

Taller impro 24-04-2024

El taller dedicado a la atención y a la escucha activa. También haremos interacción con el público, y con objetos que podrán ser introducidos, aunque no necesariamente serán lo que parecen (un sombrero puede ser un teletransporte a una ciudad donde el suelo está hecho de phoskitos).

Intro (5 min max.)

- Círculo y explicación del taller
 - Calentamiento
 - Juegos nuevos: orientados a la escucha activa
 - Juegos ya conocidos: para descansar pero para seguir practicando la escucha.

Calentamiento (15 min)

- *Caminando por el espacio*: Recorrido en cubriendo todo el espacio. Luego mirándonos las caras y reconociendo a lxs compas.
- *Cambiando velocidad y sentido*:
 1. Ritmo lento
 2. Zancadas largas
 3. Zancadas muy cortas
 4. Ritmo rápido (a todo lo que dé!!)
 5. Marcha atrás
- *Los autos locos*:
 1. Vehículo individual
 2. Vehículo de dos personas
 3. Vehículo grupal

Juegos (1ª Parte)

- *La teletienda*: 2/3 participantes.
 - 1 participante: el presentador de teletienda que anuncia el producto.
 - 1/2 participantes: representarán lo que el presentador está anunciando.

Para este ejercicio, preparar nombres de objetos cotidianos + adjetivos (ej: lámpara supersónica, sonajero radiactivo, lavavajillas estéril)

- *El superviviente*: 3 participantes.

Se comienza a improvisar una escena. Al cabo de dos minutos, el público decide quién sale de la escena. Se repite la misma escena, otros dos minutos, hasta que queda un participante, que realiza toda la escena.

- *Detective*: 2 participantes.

El objetivo de la escena es narrar un crimen. Uno de los jugadores es el narrador (generalmente el ayudante del detective). Otro es el detective. Se pueden tomar objetos del público, que serán usados como pistas para capturar al villano.

- *Relevos australianos*:

Dos improvisadores comienzan una escena. Cuando a algún compañero desde fuera le apetezca, dará una palmada y entrará a sustituir a uno de los improvisadores, continuando la impro donde estaba (cogiendo el personaje que tenía el anterior) o creando un personaje nuevo (estableciendo un cambio de tiempo y/o espacio).

Descanso (5-10min)

Juegos (2ª Parte)

- *Sin fin "clásico"*:

Un integrante del grupo queda en el espacio escénico y el resto se retira. A partir de ahora, cualquier compañero que lo desee ingresa al mismo, proponiendo una situación, espacio determinado y vínculo. El primero debe adaptarse a la propuesta que trae el segundo e improvisan. En cualquier momento entra un tercer compañero con una propuesta nueva, entonces el primero, debe resolver su salida y el segundo adaptarse a la nueva propuesta. Dentro de esta mecánica, siempre habrá dos en escena.

- *Forward, rewind*:

Es una improvisación que transcurre de forma normal, pero que en determinados momentos el árbitro/presentador indicará que vaya hacia atrás.

Los improvisadores deberán deshacer las acciones y el orden de las frases (aunque estas se dirán de forma normal). La impro irá alternando momentos de ir hacia atrás con momentos de ir hacia delante, hasta llegar a un momento en la escena en la que el presentador diga «todo para atrás» y se rebobine completamente hasta el inicio.

- *Doraemon emprendedor*: 2 participantes.
 - 1º participante: persona que viene con un problema.
 - 2º participante: persona que da una solución al problema.

Feedback

Compartir impresiones de cómo ha salido el taller (puntos que han gustado, puntos que no, puntos a mejorar, etc.)