



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Género Impro : un análisis de los sentidos que circulan en la actual escena teatral Argentina

Autores (en el caso de tesistas y directores):

María Paula Ferrante

Mónica Berman, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2017

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Facultad de Ciencias Sociales

Ciencias de la Comunicación

Tesina de Grado:

**Género Impro. Un análisis de los sentidos que circulan
en la actual escena teatral Argentina**

Alumna: María Paula Ferrante

Tutora: Mónica Berman

DNI: 36.406.363

Año 2017

Índice

Introducción	3
Definiciones. Una ruptura con el teatro clásico	7
La improvisación teatral	11
Un recorrido desde sus orígenes hacia su presente	11
La impro llega a Buenos Aires	19
Una clasificación posible	23
Clasificación de un género	35
Los signos teatrales	38
Elementos teatrales puestos en juego	38
La escenografía	39
Iluminación y musicalización	43
Vestuario y maquillaje	44
Cuerpo signifiante y público interactivo	46
Conclusiones	51
Bibliografía	53

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo analizar y describir la improvisación como género¹, sus discursos y elementos, en tanto signos², que la componen. Para el mismo, es necesario hacer un recorte compuesto de los espectáculos Improvisa2, Improvisación Mosquito e Improcraash que se desarrollaron en Buenos Aires durante el año 2016.

A través del paso del tiempo, la *impro*³ fue creciendo cada vez más convirtiéndose hoy en una técnica reconocida en Argentina, así como a nivel mundial, dentro del mundo del teatro. Tan válida como el teatro más convencional. Se considera que sus orígenes vienen de la 'Commedia dell' Arte' del siglo XVI en Italia, aunque ya en la Cultura Cómica Popular de la Edad Media, según Bajtín⁴, se puede presenciar festejos carnalescos y obras cómicas verbales que, creo, poseen similitudes. Y su desarrollo se dio a lo largo de Europa llegando también a Argentina en los años '80. Desde su llegada hasta hoy, se han creado múltiples compañías teatrales de improvisación así como también Ligas Profesionales a nivel local e internacional y posee una gran popularidad tanto en el teatro más comercial como en el teatro under, también llamado off.

Los estudios sobre Improvisación son pocos, más aún si pensamos en aquellos sobre la co-presencia de diversas artes en un mismo espectáculo o sobre los modernos formatos como el "stand up".

Encontramos los trabajos de Omar Galván⁵, de tipo pedagógico y Gustavo Caletti⁶, con un análisis de la evolución histórica de dicha técnica. Por otro lado, Beatriz

¹ Este concepto fue definido por Oscar Steimberg.

² Es posible encontrar diversas teorías sobre el "signo". La que nos interesa a nosotros es la de Charles Pierce.

³ Utilizaré la abreviación de "impro" para hacer referencia al concepto de "improvisación".

⁴ Bajtín, Mijaíl. (1987). Introducción. Planeamiento del problema en *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid: Alianza.

⁵ Galván, Omar Argentino. (2013). *Del salto al vuelo. Manual de Impro*. Buenos Aires: Ed. Improtour.

⁶ Caletti, Gustavo. (2009). *Impro Argentina. Apuntes e historia de la improvisación teatral*.

Trastoy y Perla Zayas de Lima⁷ se proponen hacer una exploración de las características del teatro como género. Jorge Eines⁸ hace una defensa de la técnica que se debe conquistar y para eso toma en cuenta sus cinco preocupaciones en forma de apartados.

Centrándonos más específicamente en la improvisación encontramos algunos escritos para resaltar. Stephen Nachmanovitch⁹ habla de la misma desde su experiencia como músico ya que en definitiva, no solo se improvisa en el arte de la actuación. También escribieron Keith Johnstone¹⁰ (considerado uno de los padres de esta técnica), Charna Halpern Del Close y Kim Howard Johnson¹¹ y G. Vio Koldobika¹². El primero, propone una teoría de cambio en la enseñanza de la actuación. El segundo caracteriza a la *impro* a partir de diferentes juegos. Por último, Koldobika explora uno de los formatos más conocidos y practicado en el mundo, el “Match de Improvisación”.

Las investigaciones no son numerosas y aún hay algunos temas que faltan por analizar. En estas líneas que siguen enfatizamos la importancia de la imaginación y del cuerpo como vehículo de sentidos.

Una primera definición de nuestro objeto creo que es necesaria para comprender la pertinencia en esta investigación. Según la Real Academia Española, es definida como “Acción y efecto de improvisar”. Entonces ¿Qué es improvisar? “Hacer algo de pronto, sin estudio ni preparación”. Esta definición, retomada en diversas conceptualizaciones que describiré más adelante, plantea y refleja algunas cuestiones características de la misma.

La más importante, es su espontaneidad, lo no planificado ni preparado con anterioridad, que rompe completamente con el teatro tradicional e incluso, con otros sistemas como el cine. El momento de la creación es el de la propia representación. No

Buenos Aires: Cooperativa Chilavert.

⁷ Trastoy, Beatriz y Zayas de Lima, Perla. (2006). *Lenguajes escénicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

⁸ Eines, Jorge. (2005). *Hacer actuar. Stanislavski contra Strasberg*. Barcelona: Gedisa.

⁹ Nachmanovitch, Stephen. (2014). *Free Play: La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

¹⁰ Johnstone, Keith. (1990). *Improvisación y teatro*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos.

¹¹ Del Close, Charna Halpern y Johnson, Kim Howard. (2004). *La verdad en la comedia: Técnicas de Improvisación*. Barcelona: Obelisco.

¹² Koldobika, G Vio. (1996). *Explorando el Match de Improvisación*. España: Ñaque.

hay un texto escrito de antemano, no hay un guión predefinido que se repita siempre de la misma manera, no hay ensayo posible. Actor y espectador comparten el “aquí y ahora”, de ahí su carácter efímero. Ambos son parte de un hecho que no podrá repetirse bajo las mismas características. La falta de un guión y la relación que se establece entre ellos hacen imposible que una *impro* sea igual a la anterior o a la siguiente. Por lo tanto, ¿Qué pasa con todas aquellas estructuras que traemos incorporadas al ver una obra de teatro? ¿Que nos sucede como espectadores frente a lo imprevisible de esta técnica? Una vez que la escena sucedió lo único que queda de ella es el recuerdo en cada uno de los que estuvieron allí.

Para esta creación por parte del improvisador, es necesaria la imaginación. Frente a la falta de un texto, de una escenografía, de maquillaje, de vestuario y de objetos reales, su principal recurso será la imaginación desplegada a través de su cuerpo. Un cuerpo significativo que genera sentido constantemente a través de las acciones, los gestos y los movimientos.

Entonces, tomaremos en cuenta la dimensión discursiva de la *impro* (su momento de producción y su carácter efímero), la importancia de la imaginación al momento de crear la escena incluso en el espectador activo y participativo y las diferencias estructurales (pensadas aquí como signos que conforman una totalidad orgánica), con el teatro más clásico. Todo esto comprendiendo a la misma como un género, concepto ya definido por Oscar Steimberg. Así, surgen una serie de preguntas que iremos abordando a lo largo de la investigación y en los sucesivos capítulos: ¿Cómo se define y caracteriza la comunicación dentro de la improvisación?, ¿Cuál es el lugar del espectador?, ¿Qué tipo de relación se propone entre el espectador y el improvisador?, ¿Cómo influye la relación entre ambos participantes al momento de los roles?, ¿Cómo se construye este nuevo espectador?, ¿Cómo se constituye la escena a partir de la falta de un texto preestablecido?, ¿Qué lugar ocupa la imaginación dentro de esta técnica?, ¿Qué significación posee el cuerpo?, ¿Qué recursos lingüísticos están presentes al momento de la composición de la escena?, ¿Cómo forman los distintos elementos y signos un todo orgánico?

Proponemos como hipótesis que la improvisación teatral, con sus propias características discursivas y su propio espectador genera una ruptura completa con el teatro clásico dándole al cuerpo y a la imaginación¹³ un lugar tan importante como la palabra misma.

¹³ El concepto de “imaginación” es definido por Cornelius Castoriadis. Su definición será tomada en cuenta para este análisis.

Definiciones

Una ruptura con el teatro clásico

Los inicios de la *impro* son difusos. Si bien Robert Gravel, Ivon Leduc y Keith Johnstone son considerados los pioneros y padres de esta técnica¹⁴, ya en la *Commedia dell'Arte* del siglo XVI se pueden visualizar sus raíces. Incluso, Del Close y Johnson en su libro *La verdad en la comedia*, la caracterizan como la ´descendiente del siglo XX de la *commedia*´ (Del Close y Johnson, 2004, p.27). Gustavo Caletti, a su vez, menciona “El más conocido, quizá, de los ejemplos de teatro de la improvisación es el de la *Commedia dell'Arte*. Con raíces en Roma y Grecia clásicas, surgió en Italia en el XVI y tuvo su apogeo un siglo más tarde.” (Caletti, 2009, p.23).

Esto ya nos permite hacer una primera puntualización sobre la *impro* vinculada al humor, la risa, lo cómico. Lo que, como veremos más adelante, Bajtún¹⁵ describe la Cultura Cómica Popular con sus festejos carnavalescos y obras públicas donde participaban payasos y bufones; las parodias y el vocabulario familiar y grosero.

Ahora, debemos aclarar este objeto. Muchos autores han definido a dicha técnica. Hemos mencionado la definición propuesta por la Real Academia Española: hacer algo de pronto, sin estudio ni preparación. Lo que implica que no hay nada ensayado, practicado. Esta idea es tomada en cuenta por Patrice Pavis en su libro *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología* al conceptualizarla como “Técnica del actor que interpreta algo imprevisto, no preparado de antemano e “inventado” en el calor de la acción.” Y agrega “En la improvisación hay muchos grados: la invención de un texto a partir de un esquema o guión conocido y muy preciso (al modo de la *Commedia dell'Arte*), el juego dramático a partir de un tema o de una consigna, la invención gestual y verbal total sin modelo alguno en la expresión corporal, la deconstrucción verbal y la búsqueda de un nuevo “lenguaje físico” ” (Pavis, 1996,

¹⁴ Ellos han creado formatos muy populares a nivel mundial. Robert Gravel e Ivon Leduc crearon el “Match de Improvisación” y Keith Johnstone dio origen al “Teatro Deportivo”.

¹⁵ Bajtún, Mijaíl. (1987). Introducción. Planeamiento del problema en *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid: Alianza.

p.271).

Entonces, esta definición reúne varias cuestiones a comprender. Por un lado una técnica que es completamente diferente al teatro clásico y convencional, aún más, que rompe completamente con todas las estructuras y hábitos¹⁶, los sistemas de códigos y elementos del mismo. Desde la falta de escenografía hasta la falta de guión, lo que le da su propio carácter efímero, irrepetible. Pero no por eso sin una estructura narrativa. La escena creada no tiene posibilidad de ser ensayada ni repetida bajo las mismas condiciones. En consecuencia, la capacidad y habilidad del actor de crear, inventar y responder en ese instante, la reacción espontánea. Esta fugacidad es la que Omar Galván define como “notiempo” o “Timeless” (Galván, 2013). El tiempo de la concepción, creación y el de la consumación, ejecución es uno solo. Ambos tiempos se unen en ese *notiempo*. A la vez que se crea, se realiza. Tanto los actores como los espectadores están viendo por primera y única vez la escena, la historia. En su libro, Galván dice “A diferencia del *trabajo en progreso* clásico, aquí creación e interpretación comparten un mismo tiempo y espacio; ambas consecutivas e interdependientes. Esa dinámica de *progreso en trabajo* exige que los acuerdos se alcancen, concreten y revaliden en la inmediatez.” (Galván, 2013, p.165). También es tratado por Stephen Nachmanovitch como el tiempo real “En la improvisación solo hay un tiempo: el que la gente de computación llama tiempo real. El tiempo de la inspiración, el tiempo de estructurar técnicamente y realizar la música, el tiempo de ejecutarla, y el tiempo de comunicarse con el público, así como el tiempo común del reloj, son todos uno solo. La memoria y la intención (que postulan el pasado y el futuro) y la intuición (que indica el eterno presente) se funden” (Nachmanovitch, 2014, p.30).

Es por esto, que dicha técnica se basa en el “aquí y ahora”, el factor sorpresa, lo inesperado durante el desarrollo de la escena. Ambos participantes no saben qué es lo que va a suceder, cómo se va a desarrollar la escena o cómo va a terminar. Esa espontaneidad es la que habla de un lugar y espacio único, compartido por el actor-improvisador y espectador y que terminará cuando la obra finalice sin poder repetirse de

¹⁶ Este concepto lo retomamos de Pierre Bourdieu.

manera igual. A su vez, es la que genera la ruptura con un sistema de códigos donde actor y espectador poseen ciertas características (un actor activo y un espectador pasivo que solo “ve” la obra); en función del género del espectáculo, lo que el público espera ver: si es comedia, la historia será cómica, y así sucesivamente con los demás; se espera ver al actor con cierto vestuario y maquillaje que va a estar vinculado con la escenografía que haya decidido el director (en cuanto, lugar y tiempo histórico) y se espera un guión determinado, los actores simplemente actúan y el director es quien decide los distintos elementos de la obra. Esa ruptura es implícita y ese sistema se modifica por un actor que también es espectador de la creación, un público más activo y participativo (más adelante veremos que los formatos invitan a la audiencia a participar de diferentes maneras) y un cuerpo mucho más expresivo porque así lo requiere la técnica. Cuando alguien va a un espectáculo de improvisación no sabe qué va a suceder arriba del escenario hasta que el mismo no concluye.

Por otro lado, la idea de ‘juego dramático’, poder vincular la *impro* con el juego, lo lúdico, el dejar o hacer fluir desde nuestro interior lo que es primario nuestro y buscarlo en su exponente más completo, con todas sus sensaciones, capacidades, imaginaciones (Kaldobika, 1996, p.52). Entonces se puede pensar en ese “inconsciente”, en hacer lo primero que se le ocurre al actor. Actuar con el cuerpo a partir de una idea. Como dice Omar Galván “Si estás empezando a improvisar: haz. No te justifiques, no expliques, no postergues, haz, hacé” (Galván, 2013, p.60). Sostengo aquí, que la *impro* como ese juego de niños con algunas reglas, que lo lúdico, es inconsciente y a la vez corporal, un cuerpo cargado de sentidos puestos en juego y en acción al momento de la representación.

Por último, y en relación con lo dicho en el párrafo anterior, la definición de Pavis propone un lenguaje del cuerpo, el lenguaje físico. Por lo que, creo, lo corporal (es decir, las acciones, los movimientos, los gestos y los silencios) posee tanta e igual importancia como la palabra. La improvisación requiere del uso del cuerpo del actor, “poner el cuerpo” en escena. Que a través de él, logre transmitir lo mismo que podría transmitir verbalmente. Que logre transmitir todos aquellos elementos que no están visibles (me refiero a la escenografía y el vestuario y maquillaje del personaje). Pues, el

improvisador y el espectador lo único que tienen es el cuerpo del primero. Las historias se van a contar solo con sus cuerpos sobre un escenario totalmente vacío de elementos u objetos reales. Como dice Peter Brook en su libro *El espacio vacío* “Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (Brook, 2003, p.5). Propongo definir a este cuerpo como un “cuerpo significativo”, un cuerpo que es el vehículo a través del cual los actores construyen la escena.

La improvisación teatral

Un recorrido desde sus orígenes hacia su presente

Unas líneas atrás hicimos una breve mención de los orígenes poco precisos de la *impro*. La falta de registro escrito y el carácter efímero hacen difícil poder establecer una fecha precisa.

Usualmente se considera a la Commedia dell'Arte del siglo XVI como las raíces más influyentes, los primeros pasos de nuestro objeto. En aquella época se acentuó el vínculo entre la *impro* y el teatro cómico y popular.

Gustavo Caletti (2009) observa ya cierta presencia de la improvisación en los rapsodas griegos y los mimos de la Roma antigua. Los rapsodas recitaban poemas épicos variando versos y personajes en cada una de sus interpretaciones. Los segundos, improvisaban escenas paródicas y grotescas utilizando disfraces y máscaras coloridas.

Del Close y Johnson (2004) definen a la *improvisación* como la descendiente del siglo XX de la comedia. Tal vez del siglo XXI incluso.

Estas investigaciones proponen, a la Commedia dell'Arte como el inicio del teatro improvisado. Sin embargo, las obras cómicas y festejos carnales desarrollados al aire libre, el espacio de las plazas públicas¹⁷, la comicidad, el lenguaje (formado de la parodia, el vocabulario familiar y vulgar) y la participación de los actores quienes interpretaban papeles genéricos ya se manifestaba un siglo antes en la Cultura Cómica Popular.

Las fiestas se sucedían en las calles y plazas públicas de la ciudad. Poseían un carácter liberador vinculado a la abolición del orden vigente, a cierta liberación transitoria de las relaciones sociales, jerarquías sociales y tabúes; representaban la inversión de todos los valores y jerarquías. A su vez, precedía en ellas un principio cómico explícito a tal punto de transformarse en una parodia del culto religioso. Así la risa, para Bajtín, era un elemento central la cual poseía un carácter liberador y regenerador a través del uso de groserías, lo grotesco y la degradación.

Lo dicho en el párrafo anterior, permite vislumbrar la existencia de un mundo

¹⁷ Las plazas eran consideradas el espacio de lo popular, de la fiesta, de los carnales.

oficial y un orden no oficial, las fiestas oficiales de la Iglesia y del Estado que buscaban consagrar y fortificar el régimen vigente en contraposición a las fiestas y festejos carnalescos que implicaban la eliminación provisoria de las normas y jerarquías sociales, que pretendían cambiar el orden estático oficial. Podemos pensar que esto mismo sucede en la impro. Cuando un actor imita a un animal (por ejemplo, un perro) o un objeto (por ejemplo, un banco de plaza) no nos resulta extraño dentro del juego y las reglas de la improvisación pero si nos parecería extraño si lo hiciese en la rutina de la vida cotidiana. Pues los sentidos y reglas sociales (de ese “orden oficial”) no conciben a una persona caminando como un animal o posicionándose con la forma de un objeto. Es decir, mientras se desarrolla la misma dejan de tener vigencia las normas y tabúes y se vive de acuerdo a las “leyes de la libertad”, es ella misma y su espontaneidad la que le da la ausencia de reglas respecto a lo que se “puede y no puede” hacer mientras se actúa.

Por otro lado, el principio cómico estaba también presente en las improvisaciones de los bufones, juglares y payasos caracterizadas por el uso de lo cómico, el lenguaje y vocabulario de esa época, cargado de ironía y parodia. A través del mismo, cuestionaban el orden social y sus instituciones y se referían a las realidades nobles o elevadas como los reyes y el culto religioso. Bajtín afirma que “esta visión, opuesta a todo lo previsto y perfecto, a toda pretensión de inmutabilidad y eternidad, necesitaba manifestarse con unas formas de expresión dinámicas y cambiantes (proteicas) fluctuantes y activas. De allí que todas las formas y símbolos de la lengua carnalesca estén impregnadas del lirismo de la sucesión y la renovación, de la gozosa comprensión de la relatividad de las verdades y autoridades dominante.” (Bajtín, 1987, p.16).

Así, se conformaba un lenguaje más familiar, sin restricciones entre los individuos, cargado de blasfemias y groserías hacia las divinidades. Incluso impensable e inconcebible fuera del carnaval. Aquellos quienes establecían vínculos durante el carnaval, generalmente no se comunicaban fuera de él.

Podría pensarse, entonces, que así como en las fiestas de la Edad Media, en la improvisación del siglo XXI, se conforma un lenguaje particular diferente al cotidiano.

La parodia¹⁸, como uno de los principales recursos, es un ejemplo claro.¹⁹ Genette²⁰ explica este concepto a partir de una de las acepciones que es la de la transposición la cual consiste en una modificación estilística del registro noble a un registro más coloquial y vulgar. Y esto es lo que vemos en la Cultura Cómica Popular de la Edad Media. Las relaciones, las cuestiones nobles, las reglas y tabúes eran eliminadas provisoriamente y tratadas desde el principio cómico. Ahora bien, Genette en su texto, propone rebautizar la parodia como la desviación de texto por medio de un mínimo de transformación y por otro lado, el travestimiento, como la transformación estilística con función degradante. Por lo que, propongo definir a la Cultura Cómica Popular y la actividad teatral de las fiestas como un travestimiento del orden vigente más que una parodia.

La risa y su caracterización, su función regeneradora, estaba asociada al tiempo cíclico del Realismo Grotesco, como continuo nacer y morir en el que la muerte es una fase necesaria de la renovación.

Las características mencionadas pueden agruparse dentro de lo que Pavis denomina “género burlesco”. Si bien se habla de lo burlesco como género literario a mediados del siglo XVII, el estilo burlesco aparece ya en esta Cultura Cómica Popular. El intento por invertir los signos del universo representado (es decir, el orden oficial), en tratar noblemente lo trivial y trivialmente lo noble, es el principio estético de las fiestas y carnavales. Tal como señala Pavis, “lo burlesco es una forma exacerbada de comicidad que emplea expresiones triviales para hablar de realidades nobles o elevadas, transformando así un género serio en un pastiche grotesco o vulgar: es la “explicación de las cosas más serias con expresiones absolutamente divertidas y ridículas” (Pavis, 2015, p.59).

La participación de los juglares, bufones y payasos y de toda la sociedad en su conjunto (incluso los sectores nobles) permite definir al teatro y a los festejos

¹⁸ Este concepto lo tomamos de Gerard Genette.

¹⁹ La parodia en una improvisación está presente en la selección del género actoral con el que se va a desarrollar la escena, por ejemplo, “film de terror”, “sitcom norteamericana”, “telenovela de la tarde”. También la imitación de animales o la personificación de objetos reales.

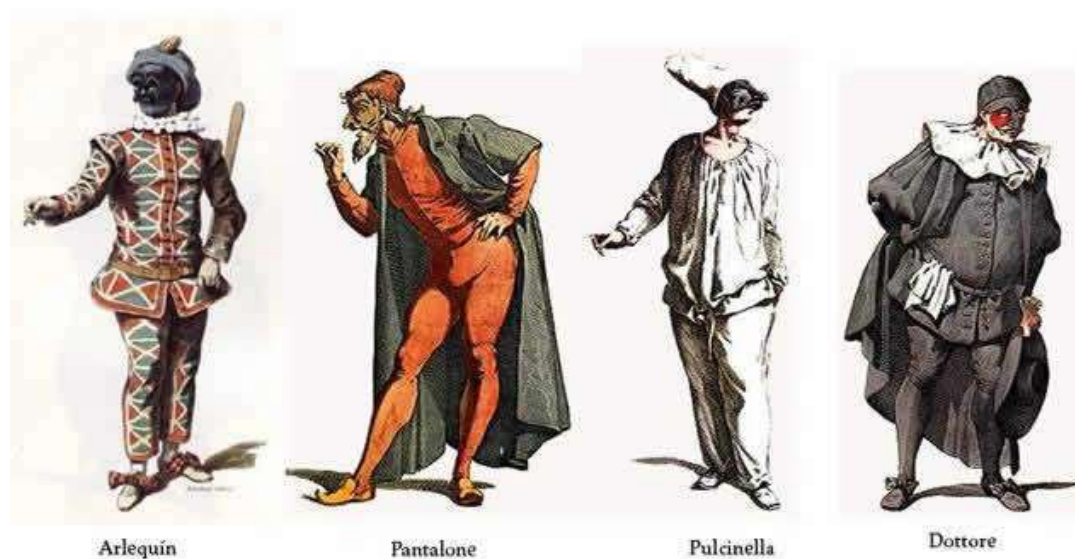
²⁰ Genette, Gerard. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

carnavalescos como una práctica vinculada a la sociedad. Berman dice lo siguiente “El teatro, en sus inicios, fue una praxis profundamente ligada a la comunidad. Durante mucho tiempo la difusión de la “actividad teatral” (nominación inadecuada pero económica) era innecesaria porque venía incorporada a la vida social de manera naturalizada.” (Berman, 2014, p.1).

Las fiestas, en términos de actividad teatral, eran parte de la Cultura Cómica Popular. Bajtín remarca una cuestión interesante respecto a estas formas carnalescas. Si bien acepta la presencia del elemento del juego y lo lúdico, que hace que se relacionen con las formas del espectáculo teatral, el carnaval en sí no lo considera como la forma puramente artística del espectáculo teatral sino que este, está ubicado en la frontera entre el arte y la vida. Más aún, es la vida misma presentada con los elementos característicos del juego (Bajtín, 1987, p.8). La improvisación por su parte, creo, presenta ciertas similitudes en este punto: es una forma artística del espectáculo teatral a la vez que es una forma de representar la vida diaria o temáticas diarias, situaciones de la vida cotidiana con un elemento lúdico; en algún punto ignora la escena, o al menos la escena convencional con los elementos y objetos reales y omite la distinción entre actores y espectadores en tanto propone otro tipo de espectador debido a sus características enunciativas y estructurales.

A comienzos del Siglo XVI, continuando y reforzando la relación entre la improvisación y el teatro cómico popular, surge la *Commedia dell'Arte*²¹ en Roma y Grecia. La misma reúne elementos del teatro renacentista como las máscaras, acrobacias y mímicas. La utilización de las máscaras está vinculada a la negación de la supremacía de la expresividad de la cara para maximizar la gestualidad del resto del cuerpo; para subrayar un discurso humorístico o satírico y corresponde a arquetipos o roles fijo que tenía cada actor. En relación a esto último, Trastoy y Zayas de Lima señalan que “la máscara fue expresión de la humanidad, no del individuo, pues tiende a salir del hecho particular para representar lo genérico.” (Trastoy y Zayas de Lima, 2006, p. 121).

²¹ También es denominada “*Commedia all'Improviso*”, “*Commedia di Zanni*” o “*Comedia de mascaradas*”.



A través de las máscaras, cada uno representaba un arquetipo social. Entre los papeles genéricos más comunes se encuentran: los sirvientes o zanni (Arlequino/Arlequín y Brighella); los enamorados²² (Colombina); el rico mercader (Pantalone); el Capitano, arquetipo del fanfarrón y el Dottore, el que sabe.

Las obras, al igual que en la Cultura Cómica Popular, se desarrollaban al aire libre, en plazas y calles de las ciudades y sin guión pre-determinado. Estas eran semi-improvisadas. El director, sólo establecía un esquema de entradas y salidas y algunas pequeñas indicaciones de textos y entonces, cada intérprete actuaba e improvisaba sobre un esquema argumental acordado previamente (lazzi) y teniendo en cuenta las reacciones del público.

Los actores²³ tenían una formación completa, eran actores, autores, bailarines, cantores y mimos a la vez. Por lo que tenían un entrenamiento actoral permanente. Representar a estos arquetipos requería de un perfeccionamiento constante del personaje a lo largo de su vida. Incluso, se agrupaban en compañías homogéneas itinerantes y recorrían Europa actuando en salas, plazas públicas o, a veces, para el príncipe que los contratara. Esto los convertía en los primeros actores profesionales. Por lo tanto, su surgimiento es contemporáneo a la profesionalización de los actores.

²² Los enamorados eran los únicos que no utilizaban máscaras.

²³ También se los solía llamar “farsantes”.

La Commedia all' Improviso pierde fuerzas hacia fines del siglo XVII y principios del XVIII hasta quedar en abandono. Sin embargo, la improvisación va a resurgir gracias a nuevas y numerosas búsquedas e investigaciones a comienzos del siglo XX. Como señala Pavis, “la moda de esta práctica se explica por el rechazo del texto y de la imitación pasiva, como también por la creencia en un poder liberador del *cuerpo* y en la creatividad espontánea (Pavis, 2015, p.247).

Los análisis enfocados en el interés del cuerpo y la gestualidad tienen a autores como Vsevolod Emilievitch Meyerhold, Antonin Artaud, Jerzi Grotowski y Eugenio Barba²⁴.

Meyerhold, a partir de su preocupación por los problemas sociales, busca impulsar al espectador a la participación activa a la vez que el actor debe definir una clase social con el discurso y la gestualidad. Desarrolla una teoría sobre la interpretación basaba primero en el movimiento, luego en el pensamiento y por último, en la palabra. La acción del actor no debe estar impulsada por una motivación psicológica y este debe dominar y conocer a la perfección los mecanismos de su cuerpo. En su investigación, presentó la noción de *Biomecánica*.

Artaud, inspirado en la tradición oriental, desarrolla el Teatro de la Crueldad en el cual “el cuerpo del actor es una forma de mediatizar la temática cósmica que organiza la fábula” (Trastoy y De Lima, 2006, p.50). De ahí, la importancia del valor metafísico de la palabra y por ende, del cuerpo. En palabras de Brook, es un teatro menos verbal, menos racional.

Jerzi Grotowski, a través de su Teatro Pobre, borra todo lo superfluo, para dotar al actor de técnicas necesarias para lograr la transgresión. El teatro es un vehículo de autoexploración. Barba, en esta línea, parte de los procesos de autodefinición y de autodisciplina manifestados a través de acciones físicas.

Todos ellos dan cuenta de un teatro que buscó innovar tanto en su lenguaje como en sus propuestas, donde la acción (gestos y movimientos), lo físico y corporal es la base de la improvisación. A este teatro se lo suele vincular con lo “experimental” ya que, como dice Mónica Berman, es un teatro que prueba algo supuestamente no

²⁴ Eugenio Barba fue discípulo y divulgador de las teorías grotowskianas.

probado, que revisa procedimientos (Berman, 2013, p.39).

Hacia 1915, el director francés Jacques Copeau indagó y retomó el teatro de la Comedia dell'Arte orientando la expresión dramática del actor hacia el cuerpo, a las capacidades expresivas que este posee. El actor es central frente a los demás aspectos y elementos técnicos. Esto lo llevó a crear, en 1915, la Nueva Comedia Improvisada. Sus investigaciones fueron retomadas por Decroux, Lecoq, Marceau y otros artistas.

Simultáneamente, en Viena, Jacob Levy Moreno propone el Teatro de la Espontaneidad (1925). Moreno considera que la improvisación debía estar al servicio de la espontaneidad, caracterizando a esta última de cuatro formas: como cualidad dramática; como medio creativo; como libre expresión de la personalidad y como la respuesta adecuada a nuevas situaciones. A su vez, cada acto es único, cada acontecimiento es aquí y ahora. La construcción textual se debe producir en el mismo momento de la representación como producto de la improvisación.

Entre 1920 y 1930 Viola Spolin establece una nueva forma de enseñar teatro a los niños creando así, un método de entrenamiento basado en el juego. De nuevo la relación presente entre lo lúdico y la práctica teatral²⁵. Es decir, continuamos pensando a la *impro* como una técnica, una herramienta para actores basada en el elemento lúdico. Sin embargo, recién a mediados de los años 50 su hijo, Paul Stills, impulsa este teatro en la Universidad de Chicago y junto a David Shepherd fundaron la compañía "Compass Players", que dio lugar al surgimiento de "The Second City" ubicada en Chicago y aún vigente. De esta participaron importantes actores como Del Close, entre otros.

Las renovaciones y experimentaciones escénicas continuaron gracias a Judith Malina y Julian Beck y el "Living Theatre" creado en Nueva York (Estados Unidos) en 1947. Revolucionario por su búsqueda de ruptura con los convencionalismos, el teatro se reafirmó como una creación colectiva donde el actor pasó a tener el lugar de creador de la obra y un público implicado invitando a su participación.

²⁵ La práctica teatral es principalmente la improvisación.

En Brasil, el dramaturgo, actor, director y pedagogo teatral Augusto Boal fundó en 1971 el llamado “Teatro Oprimido”²⁶. Su nombre deriva del intento de romper las estructuras opresoras, de luchar contra ellas y de considerar al teatro como una herramienta social, política, cultural y terapéutica, de transformación social, de la realidad social. Pues se vivía un contexto socio-político de regímenes dictatoriales en Brasil, Uruguay, Chile y Argentina. Junto con Moreno, Boal intenta modificar la actitud pasiva del espectador a una figura del espect-actor, es decir, un nuevo sujeto creador que participa de las escenas²⁷.

Es indudable que hacia 1900 la *impro* fue recobrando sus fuerzas. Ya no es un mero recurso teatral, una simple técnica o herramienta para los actores. Se la comenzó a pensar como un espectáculo en su totalidad, un género dentro de la actividad teatral. Las primeras teorías pertenecen a Keith Johnstone y Robert Gravel e Yvon Leduc. De ahí, que muchas veces se los considere los padres y pioneros de la *impro*.

El inglés Keith Johnstone despliega sus análisis sobre la creatividad y la espontaneidad teniendo en cuenta tres elementos o principios básicos e indispensables para construir escenas improvisadas, el ABC de la improvisación: la aceptación²⁸, la escucha y el juego o componente lúdico. Omar Galván coincide al señalar que “a la propuesta se la escucha, comprende, acepta y desarrolla” (Galván, 2013, p.137). Del Close y Johnson, también señalan en su libro *La verdad en la comedia* “El acuerdo mutuo es una regla que jamás puede saltarse: los actores deben estar de acuerdo en llevar la acción de la escena hacia adelante” (Del Close y Johnson, 2004, p.66)

En definitiva, las improvisaciones requieren de la aceptación de las propuestas para lo que es necesaria la escucha, estar atentos y desarrollarlas a través de lo lúdico. Al conectarse con el elemento lúdico, el actor logra una expresión más espontánea y creativa.

Estas teorías e ideas comenzaron en “The Theatre Machine” (“La Máquina Teatral”). Más tarde, Johnstone combinó elementos deportivos con otros teatrales dando

²⁶ Desarrolla esta teoría durante su exilio político entre 1971 y 1986.

²⁷ Este tipo de espectador es el que propongo al hablar de “espectador activo y participativo”.

²⁸ La aceptación implica también que si bien cada improvisador comienza con una acción determinada y una propuesta en mente, la escena se debe desarrollar a partir de la primera propuesta que se pone en juego.

lugar al “Theatresports” (“Teatro deportivo”) en la década del 70 en Canadá.

Por otro lado, en 1977, se encontraban Robert Gravel e Yvon Leduc viendo un partido de Jockey sobre hielo en la televisión de un bar de Montreal (Canadá). Durante uno de los entretiempos y sin planificarlo, empezaron a parodiar el partido improvisando diferentes situaciones que habían sucedido en él. Al ver la reacción positiva de quienes estaban observándolos, el dueño les pidió que vuelvan a realizarlo la semana siguiente y así lo hicieron. Ambos actores volvieron al lugar a hacer sus escenas improvisadas utilizando sus recursos expresivos y teatrales. La experiencia se había convertido en un éxito. Los presentes en el bar, participaban gritando y proponiendo ideas. El aumento del público presente hizo que pasaran del bar a un pequeño teatro. Sin darse cuenta, este nuevo formato se estaba convirtiendo en un espectáculo en sí mismo. El 21 de Octubre de 1977 se crea el formato “Match de Improvisación” (que toma como base la estética del TheatreSport del británico Johnstone) y la Liga Nacional de Improvisación (LNI) en Quebec, Canadá.

La *impro* se había convertido en un espectáculo en sí mismo, un nuevo tipo de espectáculo que sorprende. Según la opinión de Trastoy y Zayas de Lima, “hacia fines de la década de los ochenta, a través de la difusión de las teorizaciones de Keith Johnstone y como resultado de los talleres dictados en Buenos Aires por los canadienses Robert Gravel e Yvon Leduc, comienza en nuestros escenarios la práctica del match de improvisación, modalidad escénica en la que la improvisación trasciende su habitual valor instrumental dentro del proceso del entrenamiento actoral para ser mostrada como un espectáculo en sí mismo.” (Trastoy y Zayas de Lima, 2006, p.34).

La impro llega a Buenos Aires

La improvisación llega a Buenos Aires de la mano del francés Claude Bazin en 1980. Argentina estaba viviendo un momento histórico de gran hervor y agitación. Las elecciones del 30 de Octubre de 1983 significaban el fin del “Proceso de Reorganización Nacional”, también denominada Dictadura Cívico-Militar a la vez que la sociedad regresaba a la Democracia eligiendo a Raúl Ricardo Alfonsín como nuevo

presidente de la Argentina. Este contexto histórico propiciaba un clima de cambio cultural y social, la apertura y renovación artística y una gran curiosidad e interés en la gente por lo nuevo y desconocido. Una sociedad que durante tantos años había estado dormida y censurada, que sentía la necesidad y las ganas por participar. En su libro *Impro Argentina. Apuntes e historia de la improvisación teatral* Caletti señala “Al llegar conoció una Buenos Aires que todavía vivía la primavera democrática. En el aire flotaba una sensación de libertad recobrada y las ansias por expresarse de quien recién se da cuenta de que estuvo callado muchos años.” (Caletti, 2009, pp.65 y 66).

Distintos medios como el teatro, el cine, las revistas y la televisión sintieron el cambio. Se multiplicó la audiencia y se abrieron nuevos talleres y salas como Paladium y Medio Mundo Varieté. Pero también había una reminiscencia en el ambiente artístico descalificando al Match y considerándolo ilegítimo²⁹.

En ese contexto, daremos cuenta de dos formas de teatro diferente. Por un lado, un movimiento independiente que creó el Teatro Abierto inaugurado el 28 de Julio de 1981 y por otro lado, un teatro más transgresor que buscaba cambiar la estética escénica de aquel momento³⁰. La búsqueda de una estética novedosa se continúa sin interrupción.

Durante estos primeros años democráticos, el Centro Cultural Rojas y el Centro Cultural San Martín realizaban diferentes cursos y programaban películas y obras de teatro convirtiéndose en semilleros del mundo de la actuación.

En 1988, el Centro Cultural General San Martín dictó un taller de verano sobre Match de Improvisación a cargo de Claude Bazin. La presencia de más de 200 alumnos hizo que se organice la primera exhibición de Match. Argentina se convertía en el primer país de habla hispana en practicar este formato.

En Abril de 1988, se creó la Liga de Improvisación de la República Argentina (LIRA) y el 4 de Julio de ese mismo año se da lo que iba a ser su primera presentación a sala llena en la discoteca Paladium. Sin embargo, es recién en el 2001, cuando se crea

²⁹ Debatir y comprender lo que es legítimo o no dentro del “teatro” es un tema que abordaré unas líneas más adelante.

³⁰ Encontramos figuras como La Organización Negra, El Clú de Claw, Humberto Tortones, Batato Barea, Alejandro Urdapilleta entre otros.

oficialmente con la carta fundacional por Behrens. La LIRA era la primera compañía de improvisación teatral de habla hispana. Y así continuaba creciendo la *impro* en la sociedad Argentina.

Ocho años después, en Octubre de 1996, se creó la primera compañía llamada Sucesos Argentinos. Estaba compuesta originalmente por Omar Argentino Galván, Oscar Guzmán y Marcelo Savignone. Aunque luego fue variando sus integrantes. Sucesos fue la primera de varias. La compañía se basa en el formato



Pidatema, el cual consiste en que los improvisadores improvisen a partir de una frase, una palabra, un título, o cualquier disparador que dice el público.

Hacia el 2000 surgieron Misión: Improvisación³¹, Impronta³² y Proyecto Impro³³. Todos manteniendo el estilo similar al de Sucesos Argentinos.

Al año siguiente, Ernesto Zuazo y Pablo Coca formaron “Stereotipos”. El crecimiento ininterrumpido daba surgimiento a las compañías teatrales “Impronta”³⁴. “Improcrash”³⁵, “Improvisa2” y “¿Que rompimos?”³⁶.

Y así, encontramos muchas otras compañías y ligas de improvisación no sólo localizadas en Buenos Aires, sino también alrededor de Argentina. Por ejemplo, en Mendoza se formó La



³¹ Los integrantes originales eran Román Utge, Gustavo Slep, Valeria Stilman. Pero al igual que Sucesos Argentinos, fue variando su composición.

³² Conformado por Gustavo Sosa, Laura Azcurra, Mariela Castro Balboa, Valeria Stilman, Lucas Sollazzo, Silvina Sodano y Gonzalo Rodolico.

³³ Sus integrantes eran: Tomás Lecot, Eleonora Valdez, Pablo Ramírez, Soledad Sáez, Leticia González de Lellis, Juan Manuel Wolcoff y Charly Arzulian. El grupo se terminó de conformar en el 2001.

³⁴ Estaba compuesta por Gustavo Sosa, Lucas Sollazzo, Gonzalo Rodolico, Valeria Stilman, Laura Azcurra, Mariela Castro Balboa y Silvina Sodano.

³⁵ Surge como ruptura del elenco de Mosquito y lo integran: Luciano Barreda, Paula Farías, Rodrigo Bello y Charo López.

³⁶ Oscar Guzmán, Charly Arzulian, Leticia González de Lellis, Juan Manuel Wolcoff y Eleonora Valdez.

“Liga Mendocina de Improvisación” (LMI) ³⁷

Mónica Berman remarca y da cuenta de este crecimiento “Por otra parte, la producción en la ciudad no deja de crecer. En alguna medida, muchas de las propuestas se disputan el mismo público. Un número muy importante de puestas pugnan por los mismos espectadores” (Berman, 2014, p.1).

La producción no deja de crecer tanto en la Ciudad de Buenos Aires como a nivel nacional. En otras provincias, como vimos en el caso de Mendoza, la improvisación se está extendiendo formando Ligas y campeonatos. A su vez, es cierto que comparten los mismos espectadores. La razón principal es la variedad de formatos que hace que no se ajuste a un espectador más específico que le gusta determinadas obras o determinados "géneros teatrales", las obras de comedia, más dramáticas o absurdas, por ejemplo. Sino un tipo de espectador activo y participativo, esta figura del espect-actor, dispuesto a sorprenderse con las escenas improvisadas.

El actor Omar Galván, fue el primero que buscó romper con la estructura grupal que venimos describiendo y produjo su propio espectáculo unipersonal llamado “Solo de Impro” que fue un éxito mundial. A lo largo del show, Galván atraviesa diversos estilos literarios nunca antes tratados por la *impro* por ejemplo, García Márquez; Cortázar; Kafka; La Divina Comedia; Borges, y muchos otros. Marcelo Savignone también experimentó con “En sincro” (presentado en 2004). Sólo estaba acompañado del músico Víctor Malagrino.

³⁷ La Liga Mendocina de Improvisación nace en el año 2011. Su creador es el actor y director teatral Esteban Agnello.

Una clasificación posible

La improvisación teatral ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, desde sus inicios hasta la actualidad. Y seguirá en continuo crecimiento. Hoy en día, coexisten numerosas compañías y por ende, encontramos múltiples espectáculos teatrales. Los mismos adquieren características diversas, desarrollan formas y particularidades diferentes.

Esta diversificación existente, permite proponer y sugerir un ordenamiento posible. Si bien no hay una clasificación rigurosa y definida, quién más se acercó fue Gustavo Caletti, En su libro *Impro Argentina. Apuntes e historia de la improvisación teatral*, realiza una breve descripción de los formatos más populares.

Entonces, a partir de ciertas características visibles, proponemos la siguiente tipificación tentativa.

1. Deportivo competitivo

Los formatos de esta categoría combinan un lenguaje deportivo, vinculado a la competencia deportiva con un lenguaje teatral. Más bien, hay un código o lenguaje que es re-significado en la *impro* y se podría decir que se conforma un lenguaje teatral deportivo o deportivo teatral. Términos como jugadores (en vez de “actores”), equipos (cada uno con una camiseta y un vestuario), capitán³⁸, árbitro (también con su propio vestuario y un silbato), entrenamiento, cancha (en vez de escenario), partido (por función), punto, himno (uno por cada equipo), juego (por actuación) y espectadores/público (que forman el “clima de tribuna”) son re-significados. Este sistema de signos, cobra un nuevo valor y sentido. En consecuencia hay sentidos compartidos (Ford, 2002), en términos de Aníbal Ford, que implican un acuerdo implícito mutuo entre actor-improvisador-jugador y espectador, incluso pensando en aquellos espectadores que no son habitués del teatro. Hay un mundo común de sentidos entre los dos. Ambos comprenden y aceptan, implícitamente, la re-significación de un

³⁸ Es el único que puede hablar con el árbitro durante el espectáculo.

lenguaje, de palabras en tanto signos. Tal es el ejemplo del concepto de “competencia”. Mientras que uno y otro comprenden que dentro del deporte un “equipo” tiene por objetivo ganar el “partido” anotando puntos a su favor (ya sea gol, tanto, o el nombre que corresponda dependiendo del deporte), en la improvisación dan por entendida a la competencia desde el show que se brinda para el público y el juego colectivo entre los dos equipos al momento de actuar improvisando.

Están estructurados en base a una “competencia” entre equipos (que suelen ser dos de entre tres y seis jugadores cada uno) o actores-improvisadores individuales. Quien más puntos obtenga, es el ganador. El público es activo y participativo, a través de sus participaciones define la construcción de las escenas y el ganador de la competencia.

Además, suelen estar acompañados por un músico que produce música en vivo. Así, se busca “ambientar” las escenas a través de la musicalización, elemento que detallaremos después.

Estos formatos también se los suele denominar “short form” (formato corto) en contraposición a los “long form” (larga duración).

1.1 Match de Improvisación

Fue creado por Yvon Leduc y Robert Gravel en 1977 en Montreal. El Match es un formato deportivo teatral que consiste en una competencia entre dos equipos³⁹ donde cada uno realiza improvisaciones⁴⁰ respetando un reglamento y luego el público vota por uno de los dos definiendo al ganador del encuentro según quién acumule más votos en total.⁴¹ Cuenta con la presencia de la figura del árbitro o conductor (y su ayudante) que es quien guía el desarrollo de la competencia, lee las consignas de cada una de las

³⁹ Los equipos en general están compuestos por entre seis y ocho jugadores e identificados con colores e himnos. Por ejemplo, equipo blanco y equipo negro.

⁴⁰ Las improvisaciones pueden ser de naturaleza mixta, es decir ambos actúan juntos formando uno solo o comparada, cada equipo improvisa por separado. Su duración puede ir desde los 30 segundos hasta los 4 minutos.

⁴¹ La forma de voto suele ser con un gesto de las manos, por ejemplo: un equipo es la mano abierta y para votar el otro, es la mano cerrada.

impro⁴² y se encarga de que los jugadores cumplan el reglamento. En caso que alguno no lo haga, puede recibir sanciones en forma de penalidades o faltas. Estas están divididas en penalizaciones mayores, que valen dos puntos y menores, que valen un punto⁴³. Dentro de las faltas más conocidas, se encuentran: demorar el juego, no respetar el tema o la cantidad de jugadores, rechazo de personajes, uso de clichés, confusión, desconexión, ya visto (implica repetir un elemento, una situación o un personaje que ya aparecieron en otra improvisación), ingresar a escena luego de los últimos 30 segundos, proceder ilegal, entre otras. Cada una de estas se corresponden con una señal diferente. Por ejemplo, tema no respetado es el dibujo de un cuadrado. Y así sucesivamente. De haber alguna sanción, el árbitro llamará al capitán que corresponda luego de las improvisaciones y le pedirá que justifique el motivo.⁴⁴ Recordemos que los capitanes de cada equipo son los únicos que pueden hablar con el árbitro.

La imagen de una competencia rodea al espectáculo en sentido de un encuentro entretenido entre dos equipos que “pelean” por el voto del público, el que les permite ser los ganadores de la noche. Se prioriza el entretenimiento teatral por sobre la competencia deportiva. Como juego colectivo, deben construir improvisaciones, principalmente en las de naturaleza mixta, entre ambos equipos y así, hacer del Match un show para los presentes.

1.2 Catch de Improvisación

Fue creado por la compañía francesa Inédit Theatre. Está inspirada en los enfrentamientos de lucha libre. Se enfrentan dos parejas. El público elige el tema de la improvisación y 20 segundos después empieza el combate. Al terminar la escena, la audiencia vota con el puño o la mano abierta según cual quiere que sea el equipo ganador. Las escenas duran entre dos o tres minutos. A diferencia del Match, no hay mucho reglamento sino que es el árbitro quien decide las reglas.

El espectáculo Impro-Kombat hizo una adaptación de este formato. Se enfrentan

⁴² Antes de empezar cada improvisación, el árbitro lee una tarjeta donde dice: Naturaleza de la improvisación (comparada o mixta), título, número o cantidad de jugadores, categoría o género-estilo y duración de la improvisación.

⁴³ Al sumar tres faltas, se concede un punto al equipo contrario volviendo a cero el tanteador.

⁴⁴ La justificación es más bien un argumento divertido, original que suma al show.

tres parejas en un ring clandestino.

1.3 TheatreSports

Fue creado por Keith Johnstone en 1977 en Canadá. Es una competencia basada en dos equipos y tres jueces presentes. Son estos quienes votan.

La utilización de los elementos deportivos tenía, para el canadiense, el objetivo de romper con el teatro elitista y acercarse a la gente. Según Caletti, Johnstone decidió acercarlo al hombre común, al fanático del fútbol o del box, y empezó a combinar elementos teatrales y deportivos (Caletti, 2009, p.26).

ImproSport desarrolla este formato reformulado por Sergio Paris. Dos equipos compuestos por tres jugadores se enfrentan mediante desafíos propuestos por dos jueces. Después de cada uno, el público decide con su voto quién es el equipo ganador.

Este formato, junto con el anterior, pueden considerarse como variaciones del Match de Improvisación.

1.4 Maestro Impro⁴⁵

Fue creado por Keith Johnstone y hoy jugado a nivel mundial. Consiste en una competencia de eliminación en la que participan catorce improvisadores-jugadores (cada uno con su correspondiente número en la espalda) y dos directores que guían el desarrollo de la misma. Los directores eligen improvisadores quienes comienzan a improvisar a partir de algunas pequeñas indicaciones. Una vez que avanza el planteo, la escena se frena y se agrega más información. El público va puntuando la escena (según le guste más o menos) y así, cada uno de los actores va sumando puntos. A medida que avanza el espectáculo, los jugadores que menos puntos acumulen serán eliminados hasta que quede un solo jugador. El jugador ganador, será el “maestro”.

“Improvisa2” innovó en este formato con su show “ImproPlay” pero con una variación en la cantidad de participantes, serán sólo tres: Gabriel Gávila, Tomas Cutler

⁴⁵ También conocido como “El Maestro”.

y Mariana Bustinza. Y el juez es Ariel Dávila.

2. No deportivo

2.1 Long Form (Formato Largo)

Fue desarrollado por Del Close. Es una única improvisación que tiene varias historias principales cuyas escenas se alternan hasta que al final del espectáculo, las mismas se unen en un solo final unificador. Dura entre 20 y 40 minutos.

El Harold es, sin dudas, el más desarrollado y conocido a nivel mundial. Es jugado por entre seis y ocho jugadores.

“Impronta” es una de las compañías que utiliza este formato, aunque con algunas modificaciones. Los jugadores, a partir de palabras dichas por el público, arman una frase la cual se convierte en la temática de la función. Luego, entre escena y escena, los actores realizan monólogos sobre el tema elegido por el público. Así, el show finaliza con el juego llamado DVD ⁴⁶.

Por otro lado, Global Impro tiene su show “Swing!”. En este, se envuelve al formato con una estética que busca crear el espíritu de las décadas 1930 y 1940.

Por su parte, la compañía “Improvisa2” es la autora del espectáculo “El viaje”. Basado en este formato y a partir del mito del cantante estadounidense John Denver, los improvisadores se proponen investigar sobre viajes. A partir del encuentro casual en un punto de partida, los tres personajes contarán historias que explican el motivo de su partida.

“Punto de fuego”, perteneciente a Kawabbonga, es similar al caso anterior. Cuatro historias diferentes se unen en el punto de fuga. Ese punto de unión donde las líneas que van en paralelo, convergen.

⁴⁶ Consiste en jugar con todas las posibilidades que brinda un reproductor de DVD. Por ejemplo, rebobinar, avanzar, cambiar de ángulo o de idioma.

2.2 Pidatema

Se improvisa a partir de sugerencias del público (título de la improvisación, frases, nombres y características de los personajes, lugar donde se desarrolla o termina la historia, hecho que quiera que ocurra) o también, a partir de estilos, géneros o categorías escénicas que propone el grupo improvisador. Por lo tanto, no hay casi reglas ni poseen un reglamento como en el caso de los formatos deportivos.

Dentro de los géneros más conocidos encontramos: terror; telenovela; acción; ciencia ficción; comedia musical; obra de teatro de Shakespeare; sitcom. Y estos tienen sus respectivos estilos. Galván propone en su libro *Manual de Impro. Del Salto al Vuelo* noventa y nueve estilos diferentes. Por ejemplo, género: Televisivo, estilos: Sitcom; Serie temática; Serie policial; Talk show; Publicidad; Telediario y Documental.

Algunas compañías, han agregado un estilo que es la “Frase Hecha”. Antes de entrar al espectáculo, los espectadores escriben una frase en un papel. Y en la última improvisación, los actores construyen una escena corta con las frases que escribió el público.

Al participar, lo que sugiere la gente debe ser inventado y no algo conocido o ya existente, por ejemplo “Titanic”.

Esta modalidad es, probablemente, una de las más conocidas y practicadas. El grupo “Improvisa2” produce el show “Improvisa2”. Los espectadores emiten consignas solicitadas por los actores (frases, palabras) y que sirven como disparadores de las escenas improvisadas.

A su vez, “Improcrash” crean historias a partir de sugerencias del público y con una puesta en escena armada solo con la ayuda de un video-jockey que improvisa imágenes en una pantalla a modo de escenografía, un iluminador y un sonidista.

Fabio Sancineto realiza, desde hace más de diez años, el show “Improvisación Mosquito”. Si bien se estructura en base a una competencia entre dos equipos, Sancineto sorteá los títulos de las escenas (a partir de lo que sugiere el público) y penaliza las faltas realizadas. Al finalizar cada improvisación, los espectadores deciden el equipo ganador a través de su voto.

2.3 De Innovación

Aquí podemos encontrar diferentes investigaciones y experiencias. Entre ellas:

- Big Band. El Soundpainting fue creado por Walter Thompson, director y compositor musical neoyorquino. Es un lenguaje de composición-dirección dirigido a músicos, bailarines, actores y poetas. Une diversas expresiones artísticas obteniendo improvisaciones estructuradas y guiadas por el soundpainter.
- Stereotipos. Surgió en el 2001 y está conformado por Ernesto Zuazo y Pablo Coca. Comenzó como improvisación en la radio. Este nuevo formato exigía la necesidad de maximizar principalmente el sentido de la escucha para poder crear historias. A través de los sonidos (voces, sonido ambiente, animales) había que construir las imágenes ausentes.
- Link ImproTube. El espectáculo empieza con palabras o frases propuestas por el público a partir de las cuales, se bajan videos de YouTube. Ahí, aparecen los actores quienes, a partir de lo que vieron en esos videos, improvisan y continúan la historia.

2.4 Teatro ciego

Este teatro propone una novedosa forma de representación escénica que se desarrolla en un espacio totalmente a oscuras, es decir, se basa en la ausencia completa de luz modificando así, la percepción basada en la agudización de los demás sentidos sensoriales.

“La isla desierta” de Robert Arlt, dirigida por José Menchaca y representada por el Grupo Ojcuero, es tal vez una de las interpretaciones más conocidas. Dicho grupo está integrado por intérpretes videntes y no videntes con cierta experiencia artística. Los espectadores ingresan a la sala totalmente oscura acompañados de uno de los actores, quien los lleva hasta su asiento. En la obra, la fabulación del cafetero traslada imaginariamente a un grupo de oficinistas a una isla



exótica. En el saludo final, los actores se muestran con anteojos oscuros.

Esta compañía no es la única en experimentar este tipo de teatro. Stereotipos a Ciegas⁴⁷ (Stereotipos) hizo su primer función en Junio de 2009. Como en el caso anterior, el público ingresa a la sala con la ayuda de asistentes ciegos. El espectáculo se divide en secciones (radioteatro, resumen deportivo, películas de la semana) con su estructura propia y las improvisaciones se inician a partir de las propuestas del público. A lo largo del desarrollo, los asistentes se acercan a los espectadores con aromas y texturas.

Este tipo de puesta en escena, que opera como principio constructivo, obliga a los espectadores a agudizar y profundizar los demás sentidos (el olfato, la audición y el tacto) y les permite experimentar sensaciones olfativas, auditivas y táctiles, generando una experiencia diferente.⁴⁸ Frente a la falta de la vista y de una escenografía visible, el público debe recrear la historia con su imaginación⁴⁹, generando una imagen mental de la historia que se va desarrollando.

2.5 Teatro para niños / Teatro Infantil

La *Impro*, a través de su expansión a lo largo de los años, ha llegado no solo a adolescentes y adultos, sino también a los niños. Creando fábulas, diversiones propias o adaptaciones de los distintos formatos existentes, logra capturar a este público.

Se puede mencionar a los espectáculos “Improlandia” y “Choco Impro”. Como modelos. El primero fue creado por Omar Argentino Galván y realizado por la compañía de Valeria Stilman. Se estrenó a finales de 2001. Fue la primera experiencia en Iberoamérica, ya que con el tiempo se han formado otros elencos en países como Colombia y Puerto Rico. El objetivo es crear todo lo necesario para que un planeta exista. Y a partir de rutinas con participación del público (los niños), se improvisan superhéroes, animales, máquinas, mentiras y relatos de terror.

⁴⁷ Además de los dos integrantes de Stereotipos, se sumaron: Gabriel Reich y Luis Small.

⁴⁸ Por ejemplo, una escena de la Isla Desierta sucede en un mercado de Shanghái. Para representar este espacio geográfico, los intérpretes realizan sonidos y voces y remiten a los aromas típicos de ese mercado.

⁴⁹ Por ejemplo, la primera escena donde los actores están en una oficina el espectador debe imaginarse la imagen de una oficina con todos los elementos que se podrían encontrar en un lugar así.

“Choco Impro” es creación de Fabio “Mosquito” Sancineto. Fue montada en el 2006 en Buenos Aires y otras ciudades. Los niños elegían los títulos y los improvisadores hacían estilos como aventura marina, marioneta o viaje espacial.

No es de sorprender que los más pequeños sean cautivados por la *impro*. El componente lúdico está presente en ellos permanentemente. Actuar, hacer un personaje (ya sea de una persona adulta como una mamá o un profesional, de un animal, de un objeto que habla) lo ven en términos de un juego. Es muy común escuchar en los más chicos, frases como “jugamos a ...(la maestra, los autitos)” que dan cuenta de querer representar a alguien o agregarle voz a objetos como los autitos, las barbies, entre otros. Por lo tanto esa “musa” de los actores, como la denomina Nachmanovitch, y de los artistas en general es el niño interno, ese “yo” que todavía sabe jugar. De ahí, que la improvisación sea la recuperación de nuestra mente original de niños (Nachmanovitch, 2014, p.65).

Aún más, esta técnica llegó a incluirse en las aulas para ayudar a su formación.

2.6 Unipersonal

La cantidad de espectáculos de este tipo son menores a comparación de la oferta que hay en los demás. Combina elementos de los formatos nombrados anteriormente. Si bien no se estructura en torno a una competencia, tiene una alta participación del público. La espontaneidad sigue presente en el actor y en la reacción del público.

Marcelo Savignone estrenó en el año 2004 “En Sincro”. Si bien era un unipersonal, contaba con la ayuda del músico Víctor Malarino. Los espectadores proponían títulos o frases de canciones, que eran registradas en un grabador, al pasar a la sala. Después, músico e improvisador aparecían con el vestuario de estrellas de rock. Así, la primera impro era musical. En el momento en que se reproducía en escena las voces del público, Malarino tocaba el piano a la vez que Savignone improvisaba una escena. Al final del espectáculo, todas las historias se conectaban entre sí.

Omar Argentino Galván, por su parte, produce desde el 2000 el espectáculo “Solo de Impro”. Los espectadores escriben frases que se les ocurren en el momento y las adhieren al saco y gorro que utiliza el actor en escena. Galván relaciona las historias

que surgen con las frases de los presentes.

También sería interesante pensar al Stand Up como un “sub-formato” dentro del Unipersonal. Si bien no participa el público con sugerencias e ideas y ya hay un semi-guion escrito, hay algo de la improvisación en él. El público no sabe sobre que va a hablar el actor y por ende, su reacción es totalmente espontánea. A demás, los “standaperos” suelen recurrir al humor para realizar sus monólogos.

Por último, agregaremos una categoría más: los juegos teatrales. La misma si bien no se suele presentar como un espectáculo en sí mismo, forma parte de la impro. Son considerados como una herramienta para ejercitar, entrenar la creatividad y la imaginación, concepto explicado por Castoriadis y del que haremos mención más adelante. Incluso en un Match, antes de comenzar la competencia, cada equipo realiza un juego durante unos segundos y luego los dos juntos como parte de la presentación. Veamos algunos de ellos.

2.7 Juegos Teatrales

2.7.1 Yá y all down

En forma de círculo, se busca un “pasaje” de energía apoyado en una serie de movimientos acompañados de sonidos. Cada palabra posee un movimiento propio e implica una acción como cambiar el sentido del círculo, saltar a un improvisador, repetir el movimiento anterior, entre otros⁵⁰. Este juego tiene algunas variaciones en los distintos países del mundo⁵¹.

2.7.2 Círculo de palmas

En forma de círculo, se pasa una palmada de un improvisador a otro. A medida

⁵⁰ Por ejemplo, a la palabra “Welcome” le corresponde un movimiento de brazos arriba saludando diciendo “Hola ...”.

⁵¹ Su expansión en los distintos países produjo en algunos casos una transformación en la pronunciación, el agregado de palabras propias, entre otras modificaciones.

que avanza, se puede devolver la palmada cambiando el sentido de la ronda o agregar otras en diversas direcciones (hacia uno de los dos sentidos o cruzadas).

2.7.3 Veinte Segundos

Se realiza en grupo de a dos. En orden, durante 15 segundos, uno de los dos dice palabras sueltas al azar que no necesariamente deben estar vinculadas entre ellas. Al finalizar esos segundos, el otro deberá narrar de forma improvisada una historia corta, un relato de un minuto y medio. Luego, se repite la misma secuencia dando vueltas los roles.

2.7.4 Palabra lanzada

Los improvisadores se ubican en círculo con un brazo haciendo el movimiento de arriba y abajo en un tiempo común. Cuando la mano está arriba, comienza uno diciendo una palabra (cualquiera sea) y sucesivamente, el de al lado, dice otra que asocie libremente a la que se dijo anteriormente.

Este juego tiene diferentes modalidades. Una de estas consiste en que la palabra que le sigue debe estar asociada a la anterior. Por ejemplo: gato-animal-patas-manos. O también, la palabra siguiente debe empezar con la última letra de la palabra anterior. Por ejemplo: vaca-arcoíris-sol. Otra variante es con la última sílaba de la palabra anterior. Por ejemplo: rojo-joroba-banana.

2.7.5 Soy y me llevo

Ubicados en círculo, tres improvisadores del grupo pasan al medio de a uno diciendo la frase “soy...”. El objetivo es que entre los tres actores se arme una imagen escénica⁵². Luego que pasa el tercero, el primero dice “me llevo...” y elige a quien de los dos saca de la escena. Y así sucesivamente tratando de armar una imagen. Es

⁵² Los jugadores completan la frase diciendo que son. Ejemplo: Primer actor dice soy una lámpara, el segundo dice soy una silla y el tercero dice soy un escritor. Y se forma la imagen de un escritor escribiendo. El primer actor luego dirá, “Me llevo la silla”.

importante que cada escena sea de una temática diferente a la anterior.

2.7.6 Congelados

Comienzan actuando dos actores una escena determinada, realizando una determinada acción. Una vez que ya se comprendió lo que estos actores están haciendo, otro improvisador, desde afuera, hace una palmada y los de adentro se quedan quietos. El que palmó entra y toca a uno de los dos (lo que significa que debe retirarse de la escena⁵³) y propone otra escena que surge a partir de la posición en que quedó el actor. Y así, sucesivamente. Al igual que en el ejercicio anterior, la acción debe ser diferente y cambiar así, la temática.

Estos ejemplos son sólo algunos de varios. En general, se busca ejercitar la espontaneidad y creatividad logrando y generando una energía colectiva, de grupo. Tomás Cutler, de "Improvisa2", dice en una nota a Infobae “Hay entrenamiento, se entrena. La improvisación trabaja con tu creatividad y con varias cosas más que uno tiene que empezar a ejercitar. Es imposible ensayar para ser creativo porque es un oxímoron. Se entrena para ser creativo.”⁵⁴ De nuevo está presente este lenguaje deportivo-teatral. La creatividad, espontaneidad e imaginación se “entrena”. Nachmanovitch dice, en este sentido, “solo aprendemos haciendo” (Nachmanovitch, 2014, p.85). La práctica y el entrenamiento son fundamentales en esta técnica.

Hay otros más ligados a la búsqueda de alcanzar una energía grupal como: Ninjasplash; Samurái y Veintiuno.

A partir de los diversos ejemplos, es interesante observar cierta adaptación de los formatos, ninguno de ellos se encuentra en su estado puro real. Cada compañía le agrega su propia impronta con mínimas variaciones, su “toque particular” (Caletti, 2009, p.25).

⁵³ El sentido es puesto en juego. Un gesto, el de tocarlo, implica la acción de retirarse.

⁵⁴ <http://www.infobae.com/teleshows/infoshows/2017/06/03/improvisa2-la-obra-que-no-se-ensaya-hay-muchos-prejuicios-con-el-teatro/>

Clasificación de un género

El recorrido histórico nos permite visualizar la transformación de la *impro* que en sus definiciones comenzó siendo una técnica actoral, una herramienta destinada al actor para convertirse en un espectáculo en sí mismo, en un género teatral. La definición de género de Steimberg (1993) nos ayuda a pensar a la *impro* con características propias que lo diferencian del teatro convencional e incluso, de otras artes como el cine o la danza.

Entonces, la *impro* la entendemos como un objeto cultural que se diferencia del teatro clásico y tradicional en tanto la presentación posee un carácter efímero de la que, como señala Berman, solo queda el recuerdo de los espectadores y de los hacedores y lo que la escritura registró en forma de metatextos (Berman, 2013, p.93); no hay un texto o guión ya establecido; los actores no tienen posibilidad de ensayo; no se utiliza escenografía con objetos físicos reales, vestuario ni maquillaje; no hay título de la “obra”; se conforma un espectador que observa y participa. Estas diferencias sistemáticas marcan un nuevo género dentro del arte teatral.

A su vez, dentro de ella marcamos la existencia de diferentes formatos tanto deportivos como no deportivos. En ellos también se presenta la existencia de “géneros”. Cada temática, cada género construye condiciones de previsibilidad sobre los personajes de historias “típicos” y los nombres que se espera encontrar, sobre las relaciones entre los personajes que pueden aparecer, sobre las formas de hablar, sobre situaciones que pueden ocurrir, entre otros. Veamos algunos.

En el género policial aparecerán un ladrón, un policía y un investigador privado entre los personajes y habrá un hecho que resolver como la desaparición de alguien o algo (que puede ser un animal, una persona o un objeto) o un crimen. Dependiendo el título de la historia, muchas veces se define qué es lo que se pierde o quien, cuál es el crimen y lo que puede suceder durante el desarrollo. Por ejemplo, en una *impro* llamada “Se me perdió el Chihuahua colorado” de Improvisa2, los perros Chihuahua será lo que se pierden y roban. Y los personajes que aparecen son el policía Teniente Mc. Calister y el ladrón Mc. Coy.

Otro ejemplo es Improcrash con “Ese no es mi corpiño” estilo cámara lenta. El

espectador espera ver a los actores hablar y moverse de forma más lenta y pausada que lo normal.

Por su parte, las Telenovelas que proponen determinadas formas de hablar y personajes comunes, "tipo" como la heroína, el personaje malvado o la mucama; suelen ser nombres compuestos (más de un nombre o apellido); suceden accidentes de todo tipo (pierde la memoria, pierde la vista, por ejemplo); hay embarazos (a veces no deseados por ambos personajes); aparece una historia de amor que atraviesa diferentes clases sociales (la pobre y el rico); entre otros. Ya de por sí, cada una tendrá su propio idioma (venezolano, mexicano, etc.). El estilo Telenovela Mexicana, genera un tono y una forma de hablar de los improvisadores a la vez que nombres de personajes diferentes al de la Telenovela Colombiana, al de la Telenovela Brasileña y así sucesivamente.

Los infantiles tienen sus propias características. Se verbalizan las acciones, se explica todo lo que sucede; dentro de los personajes siempre se ve "el bueno" y "el malo" (este último aparece como "la bruja" o "la malvada", "el villano"); los objetos hablan como si tuvieran vida propia; en algún momento de la historia hay una canción y suelen tener moralejas⁵⁵.

Por último, es interesante preguntarse ¿Si la impro es lo no planificado y sin texto de antemano, se puede hablar de condiciones de previsibilidad? Sí. Durante el desarrollo del espectáculo improvisado el espectador espera e imagina ciertas características a partir del género que se elige para cada escena. Dice Pavis, "El género - y para el lector/espectador, la opción de leer el texto según las reglas de tal o cual género- nos da inmediatamente una indicación sobre la realidad representada, suministra una cuadrícula de lectura, establece un contrato entre el texto y su lector. Al detectar el género del texto, el lector tiene en cuenta un cierto número de expectativas, de figuras obligadas que codifican y simplifican lo real, que permiten al autor no recapitular las reglas del juego y del género (...)" (Pavis, 2015, p. 221).

Las condiciones de previsibilidad en la *impro* son posibles a partir de los géneros y estilos que se proponen en las escenas. Como espectadores, queremos y esperamos que

⁵⁵ Los infantiles son muy similares a las fábulas en sus características.

aparezcan ciertos elementos, a la vez que el “factor sorpresa” nos sorprende con otros que no preveíamos. Si volvemos a los ejemplos anteriores, los perros Chihuahua no los esperábamos hasta que el título “Se me perdió el Chihuahua colorado” propuso la presencia de los mismos. O, si se escucha un sonido y el actor lo integra a la historia.

Considerarla un género, nos lleva al debate que plantea Caletti en su libro *Impro Argentina. Apuntes e historia de la improvisación teatral* ¿Es legítimo considerar a la impro en tanto género teatral? Dentro del campo artístico⁵⁶ al que pertenece, sostenemos que sí. Es posible pensar en un nuevo género dentro del teatro, tan válido y legítimo, como el teatro más estructurado.

Por un lado, esta conceptualización, como configuración relacional, implica la existencia de relaciones entre los agentes participantes. Estos agentes son las academias de formación actoral (Instituciones, Universidades y Escuelas públicas y privadas); las asociaciones como Argentores⁵⁷ y CELCIT⁵⁸; los actores, directores, autores, dramaturgos y críticos y los medios de comunicación. Todos ellos “legitiman” los objetos existentes en este campo. La pregunta sería ahora que sucede con los espectadores ¿Son también capaces de legitimar? Tal vez no. Pero si son quienes, en definitiva, deciden y definen que perdura dentro de este campo y que no a partir de su asistencia. Una obra (ya sea clásica, improvisada, stand up o cualquier otro formato) no puede mantenerse sin un público constante. A su vez, todos estos participantes son los agentes del campo artístico (como dice Caletti, aplicada a la comunidad teatral porteña y nacional) que están en permanente relación, necesitan uno del otro para su existencia.

Por otro lado, si volvemos a la pregunta, la existencia de relaciones entre los agentes participantes y las características ya descriptas en los capítulos precedentes son suficientes para su afirmación.

⁵⁶ Los términos “campo”, “habitus” y “capital” son primordiales en la teoría de Bourdieu. En este trabajo, nos enfocaremos en los dos primeros.

⁵⁷ “Sociedad General de Autores de la Argentina”. Fue constituida el día 17 de Diciembre de 1934 con sede en Buenos Aires. Es una asociación civil integrada por todos aquellos autores que hayan estrenado una obra en cine, teatro, radio o televisión. Su objetivo principal es proteger legal y jurídicamente los derechos de autor al mismo tiempo que administrarlos

⁵⁸ Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral. Surge en Caracas, Venezuela en 1975. Inicia sus actividades en Argentina en 1979.

Los signos teatrales

Elementos teatrales puestos en juego

Pensar al conjunto de los elementos teatrales de toda escena como un código, un sistema de signos no es algo de hoy. Distintos autores ya han considerado, en sus análisis, el plano significante. Para comprender este plano, es necesario partir de la idea de que todo elemento (mas allá de la clasificación que decidamos adoptar) produce sentido para y en el espectador. En palabras de Tadeusz Kowzan, “en una representación teatral todo se convierte en signo” (Kowzan, 1997, p.126).

Erika Fischer - Lichte describe al código teatral en dos clases de signos: por un lado, los relativos al actor y por el otro, los relativos al espacio. En el primer grupo incluye ruidos; música; signos lingüísticos; paralingüísticos; mímicos; gestuales; proxémicos; máscara; peinado y vestuario. Los relativos al espacio consisten en la concepción del espacio; decoración; accesorios e iluminación. Es decir, se produce sentido a través de los signos tanto lingüísticos como no lingüísticos.

Kowzan también toma ambos signos (la palabra, signos acústicos y los visuales). Esto entiende que es por la capacidad del propio espectáculo teatral para utilizar cualquier sistema de significación, todo puede ser usado como signo. El autor adopta el modelo saussureano de significado (correspondiente al contenido) y significante (correspondiente a la expresión) y la división de signos naturales (aquellos que existen sin participación de la voluntad, su relación con la cosa cosificada es producto de las leyes de la naturaleza) y artificiales (su relación depende de la decisión voluntaria). A su vez, establece una tipificación arbitraria de trece tipos de signos: palabra; tono; mímica del rostro; gesto; movimiento escénico (del actor); maquillaje; peinado; vestuario; accesorios; decorado; iluminación; música y efectos sonoros. Y nuevamente se pueden reagrupar en cinco: texto oral (palabra y tono); expresión corporal (mímica, gesto y movimiento), apariencia externa del actor (maquillaje, peinado y vestuario), características del espacio escénico (accesorios, decorado e iluminación) y efectos sonoros (música y efectos sonoros).

Por su parte, Ubersfeld va a diferenciar el lugar teatral del espacio escénico. Mientras que el lugar teatral está integrado por el escenario y la sala, el espacio escénico está compuesto del conjunto de signos de la escena como los objetos, la escenografía y el cuerpo de los actores.

Lo interesante de estas propuestas es, por un lado, remarcar la separación que hacen entre actor-improvisador y espectador ya que, la creación teatral no se la puede ver por partes separadas, independientes unas de otras y sin relación o interacción. En la práctica debemos mirarnos dentro de la totalidad. Su organicidad se basa en la complementación de un elemento - signo⁵⁹ con otro en el mismo instante en que se desarrolla el acto, en su interrelación espontánea. Para esta, es necesario el reconocimiento de los roles. Entonces, al analizar estos elementos, es preciso retomar la pregunta sobre la relación actor-espectador como un signo puesto en juego durante el “cara a cara” del que habla Luis Fernández, ¿Qué tipo de relación se propone entre espectador e improvisador?, ¿Cómo se construye la figura de este último?, ¿Cuál es su lugar en el hecho teatral? Para que el acto teatral se desarrolle como tal, se necesitan dos participantes: actor-improvisador-jugador y espectador. A su vez, nunca podemos dejar de ver a estos signos como elementos interrelacionados e interdependientes. Más allá de las sistematizaciones, co-existen en el hecho teatral (tanto la improvisación como el teatro canónico) formando un todo orgánico.

Por otro lado, dan cuenta de la serie de elementos presentes en toda representación teatral que, vistos en su totalidad generan una estética visual: la escenografía, la iluminación y musicalización, el vestuario y el maquillaje del actor. Analicemos a cada uno de ellos.

La escenografía

Los espectáculos de improvisación (en todos sus formatos ya descritos) carecen de una escenografía⁶⁰ tal como la conocemos en el teatro clásico y convencional, con

⁵⁹ Pierce propone una “tricotomía del signo”. Los signos se dividen en tres tricotomías. En este análisis nos interesa la segunda tricotomía de ícono, índice y símbolo.

⁶⁰ La escenografía también se denomina “decorado”, “dispositivo escénico”, “espacio teatral”.

objetos reales, visibles que le permitan al público reconocer la localización espacial y temporal, un registro social, un código de costumbres determinado por la realidad socioeconómica y el nivel de clase (Trastoy y Zayas de Lima, 2006, p.132). Antes de comenzar el espectáculo, los espectadores no tienen indicios sobre las características de las escenas que se desarrollarán.

Esta “precariedad” extiende de manera ilimitada las posibilidades escénicas, escenográficas y narrativas de los improvisadores y permite un cambio espacial y temporal en tan solo unos segundos. Por ejemplo, una representación puede desarrollarse en una isla desierta, luego en un avión y después en un hospital. Otra improvisación puede comenzar en una fábrica, después en la fila de un cajero automático y la escena siguiente en una comisaría. A su vez, dijimos que se puede situar en el presente, en el pasado, en el futuro o en el momento histórico que el actor o el público, si lo sugiere, desee. Por ejemplo, puede empezar en un conventillo de la década del 80 y la escena siguiente, en una mansión treinta años más tarde. Es decir, los cambios espacio-temporales pueden darse entre escena y escena de una representación o entre una improvisación y otra. Así también, dentro de los cambios narrativos, un improvisador puede ser, por ejemplo, un niño y en otra escena un extraterrestre.

La ausencia de dispositivos escénicos no limita sino que amplía las situaciones espacio-temporales, presenta al escenario en su estado más puro y vacío (desde su connotación, su sentido más positivo). Serán los actores quienes lo dotarán de signos ya sea que hagan referencia a la dimensión espacial, temporal o narrativa.

El espacio escenográfico suele estar compuesto sólo de dos o tres sillas-cubos blancos para que los actores permanezcan sentados mientras no están interpretando. Los colores neutros como el blanco o negro tienen por objetivo no confundir ni dispersar al espectador y lograr una estética más equilibrada visualmente.



Compañía “Improvisa2”. Tres cubos blancos al costado y un vestuario básico negro.

La compañía “Mosquito Sancineto” utiliza un escenario vacío, sin cubos. Sólo se visualiza la música a un costado. Lo mismo sucede con el grupo Improcrash, que solo coloca una pantalla grande al fondo del escenario.



Compañía Improcrash.

Los formatos competitivos varían muy poco en su disposición de lo que venimos describiendo, simplemente para reflejar el aspecto competitivo presente. El Match, presenta un escenario vacío completamente (incluso sin música ni pantalla grande) y algunas sillas a cada lado para los jugadores de cada equipo. El Catch, por su parte, forma un escenario al estilo de un ring, un cuadrado con sus bordes marcados por las cuerdas.

Esto nos lleva a preguntarnos qué sucede con los objetos tangibles, reales, visibles. ¿Cómo se constituye la escena? ¿Cómo se construyen los objetos ausentes? El actor deberá utilizar sus principales instrumentos, el cuerpo y la imaginación. A través

de la imaginación desplegada en el lenguaje físico y corporal deberá traerlos a escena y hacerlos presentes. Sin dejar de lado el lenguaje meramente verbal. El improvisador puede realizar movimientos físicos que marcen la figura del objeto al que quiere hacer referencia (por ejemplo, extender los brazos formando un círculo para simular una olla); hacer solo una parte del mismo y entre varios formar el objeto completo (por ejemplo, hacer el brazo derecho de un robot) o puede señalar hacia un punto y acompañarlo con una frase (por ejemplo, dos improvisadores están en una exposición de autos y uno señala hacia un punto diciendo “¡Mirá lo que es ese auto, me encanta!”).

Por ende, propongo definir a este como un “cuerpo significativo” y considerarlo, junto con la imaginación, como los signos más imprescindibles dentro del todo orgánico. Tal vez podríamos decir los signos por excelencia, los más representativos. Según Nachmanovitch (2014), en las artes como el teatro (y la improvisación) podemos ver el poder del cuerpo que es el motivo, el instrumento, el campo y la obra artística misma. Brecht coincide al señalar la formación del cuerpo como el objeto y sujeto del arte (2015).

La neutralidad de la composición escenográfica también está presente en el vestuario y maquillaje. Veremos que los improvisadores suelen tener un vestuario bastante básico, más deportivo y que principalmente, les sea cómodo para poder moverse ágilmente por el escenario.

A su vez, consideramos pensar esta neutralidad en relación similar a la utilización de las máscaras en la Commedia dell'Arte. Si bien la misma nos da indicios sobre el personaje, oculta el rostro y en consecuencia, la expresión psicológica, la cual suministra generalmente la mayor cantidad de información al espectador y a menudo muy precisas (Pavis, 2015, p.281). Entonces, los improvisadores deben maximizar cada gesto corporal que realizan. La gestualidad y la mimesis se convierten, así, en formas icónicas-indiciales teatrales esenciales. Muchas veces los improvisadores reconstruyen el objeto en conjunto para lograr mayor precisión. Incluso el movimiento físico (concepto central para analizar al actor) para representar cualquier objeto, sujeto o animal puede ir acompañado del sonido que haga referencia a lo representado. Por ejemplo, si es un perro puede ladrar diciendo “guau” “guau” mientras camina, si actúa

una escena en la que está escribiendo en una computadora puede hacer el ruido del tipeo de las letras en el teclado o si está leyendo una carta, puede leerla en voz alta.

En esta instancia, el espectador activo completará el sentido de la acción gestual. El público se convierte en un elemento, en tanto signo, necesario. Brook (2003) señala que sin este, la interpretación perdería su sustancia: el público es siempre un desafío sin el que la representación sería impostura (p.71).

Iluminación y Musicalización

La iluminación es otro sistema no verbal que posee funciones expresivas y dramáticas. Además de su valor estético, ilumina o desplaza a uno o varios actores del escenario y les permite interactuar con otros personajes u objetos; ilumina una acción; crea una atmósfera; determina el estilo; confiere cierta tonalidad escénica⁶¹; da ritmo a la representación y permite intensificar o complementar la acción dramática, las intenciones y emociones del actor. Es decir, modeliza la situación dramática. En este sentido, se encuentra ligada al tiempo y espacio de la obra y su narrativa. Al espectador, le permite ver lo que sucede en el espacio, lo que se muestra en escena y en consecuencia, participa en la construcción de sentidos sugiriendo una lectura visual, induciendo a una determinada lectura.

Adolphe Appia la considera como el elemento más importante, luego del actor y del espacio y le concede la función semiológica de destacar las relaciones dramáticas entre estos dos.

Eli Sirlin analiza este signo lumínico considerando las cuestiones perceptivas y simbólicas, los aspectos científicos y cuantitativos y sus propiedades (intensidad, posición, distribución, movimiento y color).

Estos autores no fueron los únicos en profundizar y buscar una teorización aproximada de dicho elemento. Estas investigaciones y otras, nos permiten visualizar su articulación con otros sistemas expresivos como el vestuario y maquillaje.

⁶¹ La tonalidad, el color de la escena influye en la percepción de los espectadores sobre los personajes y su caracterización.

Por lo tanto, la escena tendrá tres indicios espacio-temporales: la iluminación, la escenografía y el vestuario-maquillaje de los actores.

¿Qué sucede en el caso de los espectáculos de improvisación donde solo contamos con la primera? ¿Cómo se ve modificada en sus cualidades? Esta adquiere una función lúdica que produce sentido. Si bien ilumina a los actores; les permite interactuar entre ellos y da ritmo a la presentación (guía el comienzo, el desenlace y el final con el apagón completo⁶²), se le agrega el componente lúdico. Los cubos blancos suelen iluminarse de colores (rojo, azul y violeta por ejemplo) sin mucha variación. Además, su posición y distribución es bastante continua. Suele iluminarse el escenario de forma más bien frontal para que se pueda ver a los actores lo más claro posible y muchas veces se opta por centrarse en los personajes. Por lo que la tonalidad escénica de los shows de impro suele ser homogénea y uniforme y siempre ligada al juego y el humor.

Lo mismo sucede con la musicalización. Sin olvidar, que a diferencia del teatro clásico, en general es música en vivo totalmente improvisada, o como la denomina Pavis (2015) es una “fuente visible” (p.307). Por lo que, al igual que las representaciones, no queda registro escrito de ellas ni se volverá a repetir de forma igual en las próximas improvisaciones. Con este carácter lúdico, acentúa el género teatral parodiado, crea climas y atmósferas que se corresponden con la situación dramática, enfatiza los gestos y emociones de los actores y a veces, indica la entrada y salida de los actores acompañando siempre la dinámica del espectáculo. Ya sea el estilo de la telenovela de la tarde, un documental, una película de Almodóvar o un show infantil.

Vestuario y maquillaje

“(…) El vestuario es tan antiguo como la representación humana” (Pavis, 2015, p. 506). Al igual que la representación teatral, fue evolucionando hasta la actualidad y sufriendo modificaciones desde los trajes de Romeo y Julieta por el siglo XVI, de Segismundo en el siglo XVII, la Commedia del Arte del siglo XVIII hasta los infantiles

⁶² La acción de apagón completo se puede pensar como parte del lenguaje teatral. Una acción implica un determinado sentido tanto para el improvisador como para el espectador.

como la Bruja de “Blancanieves y los siete enanitos”. Todos ellos suntuosos, elaborados y detallistas. Contrario a esto, hoy nos encontramos con un tipo de teatro que minimiza y simplifica la vestimenta en busca de potenciar y maximizar todo lo posible el lenguaje físico (gestos, silencios, miradas, movimientos, acciones, reacciones).

Los actores-improvisadores usan ropas no llamativas, neutras y lisas por lo que poco dicen sobre el o los personajes que pueden actuar durante la escena. Las variaciones se centran principalmente en los casos de los formatos competitivos, como el Match, y los espectáculos basados en formatos no competitivos, como el Pidatema.

Los formatos competitivos exigen una vestimenta por equipo compuesta de una calza o pantalón, que suelen ser negro o gris liso y una camiseta de un determinado color (que representa el color del equipo) con algún pequeño diseño. A demás, se necesita que sean dos colores que contrasten. Por ejemplo, violeta y rojo, verde y naranja, blanco y azul. Esto es principalmente para facilitar el trabajo del árbitro en el cumplimiento del reglamento. A demás, es parte de la estética lúdica que proponen estos espectáculos.

Los formatos no competitivos requieren un conjunto igual para todos los improvisadores. Puede haber una pequeña variación, pero el diseño es el mismo para todos. Por ejemplo, el grupo “Improvvisa2” si bien fue cambiando un poco cada año, durante el 2016 era una remera negra y un pantalón liso. Por su parte, el grupo “Improcrash” utilizó una calza-pantalón negro lisa y una remera negra y salmón. Y todos, una zapatilla deportiva para mayor comodidad para moverse por el escenario. “Improvisación Mosquito” es bastante similar en tanto todos usan un pantalón negro con remeras lisas de diferentes colores cada actor.

Además, los actores no utilizan accesorios como vinchas, gorros, sombreros, bijouterie (pulseras, aros, anillos, collares), anteojos ni cualquier elemento que acompañe a la construcción visual del personaje.

Si pensamos en los peinados, el pelo en las mujeres suele estar suelto o recogido simplemente a modo de que no moleste al momento de improvisar. Es decir, no buscan sumar a la caracterización, a la construcción visual del personaje.

El maquillaje, vinculado al rostro, es muy sencillo y pierde su funcionalidad de embellecer, de complementar a la personificación (del personaje) proveniente del teatro

clásico⁶³. Solo realza las expresiones faciales, busca potenciar las gestualidades del actor. Las máscaras presentes en la Commedia dell'Arte tienen este mismo objetivo de maximizar la expresión corporal del personaje. Aunque a diferencia de la impro, si brindan información al espectador. Así como se unen en un punto, se diferencian en su función indicial.

Esto da cuenta de la mínima variación tanto en la escenografía, como en el vestuario y maquillaje, en estos espectáculos. Esto se justifica en que, como ya se viene remarcando en el análisis, lo importante es el cuerpo del actor.

Los signos analizados, nos hace pensar en la noción de un espacio vacío del espectáculo. Más simples en sus decorados, vestuarios y maquillajes. Un escenario despojado, donde, como no hay nada, puede haber todo (Caletti, 2009, p.47). Y, todo lo que haya depende exclusivamente del actor-improvisador y de su cuerpo significativo puesto en escena. Puede haber un teatro sin trajes, sin iluminación, sin decorado, sin música, sin guión. Pero no puede haber un teatro sin improvisadores y sin público.

Entonces, vamos a describir el cuerpo significativo del actor, y con él la imaginación, y el público característico de estos espectáculos.

Cuerpo significativo y público interactivo

Unas líneas atrás describimos al actor como un cuerpo significativo que sale al escenario sin objetos reales, sin dispositivos escénicos, sin vestuario ni maquillaje y sin acuerdo previo sobre lo que se va a actuar en escena. Únicamente posee su propio cuerpo para improvisar “aquí y ahora”. De ahí resulta la importancia de la expresión corporal, del lenguaje físico, de un cuerpo que genera a la vez que está atravesado por el sentido. Como tal, es capaz de instituir sentido, un sentido prerreflexivo y abierto que poco tiene que ver con la conciencia ¿Qué significa esto? El cuerpo tiene una intencionalidad operante, una intencionalidad propia. Y si hablamos del trabajo artístico en términos corporales, específicamente de la improvisación, no se puede pensar a la

⁶³ Se puede pensar como funcionalidad indicial.

conciencia y a la realización como dos fases separadas y consecutivas. El carácter efímero, el segundo a segundo, no permite separar la mente conciencia-pensamiento del cuerpo. No podemos pensar y después hacer. Simplemente hay que hacer, actuar. En esta línea sigue Omar Galván cuando dice “Hacemos pensando, pensamos haciendo” (Galván, 2013, p.61) Es por esto que el actor debe tener la capacidad de adaptarse a las ideas que va proponiendo el público en ese mismo instante, debe poder adaptarse a la dinámica de lo espontáneo que proponen estos espectáculos.

La definición de motricidad de Merleau-Ponty⁶⁴ es importante en este punto. El cuerpo no opera por actos de la conciencia, opera por movimientos los cuales están orientados, dirigidos a representar algo. A través de ellos, de la acción representada, el improvisador se refiere a los objetos ausentes en el escenario, a una situación o a la caracterización del personaje. Por ejemplo, al moverse o hablar de determinada manera, su cuerpo no opera por actos de la conciencia sino por movimientos. Y de nuevo, este supera a la conciencia, tiene intencionalidad operante. Galván refuerza esta idea y estas nociones tomando a la acción como la base del trabajo de todo improvisador, al gesto como la unidad mínima de la dramaturgia de la *impro*. Un gesto que tiene, en definitiva, la intención de representar algo, un determinado personaje, una determinada situación o un objeto. Del mismo deviene la acción y del encadenamiento de las acciones, las historias.

Es así que gesto-acción es la palabra no pronunciada, es lo verbal expresado a través del lenguaje físico, corporal, gestual con el que genera sentido. Es, según Jorge Eines, "el espacio donde ocurre todo: lo psicológico y vivencial, el texto, el subtexto, la intención, el personaje y el tema" (Eines, 2005, p.17). El improvisador es, en definitiva, el cuerpo materia, cuerpo conductor (Pavis, 2015).

Ahora es necesario ir un paso más ¿De dónde surge esa acción? ¿Cuál es la motivación, el estímulo que lo llevó a realizar esa y no otra? La acción del improvisador se produce en base a lo que imaginó, a partir de la situación que se desarrolla en el escenario. La definición de imaginación radical de Castoriadis (1998) nos brinda una conceptualización de la misma como la capacidad de hacer presente los elementos

⁶⁴ El autor propone pensar al cuerpo como un esquema corporal, un sistema de equivalencias.

ausentes, de evocar en el escenario una imagen (un camarín, una parada de colectivo, una oficina un día laborable etc.) a través del cuerpo y la expresión corporal-gestual. Es decir, el improvisador re-crea objetos animados e inanimados, personajes y situaciones pre-existentes al hecho teatral en sí. Lo novedoso es la reproducción en un contexto de representación y la combinación original de esos elementos ya existentes. Es decir, la *impro* no implica libertad absoluta ni crear de la nada misma. Incluso tiene ciertas frases, yeites que funcionan de modos diferentes⁶⁵. De nuevo, la *impro* se produce con el cuerpo y sobre algo existente.

Por ejemplo, representar una historia con el género telenovela mexicana no es algo nuevo en términos de existencia o no. Pero el tono de voz de los personajes, los nombres elegidos y su caracterización corporal y el desarrollo de la historia proponen una combinación que genera humor, risa y da la sensación de originalidad y creatividad. Otro ejemplo, un actor improvisando de perro. El animal ya existe y es algo cotidiano que toda persona puede verlo en el día a día. El hecho de que el actor lo imite en su forma de caminar y ladre, lo re-significa desde el tono humorístico.

Entonces, el actor-improvisador-jugador utiliza la imaginación, en términos de Castoriadis. Y esto nos permite pensar a la improvisación como una creación, invención producto de la actividad combinatoria de elementos existentes del ser humano que genera una sensación de “originalidad” tanto en el actor, como en el espectador.

Acá es interesante preguntarse cómo trabaja la imaginación en cada uno. Pues, a partir de una acción que se desarrolla en escena, cada improvisador imagina algo diferente. Más allá del sentido compartido, cada uno encuentra un sentido singular. Le da un sentido propio que afecta el avance de la historia y al otro jugador. El estímulo exterior provoca ideas diferentes. ¿Por qué devienen esas ideas y no otras? ¿Por qué estas difieren en cada uno? ¿Cómo trabaja la imaginación en la conciencia de cada uno? ¿Se podría pensar que interviene y contribuye el inconsciente en el surgimiento de las ideas?

⁶⁵ Hay secuencias que se repiten siempre. Los títulos, frases, géneros aportados por el público están siempre presentes al igual que el árbitro en los formatos competitivos guiando el show. Lo que se entrena, ensaya es justamente, estas secuencias.

Ahora veamos el último signo, el público. Los espectáculos de improvisación conforman y proponen un espectador activo, participativo e interpretativo. Un público cómplice, que no solo ve las escenas (ya sea un match o cualquier formato), sino que participa durante el desarrollo de las historias, votan y alientan y a la vez, comprende el conjunto discursivo⁶⁶ completando el sentido. Boal lo denominó espect-actor. Esta definición nos ayuda a entender la influencia de los espectadores en el desenlace de las diversas escenas. Sus ideas y sugerencias de títulos, personajes (ya sea el nombre o alguna característica), el género, por ejemplo, lo hacen parte de la narrativa. Incluso, se asimila a las decisiones de un director de obra.

Los dos participantes analizados llevan a pensar en los hábitos⁶⁷ teatrales incorporados y previsibles en ambos. ¿Se modifica el sistema de disposiciones estructuradas y estructurantes? ¿Se generan nuevos hábitos? ¿Qué sucede con las estructuras frente a lo espontáneo de este género? Sugerir títulos, características de un personaje, el nombre de una canción, por ejemplo y la ausencia de elementos visibles, implica modificar las estructuras incorporadas de salir a escena con un guión incorporado, de simplemente ver lo que sucede, de aplaudir al final de una obra. El improvisador debe estar atento a las ideas que surgen, y aún más, tener la capacidad de apropiarse de ellas y sin pensamiento, ni acuerdo previo con sus compañeros, incorporarlas y continuar desarrollando la escena. Incluso pudiendo incorporar los imprevistos que se suceden. A la vez, el público participa en esta instancia de lectura de los signos que componen la puesta en escena⁶⁸. El espect-actor e improvisador, ponen en juego su imaginación. Esto plantea una gran diferencia respecto del teatro convencional, además de las ya mencionadas a lo largo del trabajo.

La improvisación como fenómeno discursivo teatral propone, sin dudas, un sistema escénico diferente al del teatro canónico, una reconfiguración de los signos.

⁶⁶ Definido por Verón como una configuración espacio-temporal de sentido.

⁶⁷ Bourdieu toma como base de su teoría el concepto de “habitus” y la relación práctica con el mundo. A este lo define como estructuras estructuradas estructurantes; un sistema de disposiciones duraderas y transferibles dispuestas a funcionar como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones. Es decir, un sistema de disposiciones adquiridas, permanentes y generadores.

⁶⁸ Puesta en escena en términos de poner en el espacio según Patrice Pavis.

Dicha reconfiguración, confiere una nueva relación entre actor y espectador. Ambos aceptan implícitamente un contrato de lectura de las condiciones de producción y reconocimiento de sentido.

Por un lado, uno y otro sostienen el carácter efímero y espontáneo de las representaciones. Aceptan que las improvisaciones no se volverán a repetir de manera igual, ni tampoco los títulos, frases, características (de los personajes) propuestos por el público. Incluso la utilización en escena, de situaciones imprevistas (como un estornudo, el sonido de un teléfono celular) refuerza esta idea. Lo único que queda de la presentación es el recuerdo de los presentes y lo que la escritura registra en forma de metatexto.

Por otro lado, si bien es improvisado, las historias están teñidas de un género y/o estilo. Esto, como dijimos antes, establece ciertas expectativas, horizontes de previsibilidad tanto para lo que el actor debe mostrar en escena (situaciones, personajes, nombres, formas de hablar y de moverse), como para lo que los espectadores esperan ver y quieren que suceda. Pues si uno u otro, lo comprendería dentro de otro género, una u otra instancia estaría incompleta.

Por último, la relación dinámica se conforma en la plena interacción entre ambos. Esta interacción se da en las sugerencias de los espectadores y en el dinamismo que proponen algunos formatos, principalmente los competitivos, de una tribuna, de un público cómplice y eufórico que vota a un improvisador o equipo decidiendo quién es el ganador de la noche.

Conclusiones

Este trabajo exploratorio intentó realizar una reconstrucción de la improvisación teatral, teniendo en cuenta su carácter efímero y la escasez de las investigaciones académicas existentes actualmente. Si bien se ha comenzado a indagar sobre la actividad teatral y los signos participantes, la *impro* es un campo, un objeto socio-cultural poco explorado.

Es por esto, que nos propusimos realizar una definición, o redefinición, del objeto, con sus principales características; hacer una reconstrucción histórica de la misma desde sus comienzos hasta el presente y de las diferentes modalidades que adquirió (no solo a nivel nacional, en Buenos Aires, sino a nivel internacional). A partir de este recorrido, surgen y se plantean diferentes puntos de análisis.

Los espectáculos de *impro* son múltiples y variados y proponen un tipo de espectador activo, cómplice, que participa en la construcción de las improvisaciones. En este sentido, Mónica Berman (2014) coincide con Ana Durán, al sostener la función de las propuestas de “formar espectadores”. A su vez, y en consecuencia de esto último, la relación entre actor-jugador y espectador se ve modificada. Pero, ¿Cómo se modifica?, ¿Cómo se construye?, ¿Qué tipo de relación se establece? ¿Qué tipo de espectador se construye? Si bien hicimos mención de esto en los capítulos precedentes, es un análisis que se puede continuar profundizando en un próximo trabajo.

Otra inquietud que surge es la organicidad de los signos participantes, puestos en juego en cada representación improvisada. Dentro de ellos se visualiza la interacción, la interrelación entre las artes, entre la actuación y la música implicada en los distintos formatos ya descriptos. La presencia de la música en distintos formatos como el “pidatema” plantea. ¿Qué sucede con la música en vivo?, ¿Cómo se unen los códigos musicales y teatrales en una misma representación?, ¿Qué efecto produce en el espectador?, ¿Cómo participa en la construcción escénica y narrativa? ¿La música en vivo produce un efecto diferente en el contrato de lectura?

A partir de esta tesina, también surgen nuevos interrogantes posibles de ser considerados en futuros análisis. Uno de ellos es la pregunta por los medios de difusión de los espectáculos⁶⁹ y los modos y estrategias de difusión. La actividad teatral, así como otras actividades de ocio, se vio afectada por el surgimiento de nuevos medios como Internet y la publicidad digital. A su vez, la masiva cantidad de información que recibe permanentemente el público (desde los afiches en la vía pública, los volantes y folletos, la televisión, internet, páginas web y las redes sociales como Facebook y Twitter) exige mayor esfuerzo para destacarse sobre el resto de la oferta. Entonces, y en consecuencia, la recepción por parte de sujeto espectador pareciera volverse efímera. Sin olvidar que es en esa masividad, donde se debe buscar destacarse por sobre los demás. Por otro lado, podría pensarse que sucede con la crítica teatral.

Indudablemente la improvisación continúa creciendo sin interrupción. Es posible que surjan nuevos formatos, nuevos espectáculos y nuevos análisis a futuro capaces de ser abordados desde diferentes marcos teóricos y de conformar futuros estudios académicos.

⁶⁹ Incluso se puede pensar en la venta de entradas por internet a través de la existencia de nuevas plataformas como www.ticketek.com.ar, www.plateanet.com, www.tuentrada.com. En dichas plataformas se pueden comprar las entradas y encontrar información sobre las diferentes obras (una breve descripción de la obra o sinopsis, el género o categoría, la localización, los precios según la ubicación elegida, las fechas de las funciones y la disponibilidad en la fecha solicitada).

Bibliografía

Bajtin, Mijaíl. (2003). Introducción. Planteamiento del problema en *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Madrid: Alianza.

Berman, Mónica. (2014). *Comunicación y Artes escénica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Escénicas Sociales.

Berman, Mónica. (2013). *Teatro en el borde: la ruptura de los verosímiles*. Buenos Aires: Biblos.

Bourdieu, Pierre. (1984). El mercado lingüístico en *Sociología y Cultura*. México: Grijalbo.

Bourdieu, Pierre. (1991). Capítulo 3. Estructuras, habitus, prácticas en *El sentido práctico*. Madrid: Taurus.

Bourdieu, Pierre. (1999). El conocimiento por cuerpos en *Meditaciones pascaliana*. Barcelona: Anagrama.

Bourdieu, Pierre. (2008). La antropología imaginaria del subjetivismo en *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Brecht, Bertolt. (2015). *Escritos sobre teatro*. Barcelona: Alba.

Brook, Peter. (2003). *El espacio vacío*. México: Octaedro.

Caletti, Gustavo. (2009). *Impro Argentina. Apuntes e historia de la Improvisación Teatral*. Buenos Aires: Cooperativa Chilavert.

Castoriadis, Cornelius. (1998). Imaginación, imaginario, reflexión en *Hecho y por hacer*. Buenos Aires: Eudeba.

De Lima E. Muniz, Mariana (2004). *La improvisación como espectáculo: principales experiencias y técnicas aplicadas a la formación del actor-improvisador*. Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares.

Del Close, Charna Halpern y Johnson, Kim Howard. (2004). *La verdad en la comedia. Manual de técnicas de improvisación*. Barcelona: Obelisco.

Eines, Jorge. (2005). *Hacer actuar. Stanivslaski contra Strasberg*. Barcelona: Gedisa.

Figuro, Patricia. (2016). Maestro Impro, otro formato más del gran gurú. Recuperado de <http://mundoimpro.com/maestro-impro-formato-mas-del-gran-guru>

Ford, Aníbal. (1994). Conexiones. El conjunto 'índices, abducción, cuerpo': entre los comienzos de nuestra modernidad y la crisis actual en *Navegaciones. Comunicación, cultura y crisis*. Buenos Aires: Amorrortu.

Ford, Aníbal. (2002). *Comunicación en Términos críticos de la sociología de la cultura*, Buenos Aires: Paidós.

Galván, Omar Argentino. (2013). *Del salto al vuelo. Manual de Impro*. Buenos Aires: Ed. 1mprotour.

Genette, Gerard. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

Ghelman, David. (2011). La comedia del Arte. *Revista de Artes N° 25*. Recuperado de http://www.revistadeartes.com.ar/xxv_teatro_comediadelarte.html

Johnstone, Keith. (1990). *Impro. Improvisación y el teatro*. Chile: Cuatro Vientos Editorial.

Koldobika G., Vio. (1996). *Explorando el Match de Improvisación*. España: Ñaque.

LPI. Liga Profesional de Improvisación Internacional. Recuperado de <http://www.lpi.com.ar/>

Merleau-Ponty, Maurice. (1958). Primera parte: El Cuerpo. Capítulo III. La espacialidad del cuerpo propio y la motricidad en *Fenomenología de la percepción*. México: FCE.

Mundo Impro. Recuperado de <http://www.mundoimpro.com/>

Nachmanovitch, Stephen. (2014). *Free Play: La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.

Pavis, Patrice. (2015). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Buenos Aires: Paidós.

Peirce, Charles Sanders. (1987). *Fragmentos de Obra Lógica Semiótica*. Madrid: Taurus.

Steimberg, Oscar. (1993). Propositiones sobre el género en *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.

Slep, Gustavo Adrián (2015). *Improvisación teatral en Buenos Aires. Un ensayo para un género sin ensayo*. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

Trastoy, Beatriz y Zayas De Lima, Perla. (2006). *Lenguajes escénicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

Verón, Eliseo. (1987). *La Semiosis Social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.