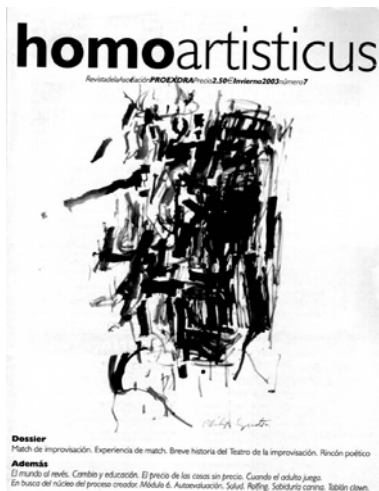


# NÚMERO 7

## DOSSIER “MATCH DE IMPROVISACION”

### Alfredo Mantovani, especialista en Teatro en la Educación



DEFINICIÓN DE IMPROVISACION: Acción y efecto de hacer una cosa de pronto, de manera imprevista, sin premeditación alguna.

#### ORIGEN DEL MATCH

El origen del Match fue en Montreal en 1977 donde se celebró el primer encuentro de improvisación. Los creadores fueron Robert Gravelle e Ivon Leduc, dos actores que se inspiraron en el hockey sobre hielo, deporte nacional del Canadá, para confeccionar, en base a los principios de la improvisación una nueva forma de representación teatral. Ellos fueron los que crearon el que hoy en día es el Reglamento Oficial de la Liga Nacional de Improvisación en Canadá y que se ha difundido a diferentes países, en primer lugar a los de lengua francesa, organizándose incluso campeonatos mundiales.

#### ¿QUE ES? Teatro..juego...deporte..tal vez. un teatro deportivo

Es un encuentro entre dos equipos de jugadores entrenados en la espontaneidad que se realiza dentro de un cuadrilátero. Los actores desconocen los temas que se les propondrán y además solo tienen 30 segundos para esquematizar lo que deben realizar en la cancha. Las reglas son precisas y el tiempo es cronometrado

Los equipos se presentan con camisetas de distinto color y tienen un capitán que resuelve las situaciones en las que el equipo no se pone de acuerdo y el que designa los jugadores que saldrán a improvisar si no hay ningún voluntario. También es la única persona del equipo que se puede dirigir al arbitro para protestar los fallos.

El arbitro es la autoridad suprema del encuentro y el encargado de anunciar las improvisaciones previamente escritas en las tarjetas, así como las penalizaciones y los puntos obtenidos por cada equipo. Al final de cada improvisación el público vota y adjudica el punto a un equipo o a otro. Es ganador del match, el equipo que haya obtenido más puntos a lo largo de todo el encuentro.

#### NATURALEZA DE LAS IMPROVISACIONES

Las improvisaciones pueden ser mixtas, comparadas o seguidas

- *Mixtas*: Los dos equipos actúan juntos
- *Comparada*: Cada equipo debe improvisar sobre el mismo tema, uno a continuación del otro (por sorteo se designa a quien comienza)
- *Seguida*: Se trata de una variante de la comparada, ya que comienza un equipo y debe ser continuada por el otro a partir de la misma situación, lugar y personajes

#### EL MATCH EN LA EDUCACION

El Match en sus orígenes fue un espectáculo creado por actores profesionales para actores profesionales. Pero aprovechando la estructura y el aspecto lúdico del “Match de Improvisación” es posible adaptarlo a la ESO y al Bachillerato, para hacer de él un recurso de creación con los alumnos, un poderoso medio educativo.

Al ser una actividad intermedia entre el juego dramático y la representación de una obra teatral, ofrece a los estudiantes de teatro, actores, alumnos y profesores un instrumento para satisfacer la necesidad de “mostrarse” inherente a las personas que se acercan al teatro desde cualquiera de sus formas, con todos los valores añadidos que el juego aporta y sin la necesidad de repeticiones aburridas.

Esta vertiente fue iniciada en España por el profesor Georges Laferrière (Cánada) quién impartió su primer curso de Match en la Escuela de Verano de Granada organizada por Proexdra en 1990 y en 1993 publicó su libro “ La Improvisación Pedagógica y Teatral”, hoy agotado.

## **PROTOCOLO Y RITUAL**

- a) a la entrada los jugadores reparten a cada espectador cartulinas del color de sus equipos
- b) el presentador hace las presentaciones de los equipos
- c) uno por vez cada equipo entra a la cancha cantando su himno que llevará una coreografía especialmente preparada para la ocasión. Todos los himnos tienen la misma letra “Si tu fueras impro se te notaría al andar y al actuar”
- d) una vez sentados los equipos hacen palma sobre la superficie de las mesas que conforman el perímetro de la cancha al ritmo de “tantan tantantan tantantantan tantan”.(Este sonido se repite cada vez que el árbitro comunica que equipo gana el punto, para darse ánimo mutuamente)
- e) el árbitro hace sonar su silbato y se establece silencio

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

- 1) El árbitro lee la tarjeta correspondiente a la improvisación
- 2) hace sonar el silbato para anunciar el momento de la preparación que son 30 segundos
- 3) otro silbato para comunicar que se acabó el tiempo de preparación
- 4) Si la improvisación es comparada el árbitro con una moneda sortea que grupo empieza
- 5) Si la improvisación es mixta comienza directamente.
- 6) Se desarrolla la improvisación, durante la cual los jugadores deben atenerse a lo propuesto por la ficha.
- 7) El silbato indica el fin de la improvisación cuando acaba el tiempo reglamentado.
- 8) Los jugadores vuelven a su sitio y el árbitro explica las posibles penalizaciones
- 9) Votación del público: El árbitro lo pide con la siguiente fórmula “De una manera clara y precisa, todos al mismo tiempo, vuestro voto”
- 10) Los espectadores votan alzando la cartulina del color del equipo elegido
- 11) Se procede al recuento de votos por parte de los auxiliares del árbitro.
- 12) Se anuncia la puntuación del siguiente modo: “Punto para el equipo.....”
- 13) Se baten palmas y ...vuelta a empezar.

## **PENALIZACIONES**

Siendo el match un juego de reglas éstas deben respetarse porque son las que aseguran la creatividad y el desarrollo de la imaginación de los jugadores

Básicamente se castiga el desorden, la falta de escucha, la desconcentración, las gracias fuera de contexto, no respetar las consignas dadas, obstaculizar el juego del rival, ya sea física o verbalmente, no desarrollar el personaje, no hacer silencio en una improvisación comparada, utilizar recursos fáciles como slogans publicitarios, personajes conocidos, situaciones de la TV.

## **CATEGORIAS DE LAS IMPROVISACIONES**

Las categorías pueden ser las que establezca el grupo, pero básicamente las podemos reducir a las siguientes: libre, inmóvil, falso lenguaje, ralentizado, muda, rimada, dramática, cantada, al estilo de...(personajes determinados), con accesorios, sin fronteras(fuera de la cancha).

La duración de las improvisaciones se recomienda que no sea menos de 30 segundos ni más de 3 minutos.