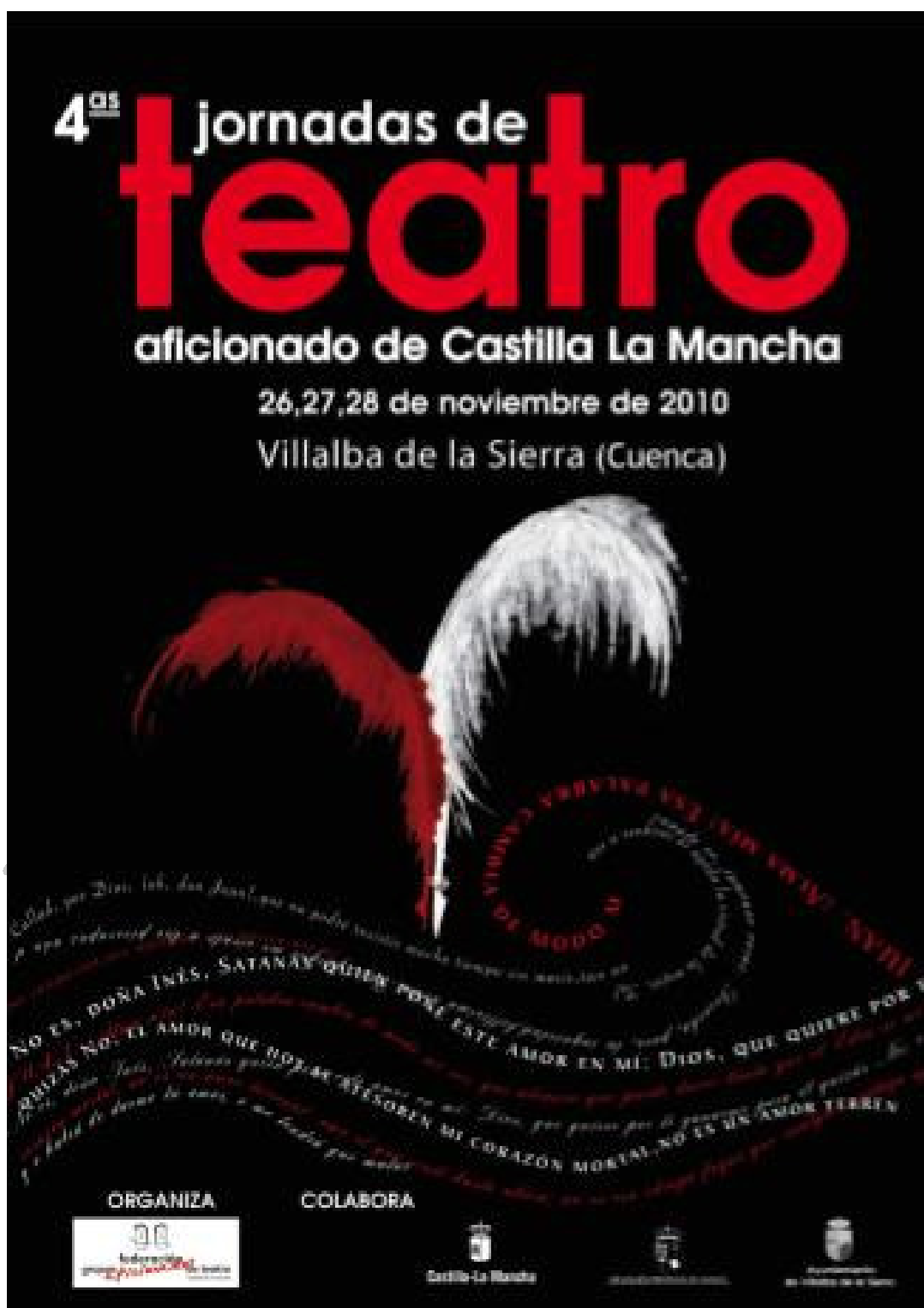


¿Qué es el Match de Improvisación?

IV JORNADAS REGIONALES





INDICE

¿Qué es el Match de Improvisación?	Página.
EL MATCH DE IMPROVISACIÓN: INTRODUCCIÓN	3
EL MATCH DE IMPROVISACIÓN: ORÍGENES	4
En qué consiste el Match de improvisación	4-6
REGLAS DE JUEGO	6-12
SEÑAS DE ÁRBITRO	13
DINÁMICA DE JUEGO	14
PERSONAJES EN JUEGO	15
OBJETOS DE JUEGO	15
LAS TARJETAS CONSIGNA	16
CATEGORÍAS	16-17
EL MATCH DE IMPROVISACIÓN COMO METODOLOGÍA DE TRABAJO	18-19
CONSTRUYENDO UNA ESCENA	19-29
PARA FINALIZAR: Bibliografía y contacto	30



EL MATCH DE IMPROVISACIÓN: INTRODUCCIÓN

El match de improvisación es un juego, el juego es un fin en sí mismo que acompaña al ser humano desde su nacimiento hasta el fin de la vida adulta, nos sirve para explorar el mundo y establecer un sistema de relaciones saludables, es un marco en el cual conocemos a las personas que nos rodean y nos damos a conocer.

En ingles, “play” (jugar) también significa obra de teatro ya que nada es más cercano a la interpretación que el juego, cuando jugamos vivimos situaciones ficticias de manera real, imaginando todo lo necesario, creando las reglas que han de respetar todos los participantes si no desean ser expulsados del juego; pero a pesar de sumirnos en un mundo de fantasía, la razón siempre nos acompaña, recordándonos que no se puede dañar a ningún compañero o que hay que respetar los tiempos establecidos, aún así durante el juego las situaciones creadas son siempre naturales y llenas de espontaneidad, NATURALIDAD, el gran reto del actor/actriz, enfrentarse a una situación conocida como si fuera desconocida, la búsqueda de esa capacidad de sorprendernos ha sido afrontada por muchos autores, Stanislavski, Grotowsky, Artaud...pero todos ellos dirigidos hacia la búsqueda de la verdad y todos ellos utilizando como HERRAMIENTA la improvisación.

EL JUEGO= un fin en sí mismo/ es naturalidad.

LA IMPROVISACIÓN= una herramienta para buscar la naturalidad.



EL MATCH DE IMPROVISACIÓN: ORÍGENES

La idea de hacer de la improvisación un espectáculo o más bien la del Match de Improvisación surgió de dos actores canadienses (Robert Gravel e Yvon Leduc) que, se cuenta, pasaban la tarde en un bar viendo un partido de hockey sobre hielo. En el descanso, comenzaron a parodiar el encuentro improvisando distintas situaciones, el público del bar reía y aplaudía sus juegos con tanto entusiasmo que los dueños les pidieron que repitieran la semana siguiente. Así comenzó el concepto de Match en 1977. Después de varias experiencias con la improvisación teatral, basadas en la técnica del maestro inglés Keith Johnstone, entre un grupo de actores del Teatro Experimental de Montreal se concreta la idea de una pieza teatral que, como un deporte, fuera única e irreproducible en cada representación. Se crea así un espectáculo deportivo-teatral basado en el hockey sobre hielo que, con reglas apropiadas y dentro de un marco adecuado, crea un estado de competición. En la actualidad este juego es practicado tanto por amateurs como por profesionales en todo el mundo.

Del Match han derivado también numerosas compañías que se dedican a hacer espectáculos de improvisación como Imprebís y Asura en España.

En España se viene realizando una liga internacional de match de improvisación de la mano de IMPRO MADRID, dirigidos por Pablo Pundick y Borja cortés, siendo IMPRO MADRID el actual campeón, ésta liga se suele realizar alrededor de la primera quincena de diciembre.

En qué consiste el match de improvisación

Según Koldobica G. Vía , autor del libro Explorando el Match de improvisación, éste se debe entender sobre todo como un juego, donde

¿Qué es el Match de Improvisación?



tanto los actores como el público forman parte de un proceso de crecimiento, divertimento y placer. El Match posee un reglamento y un espacio determinados, pero de todas maneras cada grupo va creando sus propias adaptaciones manteniendo la reglamentación básica. Por estar inspirado en un partido de hockey recuerda mucho a este juego; idealmente se juega en una cancha de 4,5 x 6 metros, aunque en realidad cualquier espacio delimitado como un cuadrilátero sirve. Los equipos se colocan en los lados opuestos. El árbitro y todos los elementos que se necesitan también ocupan un lugar en el cuadrilátero. El público rodea toda la cancha como en un circo. Las partidas duran tres tiempos de 30 minutos con descansos de 10. Como mínimo debe haber dos equipos y cada miembro vestirá la camiseta del color del suyo. Dentro de cada equipo están los jugadores que son los que desarrollan las improvisaciones y además aportan ideas para el despliegue de las consignas leídas y dan energía al equipo. También hay un árbitro, capitanes y entrenadores. (ver Explorando el Match de Improvisación de Koldobica Vio, o en reglamento liga) Antes de empezar, el público escribe en un papel un título tentativo -puede ser una frase o una palabra- que los intérpretes utilizarán como eje de su improvisación. Una vez iniciado el encuentro, el árbitro elegirá el estilo teatral (comedia, drama, melodrama, infantil, etc.) y sorteará uno de los papeles del público. Con el género y la temática en mente, los equipos por separado o en conjunto deberán llevar a cabo una improvisación que no podrá superar una cierta duración. (se recomienda no menos de 30 segundos ni más de 3 minutos) Los espectadores también son partícipes en la elección del equipo ganador del encuentro, manifestando su votación mediante unas tarjetas de colores que les son asignadas. Cada función es diferente: no hay ensayos previos, ni libretos, ni elementos técnicos o



escenográficos, sólo la imaginación y la destreza de los jugadores que en forma casi mágica van entrelazando los hilos de una creación única y espontánea. En definitiva, se trata de hacer un teatro más natural, adaptarlo a la realidad, al idioma, y romper un poco con la idea de que el teatro es algo fijo, en lo que todo está pensado y al que no puede acceder cualquier persona. Y tiene la ventaja añadida de lograr que los espectadores, al hacerlos participar, sean también, en cierta medida, creadores.

REGLAS DE JUEGO

REGLAS DEL JUEGO

(copiadas de <http://www.lni.ca>)

Todos los derechos reservados, 1977 © Teatro de la Liga Nacional de Improvisación Inc.

actualizadas 27/7/00

1. Composición de los equipos

El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos compuestos por seis jugadores improvisadores (tres mujeres / tres hombres) y un entrenador. Un árbitro y sus dos asistentes controlarán que el juego se desarrolle según las reglas.

Área de juego El jugador no podrá salir del área de juego (la pista de patinaje) en toda la duración de la improvisación.

2. Duración de la partida

Cada partida tiene una duración de 90 minutos, es decir tres períodos de 30 minutos. Un descanso de 10 minutos está previsto entre cada uno de los períodos.



3. Cronometraje

Durante cada período de 30 minutos, no se detiene el tiempo (cronometrado) aunque se detenga el juego.

4. Sirena

Una sirena anuncia el final de cada período y el final de la partida.

5. Naturaleza de las improvisaciones

Las improvisaciones son de dos órdenes:

Comparada:

Cada equipo, por turno, tiene que improvisar sobre el mismo tema. El equipo designado al azar, por el color del tejo (DADO), puede elegir empezar o no. No estará permitido ningún tipo de comunicación en el banco durante la improvisación del otro equipo. En caso de infracción, se multará al equipo en falta por medio de un pañuelo que mostrarán los asistentes del árbitro.

Mixta:

Uno o varios de los jugadores de dos equipos tienen que improvisar juntos sobre el mismo tema.

Seguida:

Se trata de una única improvisación en la que un equipo comienza y la desarrolla, hasta que a la señal del árbitro se detienen en estatua, para ser sustituidos por jugadores del otro equipo que deberán completar y dar fin a la historia. La situación, el lugar y los personajes deben ser los mismos.

6. Desarrollo de cada improvisación



a) anuncio del tema:

El árbitro saca una tarjeta al azar y lee en voz alta:

1. Naturaleza de la improvisación (comparada, seguida o mixta)
2. Título de la improvisación
3. Número de jugadores
4. Categoría de la improvisación
5. Duración de la improvisación

b) Concertación

Los jugadores y el entrenador tienen veinte (20) segundos para ponerse de acuerdo y ubicarse en la pista. El árbitro señala el comienzo de la improvisación con un silbato.

En caso de una improvisación comparada o seguida, el tejo (dado) se arroja después de la concertación de veinte segundos.

c) Marca de un punto

La improvisación termina, cada espectador señala el equipo ganador de la improvisación mostrando su pancarta de voto con el color del equipo de su elección.

En caso de un veredicto nulo (igualdad en el recuento de los votos), no se inscribe ningún punto.

7. Improvisación inconclusa en el final del período

Si al final del primer y segundo período la improvisación no está terminada, se retoma al principio del período siguiente en el mismo punto donde se había cortado (misma (s) posición (es) y textos).



Si quedan menos de dos (2) minutos en una improvisación el maestro de ceremonia señala, con un cartón blanco, que la improvisación debe terminarse aunque se haya agotado el tiempo del período.

Al final del tercer período, el tiempo mínimo acordado a la última improvisación –si es que no puede ser actuada en el tiempo restante– es de treinta (30) segundos. El maestro de ceremonia señala, con un cartón blanco, que el tiempo del período se agotó hasta que se agota el tiempo suplementario. Después de los treinta segundos reglamentarios, la sirena marca el final de la improvisación y se pide el voto.

8. Medio-tiempo del tercer período

Durante los quince últimos minutos del tercer período, los temas son elegidos de un recipiente especial que sólo contiene improvisaciones mixtas que no excedan los ocho minutos. En el tercer período, si se llegase al final del tiempo reglamentario con una improvisación comparada, ésta se desarrollará hasta agotar su propio tiempo.

9. Empate

Llegado el caso de un empate al final del tiempo reglamentario de 90 minutos, se hará una improvisación suplementaria, después de una pausa de sesenta (60) segundos. Para este período de sobretiempo, la duración de las improvisaciones no tendrá que exceder los cinco minutos (las mixtas) y los tres minutos (las comparadas).

Si sigue habiendo empate en el recuento de votos, se decretará la nulidad del match y agregará un punto en la clasificación de cada uno de los equipos.



En caso de empate en eliminatorias, el juego se prolongará en períodos suplementarios hasta que se anote un punto.

10. Penalidades

El árbitro es el dueño absoluto del juego. En todo momento puede imponer una penalidad a un jugador o a un equipo por una infracción que moleste el desarrollo de la actuación y de la partida. Durante la improvisación, el árbitro señala una infracción por medio de un silbido. La penalidad es anunciada antes del voto de la improvisación.

Puntos de penalidad El equipo penalizado recibe uno o dos puntos de penalidad según la naturaleza de la ofensa (menor o mayor). Una penalidad mayor es una infracción que destruye el juego, mientras que una penalidad menor puede ser un olvido, una torpeza, un retraso, etc.

La acumulación de tres puntos de penalidad (total acumulado cronológicamente por los jugadores o su equipo) equivale automáticamente a un punto para el equipo contrario.

En tiempo suplementario, la acumulación de tres puntos de penalidad por un equipo pone inmediatamente (desde el momento en que es señalada la infracción) fin a la improvisación en curso y da la victoria al equipo contrario.

Expulsión Todo jugador que haya cosechado dos (2) penalidades durante la misma partida es expulsado del juego hasta el final y tiene que retirarse al vestuario. Su expulsión borra los dos puntos de penalidad de esas faltas, si es que no ha sido ya contabilizados. Los



puntos de penalidad de todas las faltas subsiguientes, de ese jugador, son vertidas a los antecedentes del equipo.

Si, por la ausencia de un jugador, el equipo no puede cumplir con las exigencias de la tarjeta de improvisación, el otro equipo gana la improvisación, por defecto.

Pedido de explicación Sólo el capitán del equipo tiene derecho a pedir explicaciones al árbitro. Toda discusión con este último tiene que desarrollarse en el círculo LNI, en el centro del área de juego.

Si se expulsara al capitán, éste será reemplazado por su asistente.

11. Clasificación

Calendario regular:

Cada victoria vale dos (2) puntos en la clasificación general. En caso de empate en la clasificación al final del calendario regular, el ganador de los equipos en cuestión de los matchs disputados en la temporada obtienen la primacía. Si el empate no puede quebrarse por este principio, la diferencia entre los puntos a favor y los puntos en contra, en el total de la temporada, determinará un ganador. Como último recurso se resolverá según los antecedentes del equipo (teniendo en cuenta el capítulo de las penalidades).

Al final de la temporada, los dos últimos equipos en la clasificación general, son eliminados. Los dos equipos punteros se encuentran en un match final.

12. Protesta

¿Qué es el Match de Improvisación?

IV JORNADAS REGIONALES



Para que una protesta sea válida, tiene que ser señalada a los oficiales, durante el match, antes de la primera sirena que anuncia el final de las ceremonias de cierre.





SEÑAS DE ARBITRO

	1. PENALIZACIÓN MAYOR DOBLE MOVIMIENTO DE BRAZO DE ARRIBA HACIA ABAJO
	2. JUEGO DEMORADO MOVIMIENTO ROTATORIO DE MANO CON EL INDICE LEVANTADO
	3. NUMERO ILEGAL DE JUGADORES PUÑETAZO ENCIMA DE LA CABEZA
	4. ACCESORIO ILEGAL TIRADA DE LA CAMISETA CON LA MANO
	5. PROCEDER ILEGAL GOLPES REPETIDOS SOBRE EL BRAZO CON EL FILO DE LA MANO
	6. CHULERIA PITO CATALÁN
	7. TEMA NO RESPETADO RECTÁNGULO DIBUJADO EN EL AIRE CON LOS INDICES
	8. CLICHE PALMADA EN EL TALÓN
	9. DESCONEXION MOVIMIENTO DE BRAZO DE ARRIBA PARA ABAJO CON EL PUÑO CERRADO
	10. CONFUSION ROTACIÓN COMPLETA DE BRAZOS DELANTE DEL PECHO
	11. FALTA DE ESCUCHA MANO APRETANDO LA MUÑECA
	12. RECHAZO DE PERSONAJE MANO DELANTE DE LA CARA
	13. RUDEZA PUÑETEO EN LA MANO ABIERTA
	14. YA VISTO DEDOS EN CÍRCULO DELANTE DEL OJO
	15. OBSTRUCCION (MAYOR) EQUIS CON LOS BRAZOS DELANTE DEL PECHO
	16. MALA CONDUCTA (MAYOR) MANOS SOBRE LA CADERA
	17. CASTIGO DE MATCH DOBLE MOVIMIENTO DE MANOS SOBRE LA CADERA



DINÁMICA DE JUEGO

1. Presentación: el animador de juego presenta a los equipos que entran y hacen su presentación/himno. Cuando todos los equipos hacen su presentación se saludan entre ellos y se van a sus correspondientes bancos fuera de la cancha.

El animador va introduciendo al público en la dinámica de juego explicando las reglas y emitiendo el siguiente ritmillo: ta-ta-tatata-tatatata-ta-tá.

2. Presenta al trío arbitral.
3. Comienza el juego entre equipos con el anuncio por parte del árbitro de la primera improvisación. Lee la tarjeta consigna e inmediatamente hace sonar el silbato para anunciar el comienzo del periodo de preparación.
4. Tiempo de preparación de la improvisación: cada equipo da ideas para desarrollar en su propuesta y decide quién va a salir a improvisar. Al menos uno de los jugadores debe salir a la cancha antes de que finalice el tiempo. 30 segundos.
5. Sorteo del turno para comenzar. Cuando la improvisación es de naturaleza comparada o seguida se sortea el turno. El equipo que gana el sorteo puede elegir si empieza o no.
6. Improvisación.
7. Anuncio de las penalizaciones. Los capitanes pueden pedir explicaciones.
8. Votación.



PERSONAJES EN JUEGO

- Animador/a
- Músico, opcional, pero muy recomendable.
- Árbitro
- Dos auxiliares.
- Dos equipos entre 3 y 6 jugadores, buscar paridad.

En los equipos se encuentran las siguientes figuras:

- Entrenador: Es quien coordina el trabajo del equipo, toma notas de las consignas y decide qué jugadores actúan en cada ocasión.
- Capitán: Es el único que está autorizado a hablar con el árbitro. Suele ser también el entrenador.
- Encargado/a del tiempo: es el que tiene el cronómetro y controla el tiempo, el árbitro, ni el público debe percibir ningún tipo de señal.

OBJETOS DE JUEGO

- Tarjetas consigna redactadas.
- Cronómetros.
- Silbato para el árbitro y otro tipo de elemento sonoro para las penalizaciones.
- Objeto para sortear: dado, moneda, ruleta...
- Marcador para las puntuaciones.



- Tarjetas de votación con los colores de los equipos.
- Galocha, peluche, objeto que no haga daño.
- Accesorios para las improvisaciones con accesorio, bastón, sombrero, gafas...

LAS TARJETAS CONSIGNA

Las tarjetas consigna es una ficha donde están recogidas las indicaciones para realizar la improvisación; es leída en voz alta y lentamente por el árbitro antes de cada improvisación.

La integran los siguientes elementos:

1. Naturaleza de la improvisación:
 - a. Comparada.
 - b. Seguida
 - c. Mixta
2. Título de la improvisación: es el tema de la improvisación, lo que deben sentir y vivir los jugadores.
3. Número de jugadores.
4. Categoría:
5. Duración: Puede oscilar entre 30 segundos y 30 minutos. Se recomienda no más de 3 minutos.

CATEGORÍAS

- CATEGORÍA MUDA: sin palabras, ni sonidos.
- CATEGORÍA RALENTIZADA: con un ritmo exageradamente lento.



- CATEGORÍA ACELERADA: con un ritmo exageradamente acelerado.
- CATEGORÍA FALSO LENGUAJE: en un idioma inventado.
- CATEGORÍA INMÓVIL: congelado, sin movimientos y sin gestos.
- CATEGORÍA DRAMÁTICA:
- CATEGORÍA RIMADA: los finales de las frases deben rimar.
- CATEGORÍA CANTADA: cantando en el estilo que sea no hace falta rimar.
- CATEGORÍA AL ESTILO DE ... : puede ser un autor, un actor, una forma de interpretar... por ejemplo al estilo sudamericano, wester, telenovela, mexicano, terror...
- CATEGORÍA LIBRE: a elegir por el equipo.
- CATEGORÍA SIN ACUERDO PREVIO: los jugadores no tienen tiempo de ponerse de acuerdo, la improvisación comienza inmediatamente después de la lectura de la tarjeta por el árbitro.
- CATEGORÍA POR RELEVOS: se trata de efectuar relevos, se realiza con que un jugador que está en la cancha golpee en la mano a otro jugador que está en el banco. El que entra debe seguir la improvisación con el mismo personaje.
- CATEGORÍA CON ACCESORIO: se entregan uno o más accesorios y el/los jugadores han de buscarles funciones distintas a las habituales durante la improvisación.
- CATEGORÍA SIN FRONTERAS: no hay obligación de permanecer en la cancha o sobre la banda, se puede utilizar toda la sala.



EL MATCH DE IMPROVISACIÓN COMO METODOLOGÍA DE TRABAJO.

Es indudable que trabajar el match de improvisación en nuestros grupos de teatro puede ser una herramienta de alto valor pedagógico ya que a través de su entrenamiento podemos desarrollar cualidades de gran valor para nuestros actores y actrices.

Cualidades pedagógicas destacables:

- Desarrolla cualidades de la persona: escucha, creatividad, imaginación, confianza, observación, fluidez, concentración, memoria...
- Trabaja la capacidad de comunicación de la persona a la vez que se puede utilizar como dinámica de grupo.
- Nos permite experimentar roles o actitudes no habituales, así como genera un aprendizaje experimental pedagógico.
- Juega/necesita la cooperación, participación de todos.
- Trabaja variables como el espacio, tiempo, la energía...

Elementos claves de trabajo para empezar a improvisar:

- La Confianza: se trata de crear un ambiente de confianza mutua, sin confianza no se puede improvisar. Esto requiere un trabajo de iniciación con el grupo hasta lograr nuestro objetivo, si los miembros de un equipo no se conocen tienden a autoafirmarse personalmente primero, anteponiendo nuestra máscara social.
 - Se ha de trabajar:
 - La comunicación entre los miembros.
 - El interés por el objetivo del equipo.



- La satisfacción de las necesidades personales.
 - El prestigio en el equipo, cada miembro ha de tener una tarea importante.
 - La colaboración entre los miembros del equipo.
 - Un liderazgo consensuado, toma de decisiones en común.
 - Etc.
- La Escucha, tanto del compañero como del público.
 - La observación.
 - La concentración.
 - La Imaginación.
 - La Creatividad. Fundamentada en los siguientes factores: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y evaluación.

Revista Teina, Número 05 "El Juego"
Publicado por Patricia Davis

Construyendo una escena. Truth in Comedy – harna Halper, Del Close, Kim Johnson. Capítulo siete

La acción comienza al romperse la rutina.

- Keith Johnstone.-

¿QUÉ ES UNA ESCENA?

Dos actores en un escenario no son una escena.



Un par de actores parados delante de un público, hablando sobre los problemas con sus suegras, no constituyen una escena – pueden sí estar haciendo un chiste sobre un tema trillado. Un grupo de improvisadores puede entretener al público con juegos, pero no están haciendo una escena.

¿Qué es una escena, entonces?

Toda escena contiene una serie de elementos clave. El más importante: debe existir una relación entre los personajes que están en el escenario. En la improvisación, esta se descubre generalmente durante la escena; cuanto antes se descubre, más rápido progresa la acción. Sin duda, la manera más fácil que tienen los improvisadores de hacer progresar una escena es haciendo presunciones o supuestos. Si la primera línea es, “Vengo por los resultados de mi análisis, doctor,” ya tenemos una idea bastante sólida sobre la relación de los personajes. Y si la respuesta es, “Usted tiene una enfermedad muy peculiar, Señor Presidente,” la relación está claramente definida. Hay suficiente información para una escena. Los cimientos ya están puestos.

También es de gran importancia la relación de los actores con su medioambiente, el que también se descubre durante la improvisación. La escena entre el Doctor y el Presidente sería radicalmente distinta si descubrimos que se desarrolla en una nave espacial y no en la Sala Oval. Sin importar cuál sea el lugar, sin embargo, el suceso es crucial en cada escena – la situación que hace este día diferente de todos los demás. Acá es donde comienza la acción. Surge de los movimientos del juego, que se convierten en la estructura de la escena. Puede surgir de la primera oración, e incluso antes de que alguna palabra haya sido pronunciada. Muchas



escenas no comienzan con tanta fuerza ni tanta claridad como la del ejemplo anterior. Dos actores salen al escenario y se encuentran haciendo algo más mundano o rutinario, como lavar los pisos o ajustar tuercas en una fábrica de autos. Tal como nos dice la acotación de Keith Johnstone al principio del capítulo, el momento en que comienza la acción es al romper la rutina. Y lo que resulta de esto es generalmente más interesante que lo que se planeó.

MANTENER LA MENTE ABIERTA.

Hay una gran diferencia entre una iniciación fuerte y llena de supuestos, y una noción preconcebida usada para controlar la escena. Por ejemplo, el intercambio inicial entre el Doctor y el Presidente comienza con una línea de apertura y un supuesto, pero el actor (presumiblemente) no está tratando de promover un argumento pre-planeado. Si así fuera, la respuesta igualmente presuntuosa probablemente demolería cualquier intento de argumento. El mayor error que el primer jugador podría cometer sería ignorar lo que su compañero le contesta para obligarlo a continuar con su propio argumento. Tener una idea no es algo malo, especialmente si el actor es capaz de comunicársela a su compañero a través de una simple iniciación, como una línea de diálogo o un movimiento corporal. Cuanto más simple la idea, mejor. Es de vital importancia para un improvisador, sin embargo, descartar su idea ni bien surge en la escena un giro argumental inesperado. Por supuesto, no tiene mucho sentido que un sólo jugador elabore por sí mismo un argumento complicado. Cuando todos los jugadores están comprometidos en su creación, la escena es mucho más interesante. Dos cabezas piensan mejor que una, seis u ocho cabezas son aún mejor. Un error muy común de los improvisadores es



dejarse llevar por el público. Si la multitud ríe con entusiasmo en un determinado momento, el actor puede verse tentado de llevar la escena en la dirección que el entusiasmo del público le indica- en vez de seguir la dirección que el grupo de compañeros actores está mostrando. Desafortunadamente, el público no necesariamente quiere lo que cree que quiere. Un actor debe por lo tanto seguir lo que sus compañeros y el director le sugieren, y no al público. George Wendt recuerda que durante sus días en Second City no era suficiente hacer reír al público. “Del decía,” “No nos importa si funciona para el público – tiene que funcionar para nosotros,” dice Wendt. “En aquel tiempo, una escena de impro que nos gustara porque hacía reír mucho al público debía también ser buena para Del, (productor) Bernie Sahlins, y (pianista) Fred Kaz – ellos tres – o no sería tomada en cuenta para nuestras representaciones en Second City. ‘No nos digas a nosotros si funciona – nosotros te lo diremos.’”

COMIENZA EN LA MITAD

La exposición succiona.

Las historias de fondo y las explicaciones son rara vez la parte más interesante de un libro o una película; generalmente son un mal necesario. En la improvisación, a los actores no les preocupa la exposición. ¡En cambio, simplemente la ignoran, y comienzan sus escenas por la mitad! No hay nada más aburrido o que implique mayor pérdida de tiempo que dos improvisadores comenzando una escena con un “¿Cómo estás?” Siempre ayuda si los jugadores ya se conocen (o sus roles) cuando comienzan su escena; deben hacer supuestos acerca de su relación desde el principio.



Cuando dos improvisadores hacen como si su escena hubiera comenzado cinco minutos antes que se prendieran las luces, hacen descubrimientos mucho más rápido. Evitan que el público tenga que pasar por la búsqueda de información, ya que esta será simplemente asumida.

NO DIGAS, MUESTRA

Un improvisador acepta lo que su compañero le propone como si fuera un regalo, y construye sobre esa idea. Puede responder con otro regalo, y los dos construyen su escena basados en la información que se han brindado. Deben hacer elecciones activas, y no pasivas, y luego continuar con sus ideas. Todo lo que se dice puede escucharse y ser utilizado, incluso aquello que podría considerarse un error. Ya que “la acción comienza al romperse la rutina”, ese “error” puede ser el quiebre que comience la acción. Demasiados actores cometen el error de hablar sobre hacer algo en vez de hacerlo directamente; y una acción potencialmente rica es tirada a la basura porque nadie está haciendo nada. Si la idea es activa, esta guía, paso a paso, a la próxima idea. Pero si la idea es hablada, los actores nunca llegan a la próxima idea. Supongamos que dos actores están en el escenario, y uno de ellos tiene que elegir entre quedarse con su esposa e hijos o ir a buscar fortuna en una mina de plata en Sud América. Un improvisador inexperto cometería el error de agonizar sobre esta decisión durante varios minutos, pesando los pros y contras. ¡Qué aburrido! Podría incluso elegir quedarse con su familia. Esta es una decisión más noble, pero eligió la rutina en vez de romperla, y no hemos quedado sin acción. También hizo perder su tiempo al público, que debió participar de su agonía. Chekov o Ibsen probablemente hubieran escrito una hermosa obra con este argumento, pero en la impro, una elección activa es el único camino a seguir.



Al darse la elección, un improvisador experto debe de inmediato dejar a su familia e ir a Sud América. Si es una escena de sólo treinta segundos, mucho mejor – nos da más tiempo para la escena siguiente que, obviamente, comenzará en la mina de plata en Sud América. ¿Ves cuánto más lejos te conduce una elección activa?

Las escenas son mucho más interesantes cuando la acción se ve, en vez de ser comentada. Las elecciones activas llevan la escena adelante. Las elecciones pasivas la estancan. No hay realmente elección, ¿no?

ESCUCHA EL JUEGO

Los jugadores cuidadosos notarán que la estructura de toda buena escena es generalmente un juego, que se descubre en las primeras tres líneas del diálogo.

Un juego no tiene que ser tan específico ni organizado como algunos de los ejercicios de impro utilizados para aprender la técnica. Los juegos pueden encontrarse dentro la escena. Un ejemplo es el juego en el que cada actor trata de mostrarse superior al otro en cada oración (y por supuesto, lo contrario – bajando cada vez más el propio estatus – es igualmente válido). Hay infinidad de otros juegos que se desarrollan durante las escenas y que no tienen que ver con el estatus.. Los jugadores pueden encontrarse diciendo exactamente lo contrario de lo que están pensando durante el curso de una escena; en otra escena, los actores encuentran una excusa para tocarse cada vez que hablan. Haward recuerda una función de ImprovOlympic a la que asistieron ejecutivos de Budweiser, que están allí para decidir si patrocinarían los shows de ese año. Cuando el equipo de los “Baron’s Barracuda” subió al escenario, sin duda, la sugerencia para



improvisar fue “la cerveza”. Sin embargo, los jugadores instantáneamente descubrieron un juego que resultó tremendamente exitoso: comenzaron a mencionar diferentes marcas de cerveza, todas en un contexto favorable. Al concluir la escena, irrumpieron en una habitación llena de “las mejores cervezas del mundo”. Dieron los nombres de docenas de cervezas – ninguna de ellas Budweiser – y la respuesta creció con cada marca que se mencionaba.

Al finalizar la escena, los ejecutivos estaban en el piso riendo, y el nombre “Budweiser” no había sido mencionado ni una sola vez. Así, los jugadores descubrieron el juego “Ignorar Budweiser”, que demostró ser la mejor elección posible. Para descubrir los juegos potenciales en una escena, los jugadores deben poner toda su atención desde el comienzo. Deben tener especial cuidado de prestar gran atención a sus propias palabras, ya que normalmente uno no es consciente de los juegos que está proponiendo. Hay una parte del cerebro humano que está muy capacitado para la improvisación, y que generalmente arma las escenas (aunque en forma subconsciente). Por lo tanto, uno debe ser muy cuidadoso para no entorpecer el camino de sus propias ideas. Cuando un actor atiende a sus ideas con la misma fuerza que a las pistas que tiene para resolver un de asesinato, ve su escena en forma instantánea. Desafortunadamente, los jugadores a menudo permiten que su ego se interponga en el camino. Piensan que tienen una idea graciosa, y eso de lo que debe tratarse la escena. Mientras planean lo que piensan que debería estar ocurriendo, ignora lo que en realidad está pasando. Algunos improvisadores están tan ocupados buscando la escena, que no notan que esta ya pasó a su lado. Sin embargo, si obligan a su ego a salirse



del camino y confían en la elección hecha por el grupo, decidirán todos juntos la escena. Deben recordar que no son autores – son improvisadores.

PAUTAS EN LAS ESCENAS

Los jugadores deben estar alerta no sólo a los movimientos del juego, sino también a las pautas que se repiten en una escena – y luego jugarlas. Por ejemplo, una manera de terminar una escena es regresar al comienzo de esa misma escena, ya sea a través de una línea, un gesto, o un ciclo completo. Todo en la vida sigue un ciclo, y la improvisación no es diferente. Las pautas se convierten en parte del juego escénico. Cuando los jugadores reconocen las pautas en una escena, se ayudarán el uno al otro para realizar los movimientos de juego necesarios para llevar adelante la escena. Y cuando entienden el juego que han creado para sí mismos, y lo juegan sin rodeos, ya lo han logrado! Encuentra el juego, y habrás encontrado la escena.

Del es partidario del concepto de la “mente grupal” que se desarrolla en una improvisación cuando todo funciona bien, y la habilidad de enlazar juntas las mentes humanas para convertirse en “Superhombres”. “Estamos liberando poderes más altos y grandiosos del ser humano”, explica. “A eso nos referimos cuando decimos que Harold ‘aparece’. Una fusión de mentes ocurre en el escenario. Cuando los improvisadores están usando seis o siete mentes en vez de la suya propia, no pueden hacer nada mal! El tiempo se vuelve lento, y el jugador tiene total entendimiento de dónde está”. “Estuve hablando con Gary Fencik de los Chicago Bears, y la pregunté cómo se sentía cuando estaban derrotando a New York en las finales. Me dijo que él sabía lo que cada uno estaba haciendo y dónde estaban. Tenía una imagen holográfica completa en su mente, una figura



tri-dimensional de la cancha.” Algo similar ocurre durante una improvisación exitosa. “En el escenario, uno tiene una figura completa de lo que está sucediendo, y también un sentido claro de los movimientos potenciales. Están prácticamente dispuestos en el tiempo. El mecanismo de las pautas se pone en acción, y aún así, el poder del intelecto no nos abandona”, explica Del. “De alguna manera, el improvisador está en el justo balance de los hemisferios derecho e izquierdo. Puede casi ver al tiempo como una dimensión, ya que puede ver sus movimientos potenciales extenderse físicamente en el futuro. Es entonces muy fácil decidir qué movimiento elegir, y luego hacerlo. Y como todos están en la misma onda, todos ven lo que los otros ven. “Es una emoción increíble, una tremenda oleada de confianza, energía y alegría. He dejado de buscar la felicidad, ahora que me doy cuenta que la alegría es tan fácil de lograr!”

MANTENER LA ACCION EN PRESENTE

No tiene mucho sentido que un jugador hable sobre el pasado o planee el futuro en una escena. Un buen improvisador nos muestra el ahora. Es mucho más interesante verlo que escuchar sobre él. Después de todo este es un medio visual! Esto también se aplica a actores conversando sobre cosas que sucedes fuera del escenario. Si se le dice al público que lo más interesante está ocurriendo en otra parte y no en el escenario, ¿por qué debería importarles la conversación que están viendo frente a ellos? El público de improvisación prefiere ver la acción. Todo esto es parte de realizar una elección activa – muestra al público, no se lo digas.



EL SILENCIO ES ORO

Demasiados improvisadores se aterrorizan cuando el escenario está tranquilo, pero unos pocos momentos de silencio no significan que nada está sucediendo. Justamente lo contrario – generalmente llevan a los momentos más importantes de la escena. Un improvisador debe considerar cuál es la respuesta más inteligente que puede dar, y por lo tanto tiene que sentir que puede tomarse algo de tiempo para pensar. Estos momentos de silencio ponen muy nervioso a un improvisador sin experiencia. A menudo trata de llenar el silencio con palabras inútiles, que sólo hacen que la escena pierda ritmo. No hay ninguna razón para que los improvisadores le teman al silencio – en realidad, los jugadores de mayor experiencia aprenden a apreciarlo. El silencio crea tensión y expectativa en el público. Hay acción en el pensamiento, y el público encuentra que vale la pena esperar la respuesta del jugador. Cuando un actor realiza una iniciación fuerte, pero se vuelve muy verborrágico, la importancia de sus palabras disminuye, y debilita la energía que hay detrás de sus ideas. Al tomarse su tiempo y ser cuidadoso con su trabajo, un jugador termina por economizar sus palabras; descubre que puede decir más diciendo menos. El cliché de los actores es verdad: menos es más.

LA REGLA DEL TRES

Por alguna razón inexplicable, las cosas son más graciosas cuando ocurren tres veces. Dos no es suficiente, y cuatro es demasiado, pero la tercera vez que algo sucede, generalmente provoca risa. Esta es una regla básica y misteriosa de la comedia. El mismo mecanismo mental que disfruta viendo pautas, parece aumentar con es “Regla del Tres”. Del enseña a reconocer



las pautas en sus talleres, no para entrenar a los actores a hacerlo, sino para demostrar que todos los seres humanos ya poseen un mecanismo de pautas extremadamente sofisticado en sus cabezas. “No necesitan preocuparse por cosas como la estructura – ya está ahí,” dice. “La “Regla de los Tres” es un fenómeno biológico fuertemente establecido. Nadie realmente sabe por qué las cosas son más graciosas cuando se repiten tres veces, pero yo tengo una teoría. Tenemos tres mentes – la neo-corteza, la corteza mamífera y la corteza reptil. Mi teoría es que cada mente recibe una broma en ritmos diferentes. ¡Por supuesto que podría estar totalmente equivocado!”

CONCEPTOS CLAVES

Mantente en lo simple. Menos es más.

Evita la exposición.

Comienza las escenas en la mitad.

Toma la elección activa para hacer avanzar la escena.

Sé específico.

Evita las generalidades.

Escucha para saber las movidas del juego.

Acepta los silencios. También hay acción al pensar.

¿Qué es el Match de Improvisación?



Para finalizar os incluyo una pequeña bibliografía por si deseáis profundizar en el match de improvisación, siendo el primero de la lista el libro ideal para vuestra iniciación.

- “Explorando el Match de Improvisación” de Koldobica Vío.- Editora Ñaque.
- “El arte de crear en el momento” de Carles Castillo.- Editora Ñaque.
- “Prácticas creativas para una enseñanza dinámica” de Georges Laferrière.- Editora Ñaque.
- “Prácticas de dramatización” de Tomás Motos y Francisco Tejedo.- Editora Ñaque.
- “IMPRO: Improvisación y el teatro” de Keith Johnstone.- cuatro vientos Editorial.

Por último si necesitáis contactar conmigo, intentaré ayudaros en lo que pueda, podréis encontrarme en:

bachilleraa@hotmail.com

M^a Eugenia Moya Serrano

Directora de Primer Acto Teatro de Ciudad Real.