuando se consigue una mente de grupo, sus miembros tienen un fuerte sentido del grupo como entidad, y conectan con sus sentimientos y necesidades. Existe empatía entre los individuos implicados, casi un instinto. Los miembros existen para servir las necesidades del grupo, como los indios inuit, esquimales que entran en trance en grupo para atacar a un oso polar o a una ballena. Si alguno deja de hacer lo que debe hacer, morirán.

La «mente de grupo» no es un fenómeno exclusivo de los esquimales y los improvisadores. Como se comenta en el capítulo anterior, un equipo de fútbol se halla en su



máximo rendimiento cuando todos los jugadores saben lo que hacen los demás, y otros grupos que trabajan unidos para conseguir un objetivo común pueden también alcanzar este estado. Sin embargo, es muy difícil de describir y no siempre se alcanza.

Muchos improvisadores experimentan ese sentimiento sorprendente que les hace salir de escena preguntando a sus compañeros «¿cómo demonios lo *hemos hecho*?!». Cuando lo ven por partes e intentan analizarlo, descubren que el Harold se crea simplemente a través del proceso del grupo, siguiendo cada momento paso a paso, sin olvidar nada. Siempre aceptan las ideas de los otros actores sin juzgar si son «buenas» o «malas», sino pensando siempre: «Ésta es ahora *nuestra* idea».

Los cursos de formación del ImprovOlympic demuestran constantemente que un grupo puede alcanzar mayor poder que una mente humana individual. Se han creado escenas que han resultado ser proféticas, y se han dado casos de percepción extrasensorial. Los actores pueden hablar de forma simultánea, a una velocidad normal, diciendo exactamente lo mismo, palabra por palabra. Algunos equipos se convirtieron en oráculos en escena, dando respuesta a las grandes cuestiones del universo, y dejando al público helado por la sorpresa.

Algunos espectadores han visto cómo la mente de grupo conecta con una inteligencia universal y puede entonces realizar proezas fantásticas e increíbles. Esto sólo ocurre cuando los miembros del grupo están en perfecta armonía entre ellos, pero cuando sucede casi parece que estén conectados con la misma consciencia universal que otorga capacidades especiales a los individuos. De algún modo, podemos conec-



tar con ella, ¡y todos los improvisadores conocen el valor de las conexiones!

[REDACTED]

La fiesta es un ejercicio que permite a los actores experimentar el proceso de la [REDACTED] y es un ejercicio excelente para empezar un Harold. También enseña a los actores a ceder y tomar el foco en escenas de grupo, así como a descubrir distintos niveles de significado y conexiones dentro de su trabajo.

Durante un tiempo, las escenas con grupos numerosos se consideraban peligrosas y difíciles de llevar a cabó. No hay razón por la que un grupo numeroso de personas deba tener problemas en escena, siempre y cuando cada uno sepa dónde está el *foco* en cada momento. Evidentemente, el foco puede trasladarse por el escenario, y de hecho lo hace, igual que una pelota pasa de un lado al otro del campo.

El juego de la [REDACTED] es una de las mejores maneras de enseñar a dar y tomar el foco de atención.

El grupo se separa en parejas, y se les dice que son parejas en una fiesta. Se reparten por el escenario, de manera que quede espacio entre las parejas. Cada pareja tiene un número y cuando el director dice su número, esa pareja y su conversación se convierten en el centro de atención.

Cada pareja mantiene su propia conversación cuando se dice su número, y cuando el director dice otro número, el foco pasa a la siguiente pareja. El resto de las parejas escuchan en silencio a la pareja que tiene el foco, pero actúan como si siguieran conversando. Cada vez que se dice un número, la última pareja que estaba hablando, cede el foco a la siguiente.



Después de una ronda de conversaciones, el director deja de decir los números. Los intérpretes deben pasarse el foco. Las parejas deben relevarse las unas a las otras cada vez que una de ellas completa su pensamiento.

Enseguida se establece un ritmo natural, y los actores se pasan el foco cada vez más deprisa. Notan cuando la persona que está hablando está lista para pasar el foco, y aprenden que el foco puede cederse así como tomarse.

Al principio del juego, los temas de conversación de las parejas son tan distintos los unos de los otros como sea posible. Este caos es necesario para que la mente del grupo pueda utilizarlo. No importa lo diferentes que sean los temas al principio, siempre acaban conectando al final del juego, normalmente de la manera más inesperada.

Los temas de conversación son como los polos de una tienda de campaña india. Abajo del todo están muy separados, pero a medida que suben se van acercando, hasta coin-



cidir arriba del todo. Este principio se utiliza también a menudo en el Harold; cuanto más divergentes son los temas de las escenas o de las conversaciones, más sorprendente es su conexión final.

Puesto que en el juego de la fiesta, cada individuo oye todo lo que se dice, la mente de grupo empieza a despegar. ~~Las distintas conversaciones empiezan a conectar a varios niveles,~~ y las ideas individuales se unen en un tema más amplio. Todo ello se consigue gracias a la mente de grupo.

El siguiente es un ejemplo del juego de la fiesta realizado por cuatro parejas de improvisadores.

Una de las personas de la pareja 1 habla de su trabajo en la enseñanza, y cómo se siente afectado por la censura en los libros.

La pareja 2 habla de los tratos políticos entre las repúblicas rusas y el presidente de EE.UU.

La pareja 3 habla sobre el rescate de unas ballenas atrapadas en el Ártico.

Y la pareja 4 habla sobre asesinatos en serie.

He aquí como avanza la conversación:

#### JUEGO DE LA FIESTA (ejemplo 1)

##### PAREJA 1:

—La causa de la censura de libros en las escuelas es la ignorancia.

—Es verdad. Los niños deben aprender la realidad de su mundo. No debería censurarse su aprendizaje.





(cont.)

PAREJA 3:

- Me alegré de que la gente se preocupara por salvar las ballenas atrapadas en el hielo.
- Está bien que, por una vez, los hombres se sientan unidos a una especie, en lugar de matarla.

PAREJA 4:

- Leí un libro sobre asesinos en serie. Decía que se consideran como productos inevitables de la sociedad.

PAREJA 2:

- Glasnost fue un paso importante.
- Es bueno ver que las relaciones con los rusos han mejorado.

PAREJA 3:

- Parecía un cuento hecho realidad. Los rusos y los americanos unidos para romper el hielo y liberar las ballenas.

PAREJA 1:

- No puedo trabajar *Huckleberry Finn*. Es un clásico. Así que ahora les tengo leyendo *Moby Dick*. No les entusiasma.
- ¿Por qué no?
- No les gusta la idea de querer vengarse de una ballena.



(cont.)

PAREJA 4:

- Algunos matan porque quieren vengarse de la gente a la que odian.
- Es una locura.
- De hecho, se cree que algunos no están locos.

PAREJA 3:

- Si dejásemos de matar ballenas y delfines... Son muy inteligentes.
- Por desgracia, nosotros no lo somos. Les salvamos, pero les matamos.
- Es una locura.

PAREJA 1:

- ¿A tus alumnos les parece que Ahab es demasiado fanático?
- No, no se trata de eso. Quieren sangre... como la violencia gratuita que encuentran en *Viernes 13*.

PAREJA 4:

- Es difícil entender la lógica de personas tan locas.

PAREJA 2:

- Imagínate: paz en todo el mundo. *Eso* es un cuento de hadas.

PAREJA 4:

- La sociedad está cambiando y la criminalidad es cada vez más común.



(cont.)

PAREJA 3:

—Es criminal. El mundo es para nosotros y, sin embargo, lo destruimos.

PAREJA 2:

—Quizá la próxima generación salvará el mundo.

PAREJA 1:

—Esta nueva generación ha crecido con la violencia gratuita.

PAREJA 3:

—Me parece muy bien salvar las ballenas. Recemos para que podamos salvarnos nosotros también.

Todas las conversaciones siguen y progresan, pero los fragmentos de diálogo de cada pareja se hacen más cortos a medida que avanza la escena. Vemos como de las conversaciones surge un tema común, que no podríamos haber previsto de antemano. Este tema podría explorarse más a fondo en el caso de que la fiesta fuera el inicio de un Harold. En el caso de este ejemplo, el Harold se centraría en las nuevas generaciones y sus responsabilidades hacia el mundo que han heredado.

### *Escenas de reflexión*

Este ejercicio se basa en una serie de escenas por parejas que reflejan las ideas de todo el grupo.



Empieza con dos actores que inician una escena sin indicación alguna sobre el tema o el lugar. Deben completar una escena lo más rica posible, tanto a nivel físico como verbal. Cuando la escena termina, otra pareja toma el escenario. Improvisan una escena totalmente distinta, pero inspirada de algún modo en algo que han percibido en la escena anterior. Puede tratarse de una inspiración física o de una idea surgida del tema desarrollado en la escena anterior. Puede ser cualquier cosa, siempre y cuando haya algo que surja de la primera escena.

Luego, una nueva pareja improvisa una tercera escena inspirada por algo que haya aparecido en las dos escenas anteriores, y así sucesivamente.

El siguiente ejemplo de ejercicio de reflexión se realizó en un curso: en la primera escena había una mujer joven y sus padres sobreprotectores. La chica estaba harta de sentirse inferior, así que decidía ingresar en el ejército para sentirse realizada.

En la segunda escena se presentaba la relación de dos compañeros de piso que habían sido amigos desde la infancia; una amistad que se veía amenazada cuando uno de ellos se hacía punki. Su nueva indumentaria, sus pendientes y su pelo rapado iban a ser inaceptables en los lugares donde acostumbraban a ir juntos. Para resolver la dificultad de no poder salir juntos, el punki transformaba a su amigo con un estilo punki de quita y pon.

La tercera escena se desarrollaba en un concesionario de coches, donde un hombre quería comprar un Porsche. Al vendedor le parecía que el cliente era demasiado conservador para conducir un coche tan llamativo y, queriendo satisfacerle, intentaba venderle un coche mucho más adecuado para su imagen.

La cuarta escena sucedía en una feria popular, donde dos trabajadores observaban a la gente que venía de la ciudad y comentaban las diferencias que iban desde los punkis a los



*yuppies*. Pero, fueran como fueran los clientes, los trabajadores los metían a todos en el mismo saco: eran «urbanitas».

La quinta escena representaba a un hombre que intentaba saltar por primera vez en paracaídas. Se nos informaba de que se estaba entrenando para las Fuerzas Aéreas y que ese salto era una de las varias pruebas a que se estaba sometiendo para superar sus miedos. Cuando el avión alcanzaba mayor altura, el hombre veía que debajo, a lo lejos, había una feria.

Todas estas escenas parecían reflejar actitudes frente a la propia imagen y a la imagen que los demás perciben de nosotros. Las escenas se conectaban también en el plano físico. Los punkis que los trabajadores veían en la feria, eran sin duda los compañeros de piso de la segunda escena, y la feria era la misma que veía el paracaidista forzoso. La escena de las Fuerzas Aéreas estaba inspirada por la primera escena, con la idea de sentirse realizado en el ejército.

Si se hubiera tratado de una representación de Harold, el paracaidista hubiera acabado indudablemente por conocer a la joven de la primera escena, cuando ya hubiera ingresado en el ejército.

Cuando se realizan escenas de reflexión, el grupo empieza a darse cuenta de la existencia de algunas ideas que se reciclan constantemente a distintos niveles. Pronto, todas esas escenas completamente distintas pasan a formar parte de una pieza global de la que emerge un tema principal.

Otro ejemplo de una serie de escenas de reflexión empezó con una clase de Tai Chi con un maestro y su alumno. El espiritual maestro enseñaba a su discípulo cómo unirse a él en el plano espiritual; la escena tenía también connotaciones sexuales y los dos llegaban al orgasmo cuando alcanzaban el mismo plano espiritual.



En la segunda escena un taxista hindú cogía a un pasajero que resultaba ser un vendedor de cristales *New age*. El vendedor tenía cristales para todo tipo de dolencias, incluso uno para la masculinidad y la fertilidad, que parecían ser el problema del taxista.

La tercera escena era una reunión de solteros en el Club Soy Sensacional. Un hombre se acercaba a una mujer y le decía: «Eres sensacional», el saludo obligado del club. Ella comentaba la enorme áurea de él, otra connotación sexual. Hablaban de sus signos del zodiaco y de su espiritualidad, y no podían ni creer cuán perfectos eran el uno para el otro. Se confesaban que se habían sentido espiritualmente atraídos desde lados opuestos de la sala. Al final de la escena, resultaban ser las dos únicas personas que se habían presentado a la reunión.

En la cuarta escena, un hombre en un kayak se acerca a otro que va a la deriva en una lancha que había sufrido un accidente. El hombre del kayak ofrece ayuda al otro, y mientras hace los preparativos para remolcar la lancha, le habla de su unión con la naturaleza. Sujetando la cuerda con los dientes, remolca la lancha mientras rema en el kayak. El hombre sentado en la lancha accidentada le grita: «¡Eres sensacional!».

Globalmente, las ideas reflejaban la espiritualidad y sexualidad del movimiento *New age*.

Los distintos lados de un diamante se reflejan entre sí. Los intérpretes de Harold deberían hacer lo mismo: reflejar cada uno las ideas de los otros.



Puntos claves:      CAPÍTULO OCHO

- Elija la opción inusual.
- Escucha tu voz interior.
- Refleja las ideas de los demás.

## CAPÍTULO NUEVE



### Atención al entorno

Todo ser humano tiene una memoria sensorial capaz de evocar un sonido, una imagen o un olor del pasado. El sonido de la fresa del dentista o el olor del césped recién cortado conjuran inmediatamente recuerdos precisos de experiencias pasadas. Cuando los improvisadores aprenden a evocar estos desencadenantes, pueden utilizarlos a su favor en escena.

Es fácil causar estas recreaciones en la propia mente, porque todo lo que percibimos proviene del interior de nuestra cabeza. Una vez que el improvisador aprende a despertar esa creación visual dentro de su mente, empieza a crear el entorno para el público.

La mayoría de nosotros hemos experimentado este fenómeno. Hace poco, Charma estaba sentada en un club donde había algunos grupos actuando, cuando se fijó en un cartel colgado en una de las tarimas al otro lado de la sala. Estaba demasiado lejos para leer lo que ponía, así que después de algunos minutos de forzar la vista, preguntó a uno de los directores qué ponía. Le dijo: «pone AUSTRALIA O MUERTE».





«De repente, para mi sorpresa, podía leerlo perfectamente», comenta. «El mismo cartel que unos segundos antes estaba demasiado lejos para que mis ojos pudieran leerlo, ahora lo leía claramente. Cada una de las letras.»

Algo similar ocurre con el sonido. Muchos de nosotros hemos oído una canción de moda varias veces, pero no conseguimos entender qué dice. Cuando aprendemos la letra, parece muy obvia y no entendemos cómo es posible que *no* la entendiésemos.

Todos podemos recrear una revelación visual pidiendo a un amigo que nos sujete un periódico con un titular. Si se coloca lo bastante lejos como para que no entendamos lo que pone y le preguntamos al amigo qué dice el titular, entonces descubriremos que lo podemos leer nosotros mismos.

¿Cómo es esto posible? ¿Si las palabras estaban demasiado lejos para que nuestros ojos las vieran, por qué podemos verlas ahora?

Todo lo que percibimos, lo percibimos realmente dentro de nuestra cabeza. Tan pronto como un actor empieza a *ver* su entorno en escena, el público lo ve a través de sus ojos. El entorno le afecta a él y a sus elecciones en la escena. Una escena situada en un circo será diferente que la misma escena situada dentro de una catedral.

La siguiente escena se improvisó en un curso en que se exploraban los efectos del entorno. Se les dijo a dos estudiantes que debían crear una escena que ocurriera en una autopista desierta. Los dos hombres, Tom y Roger, miraban a su alrededor en silencio y parecían aturridos. Cada uno lejos del otro, mostrando un vasto espacio entre ellos, parecían perdidos, solos y preocupados:





EXPLORACIÓN DEL ENTORNO (ejemplo 1)

TOM:

Tengo una teoría sobre por qué no hemos visto a nadie en días. Creo que hubo una guerra nuclear y, por alguna razón, somos los únicos supervivientes.

ROGER:

Estoy de acuerdo contigo. Incluso el último pueblo por el que hemos pasado estaba desierto.

TOM:

Bien, supongo que tendremos que empezar de nuevo. Necesitamos un presidente.

ROGER:

De acuerdo.

TOM:

Me nomino a mí mismo.

ROGER:

Estoy de acuerdo.

TOM:

Entonces, ¿soy el presidente?

ROGER:

No, sólo estás nominado. Tiene que haber elecciones.

*(Votan y Roger cuenta los votos.)*



(cont.)

ROGER:

Has perdido. No sé cómo, la verdad, porque yo te he votado.

TOM:

Entonces declaro una dictadura. Pero te nombro fiscal general.

ROGER:

¡Bien! Entonces debo procesar a alguien. (*Mira a su alrededor.*) Bien, puesto que eres la única persona que hay, te proceso por el estado del mundo.

TOM:

De acuerdo.

ROGER:

Te declaro culpable.

TOM:

Pero todavía no has aportado ninguna prueba.

ROGER:

Esto es una dictadura. No hay juicios justos.

TOM:

Deserto.



Más adelante, había una cumbre en medio de la autopista para plantear negociaciones comerciales. Los dos empezaron a pelear, y otra vez aparecía la amenaza de la guerra. Los dos actores estaban claramente afectados por la desolación que habían visualizado en sus propias cabezas.

Los improvisadores deben comprometerse absolutamente con su entorno, porque con la misma facilidad con que crean un lugar para el público, pueden destruirlo. Cuando se ha creado un entorno en escena, bien elaborado y cada uno sabe exactamente dónde está cada objeto imaginario, es terrible ver a un actor andar a través de una mesa y destruir todo lo que los otros habían establecido con su trabajo.

Es una de las maneras más comunes de romper la realidad, uno de los peores errores que un improvisador puede cometer; lo discutimos más detalladamente en el próximo capítulo.

Los intérpretes que se comprometen con su entorno respetan cada uno de los objetos creados en escena como si fueran reales, porque una vez que un actor los ha creado, *son* reales. Si los actores no se comprometen con ellos al ciento por ciento, no se comprometerán con nada.

Cualquier espectador que haya visto suficientes improvisadores inexpertos habrá visto algunas cosas realmente sorprendentes, hazañas dignas de Houdini. Los vasos desaparecen y reaparecen, los teléfonos se agrandan y se encogen mágicamente varias veces en pocos segundos, y la gente camina atravesando mesas, sillas y paredes. Está claro que los actores que hacen esto no están visualizando su entorno.

La mayoría de los espectadores dejan de prestar atención a una escena así, y se concentran en cambio en las distintas maneras en que el actor ha destruido su realidad. Se trata de



una forma de negación, y sólo puede evitarse si todos los actores prestan mucha atención a los detalles físicos creados por *todos* sus compañeros.

Un entorno creado en escena casi siempre tiene seis lados. Es decir, hay algo delante, detrás, a ambos lados, encima y debajo de los actores. Existen realmente innumerables objetos que hacen que el actor se sienta de una determinada manera. Algunas personas creen que «Eres lo que comes», pero en teatro «Eres lo que haces».

Los objetos creados en escena influyen sobre las elecciones del actor, y le ayudan a descubrir emociones y actitudes. Tan pronto como un actor empieza una actividad, su mente descubre el porqué y él la justifica con su actitud.

Si una mujer está hablando de su cita a ciegas de la noche anterior, puede no tener claro cómo se siente. Pero si está preparando una ensalada mientras habla de ello, la acción de trocear una lechuga la puede llevar a un estado de agresividad. La rabia que siente sobre su cita a ciegas se comunica sutilmente a través de la actividad que realiza mientras habla sobre lo desastrosa que resultó la noche. Esto le proporciona a la actriz información tanto en el ámbito visual como verbal. De hecho, puede aumentar el efecto si verbalmente suaviza su enfado, mientras trocea violentamente la lechuga.

La actriz descubre su estado emocional a partir de la actividad que realiza. En primer lugar, ¿por qué prepara ensalada? Tal vez la persona con que se citó hizo alguna crítica sobre su cuerpo, que la ha llevado a descubrir su preocupación por el peso.

Los objetos están en escena para ayudar al actor cuando se siente bloqueado. Deberían llevar al improvisador a *descubrir*, más que a *inventar*.



La escena siguiente, que se desarrollaba en una tienda, constituye un buen ejemplo de cómo un objeto del entorno llevó al descubrimiento de la escena.

Anna buscaba entre juguetes imaginarios, los cogía uno a uno y los volvía a dejar. Al fin se le indicó que eligiera un solo juguete y dejara que éste le inspirara, que le proporcionara información sobre el por qué estaba ahí y qué tenía en mente. Agarró el objeto, que se convirtió en una muñeca.

Lentamente se la acercó al pecho, la abrazó, y empezó a llorar. El que interpretaba a su marido inmediatamente se le acercó para consolarla. Fue un momento emotivo, que llevó a una escena maravillosa sobre una pareja que había perdido a su hijo y creía que ya no podría tener más hijos. Aunque la escena tomó luego otros giros, el descubrimiento inicial surgió de un simple objeto del entorno.

Visualizar objetos en el entorno es siempre una ayuda si un actor se siente momentáneamente atascado en una escena. Un ejemplo es el de esta escena entre un padre y un hijo:

— ejemplo 2 —

PADRE:

Estoy muy enfadado.

HUO:

Lo sé, papá. He venido a pedirte perdón.

Aquí, el primer actor se quedó bloqueado. Así que utilizó su formación y miró a su alrededor en busca de ayuda. Cogió un periódico y lo miró, lo cual le dio su siguiente intervención:



(cont.)

PADRE:

Está en todos los periódicos. Toda la ciudad lo sabe.

El simple descubrimiento del periódico elevó la apuesta de la escena y dio a los intérpretes una mejor idea de la gravedad del problema del hijo.

Cuando hacemos elecciones, la concreción es *siempre* mejor que las generalidades. Las concreciones dan cuerpo al trabajo y a los personajes. Si un actor ofrece a otro llevarle en su Z-28, nos da más información que si simplemente le ofrece llevarle en su «coche». El simple hecho de saber si un actor conduce un Yugo, un Studebaker, una camioneta Ford, o un BMW, nos dice mucho sobre su personaje.

~~Mike Myers~~, famoso por su intervención en los programas *Saturday Night Live* y *Wayne's World*, era especialmente meticuloso sobre esta regla. Incluso en las escenas en el ImprovOlympic y Second City, ~~Mike Myers~~. En una escena que representase una cena, jamás diría «Pásame el ketchup», sino «Pásame el Heinz».

En una clase que dio en el ImprovOlympic, Mike creó un personaje al que llamó «El hombre vago», para subrayar este aspecto a sus alumnos: «Soy El hombre vago. *Trabajo*. ¿Dónde? «En una *tienda*. Hago *cosas*. Ahora tengo que ir a un *sitio*. Soy el hombre vago.»

~~Cuanto más concretas son las elecciones, más fácil es que conecten con escenas futuras~~, y los actores deberían estar siempre atentos a las conexiones. Los personajes de una escena posterior pueden cruzarse con un coche en la carrete-



ra; si el coche es un Z-28, entonces aparece una conexión. (Hemingway conocía el valor de la especificidad de la información. Por ello, en *The Killers*, su personaje no come simplemente una chocolatina, come un Baby Ruth.)

Desde luego, si bien el entorno y los objetos de una escena tienen un efecto sobre ella, no deberían *ser* la escena. Muchos improvisadores inexpertos cometen el error de hablar sobre la actividad que están realizando, lo que resulta redundante cuando la actividad se hace bien. Paradójicamente, la escena resulta mucho más efectiva cuando la conversación es totalmente ajena a la actividad.

Hay varios juegos de improvisación para trabajar esto, incluido uno que requiere que ~~los actores realicen una actividad mientras hablan sobre otro tema~~ (tanto la actividad como el tema de conversación son sugeridos por el público). Hubo una escena memorable realizada por el equipo Friends of the Zoo: tenían que realizar una operación quirúrgica mientras hablaban de restaurantes. Interpretaron maravillosamente ambas sugerencias; mientras un actor hablaba sobre costillas a la barbacoa, el resto del grupo abría el tórax del paciente, y así todo el tiempo.

Los intérpretes experimentados aprenden que el diálogo no es sobre la actividad. Al contrario, el diálogo debería reservarse para la *relación* con el otro actor. La relación se crea mientras los actores están ocupados en sus actividades correspondientes.

Sin embargo, si sólo hablan de la actividad, no hay posibilidad de que surja una escena; más valdría que no malgastaran sus fuerzas. La escena de la cita a ciegas no trataba del hecho de preparar una ensalada, sino del rechazo por parte de los hombres. Los niveles verbal y visual de una escena deben mantenerse separados para que puedan llegar a conectar *más tarde*.





Un ejercicio para animar a los actores principiantes a explorar su entorno es el que se explica a continuación y que implica el uso de objetos.

### *Crea un objeto y habla*

Se trata de un ejercicio sencillo, en el que dos actores empiezan una escena. Pero, antes de hablar, cada uno de ellos debe crear y usar un objeto. Cada actor debe hacerlo cada vez que habla, no puede usar el mismo objeto una y otra vez. De este modo, no para de hacer descubrimientos durante toda la escena.

Evidentemente, los objetos no están ahí para que se hable de ellos («Voy a llenar este vaso de agua. Ahora me la voy a beber»). Lo que se *ve* claramente, no necesita *ser dicho*.

Ambos intérpretes descubren pronto sus actitudes a través de sus actividades y de los objetos. Antes siquiera de darse cuenta, ya no tendrán que concentrarse en crear objetos; estarán demasiado ocupados interpretando la escena. Los objetos aparecen automáticamente por todas partes.

Éste es también un ejercicio excelente para los actores principiantes porque no les permite precipitarse y les obliga a pensar en lo que se les dice. Como deben tomarse un tiempo para crear un objeto antes de responder, deben también usar esos momentos de más para considerar el significado que hay detrás de lo que su compañero les ha dicho. Esto puede resultar incómodo para algunos actores, y hay que recordarles cuán útil resulta este ejercicio para sus escenas.

Normalmente, en lo que se refiere a atenernos a las reglas, somos más estrictos al principio de las escenas, pero una vez ya están en marcha, los niveles físico y verbal fluyen naturalmente.



El siguiente es un ejemplo de una escena que surgió de este ejercicio de crear un objeto antes de hablar:

**CREAR UN OBJETO ANTES DE HABLAR** (ejemplo)

*(La MUJER 1 empuja una carretilla, y puede por tanto decir su primera frase.)*

MUJER 1:

Cuando volvía a casa, he visto cómo asaltaban a una mujer.

*(La MUJER 2 abre un gran saco y vacía su contenido en la carretilla, y puede ahora decir su frase.)*

MUJER 2:

Cuando venía en el tren, he visto cómo un hombre arrancaba una cadena de oro del cuello de una mujer.

*(La MUJER 2 remueve el contenido de la carretilla con un palo, y puede decir su segunda frase.)*

MUJER 1:

Ya no se puede andar seguro por la calle.

*(La MUJER 2 agarra un ladrillo y con una paleta le pone lo que ahora descubrimos que es cemento de la carretilla, y habla mientras coloca el ladrillo.)*

MUJER 2:

Yo no salgo nunca sin un mazo o un aerosol.



Ahora ambas mujeres están cómodamente instaladas en su actividad, hablando de la delincuencia en el barrio, mientras construyen una pared de ladrillo enfrente de ellas. Con su última frase «Nadie nos cogerá», descubren que han construido una pared alrededor de ellas mismas, aislándose del mundo exterior. Aquí, el nivel físico de la escena conectó con el nivel verbal, lo que dio lugar a una escena fantástica sobre un intento de vivir seguro en medio de la violencia del mundo actual.

### *Creación visual conjunta: la invocación*

Del creó un ejercicio en que los estudiantes invocan a un «dios» que crean ellos mismos a partir de una visión de grupo. No es tan terrorífico como puede parecer, e implica el estado de la «mente de grupo» del que se ha hablado en el capítulo anterior. Este dios, y sus características, influye luego en las escenas que se realizan a continuación. El grupo debe seguir tres pasos para invocar a ese dios.

#### 1) PRIMER PASO: DESCRIBIRLO.

De uno en uno, los estudiantes miran enfrente al espacio donde se creará ese dios, y describen algún rasgo de él. La visión aparece a medida que los estudiantes renuncian a sus visiones individuales a favor de la visión del grupo. Nadie niega jamás lo que se dice, todos deben aceptarlo y visualizarlo:



EJERCICIO DE INVOCACIÓN (ejemplo 1: un dios)

- Es verde y huele mal.
- Ríe mucho y es charlatán.
- Tiene la boca grande.
- Es cuadrado, como un cubito de hielo.
- Es viscoso.

2) SEGUNDO PASO: HABLARLE DIRECTAMENTE

Al hacerlo, el grupo da vida animada al dios y algunas características distintas de las físicas:

(cont.)

- Siempre intentas controlarlo todo.
- Siempre estás contando chistes.
- Siempre te ríes de tus propios chistes.
- Eres el único que se ríe de tus chistes.

3) TERCER PASO: ADORAR AL DIOS

Los actores otorgan poder a su creación. Para ello es de gran ayuda hablarle con un lenguaje elevado y formal, poco a poco y en tono de adoración:



(cont.)

- Tú eres el rey de los juicios erróneos.
- Tú voz no consuela mis oídos.
- Tú te has apoderado de mi juicio y mi razón.
- Cuando tú estás conmigo, me envilezco y me deshonro.

Los actores se inspiraron en esta invocación para las escenas posteriores, teniendo siempre presente la imagen que habían creado.

En una escena, dos actores buscaban un espíritu misterioso en un viejo caserón. Mientras buscaban pistas sobre el misterio de su identidad, les inundó un hedor terrible. Uno de los actores descubrió una puerta cerrada y la golpeó diciendo «Toc, toc». El otro actor dijo «¿Quién anda ahí?». De repente, estaban contando chistes malos de los que empiezan con alguien llamando a una puerta, «Toc, toc». Se dieron cuenta de que sus peores miedos se habían hecho realidad: se hallaban bajo el influjo maligno del espíritu misterioso de la casa.

La siguiente escena mostraba a dos humoristas entre bambalinas comentando la actuación que acababan de realizar. Aunque uno de ellos había provocado una gran ovación, el otro no había conseguido conectar con el público porque sus números eran muy malos. Los hechos le obligaban a plantearse abandonar la carrera de cómico, y él intentaba aceptar el hecho de que era un mal humorista.

Sin saberlo, el grupo había invocado el arquetipo del *mal comediante*, y lo había elevado a la condición divina. Su trabajo había sido dirigido por el demonio que a veces irrumpe en medio de una buena escena y nos obliga a caer en los chistes malos: ¡una criatura de mal gusto, viscosa y maloliente!

Otro grupo invocó una mancha con ocho patas, un pelu-



quín y un cigarrillo en la boca, todo cubierto de chocolate. Quedó claro que se trataba del arquetípico agente artístico. En una escena se le veía hablando por cuatro teléfonos distintos, negociando, mintiendo, y escabulléndose diplomáticamente de todo.

Las imágenes creadas por la mente de grupo estaban claramente ahí y afectaron a las escenas que siguieron. Mientras que el grupo invocó el arquetipo que tiene poder sobre su trabajo, el poder surgió realmente de ellos.

La creación visual colectiva es la parte más importante de la invocación, y no se limita sólo a la creación de un dios. Se pueden utilizar también cualidades humanas como la avaricia o la virtud. Si un equipo invoca una cualidad y le otorga la condición de arquetipo, entonces los actores pueden verse afectados por ella, en lugar de limitarse a hablar sobre ella.

Algunas de las mejores invocaciones implican también objetos mundanos, cotidianos, a los que se eleva a un rango superior, objetos como un lápiz o un peine. El equipo debe imaginar el objeto delante de ellos, y mentalmente multiplicar su tamaño por mil. Se sorprenderán de los detalles que perciben, y del tipo de ideas que surgen de la invocación. El proceso es el mismo: *describirlo, hablarle, adorarlo*. A veces se añade un cuarto paso: *convertirse en él*. El juego de la invocación funciona muy bien para iniciar un Harold, ya que puede inspirar muchas escenas y personajes a partir de una simple sugerencia del público.

Cuando se invoca una cualidad humana, surgen cualidades abstractas en forma de detalles físicos. Cuando se invoca un objeto, los detalles visuales inspiran rasgos humanos, respuestas emocionales, recuerdos y rasgos de la personalidad. Si se invocara el lápiz, por ejemplo, podría obtenerse una gran cantidad de información de los detalles físicos. Unas marcas



dentales pueden sugerir una personalidad nerviosa. Una goma de borrar que se gasta más rápidamente que la mina podría sugerir una persona que comete muchos errores, o un perfeccionista que nunca está satisfecho. La etiqueta del «número 2» puede despertar recuerdos de impresos de cuestionario estándar, así como el «rojo» podría sugerir cualquier cosa desde deudas a faltas de ortografía. ¡Todo a partir de un simple lápiz!

A continuación presentamos un ejemplo de la invocación de un cigarrillo:

EJERCICIO DE INVOCACIÓN (ejemplo 2: un cigarrillo)

DESCRIBIRLO:

—Es blanco y tiene una larga línea verde. Su filtro es blanco y tiene tres cámaras. Pone «Virginia Slims.»

HABLARLE:

—Has venido de lejos, *baby*.  
—Me das valor.  
—Haces que mis dientes amarilleen.  
—Me haces toser. Te odio pero te necesito.  
—Me tranquilizas.

ADORARLO:

—Tienes el poder de controlar mi sistema nervioso.  
—Provienes de la naturaleza.  
—Puedes extinguir mi vida con tu humo.  
—Soy adicto a ti. Me ahogas y vuelvo a ti.



(cont.)

**CONVERTIRSE EN ÉL:**

Soy el cigarrillo que siempre buscas.

¿Cómo te atreves a aplastarme bajo tu pie?

Yo seré el que ría el último.

Yo te llevaré a superar ese último examen.

Tranquilízate. ¡Estaré contigo para siempre!

Esta invocación inspiró escenas sobre feminismo (Virginia Slims), sobre una persona controladora, y sobre alguien que hacía enfermar a sus amigos cada vez que entraba en una habitación.

Según Mike Myers, la invocación más poderosa en la historia de la improvisación fue probablemente la que tuvo lugar con el grupo de Second City hace unos años en Toronto. La compañía tenía problemas con una escena y se preguntaban qué haría Del Close si estuviera ahí. Mike decidió hacer que la compañía invocara a Del para pedirle consejo, un ejercicio que él había experimentado en los talleres del ImprovOlympic. La compañía procedió a la invocación del Del. En el momento más álgido, de repente, el mismo Del surgió de la oscuridad de la parte trasera del teatro.

«¡La compañía se quedó petrificada de miedo! Todos empezaron a gritar», ríe Myers. Nadie sabía que Del había ido a Canadá esa semana por trabajo, y resultó que pasó por el teatro justo en el momento en que la compañía estaba realizando la invocación.





## *Motivaciones del personaje*

*Lleva a tu personaje como si llevaras  
un sombrero de paja.*

PAUL SILLIS

Muchas escenas potencialmente fantásticas se encallan porque el actor está preocupado por lo que su «personaje» hace o dice en una situación concreta.

Al *personaje* que un actor interpreta le es imposible encallarse. No es el personaje el que se encalla, sino el actor. Como el «personaje» comparte su mente, su inteligencia y su moral, el intérprete debe revelarse a *sí mismo* en esa persona.

Cuando los improvisadores se dan cuenta de que lo único que deben hacer es reaccionar de manera honesta, sus escenas cobran vida, con relaciones humanas reales. Interactúan en situaciones sociales que todos conocemos.

Demasiados aspirantes a improvisadores piensan que utilizar una voz graciosa o ponerse un vestido divertido es suficiente para interpretar un personaje. Pero esos elementos son sólo adornos accidentales. Un verdadero personaje es en el propio actor, con cualquier punto de vista, preocupación o actitud adicional de ese personaje. Este punto de vista adicional determina que sus respuestas sean de un modo concreto. En los cursos se utiliza un ejercicio llamado *secretos* para mostrar de qué manera una preocupación añade una dimensión al personaje.



A cada actor se le da un papelito en el que se ha escrito un gran secreto o un deseo importante (las sugerencias puede haberlas escrito previamente el grupo). Algunos pueden ser:

EJERCICIO DE SECRETOS (ejemplo)

- Tengo poderes psíquicos.
- Estoy desesperado por hacer un amigo.
- Voy a suicidarme.
- Soy analfabeto y me da pánico que los otros lo descubran.
- Siempre me enamoro a primera vista.

Dos actores cogen cada uno un papelito y revelan su secreto al público, pero no el uno al otro. Entonces se da a los actores una ubicación que, desde luego, no tiene relación alguna con ninguna de las preocupaciones. Como siempre, los actores crean una escena, pero teniendo en mente sus secretos. Descubren que sus respuestas están mediadas por las preocupaciones de los personajes. Estas respuestas son, por lo tanto, distintas de lo habitual, y los actores descubren cómo les afectan estas nuevas actitudes.

¡CUIDADO! No se trata de un juego de adivinanzas. Los intérpretes no tienen que intentar descubrir los secretos de los otros, sino que simplemente deben dejar que les afecte el suyo propio. Si los actores revelan su «subtexto» (aunque, estrictamente hablando, no hay «texto» en improvisación), éste deja de tener valor alguno. El hecho de tener estos secretos en mente hace que los actores tengan respuestas muy sutiles en



cuestiones que no tienen ninguna relación con aquéllos. Es interesante ver cómo estas preocupaciones independientes las unas de las otras se combinan en una escena y crean una dinámica interesante. Un actor intuitivo ve enseguida la preocupación de su compañero y juega a su favor. Aunque no es el objetivo del juego, siempre es interesante verlo.

Un ejemplo de este ejercicio es el que realizó Jim Carra-  
ne, cuyo secreto era «Estoy planeando suicidarme».

Su escena se desarrollaba en una bolera. Sin mencionarlo, su plan estaba implícito en todo lo que decía o hacía. Sabía que era malo con los bolos y tiraba la bola descuidadamente sin ni siquiera apuntar. Decía, solemne, «Sólo es un juego. ¿A quién le importa?». Cuando anotaba la puntuación, escribía más cosas que un simple número, con lo cual indicaba que estaba garabateando fragmentos de su nota de suicidio. Después de sumar la puntuación final, también escribiendo más de lo necesario, le pidió a su acompañante que le prestara el coche un par de horas. En ningún momento de la escena mencionó sus motivos, aunque toda su interpretación surgía de ellos.

Todo director ha oído el temido y familiar «Mi personaje no haría esto». ~~No hay nada que un personaje no haría.~~ Cuando un actor descubre un nuevo personaje en su personalidad, debe buscar lo que le haga ir más lejos, para hacer lo inesperado. Para Chirs Farley, cuando empezó en *Saturday Night Live*, uno de los elementos más útiles del Harold resultó ser el desarrollo de personajes.

«Podía descubrir muchos personajes distintos. En un Harold, podía hacer cinco personajes, y tal vez afinarlos un poco y regresar a ellos más tarde», dice Farley. «Hay tantos personajes distintos que se pueden hacer en un Harold... Cinco personajes salen fácilmente.»



Puntos claves:      CAPÍTULO NUEVE

- Implicate en el terreno físico.
- Deja que el entorno te afecte.
- Sé concreto con los objetos.
- Muéstrate a través de tu personaje.



## CAPÍTULO DIEZ

# Las responsabilidades de un intérprete de Harold

Un actor tiene más responsabilidades en improvisación que en cualquier otra forma de teatro. En una película o una obra, el intérprete debe seguir las indicaciones que le da el director con el fin de llevar a cabo la mejor interpretación posible.

Mientras recuerde el guión y lo interprete tan bien como sepa, estará aportando la parte que le corresponde en la producción y haciendo su trabajo.

En improvisación, sin embargo, el actor es responsable de casi todo. No hay nadie más para diseñar escenografías, utillaje o efectos de sonido.

El actor se prepara con un director pero, una vez sale a escena, pasa a ser el montador, el coreógrafo, el compositor, el cantante, el bailarín, el dramaturgo, el director y también el improvisador.

Es mucha responsabilidad para un actor pero, afortunadamente, no está solo para asumir todas esas tareas, sino que él forma parte de un equipo.



### *Formar parte de un equipo*

El Harold es igual que el fútbol, el baloncesto u otro deporte de equipo; ningún jugador es más importante que otro.

Todos los actores deben compartir la responsabilidad. En un equipo de ocho, cada miembro debería hacer una octava parte del trabajo. Si alguien intenta dirigir el Harold, entonces lo condena al fracaso; el Harold debe ser llevado por todo el grupo.

Un buen intérprete de Harold se considera a sí mismo como una herramienta para el Harold, e intenta encontrar su función en la pieza, poniéndose a disposición de las necesidades del trabajo. Piensa siempre en el Harold y en lo que se necesita en cada momento del espectáculo. No debería pensar en sí mismo. De hecho, es igualmente importante que el actor sepa cuando *no* es necesario en escena. Debería creer siempre que «ver Harold» es más importante que ser visto por los amigos y los parientes que hay entre el público.

Muchas veces, los mejores intérpretes de Harold tienen una participación muy pequeña en una improvisación, simplemente porque no ven que haya lugar para ellos. Cuando otros miembros del grupo ya se encargan de las tareas principales, ellos están ahí de una manera natural para ofrecer su apoyo y reforzar el trabajo del grupo cuando sea necesario. Aunque están ahí a punto por sí son necesarios, no irrumpen en el juego si no lo son.

Bill Murray comprende lo importante que es escuchar a los otros cuando se improvisa. Según Del, su disposición a escuchar le hacía muy valioso cuando interpretaba un papel secundario en una escena, aunque era igualmente capaz de asumir el papel principal (su capacidad de escuchar se desarrolló en parte, según su hermano Joel, al crecer en una



familia numerosa e intentar poder tomar parte en las conversaciones a la hora de cenar).

Como todos los buenos improvisadores, Bill Murray tiene tanto talento para apoyar a los demás durante una improvisación como para protagonizar escenas. En un curso de una semana en el Improlympic con actores profesionales, Bill trabajaba una tarde con un grupo de siete personas. En lugar de intervenir directamente en una de las tres primeras escenas por parejas, se mantuvo al fondo y dejó que se desarrollaran. No intervino hasta que hubo una escena que se desarrollaba en un baile de fin de curso; entonces Bill tomó de repente a un compañero y empezaron a bailar agarrados en el fondo mientras la escena seguía desarrollándose en primer plano (naturalmente, otra pareja se les sumó inmediatamente para crear aún más ambiente).

Pocos intérpretes del Improlympic han sido mejores en este aspecto que Chirs Farley, del *Saturday Night Live*. Es capaz de sacar el mayor partido a una sola réplica, como hizo en su papel de guardia de seguridad en *Wayne's World*. Del dice que Chirs es capaz de sacar más partido de una sola frase que nadie más que él haya conocido. «Tengo que hacerlo», bromea Chirs refiriéndose a su trabajo en *Saturday Night Live*. «¡Es lo único que escriben para mí!»

Mike Myers es también fantástico para trabajar en grupo; cuando trabajaba con el Improlympic, siempre daba color a las escenas de los demás. Cuando alguien tenía una idea, Mike era la bombilla sobre sus cabezas; cuando alguien se bloqueaba, Mike hacía que la sangre volviera a fluir.

Los mejores intérpretes de Harold saben que es mucho más satisfactorio tener un papel pequeño en un gran Harold que sacrificar el Harold para hacerse ver.



Por desgracia, hay actores brillantes y divertidos que no son capaces de mantener sus egos a raya. Cuando entran en una escena, la llevan hacia la dirección que encaja con sus ideas, en lugar de colaborar para que siga su propio camino. Intentan controlar el Harold. ¡Cómo si pudieran ser estrellas sin destrozar el Harold! Si alguien controla el Harold, ya no se trata de un esfuerzo *global*, y se destruye la *mente de grupo*.



Aunque algunos de estos actores sean muy inteligentes, no pueden (o no quieren) confiar en el concepto de jugar en equipo; como consecuencia, nadie confía en ellos. Estos intérpretes descubren que nadie quiere trabajar con ellos, porque se consideran a sí mismos más importantes que el juego.

Cuando un improvisador sube al escenario a interpretar un Harold, debe estar dispuesto a ser un santo mientras dure la representación. ¡Su vida fuera de la escena puede ser radicalmente distinta, pero en escena, los buenos actores deben aspirar a la santidad!





### *El actor como editor*

Para editar una escena, un intérprete se dirige al centro del escenario e inicia la siguiente escena o el siguiente juego. Se limita a esperar el momento apropiado, entonces cruza por delante de la escena existente y empieza la siguiente. La escena que ha sido interrumpida desaparece lentamente hacia el fondo del escenario, donde el resto de los intérpretes del Harold están esperando el momento en que deben intervenir.

Es fácil aprender cómo editar una escena. Saber *cuándo* hay que interrumpir una escena requiere algo más de esfuerzo. Los actores deben respetar la duración de cada una de las partes que forman el Harold. Si una escena o un juego dura demasiado, no sólo se desvirtúa, sino que destruye la energía de toda la representación. Un Harold no debería durar normalmente más de ~~tres minutos~~. Como la introducción ya puede durar seis o siete minutos, si una escena se alarga sin ser interrumpida por otros actores, todo el Harold queda desequilibrado.

Si utilizamos un enfoque cinematográfico, diríamos que el actor es responsable de vigilar que sus compañeros sean editados en el momento preciso. Es realmente fácil de hacer, puesto que la mayoría de nosotros hemos visto miles de horas de televisión y cine; es casi instintivo. Teniendo en cuenta la cantidad de cine y televisión que hemos visto, la mayoría de nosotros obtendríamos notas muy altas en la edición de películas.

Cualquier actor atento sabe cuándo sus compañeros han establecido una relación en escena lo bastante clara como para interrumpirlos y que la puedan retomar más tarde. Será obvio cuándo una escena ha llegado a su fin y los intérpretes



necesitan que se les releve para dejar descansar sus mentes. Cuando los improvisadores lleven un tiempo trabajando juntos, reconocerán por el tono de voz de los compañeros cuántos están pidiendo que se les edite.

Gran parte de ello es puro instinto. Si un actor tiene el impulso de interrumpir una escena pero no está lo bastante seguro de si es el momento apropiado, lo más probable es que ese impulso sea correcto. No puede preocuparse por ser educado. Es mejor interrumpir una escena demasiado pronto que demasiado tarde, porque si es demasiado pronto los actores siempre pueden volver más tarde sobre sus ideas. ¡Ahí radica la belleza del Harold!

### *El actor como ~~director~~.*

Cuando un actor edita una escena, significa que ha decidido que es momento para otra escena, o tal vez para algún juego o monólogo. La pelota está en su campo hasta que el próximo editor/director juzgue necesario tomar el relevo.

Como director, un actor puede elegir sumarse a una escena en lugar de interrumpirla. Esto está bien si el actor tiene una idea para ayudar a que la escena avance en la dirección hacia donde la llevan los actores que la están interpretando. A menudo, los actores de una escena piden que entre otro actor, así que los miembros del grupo deberían estar siempre atentos a esa llamada.

Los buenos comparsas entran, hacen su intervención y luego salen. Un buen comparsa debe recordar que no es su escena; no debería cambiar su rumbo ni convertirse en su centro. Y, para empezar, no debería entrar si no tiene una



idea para ayudar a los actores a hacer progresar su escena, porque lo único que haría es causar más confusión. No echéis un ancla a un barco que se hunde, ya les socorrerá otra persona. *¡No arregléis algo que no está roto!* Los actores no deberían invadir jamás las escenas de los otros cuando éstas están desarrollándose bien y no necesitan ayuda alguna.

Como director, el actor puede incluso iniciar una idea para una escena simultánea que enriquezca o ilumine la escena que se está desarrollando. Para ello, el actor empieza una escena simultánea al otro lado del escenario, en lugar de colocarse enfrente de la otra e interrumpirla. Al empezar la nueva escena *al lado* de la anterior y *no delante*, los otros actores entienden que se va a desarrollar una escena simultánea. Si hubiera cualquier confusión, el actor puede simplemente anunciar «¡Escena simultánea!».





En estas escenas simultáneas, se desarrollan dos escenas distintas a la vez, compartiendo el foco de atención tal como se ha explicado en capítulos anteriores. Al pasar el foco de una a otra, cada una afecta a la otra en el transcurso de la acción, aunque no conecten físicamente.

Cada grupo aprende los patrones de movimiento correctos para funcionar de manera eficaz. Entre los más importantes están *sumarse* a una escena desde detrás, *editar* una escena desde delante, e iniciar *escenas simultáneas* desde al lado.

Betty Thomas (de *Hill Street Blues*) probó suerte una vez en Second City, bajo la dirección de Del, en un momento en que había tres escenas simultáneas. Simplemente se levantó en medio de su escena y anunció: «Estoy harta de estar en esta escena. Quiero estar en aquélla», y fue a unirse a la escena que estaba teniendo lugar al otro lado del escenario, sin que nadie parpadeara siquiera. Si de repente todos hubieran empezado a trasladarse de una escena a otra, el resultado hubiera sido caótico, pero todos los intérpretes se mantuvieron lo suficientemente tranquilos para darse cuenta de que esa técnica debía usarse muy de tanto en tanto para que resultara eficaz.

### *El actor como escenógrafo.*

Trabajando en equipo se pueden hacer maravillas. En improvisación, los grupos pueden convertirse en casi cualquier cosa, desde animales hasta tormentas, o árboles llenos de serpientes que se deslizan a través de sus ramas. Durante un Harold muy patriótico, cuando los actores empezaron a cantar el himno nacional, uno de los intérpretes situado al fondo se inclinó lateralmente y se puso a ondear graciosamente los



brazos convirtiéndose en la bandera americana. El grupo Baron's Barracudas realizó un trabajo fantástico cuando siete intérpretes se convirtieron en una cama para el octavo miembro del equipo. En línea horizontal, de espaldas al público, el grupo realizó un salto mortal sincronizado, hacia atrás, cayendo sobre sus espaldas, listas para que alguien pudiera acostarse en ellas. Realizaron el movimiento al unísono, sin un momento de duda, y entusiasmaron al público.



Y claro, ésta es otra de las maravillas de la improvisación. Hacer una representación tiene un coste muy bajo, y al mismo tiempo los decorados y el utillaje son ilimitados. El utillaje real no puede transformarse y llega a ser una carga; cuando hay utillaje real, físico, en escena, éste limita la improvisación de otros elementos. A muchos espectadores les cuesta aceptar la presencia de elementos reales en el mismo escenario donde hay elementos imaginarios, y la mez-



cla puede resultar confusa. Si hay utillaje real y un elemento invisible en escena, el público sólo ve el utillaje real.

¡Y, evidentemente, en una mesa invisible no puede posarse una botella de cerveza real!





### *El actor como efecto de sonido*

Al público siempre le gusta ver cómo los actores se ocupan desde la retaguardia de los compañeros que están en escena. Puede que la escena necesite efectos de sonido, cualquier cosa desde la sirena de un coche de policía hasta la voz de Dios.

Si los actores de la retaguardia están atentos, inventan sonidos fantásticos para potenciar el clima de la escena, o pueden empezar un juego musical orquestado donde cada uno de ellos sea un instrumento de una sinfonía.

Desde luego, un exceso, aunque sea de algo bueno, no deja de ser un exceso, y hay que vigilar de no llegar a ese punto. Si los efectos de sonido son excesivos, pasan literalmente a ser el centro de la escena. No es lo mismo echar una mano que entrometerse en el trabajo de los otros.

### *El actor como coreógrafo*

Los actores deben ser siempre conscientes de sus movimientos y de si están interfiriendo en el movimiento de sus compañeros en escena, así como del «cuadro escénico» que componen en las escenas de grupo. Pero hay también otros aspectos coreográficos que deben tener en cuenta.

Muchas veces surge una canción o un baile durante el trabajo. Muchos improvisadores del ImprovOlympic no son cantantes ni bailarines profesionales, pero siempre impresionan al público por su entrega y su voluntad de hacerlo lo mejor posible.

A través de la confianza se han conseguido proezas increíbles. En un Harold, el equipo Grime and Punishment se encontró ante la necesidad de crear un ballet. Los actores intentaron



reproducir clichés de ballet brincando y haciendo piruetas por el escenario, y el público disfrutó viendo a Richard Laible levantar a Mick Napier y hacerle girar rápidamente. Un buen ejemplo del trabajo en equipo se dio en el punto álgido del ballet, cuando, sin previo aviso, Mick dio un gran salto y se arrojó hacia el otro lado del escenario a los brazos de sus compañeros. No había ninguna duda en la mente de Mick de que le cogerían.

En momentos como éste, uno sólo puede maravillarse, y se producen cada vez con más frecuencia a medida que se fortalece la confianza entre los miembros de un grupo. Los actores realizan a menudo verdaderos actos de fe, y pocas veces son traicionados por sus compañeros de equipo (a pesar de la experiencia citada en un capítulo anterior, en que Del se rompió la clavícula...).

¿Qué es lo que lleva a un actor a dar un gran salto? ¿Es sólo la confianza? ¿Se trata de la conciencia de grupo? Sea lo que sea, hay un sentimiento compartido que hace que los demás actores lleguen a tiempo para agarrarle. Se trata de uno de los ejemplos más osados de coreografía improvisada.

### *Crímenes en improvisación*

Cuando trabajaba en la producción de *El misántropo* en La Jolla Playhouse, el director Bob Falls hizo notar que una estrategia de Celimena, la protagonista femenina, era mantener a sus pretendientes desconcertados haciéndoles preguntas. Su primera frase es una pregunta: «¿Para reñirme entonces, según veo, es para lo que habéis querido acompañarme a mi casa?».

Mientras hablaba de ello, Falls se dirigió a Del y le preguntó: «¿Qué pasa con las preguntas en improvisación, Del?





¿No es cierto que preguntar es una de las peores cosas que se pueden hacer?».

«¿Me lo preguntas a mí?», respondió Del ante algunas risitas sofocadas. «Es la segunda peor cosa. En improvisación, cuando haces una pregunta, estás ~~proporcionando~~ información de tu compañero, en lugar de ser tú quien ~~proporciona~~ información. Es muy desconcertante. Te deja muy colgado.»

«La segunda peor cosa, ¿eh? ¿Cuál es la peor?», preguntó Falls. Del abrió un libro invisible bajo la nariz de Fall y le dijo: «Toma, lee esto en voz alta».

A este tipo de jugadas se les llama «putadas», y no es fácil que con ellas el actor consiga el respeto de sus compañeros. Se parece mucho a hacer preguntas, porque obliga al compañero a *inventar* información. Las jugadas que *ofrecen* información permiten al compañero reaccionar y *justificar*. Reacción y justificación llevan a un proceso de descubrimiento *entre* los intérpretes, que es de lo que se trata. Cuando se hacen putadas o preguntas, se carga toda la responsabilidad sobre el compañero, obligándole a hacer invenciones forzadas y con poca gracia (y seguramente desluce su trabajo en el proceso, otro crimen muy serio en improvisación).

Del tiene la teoría de que hay una jerarquía de crímenes en improvisación, que es «como un número interminable de infinitos». Sea cual sea el crimen del que hablemos, siempre hay otros candidatos a «peor crimen en improvisación», incluyendo el de «romper la realidad».

Los intérpretes rompen la realidad cuando uno de ellos niega la base de la escena que él mismo ha ayudado a crear, normalmente a cambio de una carcajada. Si un actor le dispara a otro en escena con una pistola del espacio diciendo «¡Peng! ¡Peng!», el otro actor rompe su realidad si dice «¿Por



qué me señalas con el dedo y dices “¡Peng! ¡Peng!”?». Para colmo de crimen, ¡está haciendo una pregunta!

«No es frecuente que se rompa la realidad, y es algo que quien lo hace aprende rápidamente a no hacer. Con un par de buenos azotes acostumbra a bastar», dice Del. «Sin embargo, constantemente se escapan preguntas aparentemente honestas, pero realmente destructivas, y entran a formar parte de la “paja” o las “interferencias” que nos preocupa tanto eliminar.»

Cuando los actores adquieren más experiencia y entienden las razones de tan notorios errores, algunos pueden convertir los errores en juego, violando deliberadamente tantas reglas como sea posible violar en una corta escena.

El primer ejemplo de «romper la realidad» que se produjo en una escena se llamó «Compass Goofs». Según Del, lo realizaron los Compass Players en Chicago hacia 1956, y Severn Darden se lo describió a él.

«Dos actores crearon una larga mesa en el centro de la escena. Estaban poniendo los platos cuando otro actor entró, pasó *a través* de la mesa invisible, cerró una ventana que daba directamente al público, volvió a atravesar la mesa y salió», explica.

«Los dos actores continuaron colocando los platos y entró un segundo actor, atravesó su mesa, y *volvió a cerrar* la ventana. Volvió a atravesar la mesa y salió.

»Seguían poniendo la mesa cuando entró un tercer actor llevando un cubo lleno de agua, atravesó la mesa y arrojó el agua por la ventana (dos veces) cerrada. Se volvió, descubrió la mesa, y la rodeó con cuidado antes de salir.»

Romper la realidad es muy descortés, aunque puede llegar a ser tan deliciosamente poético que puede convertirse en un clásico. Es lo que sucedió con la compañía original del



Second City en 1960, cuando los ordenadores eran todavía gigantes y llenaban habitaciones enteras.

«Andrew Duncan y Paul Sand (dos estupendos mimos, por cierto) están en escena creando un ordenador gigante, y el escenario se llena de botones y cables», cuenta Del. «Entran Barbara Harris y Severn Darden. Barbara dice “Ooooh, ¿es el ordenador nuevo?” Severn contesta “No, es el viejo”. Se mete la mano en el bolsillo y saca un ordenador del tamaño de una caja de cerillas. “Este es el nuevo.” Duncan y Sand se pusieron violetas de rabia, a pesar de la exactitud de la proyección de futuro de Severn en cuanto al encogimiento de los ordenadores.»

Otro candidato a «peor crimen en improvisación» es la violencia física en escena que termina con los actores realmente lastimados. Es muy infrecuente pero, en ocasiones, alguien que se autoconsidera un «actor serio», alguien cuya única aproximación previa a la improvisación ha sido una clase de método, deja que sus sinceras emociones le lleven a la violencia, normalmente en forma de un bofetón, un puñetazo, o un dedo torcido. Es una falta de consideración y una muestra de autoindulgencia, pero, todavía peor, es algo que enfría al público.

Entonces, ¿qué hacemos cuando una escena requiere violencia? Fácil. La hacemos a ~~estruendo~~.

Tal como explica Del, con esto se resuelven muchas cosas a la vez, incluyendo la seguridad. Las escenas de peleas en teatro o en cine están impecablemente coreografiadas y ensayadas, y aun así a veces alguien se lastima. *Jamás* se improvisan.

Ralentizando la acción permitimos que el público vea y disfrute los detalles de un puñetazo en el estómago o en la cara; la cara se deforma lentamente bajo el puño, y el estómago se hace cóncavo a medida que los ojos se desorbitan *lentamente*.



También ofrece al intérprete la posibilidad de mostrar su dominio físico. Una pelea se convierte en una danza. Shelley Berman tenía fama de ser tan bueno en esto que cuando le golpeaban, podía caer al suelo e incluso *rebotar* a cámara lenta (y eso fue antes de que Sam Peckinpah inventase la mutilación a *cámara lenta*).

Aunque vayan con mucho cuidado, los improvisadores siempre sufren pequeñas lesiones y moratones, sobre todo en actuaciones con mucho tráfico de personas entrando y saliendo del escenario en la oscuridad, durante los cambios de escena. Cada compañía monta sus propias estrategias para reducir las colisiones.

«Básicamente, la mejor regla es que las personas que entran al escenario y las que salen *usen puertas distintas*», dice Del, aunque esto no acostumbra a ser una preocupación importante durante un Harold.

«En The Committee de San Francisco, la escenografía permanente consistía en cinco puertas y dos cortinas colgadas. El eslogan para la seguridad era: "¡Entrar por las cortinas, salir por las puertas!". Con esto se minimizaban las colisiones, pero no se eliminaban». Pero, como señala Keith Johnstone, los intérpretes están en un estado de trance y tienden a no notar cuando se hacen un cardenal o un arañazo.

«Recuerdo volver a casa después de una representación, desnudarme para acostarme y que mi novia dijera "¡Vaya! ¿Qué te ha ocurrido en las piernas?". Estaba lleno de marcas y de arañazos. Es increíble en cuántos lugares distintos del escenario pueden aparecer tres sillas de madera plegables!».

Afortunadamente, en improvisación, pocas veces tenemos otras preocupaciones en escena que no sean las sillas y nuestros compañeros, aunque esto no era así en la época en que Del dirigía The Committee de San Francisco, a finales de los años sesenta.



«Decidí hacer un chiste con la puerta izquierda del escenario, que normalmente la colocaban con las bisagras a la izquierda y se abría *hacia* el escenario. Pedí que pusieran las bisagras abajo para la entrada de la Momia en “La maldición de la tumba”. En este tipo de teatro minimalista, una puerta que se abra de una forma sorprendente puede calificarse de “efecto especial”. En el momento oportuno, Larry Hankin, que interpretaba la momia, debía abrir los dos pestillos y dejar caer la puerta para entrar, no *a través* de ella, sino *sobre* ella», explica Del.

«Evidentemente, pasó lo inevitable. Una noche, durante la preparación para la improvisación, una antigua componente de la compañía que había venido como estrella invitada, vio los nuevos pestillos detrás de la puerta y dijo “¿Qué es esto?” Abrió los pestillos y la puerta cayó sobre la cabeza de Jessica Meyerson, la mujer del productor.»

### *El juego de la preguntas*

Se trata de un juego para intérpretes más experimentados; sólo cuando un actor sea capaz de improvisar una escena decente sin la presencia de algún obstáculo, podrá intentar hacerlo frente al público. Los obstáculos en una escena requieren la máxima concentración por parte del actor, se trate de una escena en verso, con distintos estilos literarios o cinematográficos, o de interpretar a partir de una primera y una última frase ya seleccionadas (todo lo cual son juegos también recomendables).

En el juego de las preguntas, se trata de preguntar. Durante el ejercicio, sólo se permiten preguntas. Se constru-



ye una escena sin absolutamente ninguna afirmación. Puede resultar sorprendentemente difícil. Sólo se permiten preguntas reales, no afirmaciones convertidas en pregunta con un «¿no?» o «¿verdad?» al final. Y para aumentar la presión, se permite al público abuchear los errores.

Puntos claves:           CAPÍTULO DIEZ

- *Encuentra tu función o tu papel en cada juego.*

## CAPÍTULO ONCE



# El desarrollo de un Harold

Para realizar un Harold se utilizan partes o todo lo que se incluye en este libro. Los Harolds pueden tener innumerables formatos, aunque la mayoría de ellos se basan en la estructura que describimos en este capítulo.

Los Harolds están compuestos por tres elementos básicos: ~~\_\_\_\_\_~~ (de dos a cuatro actores), ~~\_\_\_\_\_~~ (normalmente con todo el grupo) y ~~\_\_\_\_\_~~ individuales.

Los grupos empiezan por pedir una sugerencia al público. Luego personalizan la sugerencia y desarrollan una actitud hacia el tema sugerido, que se expresa a través del juego de introducción (que puede tomar muchas formas distintas).

Después de la introducción, los actores empiezan la primera ronda de improvisación de escenas (el número estándar parece ser el tres). Sigue un juego, y luego se retoman las escenas para seguir desarrollándolas. Sigue otro juego y las escenas vuelven por tercera vez, aunque no tienen por qué volver todas. El Harold puede terminar con cualquiera de las escenas o con otro juego.



Esto es un Harold en resumidas cuentas, los detalles son un poco más extensos.

### *Tomar una sugerencia*

Cuando los intérpretes piden un tema al público, es mejor pedir uno simple, mundano, de manera que los actores puedan elevarlo a algo profundo. Es siempre emocionante ver a un grupo partir de un tema tan trivial como «el cartón mojado» y, al explorarlo, descubrir el sentido de la vida. El tema puede ser un simple objeto, un problema, o incluso una pregunta como «¿Por qué peleamos?». Desde luego, si los actores toman una pregunta como punto de partida, no deberían intentar responderla en el inicio. No se trata de responder preguntas, sino de explorar posibilidades.

Los actores deberían intentar aceptar la primera sugerencia hecha por el público, por dos razones. Si dudan, los espectadores empezarán a gritar decenas de sugerencias, los unos por encima de los otros, dificultando así la elección. Y aún más importante, si los intérpretes se muestran indecisos durante mucho rato, el público pensará que no son capaces de improvisar sobre cualquier tema dado (y, desde luego, lo son). A veces, un espectador ebrio puede gritar «hemorroides» o cualquier cosa igual de inspirada. Un actor tiene, desde luego, todo el derecho a explicar al público que, si bien están perfectamente capacitados para hacer ese Harold, no está claro que al público le apetezca contemplar hemorroides en escena durante la siguiente media hora. Normalmente aparece una sugerencia más apropiada.





También es importante recordar que el Harold *no trata* sobre el tema. Sólo *se inspira* en el tema. El Harold trata de las ideas que cada uno de los intérpretes extrae del tema, y que empiezan con los ejercicios de introducción. Esas ideas se utilizan para las escenas y los juegos que el grupo improvisará.

Cuando los actores reciben la sugerencia y empiezan a extrapolar sus ideas, deberían evitar siempre hacer declaraciones obvias. En lugar de ello, deberían elevar las sugerencias a niveles más elevados. Por ejemplo, si el tema fuera «el color», sería una pérdida de tiempo nombrar toda la gama de colores en el ejercicio de introducción. Es importante que surjan tantas ideas como actores participantes, de manera que el tema se desarrolle a muchos niveles distintos.

El tema de «el color» podría inspirar ideas sobre arte, racismo, explotación en la prensa, comentarios deportivos, y muchos otros. Si a esto se añaden las experiencias personales y los recuerdos que surgen en la mente de los actores, la lista es interminable. Un tema como «el color» puede incluso inspirar ideas sobre estados emocionales («verde de envidia», «rojo de ira»). Todas las posibilidades pueden usarse en distintos niveles del trabajo. Y todas las ideas posibles se comparten en la introducción, inmediatamente después de que se haya aceptado la sugerencia.

### *Personalizar la sugerencia*

Cada persona tiene una experiencia o un sentimiento que puede relacionarse con cualquier sugerencia, así que no hay razón alguna por la que la mente de un actor deba quedarse en blanco cuando se da una sugerencia.



Una noche en que la compañía Baron's Barracudas estaba actuando, les sugirieron como tema «el futón». Pero Howard no sabía lo que era un futón. Así que su monólogo introductorio empezó con esta confesión, siguió diciendo que la palabra le hacía pensar en alguna partícula subatómica, y continuó especulando hasta que sus compañeros le explicaron educadamente que un futón es un tipo de colchón plegable, y el grupo prosiguió con el espectáculo. En este caso, Howard ni siquiera necesitó saber lo que significaba la sugerencia para personalizar el tema. En estos casos infrecuentes en que un actor no sabe lo que significa la sugerencia, lo único que tiene que hacer es preguntar a sus compañeros de escena.

Personalizar una sugerencia, recurrir a experiencias pasadas o a sentimientos, da ideas al actor.

En un curso reciente, el tema sugerido para el Harold fue «los animales domésticos». En la introducción, que en este caso consistía en una serie de monólogos, uno de los estudiantes se bloqueó y paró el juego. Le pareció que no podía participar porque no tenía absolutamente nada que decir sobre los animales domésticos. Charna le preguntó si tenía alguno; él contestó que no y que de ninguna manera querría tenerlo (¡un impulso lo bastante fuerte como para inspirar un monólogo!). Dijo que los animales domésticos representaban una responsabilidad tan grande como la de tener un hijo. «¿Quién quiere una responsabilidad así?», preguntó.

Está claro que tenía un sentimiento personal sobre el tema, y en cuanto tomó conciencia de ello, el resto salió solo. Su idea de comparar a los animales domésticos con los hijos fue tomando fuerza, y el actor empezó a incluir también ideas de otros monólogos. Cuando una de las compañeras mencionó que acababa de llevar a sacrificar a su perro, que



tenía 16 años, él terminó el juego de los monólogos diciendo «¡Prueba a hacer *eso* con un niño!».

### *La introducción*

La introducción es la parte más importante del Harold, ya que es la base de toda la representación. No se puede construir una casa empezando por el tejado, y el improvisador debe usar los elementos aparecidos en la introducción para crear las escenas y los juegos.

~~Debe recordarse cada pedazo de información ofrecida por los intérpretes en la introducción. En el Harold hay que economizar, [REDACTED]~~

Puesto que el divertimento en el Harold proviene de las conexiones que se hacen durante el trabajo, el público debe ver dónde se origina la información. En otras palabras, los espectadores están implicados en el desarrollo de la representación desde el principio. El público se siente «parte» de los chistes, ya que ha presenciado su creación y eso provoca que su risa sea aún mayor.

Para los actores, en la introducción se da el proceso de compartir información. Es donde los intérpretes descubren sus puntos de vista respectivos sobre el tema, y donde debe empezar a desarrollarse la mente de grupo. Las actitudes y emociones desplegadas en la introducción ofrecen pistas útiles sobre las relaciones entre los miembros del grupo y esa información inspirará las escenas futuras.

Este proceso de intercambio de información puede empezar de muchas maneras. El propio tema puede inspirar al grupo para crear una introducción original, algo nuevo. Sin



embargo, la mayoría de las veces, el Harold empezará con introducciones utilizadas comúnmente como los monólogos, algún juego de patrones, canciones, o combinaciones de todos ellos. De los juegos de patrones se ha hablado en un capítulo anterior, pero los monólogos son igualmente útiles en el Harold.

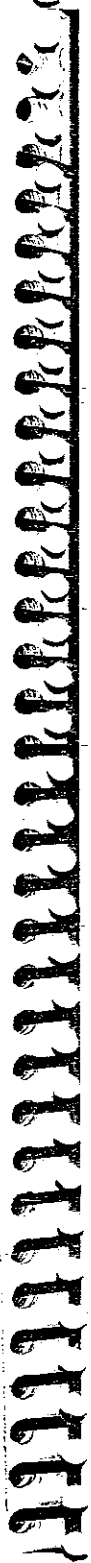
### Monólogos

Un monólogo en un Harold es una oportunidad para recordar y compartir una experiencia pasada. ~~Los actores deben~~ ~~no~~. El título de este libro es *La verdad en la comedia* porque no hay nada más gracioso que la verdad, así que los monólogos de los actores deben ser honestos. El público se identifica con alguien que cuenta la verdad, y normalmente sabe cuándo un actor está inventando.

Cuando se tiene el tema, cada actor cuenta una historia personal inspirada por ese tema. Es importante que las ideas de los monólogos sean distintas entre sí, de manera que el grupo disponga del mayor número de ideas para trabajar. Cuanto mayor es el caos de información, más fácil es luego atar los cabos. *Del caos nace el orden* es una ley de la física que también es pertinente en improvisación.

Si el grupo sólo propone una idea, entonces no hay nada que atar. Si el tema fuera «perro», no sería buena idea que todos hablaran de lo mucho que echan de menos a sus perros.

Los monólogos deberían, además, ser cortos, de menos de un minuto. Cuando se utilizan los monólogos dentro de un juego de patrones para dar cierta variedad a la introducción, no debería haber más de tres, o ésta se alargaría demasiado.





Las introducciones demasiado largas hacen que el juego pierda energía, y normalmente proponen un exceso de información para los actores y para el público.

Los monólogos no tienen por qué limitarse a la introducción Harold. Pueden utilizarse tres monólogos seguidos entre escenas, en lugar de un juego coral. Un actor puede incluso «congelar» una escena (normalmente de una manera tan poco delicada como decir «¡Congelad!» y meterse delante) para ofrecer un monólogo inspirado en esa escena. Cuando ha terminado, «descongela» la escena, que debería verse afectada por el monólogo cuando se retoma.

Un ejemplo de este tipo de monólogo fue el que hizo Ian Gomez. Dos actores estaban interpretando a dos estudiantes de instituto que se retaban a una pelea. La escena decayó cuando ninguno de los dos quiso representar una pelea en escena (ni siquiera a cámara lenta), así que Ian la congeló y dijo: «En el instituto, había gente que me tenía miedo porque soy medio puertorriqueño, pero había otros que no se sentían en absoluto amenazados por mí porque también soy medio judío».

Cuando terminó, la escena siguió allí donde la habían dejado. Randy Hassan dijo en un fuerte acento puertorriqueño: «Te rompería la cara, pero tengo que ir a vestirme para el Seder».

El monólogo de Ian había ayudado a la escena a encontrar una dirección, y Randy fue lo bastante astuto para recoger aquel regalo y hacerlo funcionar.

Hay distintas variaciones del monólogo como juego introductorio, cada una útil por distintas razones. Uno de esos juegos se llama Rant, que es fantástico para crear energía.



### *La verborrea*

La verborrea contiene elementos similares a los de la fiesta y a los de la historia dirigida. Se crea a partir de monólogos individuales que acaban por conectar, pero se interpreta sin un director (si bien uno de los actores puede hacer de director cuando el grupo está todavía aprendiendo el juego).

En la verborrea los actores presentan sus monólogos sobre un aspecto particular del tema, a gritos y enfadados. Cada actor fragmenta su monólogo en trozos que se intercalan con los monólogos de los otros intérpretes. La información básica de cada monólogo aparece en los dos primeros fragmentos. Después, los actores empiezan a hablar cada vez más rápido y más enfadados, y los monólogos se empiezan a solapar. Después del segundo fragmento, los intérpretes raramente añaden una o dos frases y lo que hacen, en cambio, es utilizar el monólogo para hacer conexiones con las ideas de los otros monólogos.

Los actores experimentados saben cómo realizar un final efectivo y brillante para la verborrea introductoria. Al unísono, los actores elevan el nivel de decibelios de sus monólogos, dando la apariencia de que están todos vociferando y luchando por conseguir hacerse oír un momento, que es lo que de hecho están haciendo. De repente, simultáneamente, dejan de hablar. Entonces, un actor recopila toda la verborrea del grupo en una frase rápida que une tantas líneas de pensamiento como sea posible.

La verborrea da un giro interesante a los tradicionales monólogos de introducción; y además coloca a los actores en un nivel energético muy alto, con lo que empiezan el Harold con mucha energía y mucha adrenalina.





Chris Farley dice que la primera vez que interpretó un Harold frente al público con el ImprovOlympic, su grupo empezó con una verborrea. Lo comparó con sus experiencias en el fútbol. «Recuerdo que Charna se mostraba reacia a dejarme subir al escenario, porque nunca me había visto trabajar», dice Farley. «Hicimos verborrea para iniciar el Harold, lo cual no es muy frecuente; los grupos acostumbran a empezar con un juego de patrones. Intenté explotar y conseguir un primer golpe de efecto, como hacía normalmente en el fútbol para superar los nervios y poder jugar. Cuando exploté en la verborrea, los nervios *desaparecieron*. Supongo que lo hice bastante bien, porque Charna siguió permitiéndome subir al escenario.»

Una variación de la verborrea son las llamadas protestas dirigidas, o, como se llamaba originariamente, sinfonía de la crítica social.

«Nuestro grupo inventó ese juego», —recuerda Tim Kazurinski—. Partíamos de un problema o injusticia social. Bruce Jarchow era muy bueno dirigiéndolo, lo hacía de maravilla: ponía una pareja, luego otra, luego había solos, *fortissimos* y *sotto voces*.

»Bruce siempre buscaba a alguien con una propuesta, y si nadie tenía una, me la hacía buscar a mí. Siempre debía tener alguna prevista, porque sabía que ese cabronazo me haría proponer algo otra vez», [ríe].

### *Primer asalto (1a, 1b, 1c)*

Después del juego de introducción, los actores deberían tener una idea clara de cómo el tema afectará a las escenas sucesi-



vas. Con esta información en mente, están a punto para empezar el primer asalto de escenas.

Los actores experimentados saben que, como todas las escenas se retoman, no es necesario completarlas en el primer asalto (de hecho, si una escena se completa, ya no hay ninguna necesidad de retomarla).

Normalmente (aunque no siempre), las escenas del Harold se hacen en tres tiempos, basándose en un juego llamado lapsos de tiempo. Los lapsos de tiempo son escenas de tres partes, en que el paso de tiempo entre cada una de las tres partes es ilimitado.

Los actores establecen una ~~relación~~ en la primera parte. Como las relaciones evolucionan constantemente, una vez que los actores han descubierto su relación en la primera parte, desarrollan su ~~relación~~ en la segunda, y en la tercera llegan a una ~~relación~~.

Al no haber límites en el paso de tiempo entre las partes, los actores no tienen que vivir cada momento de la relación; es suficiente con que entiendan los cambios.

El primer asalto del Harold consta normalmente de tres escenas, que consisten en las primeras partes de tres escenas distintas de los lapsos de tiempo (escenas 1a, 1b, y 1c). Un grupo grande puede hacer cuatro o cinco escenas en el primer asalto (1d y 1e), pero normalmente sólo se retoman las tres escenas más potentes en el segundo y el tercer asalto. De hecho, en el tercer asalto puede haber sólo una escena; si es una escena potente, ata todos los hilos que han corrido a lo largo del Harold o, en todo caso, resulta ser un buen fin para la representación.

Tanto si hay tres, cuatro o cinco escenas iniciales, es importante que no tengan nada que ver entre ellas al princi-





pio; así, resulta todavía más impresionante cuando finalmente conectan. Las escenas pueden incluso conectar físicamente al final de la representación, aunque esto sólo sucede si están muy alejadas al principio. Sucede como con los trípodes: si las patas están demasiado juntas, se vienen abajo.

Una vez se han establecido las relaciones en el primer asalto de las tres escenas, es momento para hacer un juego. Los juegos, que tienen lugar entre cada asalto de escenas, se utilizan para elevar el tema a niveles que pueden no haber aparecido en las escenas.

La mayoría de juegos implican a todo el grupo. Incluso si un actor no empieza el juego, se espera que tome parte en su desarrollo.

«Nunca fui muy bueno iniciando juegos, era demasiado tonto para eso», bromea Chirs Farley. «Cuando alguien lo iniciaba, me encantaba participar, pero realmente no era demasiado bueno en ello.»

Muchos juegos se inventan en el momento, inspirados por el tema. Otros juegos se aprenden en los cursos. Casi todos los ejercicios de grupo descritos en este libro podrían servir como juego dentro del Harold, pero, repetimos, no hay reglas. Los actores pueden incluso hacer tres monólogos en lugar de un juego.

### *Segundo asalto (2a, 2b, 2c)*

Las relaciones se han establecido en el primer asalto de las escenas, así que los actores las desarrollan en el segundo. Las escenas pueden retornarse exactamente donde se dejaron, o pueden situarse cincuenta años más adelante. ¡No hay restricciones!



Sin forzar las conexiones, los actores pueden notar que sus escenas afectan a otras escenas en pequeñas cosas. Puede que ocurran en el mismo lugar, o que tengan problemas semejantes. De nuevo, no hay límites a la manera en que las escenas conectan.

Cuando termina el segundo asalto de las tres escenas, es momento de hacer otro juego. Igual que las escenas pueden afectar al juego, la información generada en los juegos puede también acabar por afectar a las escenas. Todo puede conectar.

### *Tercer asalto (3a, 3b, 3c)*

Es el último asalto, aunque puede que no se retomen las tres escenas. Algunas pueden haberse completado más rápidamente que otras, así que si parecen haber alcanzado un final lógico, no hay necesidad de que continúen.

En las escenas finales se ata todo. El tercer asalto acostumbra a ser el más corto de los tres. No es momento de introducir información nueva o de empezar una nueva aventura, sino de envolver todo lo que ya hay.

Cada escena debe resolverse individualmente, y reflejar al máximo las ideas de las otras. En una buena función, habrá grandes conexiones entre las escenas en este punto del Harold, y surgirá una declaración de grupo; las escenas pueden vincularse de un modo natural. *Pero...* si los actores intentan forzar las conexiones entre escenas que en realidad no tienen nada que ver, puede resultar tan espeluznante como rascar una pizarra con las uñas.

No siempre es necesario conectar físicamente las escenas. Puede ser igual de divertido verlas reflejar ideas u opiniones surgidas de la mente de grupo.



### *Una muestra*

Es importante describir la estructura de un Harold, pero ver cómo se desarrolla uno puede ser incluso más útil. He aquí una sinopsis del Harold que se desarrolló a partir del juego de patrones descrito anteriormente en este libro, basado en el tema «cámara».

#### HAROLD 1: juego de patrones introductorio

«Instituto... Alta velocidad... Dopaje... Indy 500... Lo más probable es... Estrellarse y arder... In memoriam... Vietnam... Prohibido pintar en las paredes... Fumar... Te pillé... ¡Sonríe!... Creo que ya lo tengo... Aplauso... Creo que ya lo tengo... La respuesta es... Veamos cómo se desarrolla... Creo que ya lo tengo... Foto terminada... Por los pelos... Por los pelos de mi barba... Compra un Bono del Estado... Propaganda... Cómpralo... Vietnam... Adiós... Dopaje... Velocidad... Todo fue tan rápido... Indy 500... Alta velocidad... Instituto.»

#### HAROLD 1: primer asalto

1a - Dos estudiantes de instituto fuman droga en el lavabo, mientras buscan sus nombres en las pintadas de las paredes. Al encontrar sus nombres leen orgullosos sus hazañas sexuales y las de otros. Parece que hay una chica en particular que se menciona en todos los mensajes. Encuentran una frase que dice: «Sue tiene SIDA», y los dos parecen aterrorizados.



HAROLD 1: segundo asalto

1b - Un matrimonio está embalando sus pertenencias para un traslado. Dejan el país. El hombre encuentra su viejo anuario escolar. Mira orgulloso su foto y lee: campeón de atletismo, ciento por ciento americano, premio al más triunfador. Se siente culpable por el traslado.

HAROLD 1: tercer asalto

1c - Los presentadores de los informativos dan las noticias del día, que incluyen accidentes de tráfico, resultados de las carreras, y un reportaje fotográfico de las víctimas de Vietnam.

HAROLD 2: juego de patrones introductorio

El grupo improvisó un juego al que llamaron «Vale más una imagen que mil palabras». Los actores interpretaron su propia proyección de diapositivas, congelándose en posturas que representaban eventos históricos que revelaban verdades irónicas sobre temas políticos y sociales.





HAROLD 2: segundo asalto

2a - Los mismos chicos del instituto están ahora en una trinchera. Ya no son tan chulos como antes, y uno de ellos abusa de la cocaína para soportar el dolor de una herida.

2b - El hombre le comunica a su mujer que el presidente ha decretado la amnistía para los prófugos, y deciden regresar a Estados Unidos.

2c - Las noticias siguen informando sobre la era Vietnam, mientras hacen conexiones con las otras escenas y el juego.

HAROLD 3

El grupo presentó un juego narrativo en el que se ofrecía una visión interna de los trabajos de la CIA. El juego se refería a las técnicas de vigilancia y a las teorías de conspiración, desde Watergate al asesinato de Kennedy (las conexiones con el tema incluían información sobre la manipulación por parte de la CIA de fotos de Lee Harvey Oswald).



## HAROLD 3: tercer asalto

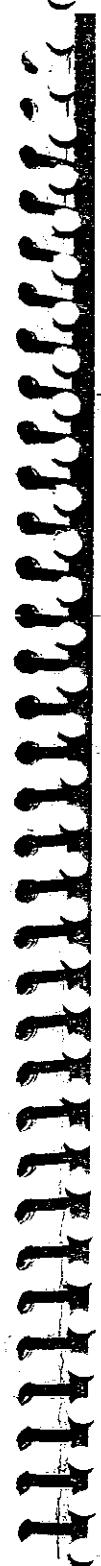
3a - Uno de los dos chicos está sentado en una silla de ruedas frente al monumento conmemorativo de la guerra de Vietnam buscando el nombre de su compañero, y de repente lo lee orgulloso en voz alta.

3b - La pareja está fotografiando a su hijo recién nacido. Ella ve a un hombre en la televisión que se parece a uno de sus compañeros del instituto (el chico de la primera escena).

3c - En las noticias muestran un acto conmemorativo de la guerra de Vietnam. Se convierte en una escena dividida en tres; en la proyección se ve al chico de 3a que busca el nombre de su compañero. La pareja lo está viendo en televisión; al marido no le sorprende que su mujer, Sue, reconozca al chico. ¡Conocía a *todos* los chicos de ese instituto! Las luces se funden cuando el chico se sienta en silencio en el acto conmemorativo, y el presentador de las noticias termina con una última frase: «Estas son las noticias. Sintonícenos de nuevo a las diez para ver una entrevista con el ganador del Indy 500».

*Clausuras*

Las escenas no tienen por qué terminar en el mismo orden en que empezaron. En el tercer asalto acostumbra a surgir un





final orgánico. Quizá una de las escenas resurge una cuarta vez, o todos los actores encuentran una forma natural de estar en la última escena. Puede que a partir de la última escena se desarrolle un tercer juego de grupo o se improvise una canción. Los actores pueden incluso salir de la escena final y hacer monólogos que recojan todo el proceso y conecten con los monólogos iniciales. Como hemos visto en el ejemplo anterior, las tres escenas pueden conectar físicamente.

La música es siempre una buena manera de terminar un Harold y al público le gusta, tanto si la canción surge orgánicamente en la escena final como si se plantea cantar un madrigal o cualquier otro número coral.

«Me encantan los madrigales y me encanta cantar», dice Chris Farley. «Hace que el Harold resulte muy divertido. En mi grupo cantábamos bastante, quizá demasiado, ¡cantábamos en medio de las escenas y a cada momento! Muchos de nuestros Harolds terminaban con algún tipo de canción. Las canciones eran siempre una parte vital de nuestros Harolds.»

Evidentemente, no existe una única manera de concluir un Harold. Lo único que pueden hacer los actores es seguir el momento, y hacer lo que la representación pide. La única manera es hacerlo de forma orgánica. Un final no puede decidirse hasta que llega el momento; ¡esto es improvisar!

### *Niveles de trabajo*

En el Harold anterior convergían varios niveles de trabajo interesantes. Los eventos de las noticias recogían los lapsos de tiempo de las otras escenas entre los distintos asaltos. Las noticias mostraban los cambios de los ideales americanos,



sobre todo en lo que se refiere al tema del patriotismo. Esto se reflejaba particularmente en la escena del marido y la mujer, cuando el hombre miraba su anuario escolar. Leía orgulloso cómo le definían como «ciento por ciento americano», mientras preparaba las maletas para abandonar el país. A lo largo de las noticias, aparecían también conexiones con las escenas, que son demasiado numerosas para mencionarias.

La primera conexión física de las escenas llega cuando la mujer ve al ex combatiente en televisión y le recuerda, lo cual sucedía en un formato de escenas simultáneas. Pero había otro nivel en esta conexión. La escena de los inocentes estudiantes del instituto que leían las paredes de los lavabos para descubrir cuántos compañeros habían jodido con la misma chica, se refleja en la escena del ex combatiente leyendo los nombres en el monumento conmemorativo de Vietnam. La mujer se convierte en el símbolo de América cuando se hace evidente que el ex combatiente sigue leyendo en un muro los nombres de los hombres a quienes han «jodido».

Es interesante ver los distintos niveles de ideas que se extraen de un tema a través de una mente de grupo. En otro Harold, el tema «el dinero» inspiró varios niveles de fraudes, intrigas, plagios y suplantaciones de personalidad.

En una escena se veía a unos ejecutivos de Exxon mintiendo a la opinión pública sobre sus esfuerzos por limpiar los vertidos de petróleo en Alaska.

Una segunda escena presentaba una serie de personajes del mundo submarino, incluyendo dos peces y el Tiburón Bruce, el rey del mar. En el primer asalto de esta escena, los peces conseguían escapar de Bruce porque eran de color rosa y podían ocultarse y confundirse fácilmente con el coral siempre que Bruce merodeaba por allí (evidentemente, esto







sucedía antes del vertido de Exxon). En la segunda parte de la escena, los peces estaban angustiados porque el coral estaba teñido de negro y ya no podían confundirse con él.

En la tercera escena, dos aspirantes a estrellas de rock plagiaban canciones de músicos famosos para conseguir publicidad. Se hacían tan famosos como plagarios que, en el siguiente asalto, un fan le pedía un autógrafo a uno de ellos, pero le rogaba que lo firmara como «James Brown». En el último asalto, uno de los cantantes se convertía en un imitador de Elvis.

Para este grupo, el dinero representaba claramente fraude y poder, con sus imágenes del «rey» (el Tiburón Bruce y Elvis), y la poderosa Exxon.

### *La vida es un Harold*

El Harold es una herramienta increíble para enseñar e improvisar, pero también sirve para aprender otras lecciones.

Aunque suene extraño, muchas de las leyes de la física son similares a las leyes de la improvisación (incluyendo principios como el de que el orden nace del caos y el de que cualquier cosa es posible, además de los ciclos y los patrones que ocurren de manera natural). Comprender estas leyes hace que resulte algo más fácil comprender la vida. Aprendemos lecciones de los patrones de nuestras vidas, y empezamos a creer que no existen las coincidencias.

Hace algunos años, contrataron a un grupo del Improv-Olympic para que escribiera un espectáculo. Como todos tenían tantas ideas que querían plasmar, cada miembro del grupo escribió sus ideas por separado, y se encontraron al cabo de una semana para leerlas. Las escenas no sólo conectaban, sino que



tenían referencias directas las unas a las otras; y sin embargo habían sido escritas absolutamente por separado.

No es necesario decir que el grupo se quedó impresionado. Entendían que algo así sucediera mientras improvisaban en escena, donde se escuchaban y cada uno utilizaba las ideas de los otros para hacer conexiones. Pero, ¿cómo podían hacer conexiones estando físicamente separados?

La respuesta puede ser que los improvisadores han sido entrenados para reconocer las conexiones en todas partes. Las conexiones siempre están ahí; están en nuestro trabajo y en nuestras vidas.

Cuando descubres la riqueza de las conexiones en la escenificación de un Harold, entonces puedes salir a vivir tu propio Harold. Y sabes que lo harás. ¡No puedes evitarlo!

Puntos claves:

CAPÍTULO ONCE

- *La sugerencia es la inspiración para descubrir el tema.*

## CAPÍTULO DOCE



# El Harold como deporte de equipo

*El ImprovOlympic: ¿Por qué un deporte?*

### *Cómo dirigir una competición de Harold*

Una representación es obviamente muy distinta de un curso de improvisación, así que las responsabilidades del director en esas dos situaciones serán también muy diferentes. En un curso, el director prepara (y a veces entrena) al grupo para la representación. Pero una vez que el director ha entrenado e inspirado a los actores, una vez que el espectáculo está preparado y los actores suben a escena, el trabajo del director ha terminado. Cuando los actores pisan el escenario, su representación escapa de las manos del director (*una vez terminado el espectáculo, desde luego, el director da notas a los actores*).

El director muchas veces emplea una técnica en los cursos para mantener a los actores en el buen camino mientras improvisan de manera informal.

Mientras se desarrolla una escena, el director da indicaciones desde fuera. Los actores continúan con su escena, incorporando las indicaciones del director sin romper su realidad.



Este tipo de dirección activa se utiliza si una escena puede reconducirse con un pequeño comentario. A veces, una escena puede congelarse para hacer notar que se ha dejado escapar alguna jugada: luego se retoma la acción, y los actores pueden terminar bien su escena. Pero la mayoría de las veces preferimos no interrumpir las escenas, porque los errores acostumbbran a llevar a descubrimientos más interesantes. Después se hace la crítica de la escena y se comenta el problema.

Todas estas técnicas están bien para el aula, pero es importante recordar que no deberían salir de ahí.

Algunos directores insisten en dirigir a los actores desde la «línea lateral» durante la representación. ¡Es una mala idea! Va en contra de cualquier posibilidad de descubrir cosas en escena. Les quita a los actores la responsabilidad de apoyar y justificar los errores de los demás, que es el camino para descubrir cosas. Y, lo más importante y peor de todo, da por supuesto que las ideas del director son más importantes que las ideas descubiertas por la mente de grupo.

El lema de Del cuando presenta un espectáculo de improvisación ha sido siempre «¡prende la mecha y echa a correr!».

Este libro pretende ofrecer al lector ideas nuevas sobre la comedia, y dar la suficiente información para crear un equipo de Harold. Aunque a través del libro no se disfruta del entrenamiento personal de Charna y Del, hay que recordar que los Harolds creados dentro de las directrices estrictas de estas páginas pueden llevar a descubrimientos más interesantes.

En realidad, el libro es una guía para que los lectores hagan sus propios descubrimientos. Al fin y al cabo, en improvisación, la única regla es que no hay reglas.

Escribir este libro es para los autores su manera de prender la mecha y echar a correr. La explosión es cosa tuya.



## ACERCA DE LOS AUTORES



CHARNA HALPERN celebró recientemente su decimonoveno año como directora del ImprovOlympic y ha dirigido seminarios sobre improvisación en universidades de todo el país. Su experiencia y sus conocimientos han sido solicitados también por artistas profesionales. En colaboración con *Michael Douglas and Chris Bearde Productions*, dirigió y apareció en un programa piloto con Michael Douglas, Rhea Perlman y Stuard Pankin. Compartió con Del Close una experiencia de dirección poco usual, que fue la realización de un curso sobre improvisación para estrellas del mundo actuarial, organizado por Bill Murray y por el oscarizado director de cine Sydney J. Pollack. Dirige dos sedes del ImprovOlympic en Chicago y los Ángeles, cada una con un teatro y una escuela.



DEL CLOSE vivió la última parte de su vida virtualmente como una historia de la improvisación americana.

EL señor Close empezó su carrera como actor con Mike Nichols y Elaine May en la compañía Compass Players de St Luis durante los años cincuenta. Se trasladó a Second City y luego a San Francisco como creador y director del legendario grupo The Committee, una compañía de comedia y sátira política radical. Regresó a Second City en 1973 y se encargó con gran éxito de su dirección durante doce años. Fue cocreador de SCTV junto a Andrew Alexander así como de House Metaphysician durante tres temporadas en el *Saturday Night Live*. Se le considera el descubridor de talentos como John Belushi, Bill Murray, Gilda Radner, Betty Thomas, John Candy y muchos otros.

El sueño de Close de crear un movimiento artístico se hizo realidad cuando se unió a su compañera Charna Halpern y crearon la improvisación de formato largo en el Improv-Olympic. Juntos dieron un giro a la comedia de improvisación.

Durante toda su vida Del fue un gran partidario de la comedia de improvisación, hasta que murió en Chicago el 4 de marzo de 1999, con 64 años.



KIM «HOWARD» JOHNSON es un escritor consumado, intérprete e improvisador que ha estudiado y colaborado con Del Close y Charna Halpern durante muchos años. Es autor de los *bestsellers* *The First 200 Years of Monty Python, And Now For Something Completely Trivial* y *Life (Before and After Python)*. Es también un redactor de revistas veterano, y se encarga de las secciones de cine, televisión y fantasía en revistas como *Starlog, Prevue, Comics Scene* y *Video Action*, así como de varios proyectos para DC Comics. Además de trabajar durante varios años como reportero y locutor en los noticiarios radiofónicos, Howard ha trabajado con el grupo Monty Python en la *Vida de Brian*.

Cuando se instaló en Chicago, inició sus estudios en Second City y comenzó a trabajar como humorista, y poco tiempo después empezó a estudiar y a actuar en el ImprovOlympic, donde estuvo varios años, que culminaron en su participación como autor e intérprete de la obra dirigida por Del Close *Honor Finnegan vs. The Brain of the galaxy*.

# ÍNDICE



<i>Dedicatorias</i> .....	7
<i>Agradecimientos</i> .....	9
<i>Prefacio: El final es el principio</i> .....	11
<i>Introducción uno</i> .....	13
<i>Introducción dos</i> .....	17
CAPÍTULO UNO: ¿Qué es la improvisación? .....	25
Cómo ser gracioso .....	27
La verdad es divertida .....	28
Fueron felices y comieron perdices .....	29
¿Harold qué? .....	31
Puntos claves del capítulo uno .....	36
CAPÍTULO DOS: Ahora, en serio... ..	37
La comedia y el kung fu .....	38
Prohibido reír .....	40
Un chiste, una carcajada .....	41
Los chistes .....	42
Las conexiones .....	44
El juego de patrones: aprender a hacer conexiones .....	45
La sencillez en la creación de patrones .....	46
Las reglas del juego .....	50
Puntos claves del capítulo dos .....	52
CAPÍTULO TRES: Apoyo y confianza .....	53
El punto caliente .....	56
Puntos claves del capítulo tres .....	61





CAPÍTULO CUATRO: Acuerdo mutuo .....	63
Si y... ..	65
Juegos para desarrollar el acuerdo mutuo .....	69
Escenas en conflicto .....	69
El juego de los anuncios .....	73
Puntos claves del capítulo cuatro .....	79
CAPÍTULO CINCO: Inicios y jugadas .....	81
Los regalos .....	81
Jugadas en escena .....	83
Escuchar y responder .....	91
Evitar las ideas preconcebidas .....	92
Ejercicio de congelación .....	93
Escenas en tres frases .....	96
Puntos claves del capítulo cinco .....	100
CAPÍTULO SEIS: Paso a paso .....	101
El porqué .....	104
La historia en una palabra .....	106
La historia dirigida .....	108
Puntos claves del capítulo seis .....	111
CAPÍTULO SIETE: La creación de escenas .....	113
¿Qué es una escena? .....	113
Estar abierto .....	114
Empezar por la mitad .....	116
No hables, actúa .....	116
Escuchar el juego .....	118
Los patrones de las escenas .....	120
Mantener la acción en el presente .....	122
El silencio es oro .....	122
La regla del tres .....	123
Puntos claves del capítulo siete .....	124
CAPÍTULO OCHO: Una sola mente, varios cuerpos .....	125
Seguir la elección inconsciente .....	125
La mente de grupo .....	126
La fiesta .....	129



Escenas de reflexión .....	134
Puntos clave del capítulo ocho .....	138
<b>CAPÍTULO NUEVE: Atención al entorno</b> .....	139
Crea un objeto y habla .....	148
Creación visual conjunta: la invocación .....	150
Motivaciones del personaje .....	156
Secretos .....	157
Puntos claves del capítulo nueve .....	159
<b>CAPÍTULO DIEZ: Las responsabilidades de un intérprete de Harold</b> ..	161
Formar parte de un equipo .....	162
El actor como editor .....	165
El actor como director .....	166
El actor como escenógrafo .....	168
El actor como efecto de sonido .....	171
El actor como coreógrafo .....	171
Crímenes en improvisación .....	172
El juego de las preguntas .....	177
Puntos claves del capítulo diez .....	178
<b>CAPÍTULO ONCE: El desarrollo de un Harold</b> .....	179
Tomar una sugerencia .....	180
Personalizar la sugerencia .....	181
La introducción .....	183
Monólogos .....	184
La verborrea .....	186
Primer asalto (1a, 1b, 1c) .....	187
Segundo asalto (2a, 2b, 2c) .....	189
Tercer asalto (3a, 3b, 3c) .....	190
Una muestra .....	191
Clausuras .....	194
Niveles de trabajo .....	195
La vida es un Harold .....	197
Puntos claves del capítulo once .....	198
<b>CAPÍTULO DOCE: El Harold como deporte de equipo</b> .....	199
Cómo dirigir una competición de Harold .....	199
<i>Acerca de los autores</i> .....	201