

La lengua secreta de... enseñar impro: un manual para enseñar y aprender teatro de improvisación

Introducción

Diseñar clases, talleres e intensivos

- Toda clase tiene un objetivo
- Atomizar y avanzar en pequeños pasos
- Dificultad progresiva
- Que fluya
- Participativa
- Taller, intensivo y clase multitudinaria

Corregir y acompañar

- Corregir según el nivel
- El sándwich
- Corregir dando alternativas
- Hablar en genérico
- Mismo comportamiento, distintas causas
- Regalar construcciones
- Acompañar a los noveles
- Clima de grupo
- Diversidad
- Discrepancias y conflictos
- Bloqueos a lo largo del aprendizaje

Errores enseñando impro

- Con el grupo
- Al enseñar
- Al corregir
- Con los alumnos que discuten
- Forzar a salir a escena
- El rol del docente

Cómo ser buen alumno

- En clase
- Contigo y con los demás
- Fuera de clase
- Tus bloqueos son tuyos

Superar miedos y bloqueos

Introducción

Este manual es para docentes y para quien quiera aprender a aprender: cómo diseñar clases, cómo corregir, qué errores evitar, cómo acompañar a quien empieza y cómo gestionar los miedos y los bloqueos. Incluye también una guía para ser buen alumno.

Parte de una idea de fondo: la impro es más procedimental que teórica. Se aprende como se aprende a montar en bicicleta, practicando.

Diseñar clases, talleres e intensivos

Toda clase tiene un objetivo

Cada clase tiene una intención y forma parte de un todo mayor, por ejemplo entrenar un formato. Los calentamientos no son relleno: siempre tienen una lectura o un propósito y enseñan algo. Idealmente, cada ejercicio es una pieza del formato o la técnica que se quiere trabajar, y al unir todas las piezas se tiene el objetivo de la clase. Una clase, un concepto.

Atomizar y avanzar en pequeños pasos

Ver cada habilidad como una sucesión de elementos que se aprenden y se entrenan por separado. Pintar un objeto, por ejemplo, se atomiza en visualizarlo, sujetarlo, pintar el detalle, hacer que pese y moverlo. Se ordenan de más fácil a más difícil y se trabajan de uno en uno: primero pintar un objeto, luego un lugar, luego crear un rol y luego plantar un objetivo.

Dificultad progresiva

Los ejercicios se hacen con dificultad creciente. Para algunos autores, como Andrew Berkowitz en «*You Can Teach Improv, Yes You!*», si toda la clase hace un ejercicio a la primera es que era demasiado fácil. La teoría de cada ejercicio también se da por niveles, sin explicar demasiado. Por ejemplo, en el juego del abecedario buscaremos primeros que los alumnos se sientan cómodos enumerando frases que empiecen cada letra del alfabeto en orden, dado que muchos tienen este conocimiento oxidado. O en el juego de hacer impro estilos, primero debemos asegurarnos de que los alumnos sepan cómo es un western.

Que fluya

La clase tiene que fluir y tener energía. Hay que cuidar la curva de motivación frente a la frustración. En iniciación, las clases deberían ser pura diversión, sin memorizar y sin esfuerzo, y terminar con una reflexión de los participantes. Algunas clases de laboratorio pueden ser más sesudas para luego poner en práctica la puesta en común.

Participativa

Hacer la clase participativa y repasar preguntando. Se pueden usar premios: en el juego del arquero, unas tarjetas en una silla con «personaje», «relación», «objetivo» y «lugar» que se van cogiendo según se establece cada elemento.

Taller, intensivo y clase multitudinaria

Un **taller** no es una clase: tiene una temática especial, un nivel de dificultad concreto, no hay continuación ni ha habido pasado. Un **intensivo** se plantea como un todo, teniendo en cuenta incluso las pausas y los días que a lo mejor no habrá clase. En una **clase multitudinaria**, o juega todo el mundo a la vez con ejercicios muy específicos o se divide en grupos para ejercicios que no requieren supervisión. Cuando salen a escena, los grupos pueden ser lo más grandes posible, con gente haciendo de escenografía, objetos o extras. Juegos como **Fotonovela** funcionan muy bien.

Corregir y acompañar

Corregir según el nivel

Se corrige según el nivel del grupo. Al principio se habla de forma más general y se usa el **sándwich**; según avanzan, se puede ser más directo. Se valora la impro, no si la persona es válida o más o menos hábil. Se habla siempre de lo que se ha hecho, no de la persona: nunca «es que siempre haces...».

En las primeras clases de iniciación puede bastar con poner el foco en lo que funciona, sin señalar ni personalizar. A partir de unos seis meses debería empezar alguna corrección: enumerar lo que ha funcionado y lo que no. En avanzado, eso no basta.

El sándwich

«Ha sido genial A. También se puede hacer, y nos beneficia, X. Y qué bueno ha sido B.» La corrección va en medio y en genérico.

Corregir dando alternativas

En vez de decir «esto está mal», ofrecer otra forma de hacerlo. Se puede corregir parando la escena, durante la escena con pequeños elementos que hay que incorporar, o al terminarla.

Hablar en genérico

Hablar en plural, o desde el «aquí lo hacemos así, en otros sitios es diferente». Nunca hablamos del alumno, como mucho de lo que se ha hecho en clase. No decimos nombres ni señalamos.

Mismo comportamiento, distintas causas

Un improvisador puede pisar a otro por ansia de meter un chiste, por falta de escucha o por exceso de planificación. La corrección depende de la causa, las circunstancias y el contexto.

Regalar construcciones

Enseñar a regalar al compañero lo que necesita: si no tiene una acción, darle una herramienta; si no tiene personaje, llamarlo por una profesión. Apoyar y construir la escena juntos.

Acompañar a los noveles

Tres herramientas para cuando en escena hay alguien que está empezando. **La sugerencia disfrazada de pregunta:** dos policías, «¿robamos el dinero incautado o vamos a por los ladrones?». **Convertir al novel en protagonista.** **Darle objetos, objetivos o acciones** para hacer.

Clima de grupo

Ser proactivo con el compañerismo, la cooperación y la cohesión, con cero competitividad. Corregir la violencia, el lenguaje malsonante, el racismo, la xenofobia o la gordofobia, y enseñar a sortear lo escatológico, lo sexual y lo violento. Dar herramientas para parar una impro desde dentro o salir de una situación incómoda.

Diversidad

Puede haber alumnos con movilidad diferente: quizá alguien no puede tirarse al suelo, pero puede agachar la cabeza. Si alguien tiene algo diferente, se le invita a usarlo en escena si quiere, por ejemplo haciendo humor sobre sí mismo.

Discrepancias y conflictos

Como docente, no entrar en discusiones: «aquí lo hacemos así; sé que funciona porque lo he visto, otras formas pueden funcionar o no, y para eso están los laboratorios». Ser constructivo, amable y correcto, sin perder los papeles ni confrontar. Si un alumno plantea a solas un problema y crees que no tiene razón, no lo confrontes: escucha, asiente y usa técnicas de negociación y persuasión, como tomar nota para el curso siguiente. Hay que saber manejar a alumnos que se quejan, e incluso una rebeldía de toda la clase. Se puede comprobar de vez en cuando cómo va el curso si se intuyen problemas, pero no por sistema, para no crear un ambiente negativo.

Bloqueos a lo largo del aprendizaje

El primer día, mucha gente dice que no puede, que no vale, qué vergüenza... y a la tercera clase está haciendo de animal y todo el mundo se ríe. En el segundo año, con más conciencia de la teoría, aparecen los juicios y las inseguridades. Muchas veces la persona no quiere consejos, solo desahogarse: hay que escuchar, dar un consejo breve, que es lo que se espera de nuestro

rol, y aceptar que probablemente se está cargando o culpabilizando sin razón. A veces alguien con años de práctica siente que ha tocado techo; esa frustración suele diluirse con el tiempo.

Errores enseñando impro

Con el grupo

Crear un ambiente competitivo, por acción o por omisión. Tener favoritos. No poner coto a grupitos o parejas que siempre salen juntos: hay que detectar si el grupo evita salir con alguien y por qué, y mezclar si hace falta. Crear vínculos no profesionales con los alumnos. Exponerlos a situaciones embarazosas. Cuidar las impro o incluso detenerlas si se sobrepasan límites de contacto o violencia.

Al enseñar

Cuidado con sobrecargar de información. Dar una clase, un concepto. Mejor que el profesor no muestre cómo se hace todo. No imponer tus ideas como profesor. No hacer la clase participativa. Querer lucirte como profesor, anular al otro o coger protagonismo por ego.

Al corregir

Corregir demasiado y no señalar los logros. Tratar a todo el mundo igual: hay quien necesita corrección y quien necesita ánimo. Alabar a unos sí y a otros no, o señalar lo bien que lo ha hecho uno y lo mal que lo ha hecho otro. Comparar alumnos. Ir uno a uno diciendo qué ha hecho bien y mal cada persona. Valorar solo describiendo lo que hemos visto, cosa que puede hacer cualquier espectador. Dar muchas notas, o muy duras, justo después de un espectáculo.

Con los alumnos que discuten

En iniciación, si alguien replica, no entramos nunca en discusión ni nos ponemos respondones: lo que proponemos es algo que sabemos que funciona, y dejamos que el alumno descubra por sí mismo, o por la influencia natural del grupo, si su forma funciona o no. En avanzado es distinto: si estamos dirigiendo un formato y queremos algo concreto, hay que explicarlo.

Forzar a salir a escena

Mejor no obligar a nadie a salir. Mejor mirarle y hablar en genérico: «si alguien más quiere salir, quizá alguien que no haya salido todavía...».

El rol del docente

Revisar nuestras propias competencias, si carecemos de empatía. Debemos mantener el status, y cuidar de no perderlo. Es un error el no ejercer el rol de profesor y usar un estilo pedagógico laissez-faire. Transmitir emociones en lugar de profesionalidad, aunque a veces mostrar enfado o decepción puede ser una técnica de persuasión. Somos humanos, si sucede, se gestiona.

Todo profesor debe ser también un buen alumno

Como profesor debes estar en formación continua. Ve a cursos, talleres y festivales. No puedes pedir a tus alumnos que sean estudiantes modélicos si no sabes muy bien el significado de lo que eso supone o si no sabes cómo facilitar que ellos lleguen, en la medida de lo posible, a serlo. Así que, como alumno:

En clase

No entres en discusiones, aunque no estés de acuerdo. Una pregunta o una aclaración es lo máximo; las discusiones y las preguntas que dan vueltas ralentizan y bloquean la clase. **No protestes cuando te corrijan** en una escena: haz lo que te dicen, aunque no estés de acuerdo, y no expliques por qué hacías lo que hacías, ni que estabas a punto de hacer justo lo que te han señalado.

Trabaja para la historia: a lo mejor te toca hacer de arbusto. No seas competitivo, no impongas tus ideas, no busques el chiste en lugar de la historia, ni la gracia fácil con juegos de palabras o rimas. **Escucha:** si no estás en el ahora es porque estás escuchando la voz de tu cabeza. Evita el lenguaje malsonante, el racismo, el machismo, la xenofobia y la gordofobia. Si aparece durante la impro y tú lo has facilitado, simplemente intenta encauzarlo. Si no se puede encauzar, puedes comentarlo de manera natural.

Contigo y con los demás

No juzgues tu impro ni tus capacidades, y menos las de tus compañeros. No te compares ni compares, y no señales la supuesta falta de habilidad de nadie. Sé constructivo contigo: puedes pensar en apuntarte a un taller de personajes, pero no te machaques porque se te van los acentos. No hables mal de las clases, del profesor o de los compañeros fuera de clase, ni aproveches esos espacios para organizar cambios a espaldas del docente.

Fuera de clase

Lee libros de impro y de teatro. No te quedes con un solo profesor, ni siquiera con una sola escuela.

Tus bloqueos son tuyos

Eres responsable de tus inseguridades, miedos y bloqueos. El profesor te puede dar consejos, pero no es psicólogo ni es su responsabilidad. Si detectas una fobia o un problema bloqueante, no te avergüences o no te prives por orgullo de buscar un psicólogo; si tienes bloqueos o inseguridades, infórmate sobre ellos y, si hace falta, pide ayuda profesional.

Superar miedos y bloqueos

Usa los nervios. El miedo y el bloqueo pueden ser el material de tu personaje.

Haz del bloqueo la misión. Una impro cuyo conflicto es precisamente ese miedo y cuyo objetivo es superarlo, con un viaje del héroe simplificado. Si el compañero lo hace mal a propósito, está aceptando la propuesta, así que lo está haciendo bien.

Reencuadrar. Si el miedo es estropear la impro, se puede plantear en clase el hacer juegos de usar el error o incluso disfrutarlo. Usar la supuesta debilidad como un método de diversión. Si es «no canto bien», cantar mal adrede.

Antimpro. Olvidarse de tanta teoría y hacer lo que surja, o hacer una impro donde se rompen todas las reglas.

Si no puedes, no lo hagas. Agotadas todas las opciones, si intentarlo solo sirve para frustrarse, pues a lo mejor no hay por qué hacerlo a la fuerza. Si surge y sale, ya saldrá. Mientras tanto, convertir la debilidad en fortaleza. «No sé qué decir»: genial, el silencio crea expectación. «No sé hacer personajes»: muchos grandes improvisadores ya no hacen personajes en sus shows.

Hay juegos pensados para esto: **El poema** (salir a escena y recitar un poema inventado pero con un personaje poeta un poco clownesco), **las frases que nos decimos** (decirle a otra persona las frases que nos decimos a nosotros mismos) o **El juego que peor se te da** (los improvisadores salen en una clase a simplemente hacer como sea un juego que odien o que piensen que se les da mal, y de repente descubren que quitara la autoexigencia, se divierten).