

¡Rompan el Hielo!

Guía para la Organización de una Liga de Improvisación

- ♦ Título Original: "Brisez la glace!"
- ♦ Publicado por "Théâtre Action", con la participación de la "Liga Nacional de Improvisación" de Canadá.

- ◆ Ottawa, Ontario, Canadá, 1987.

♦ **INDICE**

¡ROMPAN EL HIELO!

GUÍA PARA LA ORGANIZACIÓN DE UNA LIGA DE IMPROVISACIÓN

- ♦ INTRODUCCIÓN
- ♦ PRECALENTAMIENTO: UTILIZACIÓN DE LA GUÍA
- ♦ PRIMER PERÍODO: EL ENTRENAMIENTO
 - Las tres patas del banquito:*
 - Los mecanismos de la improvisación*
 - El precalentamiento físico*
 - Ejercicios no verbales*
 - Ejercicios Verbales*
 - Los personajes*
 - La situación*
 - El compromiso emotivo*
 - Reflexión, análisis y crítica de una improvisación*
 - Los temas*
 - Ejercicios suplementarios*
- ♦ SEGUNDO PERÍODO: LA ORGANIZACIÓN DE UNA LIGA
 - La gestión de la liga*
 - La publicidad*
 - La liga*

♦ TERCER PERÍODO: LA COMPETENCIA

ROL DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE APOYO

ROL DE LOS MIEMBROS DE LOS EQUIPOS DE IMPROVISACIÓN

EL DESARROLLO DEL JUEGO

REGLAMENTOS OFICIALES DE LA LIGA NACIONAL DE IMPROVISACIÓN

LAS FALTAS

El desarrollo del espectáculo

♦ *Apéndice: reflexiones sobre la improvisación*

♦ *Léxico*

ANEXOS

◆ **Introducción**

”Improvisar: Componer en el momento y sin preparación”

La improvisación no es un arte que haya nacido en los últimos tiempos, pues hace varios siglos que marcha al lado del teatro. Fácilmente podemos imaginar a Pantaleón y Arlequino, célebres personajes de la comedia del arte, animar con sus historias las calles de Roma o Florencia.

De Italia a Canadá, no hay más que un paso, el match de improvisación. En 1977, dos teatros de improvisación abren sus puertas, el “Loosemoose Theatre Company” en Calgary y la “Liga Nacional de Improvisación (L.N.I.)” en Montreal. El primero inventa el “Theatre-Sports” y por su parte, los creadores de la L.N.I., Robert Gravel e Ivon Leduc, imaginan un juego de improvisación que es un calco del de hockey. Todo está allí: árbitro, organizador, entrenadores, himno nacional y aún las penalidades. En algunos lugares la popularidad de la L.N.I. crece velozmente: ¡durante varias horas hay que hacer la cola en la boletería!

El juego de improvisación y la improvisación como método de trabajo son dos cosas diferentes. Se utiliza la improvisación para explorar personajes y situaciones. Allí se repiten las mismas improvisaciones para profundizar y precisar un personaje. Este método es una herramienta de trabajo y no está necesariamente orientada hacia una presentación en público.

El match de improvisación se presenta esencialmente como producto terminado para el público. Uno no se puede detener para hablar de la improvisación. Cuando se improvisa, ya se está haciendo la puesta en escena, la investigación de personaje, el texto, la escenografía; en una palabra todo lo que conforma una obra de teatro y todo esto en el lapso de pocos segundos.

Al principio, el match de improvisación parece mágico: nada está predeterminado. Los comediantes se lanzan en una improvisación sin texto escrito, como si se lanzaran con los ojos cerrados desde lo alto de un barranco, para llegar a crear una historia. ¿Cómo lo hacen? Algunos creen que no hay necesidad de ensayos ni de escenografía para lanzarse a tal juego y que el sentido de la improvisación se lo tiene, o no se lo tienen. ¡Tremendo error!.

Ya que la improvisación se inspira en el hockey, imaginemos un juego. Los jugadores patinan en todas las direcciones, se dirigen incluso en el sentido opuesto. Una persona que desconoce este deporte podría creer que embocar el disco en el arco es producto de la casualidad y que es por casualidad que un jugador se encuentra en el lugar justo o en buen momento para realizar un buen pase. Esta persona no ha asistido a las horas de práctica, no ha comprendido las conversaciones que se refieren a la estrategia y pueden no estar compenetrada del espíritu de equipo que anima a los jugadores. Entonces difícilmente comprenderá, como los jugadores hacen una síntesis rápida de la situación a fin de prever la próxima movida.

¿Libreto familiar?. Para los que ya hayan visto los match de improvisación, es verdad que el personaje y la palabra justa parecen caer de las nubes, parecen instantáneas. Cuando vemos un buen improvisador, esto parece tan fácil...

De hecho, este actor ha adquirido esta facilidad a través de sus errores y también de sus éxitos. Él no nació improvisador, él se ha formado. No es suficiente tener la réplica justa o seguir la farsa para acceder a una cierta calidad de improvisación. No es siguiendo al pie de la letra el ritual de un juego que uno se asegura una buena improvisación, si no comprendiendo las nociones de ritmo y de “*timing*”. Además, aún si el match de improvisación se inspira en el hockey, debe haber una calidad más teatral que deportiva. La agresividad de los deportes debe ser remplazada por la generosidad emotiva.

Por otra parte no se puede negar el aspecto deportivo del juego. De un momento a otro, tanto el público como los jugadores, no pueden predecir como continuarán los acontecimientos. Los espectadores participan votando, abucheando, aplaudiendo y especulando sobre aquello que ellos hubieran hecho o lo que hubieran dicho en lugar de los actores. Y es así que el teatro y el match de

improvisación comienzan a tener divergencias, a discordar. El match de improvisación tiende a divertir, mientras que el teatro tiende a menudo a hacer reflexionar.

¿Cuál es entonces el lugar de la “*impro*”? Tal cuál está presentado en esta guía, la improvisación es un juego teatral que se sirve de los principios propios del teatro, agregándole sus propias reglas. Un juego en el que todos pueden participar, tanto los actores, los técnicos y aún los espectadores. Un juego que responde a la necesidad de cada uno de abrirse hacia los otros, de revelar los aspectos de sí mismo, que habitualmente están bien escondidos en la vida de todos los días.

¡Un juego que da al actor tanto como él se exige a sí mismo!.

◆ **Pre calentamiento: Utilización de la guía**

Esta guía se propone responder al interés creciente del público por el juego teatral que es el match de improvisación.

La guía toma en cuenta particularmente al estudiante deseoso de fundar una liga. Es ahí donde todo se encuentra: los ejercicios de base para el juego en sí mismo, pasando por el presupuesto, la publicidad y los reglamentos. Es como si uno recibiera los planos para construir un barco partiendo de cero. El plano procede etapa por etapa: primero la quilla, a continuación el casco, la cubierta, los mástiles y finalmente las velas.

Dentro de este espíritu, los ejercicios se siguen dentro de un orden lógico y cada ejercicio está robustecido por las nociones aprendidas en los ejercicios anteriores. De la misma manera, algunos de entre ellos pueden servir de refuerzo o aún de práctica para los aspectos más difíciles de la improvisación.

Durante el primer período, **“EL ENTRENAMIENTO”**, la guía insiste mucho sobre el autocuestionamiento. Más que querer explicar los conceptos a veces abstractos, la guía busca hacer vivir esas experiencias por la vía indirecta de los ejercicios. El alumno podrá entonces, por una parte, aprender a reconocer las emociones que sentirá durante y después de esos ejercicios y por otra parte, analizar esas emociones a fin de sacar conclusiones. Más que en un aprendizaje pasivo, es centrándose en una participación activa, que la guía espera llevar al alumno hacia su objetivo. El segundo período, **“LA ORGANIZACIÓN”** tiende a ser más prosaico. Sin pretender tratar de manera exhaustiva los temas de la organización, de la gestión, y de la publicidad, esta sección permite al alumno evitar los errores de base.

En cuanto al período **“LA COMPETENCIA”**, la guía se apoya sobre los reglamentos y los rituales de las ligas existentes a fin de proponer una marcha estándar. Por ejemplo, la definición del rol de capitán del equipo es tan válida para una liga profesional como la *“Liga Nacional de Improvisación”* que para una liga escolar como la *“Liga de Improvisación Menor del Este”*.

En lo que concierne al desarrollo de un juego típico, ciertamente no está prohibido adaptar el ritual a vuestras propias necesidades. Los reglamentos por su parte, son el producto de varios años de juego. Lejos de ser arbitrarios, son concebidos para mejorar el juego y para poner orden en ciertas situaciones.

Consideremos el hockey, si hay demasiadas diferencias entre los reglamentos utilizados y los reglamentos estándar, ¿podemos afirmar que jugamos al hockey?

Finalmente encontraremos artículos escritos por personas interesadas en la improvisación, varias de ellas a título de jugador. Esos textos tratan más particularmente ciertas preguntas efectuadas en la guía y presentan igualmente otros puntos de vista sobre la improvisación.

En todas las secciones, las palabras seguidas de un asterisco (*) son explicadas en detalle en el léxico. Las siglas están aclaradas la primera vez que ellas aparecen en una sección. Los anexos facilitarán la puesta en escena y el desarrollo de un juego.

¿Pero, que oímos?. ¡Es la primera sirena!. No se puede volver atrás: todo el mundo a su lugar.

♦ **Primer período: El entrenamiento.**

Aproximarse a la improvisación superficialmente; no es suficiente. Algunos años de experiencia permiten comprender que ciertas leyes y ciertos principios regulan la acción del improvisador. Se llega así a rastrear los ingredientes que marcan la diferencia entre una mala y una buena improvisación.

Las tres patas del banquito:

La improvisación es comparable a un banquito de tres patas; ellas son: el personaje, la situación y el compromiso emotivo. Ninguna de las patas puede soportar sola. Si una entre ellas es defectuosa, el equilibrio se rompe, las otras dos deben soportar todo el peso.

♦ **El personaje:**

Del personaje proviene todo lo que va a suceder después. Dos comediantes, frente a frente, que no saben que decirse: no pasa nada. Dos personajes en la misma situación, es ya un comienzo de algo.

♦ **La situación:**

La situación es lo que rodea a los personajes, lo que afectará todo lo que van a decir, hacer o pensar. A veces la situación es de conflicto: dos ideas se oponen, dos voluntades se confrontan. El interés de la situación reside entonces en su resolución. ¿Qué medios utilizarán los personajes para regular el conflicto? ¿Habrà alguien que perderà? ¿Hay solamente una manera de resolver el conflicto?

♦ **El compromiso emotivo:**

El compromiso emotivo entre los personajes agrega esplendor a la improvisación. La tensión emotiva es a la improvisación, lo que la tercera dimensión a la imagen: ella le da realce. Una situación de conflicto genera a menudo esta tensión. Es también el elemento que dará precisión a los personajes y a la situación.

Los mecanismos de la improvisación

Comparemos una improvisación a un plato de sopa. Hemos unido los ingredientes esenciales: el personaje, la situación y el compromiso emotivo. Pasemos ahora a la preparación de nuestra sopa con los utensilios necesarios para cocerla.

En una improvisación, no todo es conocer los tres componentes ya enunciados; hay que saber servirse de ellos y comunicar nuestra intención al otro improvisador. No olvidemos que es un deporte de equipo donde la ayuda mutua juega un rol primordial. La improvisación es construir una historia juntos, como se construye un edificio: ladrillo por ladrillo. Veamos las reglas que rigen este desarrollo.

♦ **El motor:**

Como el nombre lo sugiere, el motor impulsa la improvisación. Esencialmente impulsa a los otros mecanismos porque consta de una idea para hacer avanzar la improvisación. Un hecho a destacar; el

motor no es necesariamente la vedete de la improvisación. A menudo su rol es el de destacar a los otros mecanismos.

Un buen improvisador no solamente sabe tomar el motor, sino también cuando soltarlo. Como regla general, uno toma el motor solamente cuando tiene una idea y lo entrega cuándo el otro tiene una idea mejor que la nuestra. A menudo, queriendo tomar el motor sin razón válida, es cuando uno sabotea una improvisación.

♦ **La Soga:**

En la vida, podemos salvar a alguien de ahogarse tendiéndole una soga; en improvisación se utiliza el mismo principio. Uno puede tender una soga cuando no sabe la idea del otro a fin de facilitarle que la precise. Cuando un improvisador pregunta: “¿aún me amas?”; no es solamente una pregunta de un personaje a otro, sino una manera de ofrecerle al otro improvisador la ocasión de hacer avanzar la improvisación. Es importante notar que mientras que el público vea dos personajes en situación, los improvisadores se estarán comunicando entre ellos, mediante a comediante.

♦ **La información:**

No es extraño que una improvisación sea confusa a causa de una falta de información. Cuando las ideas no vienen, el improvisador novicio puede tender a hacer preguntas a los otros con la esperanza que lo ayuden en la historia. Por ejemplo, un comediante señala con el dedo un lugar en el suelo y dice: “¡Mira! ¿Qué es eso?”. Tomados de sorpresa, los otros comediantes responderán a menudo con otra pregunta: “¿dónde?”, o aún por un simple “no sé”. Es entonces el momento de nutrir la improvisación con informaciones. Pueden precisarse el lugar, el tiempo, los personajes y/o la emoción a fin de ayudar al otro que podrá entonces elegir la información que le conviene.

♦ **El sí:**

Muy a menudo el principiante rechaza las situaciones o sugerencias que no comprende; o impide deliberadamente las tentativas de los otros. Es un error que demuestra la falta de confianza en el otro. El improvisador debe adquirir la costumbre de siempre responder “sí” cuando otro jugador le hace una pregunta o le propone una situación. Por “sí” hay que entender que uno debe responder lo que el otro quiera que uno responda a fin de hacer progresar la improvisación. A veces las preguntas serán claras; por ejemplo cuando uno pregunta: “¿Eres tú a quien yo he visto ayer por la tarde con mi mujer?”. Si uno responde “no”, haciendo evidente que está mintiendo, esto agrega un matiz a la situación que vendrá después.

♦ **La escucha:**

Escuchar es el elemento más importante en la improvisación. Escuchar no quiere decir solamente escuchar para recordar los nombres de los personajes, sino escuchar para entender a los comediantes a través de los personajes. Es el escuchar lo que permite al improvisador captar aquello que no es dicho verbalmente. Si uno le dice “no” mintiendo, le corresponde al otro captar ese matiz y reaccionar o tomarlo en consideración para usarlo más tarde en la improvisación. Solamente desarrollando esta facultad de escuchar y comprender lo sobrentendido es que se llega a improvisar con otros eficazmente.

El precalentamiento físico:

Igual que en la práctica de un deporte, el precalentamiento físico es esencial antes de una representación de un match de improvisación. En la imposibilidad de prever lo que haremos y lo

que los otros nos harán *sufrir*, hay que estar preparado para tomar todas las posiciones posibles, a saltar, a correr, etc.

El precalentamiento debe ser ante todo compuesto de ejercicios de flexibilidad y no de fuerza: lo importante es estirar los músculos. Un buen precalentamiento comenzará y terminará con suavidad, ejecutándose los ejercicios más violentos a mitad de camino. Una persona lo conducirá. Pueden hacerse rotaciones de jefe de precalentamiento dentro del grupo.

Ante todo, no hay que lastimarse: si una persona obesa no llega a verse los dedos del pie desde hace 10 años, no se puede esperar que pueda tocárselos en la primera sesión de precalentamiento.

El precalentamiento debe jugar con la tensión y el relajamiento de los músculos y las articulaciones de manera que no solo acreciente la flexibilidad, sino que también se pueda controlarla mejor. El buen improvisador es maestro de sus emociones y de su cuerpo. A continuación enumeramos un surtido de ejercicios de una duración de más o menos diez minutos.

- Un jogging lento, en círculo. Intentar correr relajando los músculos del torso, el cuello y de los brazos. ¡No olvidarse de respirar bien!
- Giros lentos de cabeza, primero de un costado, después del otro. Si siente vértigo o dolores en el cuello, el participante debe detenerse inmediatamente. Hay que ser prudente, porque podemos lastimarnos si forzamos el movimiento. La tensión en los músculos del cuello y de los hombros es eliminada gracias a este ejercicio.
- Lentamente con las manos en las caderas, extender el giro de la cabeza a la cintura, elongando cada vez más. De esta manera los músculos del vientre, de la espalda y de las piernas, se estiran.
- Hecho esto se procede al desentumecimiento de las articulaciones. Se gira lentamente, pero con la rotación máxima; los puños, los hombros, los tobillos, las rodillas y las caderas. Recordemos que la consigna no es hacer movimientos violentos, sino lentos y bien controlados.

Un grupo de jóvenes se adapta con facilidad a los juegos, por ejemplo “la mancha”, donde se trata de gritar esa palabra tocando al que perseguimos.

El precalentamiento físico puede también actuar como precalentamiento del espíritu. Un período de concentración psíquica dispone al cerebro a la actividad intelectual gracias a la eliminación de las tensiones y a un reencontrarse con el cuerpo. Por otra parte es el mismo principio que rige las disciplinas tales como el yoga o el tai-chi. La disciplina espiritual, por la vía indirecta de la disciplina física.

Ejercicios no verbales:

En todo lo que seguirá haremos hincapié en una serie de preguntas inmediatamente después de cada ejercicio. Son preguntas que no tendrán respuestas correctas o incorrectas. Sirven de herramientas para dirigir la reflexión sobre lo que uno acaba de vivir. Corresponde a cada uno responder lo mejor que puede, primero a él mismo e inmediatamente compartir esta reflexión con sus compañeros. Los ejercicios no verbales desarrollan la atención y la confianza en el otro, sin tratar con brusquedad a un grupo poco experimentado en el teatro.

La Pelota:

Dispuestos en círculo, los participantes se lanzan una pelota imaginaria. El que atrapa la pelota la debe transformar por ejemplo en balón de fútbol o en pelota de tenis y arrojársela a otro. Todos los participantes deben concentrarse a fin de atrapar bien el balón cuando se le es lanzado y bajo la forma imaginada. No se puede recibir la pelota de béisbol como un balón de basquet. Si el que la arroja, lanza un balón de fútbol, el que la recibe no puede atrapar una pelotita de ping-pong. Este ejercicio desarrolla la atención, la comunicación no verbal y la mímica.

Preguntas para hacer:

- *¿Cómo se han identificado los objetos?*
- *¿Cómo se sabe quién iba a recibir la pelota?*
- *¿Todos seguían la trayectoria del balón como si existiera realmente? ¿Por qué?*

La Carrera de los Dibujos:

Dos equipos se confrontan. A cada equipo se le dan hojas blancas y un crayón blando. El entrenador, con un silbato en el cuello actúa como árbitro. Un miembro de cada equipo se acerca a este último y este le cuchichea el nombre de un objeto. Los miembros vuelven a su equipo y tratan de dibujarlo para que sus compañeros descubran de qué objeto se trata. El equipo que acierta primero gana un punto. El árbitro pita ni bien escucha la respuesta correcta. Inmediatamente los crayones son dejados. A continuación se compara la eficacia de los dos dibujos. Este ejercicio ayuda a exponer los principios de la comunicación no verbal eficaz e inicia a los participantes en la disciplina de un match de improvisación.

Preguntas para hacer:

- *En el dibujo ganador, ¿hay más o menos detalles que en el dibujo perdedor?*
- *¿Qué es lo que hace que un dibujo sea eficaz, ¿la simplicidad o la complejidad? ¿Por qué?*
- *Si un participante ha hecho dos dibujos, ¿por qué no ha conservado el primero? ¿Son los detalles o los trazos importantes los que permiten transmitir el mensaje?*

La Imitación:

Los participantes se sientan en círculo. Un primer participante va al centro y hace un movimiento simple: eleva el brazo, menea la cabeza, etc. Un segundo participante repite el gesto del primero y agrega un segundo gesto. Un tercero repite los dos primeros gestos y agrega el tercero, y así sucesivamente. La finalidad es poder repetir todos los gestos de manera fluida y continua. Cada participante debe hacer todos los movimientos precedentes exento de hacerse ayudar por el grupo. Este ejercicio permite aguzar la observación y la atención. Cuando es bien llevado, origina un trabajo de equipo más que una competición.

Preguntas para hacer:

- *Cuando los movimientos eran repetidos, ¿eran verdaderamente los movimientos de los otros o una interpretación de éstos?*
- *Si cada participante tenía una laguna de memoria después de un movimiento en particular, ¿por qué se producía en ese momento?*
- *Después de haber repetido la serie de movimientos ¿por qué ciertos participantes experimentaban dificultad en encontrar uno nuevo sin detenerse para pensar?*

La imitación con objeto:

Este ejercicio retoma el principio del precedente, pero con un agregado, digamos una silla. Cada uno debe crear un nuevo objeto (salvo, por supuesto, una silla). Para este punto retomamos las preguntas precedentes.

La imagen:

El grupo está dividido en equipos de cuatro o de cinco. El entrenador aquí también actúa como árbitro. Cuchichea el nombre de un objeto al equipo designado, este sale de la sala y dispone exactamente de un minuto para encontrar la imagen que describirá mejor al objeto. Todo retraso implica un castigo. Cuando ha transcurrido el minuto, el equipo vuelve a la sala y hace la mímica del objeto silenciosamente: los otros deben identificar el objeto. Este juego estimula la comunicación no verbal, el trabajo de equipo, y acostumbra a los participantes a la disciplina de un match de improvisación.

Preguntas para hacer:

- El movimiento, ¿cómo ayuda a reconocer un objeto?
- ¿Cómo podría la imagen ser mejorada?
- ¿Cómo transcurrió el minuto de preparación? ¿Cómo se puede mejorar la eficacia de esa preparación?
- ¿Qué indicio en particular permitió al grupo identificar al objeto?

Ejercicios Verbales

Después de estos ejercicios no verbales, ya es tiempo de trabajar los tres ingredientes que componen una improvisación: los personajes, las situaciones y el compromiso emotivo.

Los personajes:

“Mi nombre es personaje...”

Representar un personaje, es más que una imitación física de alguien. Hay que vivir el personaje a varios niveles. Imaginemos un comediante interpretando a una persona de mucha edad, caminando a pasos muy cortos, la espalda encorvada: hasta aquí todo va bien. Cuando el comediante habla, ¿lo debe hacer con una voz joven, clara y vigorosa? Si lo hace, la ilusión se destruye, y “veremos” al comediante. Ya no se puede creer en el personaje.

Recomencemos. Ese anciano se acerca lentamente, trastabillando. Se detiene dispuesto a hablar. Su voz endebles casi no dice nada. Prestando oído, se puede escuchar: “*Che, loco no me convidas un fasito*”.

Aún cuando el comediante adopte bien el físico y la voz de un anciano, no piensa como anciano, por lo menos en el típico anciano. En una palabra, no lo vive como tal.

No es suficiente el llegar a dominar el “¿cómo?” del personaje, es decir la técnica de la apariencia exterior. También hay que encontrar el “¿por qué?”; lo que motiva al personaje. ¿Por qué un anciano actúa de manera diferente que un punk? ¿Qué es lo que hace que un poeta sea soñador y que un soldado tenga tendencias disciplinarias? Es la motivación lo que ayuda a comprender el personaje. Mientras que el poeta quiere liberar, el soldado quiere controlar. Si queremos continuar el estereotipo, el poeta quiere hablar de “amor” y el soldado de “guerra”.

Sin penetrar demasiado en la psicología del personaje, aún así es posible reconocer un personaje de acuerdo a lo que dice y lo que hace. Multiplicando los encuentros es que cada uno tiende a categorizar a la gente, a menudo gracias a las primeras impresiones que uno se hace de alguien. Por ejemplo todos los militares tienen rasgos comunes, lo que permite construir una imagen compuesta,

un estereotipo de lo que es un militar. En teatro, representar algunos de los rasgos comunes, digamos, entrar a escena con pasos militares, sirve para identificar un personaje aún antes de que este hable.

Esto es válido para los militares, ¿pero qué pasa para los plomeros? ¿Qué tienen ellos en común? A parte de que pueden ser representados con las manos llenas de caños, son personajes difíciles de esbozar rápidamente. El estereotipo no es ya suficiente; no muestra la complejidad de un personaje. Si retomamos el ejemplo del poeta y del soldado, ¿no sería más interesante escuchar al poeta hablar de guerra y al soldado hablar de amor? Y es aquí donde la motivación adquiere su importancia, porque el personaje es definido por lo que dice. Por eso hay que ponerlo en situación.

Ante un problema, nuestro plomero puede tener tendencia a pensar en soluciones como si se tratara de plomería. Ante una situación molesta, digamos en el caso donde nadie sabe demasiado que decir, puede refugiarse en aquello que sabe mejor y hablar de caños. En los dos casos, no es su trabajo lo que define mejor su carácter. ¿Se trata de un plomero feliz, huraño y colérico? Su trabajo no es más que un accesorio, no es más que un aspecto de su personaje. Es ahí donde el comediante debe a veces tomar decisiones arbitrarias.

En teatro, el comediante puede hacerse una idea bastante precisa de un personaje de acuerdo al texto. El comediante debe preguntarse por qué el personaje reacciona de una cierta manera y a continuación de este análisis puede hacerse una idea del carácter del personaje. En improvisación, el comediante no tiene momentos libres para preparar un personaje a fondo antes de “saltar sobre la pista”. El personaje debe construirse poco a poco, como uno arma un rompecabezas. Descubre el personaje al mismo tiempo que el público.

Aún cuando el personaje en el match de improvisación es menos profundo que en el teatro, no por eso debe dejar de ser lógico y constante. Una vez que un personaje comienza a definirse, se debe buscar de impulsarlo más lejos, pero siempre dentro de los límites que uno le ha impuesto.

La entrevista:

Un participante tiene dos minutos fuera de la sala para elegir un personaje. Tan pronto vuelve a la sala se enviste de su personaje. Los otros participantes del grupo llevan a cabo un interrogatorio que puede tomar el tono de interrogatorio “policial” o también de una entrevista de amigos. El grupo interroga al personaje, sobre todos los aspectos de su vida, su trabajo, su familia, sus amores, su pasado, su futuro. En resumen toda pregunta que tienda a descubrir el personaje, es permitida. La finalidad última de la entrevista, es encontrar fallas al personaje, de llevarlo a contradecirse. Sin embargo hay algunas consignas para respetar en el momento de la entrevista:

- *El personaje debe disponer de tiempo para responder enteramente a la pregunta.*
- *No se puede contradecir al personaje con la ayuda de hechos que vienen del exterior. Todo lo que el personaje afirme debe ser tenido por verdadero, al menos que se contradiga el mismo.*
- *Se puede, no obstante poner al personaje en situación, por ejemplo preguntándole por qué su mujer lo dejó.*

Si el personaje está bien pensado y bien interpretado, sabrá responder a todas las preguntas de una manera lógica y convincente. Incluso podrá explicar sus respuestas contradictorias. De igual manera un buen personaje tendrá efecto sobre el tipo de entrevista: el grupo tendrá inconscientemente tendencia a interrogar menos severamente a un personaje vulnerable que a un personaje dominante. Este ejercicio desarrolla la construcción del personaje, la interpretación y la interacción que puede haber entre el personaje y las otras personas.

Preguntas para hacer:

- *¿Por qué has elegido ese personaje en particular?*
- *¿El personaje, defiende las opiniones o las ideas que no son compartidas por el comediante?*
- *¿Fue el personaje bien mantenido durante todo el tiempo que duró la entrevista?*
- *¿En qué momentos el personaje desaparecía para dejar aparecer al comediante?*
- *¿Las emociones eran las del personaje o las del comediante?*

- *¿El personaje, se sirvió de otros medios que no sea la palabra para transmitir la información como las emociones, los gestos, las actitudes del cuerpo, los matices de la voz, etc.?*
- *¿Qué efecto ha tenido sobre la entrevista, la vulnerabilidad o la agresividad del personaje?*

¡Aquí estamos ya en camino para la improvisación! Ya hemos abordado los medios de comunicación no verbales eficaces. Una gran cantidad de información puede ser transmitida únicamente por medio del cuerpo mediante gestos o expresiones. En improvisación como en todas las otras formas de expresión teatral, si el cuerpo no es utilizado para comunicarse con el público o para sostener una respuesta, el comediante no utiliza todos los medios a su disposición y su actuación se encuentra disminuida.

La situación:

¿La situación? ¿Qué situación?

Volvamos a nuestro comediante interpretando a un anciano. Es excelente, él ha adoptado tan bien las maneras de la tercera edad que uno cree firmemente en el personaje: apacible y saboreando los últimos años de una vida feliz. Su mujer entra, está encorvada y débil, es un rol interpretado igualmente con brío. Se dirige a su marido:

.- *¿Cómo te sientes viejo?*

.- *Muy bien, gracias y tu.*

.- *Tan bien como tu.*

La escena termina, el público puede irse.

¿Qué le faltaba a esta escena? La puesta en situación, el apogeo, el desenlace: en resumen, la acción dramática. Tal como lo hemos expuesto anteriormente, una situación dramática implica un conflicto entre personajes. Puede haber conflicto entre esos dos personajes o aún un conflicto que los une a ambos. En el teatro como en la literatura, el conflicto se desarrolla más o menos de la manera siguiente:

- **Puesta en situación:**

Al comienzo de una escena, debe hacerse la exposición de los hechos que conducirán al conflicto: que acontecimientos han precipitado el conflicto, cuál es su naturaleza, que personajes están implicados, que relación tienen los personajes con el conflicto y entre ellos. Qué acciones se han llevado a cabo en vistas de su resolución.

- **El apogeo:**

Ahora viene la etapa donde el conflicto ha tomado tales proporciones que los personajes no pueden quedarse en el "status quo". En ese momento, la situación motiva a los personajes a pasar a la acción.

- **El desenlace:**

Es la resolución del conflicto. En esta etapa, se ve el resultado de las acciones propuestas por los personajes. ¿Existen ganadores? ¿Perdedores? ¿El conflicto es perfecto y bien terminado o uno puede entrever recaídas? Esta construcción de una situación se adapta tanto para una tragedia griega, como para un enredo o embrollo, tal como un botón sobre la nariz

Hay tres categorías mayores de conflicto:

- a) un conflicto separando a los personajes: en esta situación, las voluntades de los dos personajes se oponen. Tomemos por ejemplo una instancia de divorcio: ¿Quién tendrá la tenencia de los hijos? ¿El padre o la madre? Esta situación comprende solamente a los dos personajes que han creado el conflicto. Son los únicos responsables de ese conflicto. La solución sería posible si uno cediera a los deseos del otro, y no obstante, esta solución no está a la vista.
- b) Un conflicto uniendo a los personajes: en esta situación el conflicto es exterior a los personajes: por ejemplo dos prisioneros tratando de escaparse. En este caso los personajes tienen una voluntad y una finalidad común. El público se interesa en los medios que juntos usarán para encontrar la solución.

- c) El conflicto interior de un solo personaje: aquí se trata de una situación impuesta desde el exterior, o de una situación que el personaje se ha impuesto el mismo. Pueden ir desde la mujer que debe elegir entre dos hombres, hasta el padre que se ve obligado a matar a su hijo, pasando por el adolescente que se aleja del hogar. En ese caso la situación tiene más matices, porque para ganar algo, el personaje debe también perder algo.

En teatro, estos conflictos pueden entremezclarse y presentarse en diferentes niveles. Tomemos un ejemplo muy simple: un matrimonio y su hijo, náufragos sobre una balsa. Primer un conflicto que une a los personajes: los tres tienen que sobrevivir. ¿Cómo saldrán del paso?. Segundo: la mujer protege al niño de su marido que quiere comérselo, este un conflicto entre personajes. Tercero: el conflicto interior del marido que debe matar a la mujer o al niño con el fin de salvar al otro (¡Qué guión! ¡Moliere se retorcería dentro de su tumba!)

Hay también que tener en cuenta que un conflicto no tiene porque ser solamente un drama. En efecto, este mismo ejemplo se prestaría tanto para la farsa como para el drama. Sin embargo la idea continúa siendo la misma: todas las situaciones teatrales son esencialmente situaciones de conflicto. En improvisación, esas etapas toman tanto más importancia en la medida que los comediantes las descubren al mismo tiempo que el público. No siempre dándose cuenta, ellos pasan las dos primeras etapas instintivamente, tanto para su beneficio como para el de los espectadores. Es bastante poco frecuente, por el contrario, que se llegue a una tercera etapa definitiva, al desenlace, simplemente porque uno no sabe cuánto tiempo queda para la improvisación. A menudo vemos conflicto tras conflicto, que tienen como desenlace una nueva situación o bien un conflicto que los autores hacen eterno esperando el silbato.

♦ **El cuento Lineal.**

Un participante cuenta una historia de tres minutos en donde la acción se desarrolla de una manera lineal, como un tren sobre rieles. No puede volverse atrás, ni tomar la tangente hacia otra acción, o hacer una aclaración para facilitar la comprensión. La finalidad es parecida a la de la "carrera de los dibujos". Se trata de elegir un tema y de explorarlo a fondo, poniendo el acento en la simplicidad. De apariencia simple, este ejercicio exige mucha concentración. El participante debe contar una historia y simultáneamente poder pensar en lo que va a decir dentro de quince segundos. Durante un primer tiempo, ese entrenamiento desarrolla la imaginación y después la facultad de "pensar de pie" (pensar sobre la marcha): de poder actuar y pensar al mismo tiempo.

Preguntas para hacer:

- ¿La historia era realmente lineal? ¿Si no en qué momento el participante se desvió? ¿Porqué?
- ¿Cuando el participante contaba su historia, se dirigía a un fin o a una conclusión determinada, o comenzó su historia sin saber dónde iría a parar? ¿Porqué?
- ¿El desenlace podría ser previsible por varias réplicas anteriores? ¿Si la historia se encontró en un callejón sin salida, podría uno sentir queda allí donde se dirigía?

♦ **El cuento de tres objetos**

Un participante cuenta una historia compuesta por tres objetos elegidos por el público, digamos por ejemplo: un neumático, una lámpara y un timbre. El participante tiene un minuto para reflexionar sobre su historia. Cuando la cuente cada objeto deberá tener un valor primordial en el desarrollo del cuento.

Veamos algunas consignas para no olvidar:

- Los objetos deben tener un rol importante. No se puede contar una historia como la siguiente: "yo estaba paseando y vi una lámpara, un neumático y oí un timbre sonar".
- Cada objeto debe ser esencial en el desarrollo. La historia no sería la misma, si la lámpara fuera reemplazada por un fósforo.
- Tanto como sea posible se deberán evitar los: "de repente yo vi..." o los "repentinamente ocurrió..."

Una vez más, este ejercicio es más difícil de lo que uno pueda creer. Para llegar a dar a los tres objetos un lugar esencial en la historia, el participante debe construirla coherente a medida que la va exponiendo y prever al mismo tiempo la utilización de los objetos como pivote de la historia. Es un ejercicio que desarrolla la imaginación y sobre todo la concentración del participante.

Preguntas para hacer:

- ¿Se puede reemplazar un objeto por otro sin cambiar la historia?
- ¿Si la historia se ha desviado, donde eso se produjo?

El compromiso emotivo

¡Estoy muy emocionado!

Volvamos a nuestro anciano, está en una estación de servicio. Entra, se acerca a la dama en el mostrador:

El anciano.- *Buenos días*

La dama.- *Buenos días*

El anciano.- *¿Tiene tabletas de chocolate?*

La dama.- *¿De cuál quiere?*

El anciano.- *"Oh Henry"*

La dama.- *Lo lamento, no tengo.*

El anciano.- *¿Tiene las "Sweet Marie"?*

La dama.- *Sí, ¿cuántos?. Uno.*

El anciano.- *Uno, sí. Gracias. Ah sí, yo olvidaba...*

¿Es necesario continuar? No, gracias: El público ha visto todo lo que había para ver, y si la continuación se parece al comienzo, los espectadores pueden irse. Hemos asistido a una transacción mercantil, es todo punto. ¿Qué es lo que falta?. La emoción. Es el compromiso emotivo entre los personajes que dará relieve a esta escena. Volvamos a la misma escena, pero esta vez asignando emociones a los personajes. Supongamos que el anciano está debidamente enamorado de la dama y que la dama sólo siente desprecio por él. Mismo texto, mismos personajes, misma situación y sin embargo una nueva escena con el vuelo para continuar improvisando. Aquí hay una demostración práctica, para saber cómo el improvisador puede inspirarse no solamente en su personaje, sino en las relaciones emotivas que ese personaje pueda tener con los otros.

Podemos retomar la escena con todo un registro de emociones.

<u>ANCIANO</u>	<u>DAMA</u>
<i>Cólera.....</i>	<i>Temor</i>
<i>Desconfianza</i>	<i>Alegría</i>
<i>Tristeza.....</i>	<i>Indiferencia</i>
<i>Ansiedad.....</i>	<i>Excitación</i>
<i>Entusiasmo</i>	<i>Asombro</i>

Tantas emociones, tantas escenas posibles, y sin embargo siempre el mismo texto.

En el teatro, como en la vida, las emociones pueden ser, por un lado la causa de los gestos que pueda hacer un personaje, y por otra parte el efecto de las situaciones sufridas por un personaje. Las emociones de un personaje siempre sirven de espejo para mostrar el lado oculto de éste. Una reflexión de su estado interior. El comediante se sirve siempre de estas emociones para ayudarnos a completar la imagen del personaje que él representa, para insertarle matices y para introducir diferentes grados en la interpretación.

Cuando decimos "grados de interpretación", también podríamos decir "información transmitida". Por ejemplo, si interpretamos nuestra última escena sin emoción, como si leyésemos un pequeño anuncio en el diario, se podría decir que es interpretado en el primer grado, que la información transmitida es tan sólo simplemente la transacción comercial de una tableta de chocolate. Los personajes no hacen más que decir lo que ellos piensan.

Una interpretación de segundo grado significaría que los personajes dicen el texto con una intención paralela. Si nuestro anciano quiere seducir a la dama utilizando el pretexto de comprar una tableta

de chocolate, el texto toma otra dimensión a la luz de la emoción. Como una flor detrás de una reja la indefensión del personaje es evidente detrás del texto.

En cuanto al tercer grado, imaginemos que el anciano entra furioso. A penas puede controlarse, tan violenta es su cólera. En este caso, es la emoción lo que está en el primer lugar y lo que se dice pierde importancia. Como en el caso del compromiso emotivo, los diferentes grados de la interpretación, aportan diferentes matices a la escena y ayudan a definir a los personajes. El improvisador debe servirse de esos grados para agregar colores a los personajes y convertirlos en vivientes e interesantes para el público.

Si los espectadores se interesan en el personaje dentro de la situación dada, se identificarán más directamente con el personaje puesto que ven las emociones ya han vivido. El amor, la desesperación, la cólera son vividos diferentemente por cada uno, pero todo el mundo las ha tenido.

♦ **El “goleador”**

El “goleador” se ubica en un extremo de la sala, los otros participantes se alinean, listos a pasar unos después de otros. De a grupos, el “goleador” se toma unos instantes para pensar un personaje y una situación emotiva. Cuando está listo se pone frente al grupo y el participante que le corresponde el turno avanza hacia él, aparentan una actitud neutral, sin emoción, sin personaje.

El “goleador” lanza su primera réplica, por ejemplo: “¿que hacías vos en el bar ayer a la noche?”. Le corresponde al otro participante, con su propio personaje, reaccionar inmediatamente al personaje y a la situación emotiva que acaba de imaginar el “goleador”. La finalidad es encontrar inmediatamente el lapso emotivo entre los dos personajes. Este intercambio dura sólo el tiempo de dos réplicas y corresponde al “goleador” salvar la situación, sin que haya necesariamente un fin concluyente.

Este ejercicio tiene por finalidad desarrollar el reflejo emotivo cara a cara el uno del otro, de poder reaccionar inmediatamente a una situación emotiva dada. Este ejercicio demuestra la importancia de las relaciones emotivas entre dos personajes a partir de una improvisación. De la misma manera empezamos aquí a ejercitar el acto de escuchar.

Preguntas para hacer:

- ¿El “goleador” estableció claramente la situación emotiva?
- ¿Elegió más a menudo personajes dominantes o vulnerables?
- ¿El participante eligió un personaje antes de la primera réplica del “goleador”?
- ¿Porqué reaccionó de esta manera a la réplica del “goleador”?
- ¿El participante comprendió como el “goleador” quería que el reaccionara? ¿De qué manera?
- ¿El “goleador” dejó al participante la elección de un personaje o le impuso uno? ¿Cómo esto influyó la reacción del “goleador”?

♦ **Los personajes y la situación**

Los segundos brazos

Un participante está de pie, los brazos tras de la espalda. Un segundo participante se esconde detrás del primero pasando los brazos por debajo de las axilas del compañero. Ahora le corresponde al primer participante contar una historia, y al segundo subrayar la acción con ayuda de gestos. Esta relación puede ser invertida en cualquier momento: el primer participante cuenta la historia según los gestos del segundo. Este ejercicio ayuda a desarrollar la escucha entre dos personajes y también a explorar la idea del que propone.

Preguntas para hacer:

- ¿Según los participantes y según los espectadores, quien ha dirigido la historia?
- ¿Hubo momentos donde los dos participantes intentaban tomar la iniciativa? ¿Momentos en los cuales nadie tenía la iniciativa sobre interrogación?
- ¿Cómo fue la historia influenciada por ese proceso?

♦ **Las montañas rusas de la emoción**

Los participantes se toman treinta segundos para elegirse personajes y una situación. Los personajes comienzan la situación con una emoción dada hasta que el entrenador golpea las manos y debe cambiar la emoción. Los participantes deben hacerlo de una manera creíble y no arbitraria. La finalidad es encontrar la situación que lleva al cambio de emoción.

Preguntas para hacer:

- ¿La acción se desarrolla en relación a la emoción o a pesar de ella?
- ¿Cómo cambian los personajes en relación a las emociones? ¿Eran estas constantes?
- ¿Los personajes se involucraron con una emoción o con una situación?

♦ **"El hotel español"**

Este ejercicio se desenvuelve alrededor de una mesa o un círculo. Los participantes disponen de dos minutos para componer un personaje. El entrenador elige dos participantes y un lugar: sobre las gradas del oratorio San José por ejemplo. Los ojos cerrados, permanecen sentados, los dos participantes deben hacer conocer sus personajes el uno al otro, encontrar una razón bien específica que coloque a esos personajes en un lugar designado y un laso emotivo entre los dos personajes. La duración del ejercicio es de cinco minutos. Allí se encuentran todos los elementos esenciales a la improvisación, salvo el movimiento. Este ejercicio permite desarrollar la investigación de relaciones emotivas entre dos personajes.

Preguntas para hacer:

- ¿Los participantes han identificado bien sus personajes? ¿Dando índices o simplemente anunciándolos?
- ¿Cómo uno se ha dado cuenta de donde se desarrollaba la acción?
- ¿Los personajes se han quedado enganchados a la situación o han progresado hacia un compromiso emotivo?
- ¿Cuál era la emoción principal entre los personajes?

Reflexión, análisis y crítica de una improvisación

No es suficiente improvisar esperando que eventualmente las cosas se encaminarán por ellas mismas. Hay que sacar provecho de los errores. Descascarando una improvisación nos podemos dar cuenta de quien ha hecho tal cosa y que ha hecho, cuáles han sido las consecuencias derivadas de ello y como se puede mejorar tal situación en el futuro. La crítica no debería centrarse sobre lo que uno debería haber hecho, sino sobre lo que uno ha hecho, y sobre todo por qué. El análisis no tiene por objetivo encontrar al culpable de una mala improvisación. Se debe conversar francamente de la dinámica de la improvisación a fin de que todos saquen provecho de esta.

Hay aquí algunas preguntas para hacerse

- ¿Los tres elementos esenciales (personaje, situación y compromiso emotivo) estaban allí?
- ¿En qué momento la improvisación ha comenzado a enfocarse mal o a mejorarse?
- ¿La motivación a transmitido bien sus intenciones? ¿Cómo?
- ¿Ha habido obstrucción y/o falta de atención al escuchar? ¿Cuándo?
- ¿Ha habido ocasiones dejadas de lado? ¿Tendidas de mano que no han sido tomadas? (ayudas).
- ¿Algunos participantes vuelven siempre sobre el mismo personaje, la misma situación y/o la misma emoción? ¿Hay tics evidentes en ciertos comediantes?

Los temas

Los actores tienen a menudo tendencia a maldecir los temas en el caso de malas improvisaciones y a veces tienen razón. La elección de temas es un arte donde el autor debe entrever las posibilidades de una improvisación. Un buen tema es inspirador, evocador y deja más de una salida a los actores. Un tema como "***Aquel día, el temblaba bebiendo su cerveza***" no limita al comediante, por el contrario presenta un muestrario de posibilidades, de personajes, de situaciones y de emociones.

Es también importante relacionar los temas con consignas que exploten su potencial. **"Una muerte a bordo del Orient Express"** llama a toda una gran cantidad de personajes y se presta bien a una larga improvisación invitando a todos los actores. Por otra parte **"El complejo de Jeannine"** es ideal para los monólogos.

Esto no supone que deba limitarse la asignación de consignas a la primera impresión de un tema. Un hombre y una mujer se desenvolverán bien con **"El amor eterno"**, pero no se pueden entrever posibilidades tan interesantes como con tres hombres y dos mujeres.

Los nuevos actores tienen a veces miedo de las improvisaciones dramáticas. No obstante esas son a veces las improvisaciones más memorables, donde la finalidad no es simplemente la de hacer reír al público, pero sí embarcarlo en una historia. A veces se comete el error de creer que una improvisación dramática es necesariamente triste, que es necesario que un personaje llore en un momento dado. No. Una improvisación dramática puede comprender elementos cómicos, en tanto que el humor sirva para hacer avanzar la improvisación más que para destacar el valor del comediante.

Se puede lanzar un desafío a los actores y obtener resultados sorprendentes modificando los estilos. Existen nueve estilos de temas en la L.N.I.: *"libre"*, *"dramática"*, *"a la manera de..."* (*"a la manera de Stephen Spielberg"* por ejemplo), *"sin palabras"*, *"silenciosa"*, *"cantada"*, *"con música"*, *"continuada"* o *"con objeto"*. En el estilo, *"con música"*, la improvisación es interpretada según la música y/o los ruidos producidos por el organista. Este último no debe ver "la pista" a fin de no dejarse influenciar por el juego, porque es importante que sean los actores que sigan la música y no lo contrario.

No se utiliza el estilo *"continuada"* más que en improvisaciones comparadas. Un equipo comienza la improvisación. Al sonido del silbato del árbitro, el equipo es reemplazado por el otro que continúa la improvisación con los mismos personajes y la misma situación.

En cuanto al estilo *"con objeto"*, el árbitro da a los intérpretes un elemento que representa a un objeto situado en el título. Los actores deben utilizar el accesorio de una manera pertinente en el transcurso de toda la improvisación.

También se pueden crear otros estilos. Hemos visto en la L.O.I. estilos *"con rima"* y *"radiofónicas"*, es decir como si se leyera un texto delante de un micrófono, sin desplazamiento. La L.I.M.E. es la entidad que adoptó el estilo *"sin fronteras"*: habiendo entrada en la pista, un actor puede a continuación desplazarse a cualquier lugar en la sala.

El factor tiempo también se toma en cuenta. Generalmente las improvisaciones cortas son enérgicas y rápidas, las largas más lentas y más reflexivas, con personajes mejor definidos que tienen tiempo para imponerse.

Exponemos a continuación la repartición por estilos de improvisación.

Es la de la L.N.I. para el periodo 1986/1987:

Improvisaciones comparadas: 1/3

Improvisación mixtas: 2/3

Improvisaciones libres: 70 %

Improvisaciones dramáticas: 5 %

Otras estilos: 25 %

Improvisaciones comparadas de una duración de:

Menos de 3 minutos: 65 %

4 a 7 minutos: 27 %

Más de 8 minutos: 8 %

Improvisaciones mixtas de una duración de:

Menos de 3 minutos: 23 %
4 a 6 minutos: 39 %
7 a 9 minutos: 21 %
10 a 15 minutos: 13 %
Más de 16 minutos: 4 %

Duración de las improvisaciones:

Comparadas: 30 segundos a 12 minutos
Mixtas: 30 segundos a 20 minutos

No hay duda que se pueden modificar las cantidades y la duración por iniciativa de una liga escolar:

Improvisaciones de una duración de:

Menos de 3 minutos: 30 %
4 a 5 minutos: 50 %
5 a 7 minutos: 18 %
Más de 8 minutos: 2 %

Duración de las improvisaciones:

Mínimo: 30 segundos
Máximo: 10 minutos

A continuación algunos consejos para la composición de títulos y de consignas:

- Una lista de títulos de libros es una buena fuente de títulos. Sin embargo hay que tener cuidado de no utilizar títulos demasiado conocidos, "Love Story" por ejemplo.
- Los actores pueden formar parte del grupo que compone los títulos ya que no es una ventaja conocerlos por anticipado. En el primer momento ellos no saben qué tema será escogido, el tiempo que sigue, jamás saben qué ideas pueden tener los otros.

Ejercicios suplementarios

♦ **La historia rítmica**

Como en una pieza musical, el tono de una escena teatral, el improvisación o no, será definida por el ritmo. Además de afectar la cadencia de las réplicas y de los movimientos, el ritmo sirve para establecer la atmósfera de la escena y para precisar la emoción de los comediantes. Por ejemplo un ritmo rápido podrá generar un sentimiento de excitación, de acción de urgencia. Un ritmo lento, por el contrario podrá ser más apropiado para subrayar la pesadez de una escena con connotaciones de drama, de fastidio o de espera. También nos podemos servir del ritmo para definir al personaje. Un personaje con la palabra rápida estará excitado, un personaje que habla y se expresa más lentamente sugiere la tristeza o la gravedad de la situación.

Los participantes se sientan el círculo. El entrenador determina un ritmo golpeando con las manos. Habrá tres ritmos: lento, medio y rápido. El primer participante comienza a contar una historia siguiendo el ritmo. El próximo participante continuará la historia cuando el entrenador se lo indique y siempre según el ritmo. El entrenador puede cambiar el ritmo en cualquier momento.

Preguntas para hacer:

- ¿Cómo el ritmo influencia la historia?
- ¿Qué características tenía la historia cada vez que se desarrollaba a ritmo lento? ¿A ritmo rápido? ¿A ritmo medio?

- *¿Qué dificultades surgen cuando hay que cambiar de un ritmo a otro? ¿Es más difícil pasar de un ritmo rápido a un ritmo lento o a la inversa? ¿Por qué?*

♦ **El ejercicio del cronómetro**

Una de las cosas más difíciles en improvisación es juzgar el tiempo que falta. ¿Un minuto? ¿Treinta segundos?. El ejercicio que sigue sirve para desarrollar esta facultad: un participante hará una serie de acciones mientras que el entrenador toma el tiempo. Al cabo de un minuto, el entrenador para la acción. El primer participante puede repetir la serie de acciones a fin de que los otros participantes las retengan. Cada cual a su turno, los participantes repiten las acciones durante el tiempo que creen es un minuto precisamente. El entrenador anota el tiempo real. Una vez que lo han hecho todos los participantes, el entrenador revela el tiempo real de cada uno ¡Los resultados son a menudo sorprendentes!

♦ **El ejercicio de veinte segundos**

Dado que no hay más de veinte segundos para la concertación antes de una improvisación, hay que saber servirse eficazmente de este tiempo precioso. No se trata de inventar historias con un principio y un fin, sobre todo en improvisación mixta cuando uno no sabe lo que el otro actor tiene pensado. El entrenador elige un participante como "jugador". Ése participante no hablará durante la concertación, sólo escuchara. Los otros actores deben aportar rápidamente personajes, situaciones y emociones a fin de inspirar al "jugador", de nutrirlo. A cabo de veinte segundos el "jugador" repite lo que él ha percibido. Este ejercicio ayuda a eliminar las repeticiones de ideas. Es también un entrenamiento para los otros participantes, porque no es suficiente pensar y hacer pasar su idea antes que todo. También hay que escuchar a los otros a fin de inspirarse con sus ideas. Es de esta manera que una concertación puede construirse y nutrirse de ella misma.

Hemos visto los principios que gobiernan la improvisación. Como si se tratara de una nueva marca de salchicha, hemos unido todos sus ingredientes, los hemos cocinado y hemos degustado los resultados. ¿Demasiado sal? ¿El conocimiento muy lento? Poco importa, nos hemos tomado el tiempo para rectificar la receta hasta la obtención del producto deseado. Hay que salir de la cocina y lanzarse a los negocios para presentar este plato exquisito al mundo ¡Pero ante todo hay que construir la fábrica!

♦ **Segundo período: la organización de una liga.**

En los últimos años, la popularidad de la improvisación se ha mostrado creciente con las "ligas campeonas". No obstante, muchas desaparecen después de algunos meses, a menudo a causa de una falta de organización. Para una liga de dos equipos deberán reunirse veinte personas que compartan la misma visión de lo que es un match de improvisación. Imaginemos entonces lo que sería formar una liga que cuente con tres, cuatro, o cinco equipos. Como el entrenamiento, la organización previa es de las etapas más importantes. Así como el arquitecto dibuja los planos de una casa antes de construirla, el organizador debe conseguir todo por adelantado si no quiere sorpresas el día del estreno.

Siendo la organización el costado práctico de la improvisación, es a menudo también el aspecto más desdeñando, tal vez por miedo de que se convierta en algo menos familiar. En las próximas páginas exploramos la organización de una liga, etapa por etapa.

♦ **La improvisación como deporte teatral.**

Como el match de improvisación es a la imagen de un partido de hockey, volvamos sobre los deportes a fin de encontrar la inspiración para construir una liga. El match de improvisación es esencialmente un deporte de equipo. Encontraremos así equipos autónomos, con un estilo y una personalidad propias. Estos están soportados por un equipo de apoyo, igual que en un deporte hay un trabajo administrativo.

♦ **¿Qué es una liga?**

Una liga se compone de por lo menos dos equipos de jugadores-actores; los oficiales, y un equipo administrativo. Todos los participantes de una liga se ponen de acuerdo para jugar según los mismos reglamentos y reconociendo la autoridad de ciertas personas en la ejecución de sus funciones. Los equipos por su parte, se ponen de acuerdo para someterse a una disciplina común y a las decisiones que afectan al conjunto de la liga.

♦ **¿Por dónde comenzar?**

Primeramente: ¿La comunidad está interesada en asistir a los match de improvisación y a participar de ellos? Si la respuesta es si, se tratará de descubrir gente susceptible de ayudar tanto a nivel de juego, de organización o también para establecer contactos.

Hay que ir hacia adelante y acercarse a la gente para consejos, reflexiones y opiniones: el profesor de arte dramático o el consejero de la escuela. También se pueden hacer encuestas preliminares. Sólo se necesitan unas llamadas telefónicas para conocer el precio de las salas en la región, la cantidad de personas dispuestas a participar y la posibilidad de acceder sin gastos al equipamiento. Estos son los informes con los que se preparará un informe, después de discutir el proyecto con los demás.

Luego deberá reunirse un pequeño grupo de personas que compartan esta idea a fin de hablar de una manera más precisa de las modalidades que se adoptarán. ¿Cuándo tendrán lugar los partidos? ¿Hay otras personas interesadas en formar una liga? ¿Quién puede ser esa persona o esas personas? ¿De qué se ocupará cada uno? ¿Como se efectuará la gestión? ¿Por comité o por jefe de grupo? De esta manera uno se encuentra con el esbozo del proyecto, expuesto por supuesto a cambios.

Una vez trazadas las grandes líneas del proyecto, se puede convocar a una reunión a través de, por ejemplo, anuncios en la escuela. Durante esta reunión se podrá explicar el proyecto y responder a las preguntas. Será también la ocasión de encontrar voluntarios que se interesen en los diversos aspectos de la organización: el reclutamiento, la publicidad, la parte técnica, el entrenamiento, etc.

La gestión de la liga

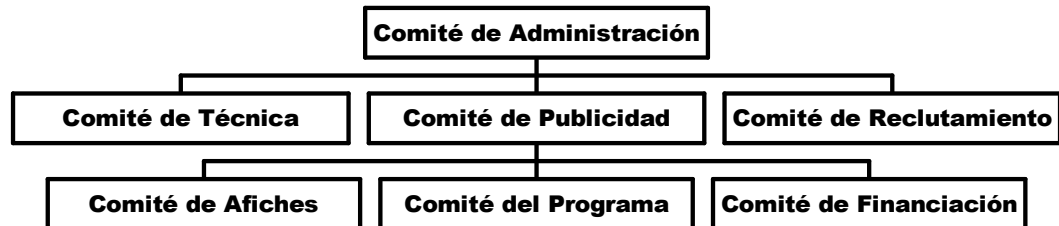
Una vez en marcha se convoca a los voluntarios a fin de asignarles tareas más precisas. Pero: ¿cómo asegurarse de que el trabajo será llevado a cabo? Demos por hecho, que un pequeño grupo está a la cabeza de la liga. Teniendo en cuenta la cantidad de trabajo a cumplir, no le será posible vigilar todos los detalles. Se deberá entonces nombrar personas responsables para tal o cual tarea. Veamos algunos métodos de funcionamiento

♦ **La liga Otawense de improvisación (L.O.I.)**

La L.O.I. ha vivido dos modos de funcionamiento: por comités responsables y por comité dictador. Veamos ahora el primero de ellos:

Los comités responsables

Este modo de funcionamiento es erigido como una pirámide. Cada comité es responsable de dos o tres sub-comités. Un comité puede estar compuesto de una a cinco o seis personas. En cada comité se encontrará una persona que asegurará que el trabajo de su comité sea hecho. Esta persona sirve también de unión con el comité que ejerce control sobre el sub-comité del cual es responsable.



Examinemos el organigrama siguiente:

El comité de publicidad a recibido el mandato de crear una propaganda para anunciar los match de improvisación. Recibe \$150 del comité de administración para su concepción e impresión. El comité de publicidad habrá consultado al comité de administración sobre las informaciones pertinentes: el precio y el lugar de las representaciones, por ejemplo. Este enviará toda esta información al comité de afiche que hará su propio presupuesto, a fin de repartir los \$150 para los materiales gráficos y la impresión del afiche. Éste comité consultará también al comité de financiación a fin de incluir sobre el afiche la sigla de los auspiciantes. Una vez concebido el afiche, el comité de afiche lo someterá al comité de publicidad que autorizará su impresión.

De esta manera, las responsabilidades son bien divididas y cada uno sabe exactamente lo que tiene que hacer. A fin de alivianar este sistema, que necesita numerosas reuniones, muchas decisiones pueden tomarse de manera informal. El responsable del comité del afiche puede, por ejemplo, ser parte también del comité de publicidad.

♦ **Modo de funcionamiento de la L.O.I.**

La L.O.I., después de algunas idas y venidas, ha finalmente elegido un modo de funcionamiento llamado "comité dictador".

Un grupo de personas toma en sus manos la gestión de la liga, con las responsabilidades y la autoridad que de ella se desprenden: montaje del dispositivo escénico (que veremos más tarde), publicidad, etc. Por su lado, los comediantes y los oficiales no tienen por qué preocuparse de hacer esas tareas puesto que son "voluntarios". Una vez pagadas las facturas, las recaudaciones de la función son divididas como sigue: 80% de recaudación neta se repartirá entre los comediantes y los oficiales, y el 20% entre el comité dictador. Es una manera de remunerar a los miembros que hacen funcionar la liga.

Veamos ahora cómo se organiza la L.I.M.E.

♦ **Modo de funcionamiento de la “Liga de Improvisación Menor del Este”.**

La L.I.M.E. es una liga escolar formada por cuatro equipos cada uno de una escuela diferente. Algún tiempo antes de comenzar una nueva temporada, cada equipo elige su capitán, que se convierte también en representante del equipo ante un comité de gestión. Los representantes-capitanes asisten a la primera reunión, acompañados de un adjunto de su elección.

Ese grupo elige un presidente, un vicepresidente y un tesorero entre los representantes-capitanes y sus adjuntos. Los tres elegidos componen el comité de gestión que se ocupa del funcionamiento rutinario de la L.I.M.E..

Fuera del comité de gestión, no hay ningún comité permanente en la L.I.M.E.. Si una decisión extraordinaria es necesaria, digamos para la compra de un cronómetro gigante, se convoca a una reunión compuesta por el comité de gestión, los representantes-capitanes de cada equipo y también un adjunto de su elección. Es aquí donde se debate la cuestión y, si la necesidad se hace sentir, se elige un comité adjunto que hará las recomendaciones al comité de gestión.

♦ **El presupuesto.**

Un presupuesto es una herramienta preciosa que determina si la organización de la liga es rentable. El error más común en la organización de una liga es querer comenzar con mucho desde la primera representación: si una liga quiere comenzar con un cronómetro gigante, con camisetas que lleven los nombres de los actores, remeras para suvenir, anuncios en la T.V. y aviones arrojando panfletos con sus nombres, debe encontrar y manejar fondos en consecuencia con todo esto. Es gracias al presupuesto que la liga puede ver más allá de la primera representación, planificando la primera temporada, el primer año, los primeros cinco años. Un presupuesto bien equilibrado evitará sorpresas desagradables y asegurará la calidad de los espectáculos. Veamos los dos presupuestos necesarios para la organización. El presupuesto de apertura, para poner en marcha la liga; y el presupuesto de operación, para su buen funcionamiento.

♦ **El presupuesto de apertura:**

El presupuesto de apertura es el primero que se establece. Se distingue del presupuesto de operación por el hecho que existe únicamente para poner la liga en marcha. Es en este momento que se debe dejar de soñar e identificar, no sus deseos pero sí sus objetivos y sus necesidades. ¿Se comienza en pequeña o en gran escala? ¿Después de cuantas representaciones puede uno amortizar sus desembolsos de apertura: una, diez o cien? Es necesario hacer estas previsiones de una manera realista, incluso aún pesimista. El amigo de un amigo dijo que él puede obtener piezas de madera a mitad de precio ¿Es verdad? Si la respuesta es sí: ¿es la manera apropiada?, ¿hay un límite de cantidad?. Hay que tomarse el tiempo de verificar el costo de todos los materiales y servicios necesarios; y obtener evaluaciones de precios realistas y concretas ¿Tiene uno verdaderamente necesidad de tablas para actuar?. ¿El presupuesto corresponde a los medios de la liga?, porque si ella es deficitaria: ¿quién pagará la deuda?

♦ **Amortizar un presupuesto de apertura**

En tanto que sea posible hay que reunir todas las sumas de dinero que sean necesarias para el presupuesto de apertura a fin de no endeudarse desde el comienzo. Hay que hacer todos los esfuerzos: encontrar otras fuentes de ingresos y cortar al máximo los gastos superfluos. Puede ocurrir que a pesar de esos esfuerzos el presupuesto de apertura sea todavía deficitario. Si este déficit es demasiado importante, desgraciadamente hay que abandonar. Por el contrario, si el déficit es modesto existe la posibilidad de amortizarlo después de un cierto periodo de tiempo.

Hay que tener en cuenta que la amortización significa ciertos riesgos, porque uno cuenta con fondos que provienen de recaudaciones futuras. Si esas recaudaciones son inferiores a lo que uno había previsto, la liga puede encontrarse endeudada al punto en que su liquidación es necesaria para saldar las deudas. Por esa razón debe preverse la amortización de la deuda durante la primera temporada y no después de varias.

Digamos que el presupuesto de apertura acusa un déficit de \$250. Nosotros pretendemos una temporada de seis representaciones y queremos amortizar el déficit de la primera representación.

$$\frac{\$250}{6 \text{ funciones}} = \$41.66 \times \text{función}$$

Prevemos \$41.66 por representación para la liquidación de la deuda.

♦ **Presupuesto de apertura**

Ingresos

Auspiciantes	000.00
Subvenciones	000.00
Intercambio de Servicios ⁽¹⁾	00.00
Recaudaciones	000.00
Publicidad, Programa	000.00
Otros	00.00
Total de ingresos	0000.00

Desembolsos

Equipamiento

Pista	000.00
Camisetas	000.00
Tarjetas de votación	00.00
Bolillero de títulos	00.00
Sirena	00.00
Otros	00.00

Publicidad

Impresión de entradas	000.00
Impresión de afiches	000.00
Impresión de programas	00.00

Intercambio de servicios 00.00

Sub-Total 0000.00

Imprevistos (10% del sub-total) 000.00

Total de desembolsos 0000.00

Excedente ó déficit 000.00

¹.- Aún cuando ningún fondo cambie de mano en el intercambio de servicios, se lo debe tener en cuenta en las recaudaciones y gastos. Esta aclaración vale lo mismo para el "presupuesto de operación"

♦ **Explicaciones de las secciones del presupuesto de apertura.**

Auspiciantes:

Un auspiciante es una persona o un organismo que concede dinero, materiales, o servicios gratuitamente o a cambio de publicidad (canje de publicidad). Puede ocurrir por ejemplo, que una imprenta haga los programas gratuitamente y que en compensación el imprima en ellos su publicidad. O también que una emisora de radio provea las camisetas con tal que éstos lleven su sigla. Otra posibilidad: un contrato de intercambio con un hostelero (alguien que tenga un salón). Este paga el alquiler de la sala y se guarda las ganancias de las bebidas gaseosas y refrescos. Los organizadores de la liga deben convencer a los auspiciantes que pueden sacar beneficio de la ocasión que se les ofrece.

Subvenciones:

Una subvención es una donación de dinero o de servicios sin espera de beneficio alguno. La mayoría de las ciudades y los pueblos, lo mismo que los consejos escolares y de estudiantes tienen fondos para asignar a las actividades culturales. La comunidad y aún la escuela pueden también acordar un intercambio de servicios: por ejemplo, la municipalidad permitirá hacer hasta \$50 de fotocopias. No ha habido transferencias de fondos. No obstante es un servicio que permite economizar. Generalmente hay que apurarse, para solicitar una subvención se necesita pedirla con bastante antelación. Habrá sin duda una fecha de cierre de pedidos, y se deberá presentar un presupuesto completo y detallado. Es preferible reunirse con los responsables antes y después del envío del pedido.

Recaudaciones:

Es simplemente la colecta de fondos ante las personas de la comunidad. Algunos medios bien conocidos son los lava-autos, las maratones de actuación o mejor aún de improvisación, o la venta de tabletas de chocolate de puerta a puerta. La recaudación de fondos requiere una cierta participación de los actores.

Imprevistos:

Digamos, que pedimos prestado un camión a fin de transportar los equipos. No hay ninguna previsión del presupuesto para la nafta. La sección "*imprevistos*", es un almohadón, un cinturón de seguridad. Por definición, los gastos imprevistos son imprevisibles: 10 % del sub-total debería permitir evitar situaciones desagradables. Ahorrar fondos para los imprevistos no nos excime sin embargo de planificar bien un presupuesto de apertura. En principio no tocaremos esas sumas de dinero si es que el presupuesto es perfecto.

Aprovechamos para repetirles que hay que ser realistas cuando uno prepara un presupuesto. Las cifras deben ser calculadas según los hechos y no según las esperanzas o los deseos.

♦ **El presupuesto de operación**

Gracias al presupuesto de operación se pueden prever las entradas y salidas, espectáculo por espectáculo. Ése presupuesto permite disponer de ingresos de una manera eficaz y constructiva a fin de asegurar la continuidad de la liga. Pero aún así las previsiones deben inclinarse hacia el lado pesimista.

♦ **Presupuesto de operación**

Ingresos:

Boletería (ver cálculo de boletería) _____ 000.00

Publicidad _____	000.00
Subvenciones _____	000.00
Venta de golosinas _____	000.00
Intercambio de servicios _____	00.00
Otras _____	000.00
Total de entradas en bruto _____	0000.00

Gastos:

Sala:

Boletería _____	00.00
Alquiler _____	000.00
Técnico _____	00.00
Iluminación _____	00.00
Sonido _____	00.00
Retribución a los actores _____	000.00

Publicidad:

Anuncios de manera continua _____	00.00
-----------------------------------	-------

Otros:

Derechos de autor (L.N.I.) _____	00.00
Gastos por estreno (amortización) _____	00.00

<u>Intercambio de servicios</u> _____	00.00
--	-------

Sub-total _____	0000.00
-----------------	---------

Imprevistos _____	00.00
Administración (5% del sub-total) _____	00.00

Total de gastos _____	0000.00
-----------------------	---------

Beneficio neto (pérdida) _____	000.00
--------------------------------	--------

♦ **Explicaciones de las secciones del presupuesto de operación.**

La boletería:

La boletería es la fuente principal de ingresos a lo largo de toda la temporada. Es por eso que es importante hacer un cálculo justo de los ingresos alcanzados. Se puede utilizar la ecuación siguiente:

Cantidad de butacas x precio de la entrada x porcentaje de ocupación

Tomemos un ejemplo concreto: la sala tiene 125 butacas, el precio medio de las entradas es \$3.50 y se prevé llenar un 40% de la sala.

$$\frac{125 \text{ butacas} \times \$3.50 \times 40}{100} = \$175$$

Así se obtiene el monto de las ganancias esperadas por representación. Si este monto no cubre los gastos, hay que ser consciente que la capacidad de la sala es fija y que es peligroso actuar con ese porcentaje de ocupación de la sala. Aumentar el porcentaje esperado de ocupación no aumentará necesariamente los ingresos reales. Quedan entonces dos opciones: achicar los gastos previstos y/o aumentar el precio de las entradas.

No es realista aumentar el precio de las entradas, digamos de \$7 a \$10, y contar con un crecimiento proporcional de las ganancias. El costo de las entradas debería ser comparable al costo de una actividad parecida en la comunidad, al de una entrada de cine por ejemplo. Según la clientela prevista, es posible ofrecer una escala de precios: digamos una entrada para adultos de \$5 y una entrada para estudiantes de \$3.50.

El porcentaje esperado de localidades ocupadas variará según la temporada. Si las actuaciones coinciden con las finales de un evento deportivo importante, por ejemplo, el porcentaje bajará sensiblemente. En cambio en la actuación final de la liga de improvisación se puede esperar un ligero aumento de ese porcentaje.

Administración:

Tal como lo indica el presupuesto, se puede contar sobre un monto equivalente al 5% del sub-total para los gastos administrativos, los gastos de una cuenta bancaria, la correspondencia, el teléfono...

El excedente:

Por supuesto, es deseable acumular un excedente de cada presentación a fin de ahorrar fondos en previsión para un crecimiento de los recursos de la liga. El margen de excedentes a tener en cuenta debería ser más o menos igual al porcentaje consagrado a los imprevistos.

♦ La gestión:

No se trata solamente de establecer los presupuestos, también hay que administrar la liga

Reglas de oro de una buena gestión

- *Planificar todo*
- *Identificar los problemas en el momento de las operaciones.*
- *Encontrar una solución*
- *Ponerla en práctica lo antes posible.*

Estos principios son la base de una buena gestión, tanto se trate de una multinacional como de un negocio de barrio. Su puesta en práctica no es siempre fácil, sobre todo cuando participan amigos. Hay que recordar que las decisiones deben ser tomadas de manera lógica y racional más que emotiva. Deben ser tomadas tan pronto como los problemas se presenten. Estos no desaparecen por si mismos, por el contrario, se agravan cuando no se toma la decisión de remediar.

Veamos a continuación algunos consejos prácticos para la buena gestión de una liga. Es esencial abrir una cuenta bancaria para los fondos de apertura y de operación. Jamás se deben depositar los fondos de una liga en una cuenta personal para evitar malentendidos. Se debe abrir una cuenta corriente que exija dos firmas para todas las extracciones de fondos: la de un organizador y la de un tesorero de la liga que se ocupará de la contabilidad. Entonces se debe solicitar una libreta de depósitos y un talonario de cheques. De esta manera, todas las transacciones serán registradas con pruebas inequívocas. Hay que evitar pagar las cuentas con dinero en efectivo. Es preferible pagar

todo por medio de cheques. Por cada cheque desembolsado, se exige un recibo a fin de justificarlo. Siempre que sea posible, en caso de compras por ejemplo, sería conveniente adelantar los fondos al comprador antes que efectuar una extracción. Se lleva así el control de las extracciones y se evitan las compras "sorpresa".

El control de las entradas es primordial, porque es la mayor fuente de ingresos. Las entradas deben ser numeradas, así es más fácil controlar su distribución sobre todo si hay varios lugares de venta y/o si estas ventas son confiadas a distintas personas. También hay que ser avaro con las entradas gratuitas de la misma manera que se lo es con los recursos, salvo que se trate de medios de comunicación que puedan hacer una nota. Cuando son emitidas entradas gratuitas deben ser marcadas de una manera inalterable para no cometer el error de devolver el dinero si una función debe ser suspendida. Hasta aquí hemos completado los preparativos esenciales para buen funcionamiento interno de la liga. Nuestra máquina está pronta a arrancar, todas las piezas del mecanismo están en su lugar y los pilotos están al volante. Sólo resta ahora ¡Vender esta liga!

La publicidad

La publicidad es a menudo realizada de manera informal en algunas ligas de improvisación. Aún con las mejores intenciones tienen a veces tendencia a dirigir sus energías y sus fondos hacia los medios menos eficaces. Un afiche en tres colores puede ser una obra de arte, pero: ¿es verdaderamente el medio más eficaz de publicitar una liga? A veces ocurre que uno lee una publicidad donde la hora y a veces el precio, no aparece. La publicidad debe ser verdadera, eficaz, atrayente, diferente, original y concebida como un conjunto; cada medio tiene que servir para reforzar a los otros. Veamos las preguntas que hay que hacerse a fin de establecer una estrategia publicitaria. ¿Quién?. ¿Cómo?. ¿Qué?.

♦ **¿Quien?:**

Primero se debe definir el público al cual se apunta ¿Queremos sobre todo atraer a los estudiantes? La publicidad se centrará entonces en las escuelas. Sería inútil anunciar en las tabernas, a menos de querer atraer un público sobre todo interesado en beber. Se puede hacer un rápido estudio de mercado respondiendo a las preguntas siguientes:

- ¿A qué público quiere uno atraer? ¿Qué edad tiene?
- ¿Se quiere atraer sólo a ese público o se entreven otros tipos de público?
- ¿A dónde va ese público cuando sale? ¿Donde trabaja, donde juega, donde vive?
- ¿Qué lee? ¿Qué escuchas? ¿Cuándo?
- ¿Qué actividades unen a ese público?
- ¿Es un público enterado, que conoce la improvisación, o un público para quien ese concepto es desconocido?
- ¿Cuándo ese público busca tener una noche afuera? ¿Es el domingo? ¿Es el sábado, es el miércoles?

♦ **¿Cómo?:**

La publicidad de una liga debe resultar eficaz en relación a su costo. El primer paso es crear la imagen ¿Cómo puede el público identificar esta publicidad al primer golpe de ojo? Examinemos la sigla de la Compañía Ferroviaria Canadiense nacional. Primero de todo, es una sigla simple, compuesta de las iniciales de la compañía, fácilmente reconocible. A continuación vemos esa sigla sobre absolutamente todo aquello que se relaciona con la compañía: los encabezamientos de las cartas, las locomotoras, los automóviles, las cajas de fósforos, los ceniceros, los uniformes. De la

misma manera, los colores juegan un rol importante: el rojo y el blanco son la firma de la compañía. También se puede seguir esos principios de identidad para una liga de improvisación. Siempre que se pueda, se deben utilizar de manera sistemática los mismos colores, digamos, los de la escuela. En cuanto al nombre de la liga hay que tratar de encontrarme una abreviatura fácil de retener, que forme una palabra por ejemplo: L.N.I., L.O.I., L.I.M.E., L.V.I., L.I.E.V., L.I.T. Nadie recordará L.W.I. o L.T.I.M. Si es posible, el logo debe ser una representación gráfica de las iniciales, fácilmente identificable a la distancia. También se puede incorporar un slogan a la publicidad del tipo "¡El teatro imprevisto!". Ese slogan se repetirá en todo el material publicitario. No hay que olvidar la información que la publicidad debe contener. Una buena publicidad informa sobre el precio de la entrada, el lugar, la fecha y la hora del juego. Tal vez indicará también un número de teléfono. Puede contener igualmente información secundaria: estacionamiento gratuito por ejemplo. Sobre ciertas publicidades, es posible agregar un calendario de la temporada, incluyendo el orden de las representaciones de los equipos y la ficha de la final, tal como en los pequeños calendarios de hockey, de fútbol y de béisbol distribuidos en las cervecerías.

♦ ¿Qué?

A menos de tener un auspiciante excepcionalmente generoso, es inútil soñar con grandes afiches de varios colores. Se puede producir material de publicidad igualmente importante y más eficaz con medios más modestos.

La hoja volante o "flyer":

Las dimensiones de una hoja volante son de aproximadamente 12 cm x 21 cm, es decir la tercera parte de una hoja oficio. Una de las primeras ventajas es que pueden ser fotocopiados o impresos tres ejemplares sobre la misma hoja. Su distribución es también más cómoda. Se puede dejar una pila en un lugar propicio o también distribuirlas en la calle, en los centros de compras, etcétera. La hoja es lo suficientemente pequeña como para que la gente la puedan llevar sin que sea molesto. Hay menos riesgo de que la tiren sin leer. Para crear una unidad en una publicidad, se pueden reproducir estas hojas en un papel del color de la liga. Se puede también colocar más información sobre esas hojas: el calendario de la temporada por ejemplo, siendo que hay más probabilidades que la gente la lleve a sus casas o al trabajo.

El pequeño afiche:

Es posible producir pequeños caciques cuyas dimensiones varían entre las de las hojas A4 u oficio. Pueden fotocopiarse fácilmente, económicamente e incluso sobre papel de color. Estos afiches sirven sobre todo de recordatorios, porque contienen menos información que el volante. Lo importante que llamen la atención, que se impongan con fuerza a la vista de todos. La desventaja de los pequeños afiches es que alguien pueda arrancarlos o cubrirlos minutos después de que hayan sido colocados. Sin embargo, se puede empapelar todo un muro y obtener un efecto de afiche gigante.

Hay que notar, que no es necesario inundar a la comunidad de afiches y de volantes. Se puede obtener el mismo efecto distribuyendo ese material en lugares estratégicos donde el público se reúne, en la cafetería, en los salones de baile, en las paradas de ómnibus, etc.

Es importante que el material tenga una presentación profesional. Hay que evitar las hojas y afiches escritos a mano, a menos de tener una caligrafía excepcional. Las librerías venden calcomanías del tipo "Letraset" que permiten obtener resultados de calibre profesional. La calidad del idioma es esencial. Las faltas de ortografía son abominables y no sirven sino para poner en evidencia la negligencia del producto. El material publicitario da la primera impresión al espectador potencial. A fin de obtener una unidad de estilo y una imagen coherente de la liga es bueno poner a punto todo el material simultáneamente los afiches y los volantes están muy bien, pero también se puede colgar

un banderín gigante en el hall del teatro, aprovechar pequeños anuncios difundidos el "la intercom" de la escuela o hacer un desfile. Son medios importantes a la vez que poco costosos. Con anticipación, se puede verificar el material con la gente que refleje al público al cual se apunta.

Los medios de difusión.

Una de las finalidades importantes de un medio es difundir la información de interés a la comunidad. Ya se trate de la radio estudiantil o de la cadena de TV local. Si la liga de improvisación es un nuevo fenómeno en la comunidad su potencial periodístico atraerá seguramente a los medios de comunicación. Es ventajoso preparar muy bien la información a fin de proveerles a los medios el material para que ellos puedan transmitir el mensaje eficazmente.

La primera etapa es comunicarse con los medios interesados en la liga. Corresponde a la gente de la liga dar este primer paso: inútil esperar el llamado del diario local esté o no al corriente de la existencia de la liga. Una lista de envío que contenga la dirección, el nombre del periodista, o del responsable de los negocios comunitarios y/o artísticos y el número de teléfono de los medios es totalmente útil. Esta lista debería comprender todos los medios de la comunidad: no solamente los principales diarios y las cadenas de TV sino también los semanarios, las radios y diarios estudiantiles. Igualmente hay que sondear los organismos culturales y sociales, tales como los clubes de jóvenes, etc; en pocas palabras, todo organismo susceptible de difundir el mensaje a sus miembros.

El comunicado de prensa.

Constituye un servicio a la liga y a los medios a tener en cuenta, enviar un comunicado de prensa consiso, preciso y que contenga toda la información que se refiere a la liga y a los match de improvisación. El comunicado debe estar bien redactado como si fuera el texto que uno quisiera ver en el diario. Ocurre a veces, sobre todo en el caso de un diario pequeño, que el texto de un comunicado sea publicado íntegramente tal como fue concebido. Una vez más la calidad del idioma obliga. El comunicado debe estar compuesto de frases cortas y simples, en un estilo periodístico: sujeto, verbo y complemento. Veamos un comunicado ficticio:

Logo de la liga

Comunicado

Para difusión inmediata

Título: ¡La L.I.S.E., es agradable y no cuesta caro!

(Vanier, el 8 de septiembre 1987). La locura viene con el otoño pero con un porte diferente que sabrá hacer la felicidad de su línea moral. Fortalecida y orgullosa de su último campo de entrenamiento, la LISE (liga de improvisación escolar del este), inicia su primera temporada el viernes 4 de octubre próximo, en la escuela secundaria Barbeau, en 25 calle St-André en Ottawa, a partir de las 19 horas.

La LISE reagrupa a los estudiantes y las estudiantes del consejo escolar de Vanier. Cinco equipos que representan las escuelas secundarias de la región se enfrentarán por orden de inscripción todos los viernes hasta fines de febrero.

Himno nacional, árbitros, intérpretes, organista, todo estará allí para sumergir al espectador en la atmósfera electrizante de un juego de hockey. Los match de improvisación, calcados sobre los de nuestro deporte nacional, son una forma de deporte teatral donde los actores y actrices, improvisan acciones a veces hilarantes, a veces dramáticas. Corresponde al público votar por el equipo que ha improvisado mejor.

El primer silbato de la temporada se hará escuchar en el momento que el equipo de la escuela secundaria Barbeau se medirá con el equipo de la escuela secundaria Bertrand. Las entradas están a la venta en la puerta del gimnasio por solamente \$2. Para reservaciones o cualquier otra información, disque el (613) 555-4441.

-30-

*Información:
Sabrine Allaire
Coordinadora
(613) 555-4441*

Examinemos la estructura de este comunicado. Primeramente, el logo aparece en lo alto de la página, como en todas las comunicaciones emitidas. Viene enseguida "para difusión inmediata": un aviso al periodista que el comunicado puede ser publicado o difundido inmediatamente de resvido. Se puede también enviar el material por adelantado con una nota: "no difundir antes del 21 de septiembre de 1987" o "para difundir el 21 de septiembre de 1987". Encontramos enseguida el título que eventualmente podrían servir de encabezamiento del artículo. Los comunicados empiezan siempre por la fecha de emisión del mismo. El primer párrafo contiene todas las indicaciones esenciales y responde a las preguntas: ¿quién?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿qué?. El resto del comunicado elabora la información pertinente. El "-30-" al final del comunicado es una vieja convención periodística y significa que el comunicado ha terminado.

La entrevista

Se fija el encuentro. ¡Salimos en televisión!. ¡Hay que estar preparados! El portavoz es el lazo entre la liga y el medio. Debe saber todo lo que se refiere a la liga: su historia, el nombre de los organizadores, la coordinación de las actuaciones. Es común llegar algunos minutos antes a la entrevista a fin de prepararla. Es la ocasión de convenir algunas preguntas con el reportero, de indicarle que aspectos de la liga se desean acentuar. De más está decir que hay que dejarle una carpeta impresa que contenga todo el material publicitario: comunicados, historia de la liga, notas de prensa, lo mismo que el nombre de los equipos, de los participantes y un programa. Se pueden también incluir dos entradas gratuitas para el estreno.

Se procede de igual manera con todos los medios de información: periódicos, TV, radio estudiantes. Si se los trata de una manera profesional, ellos responderán de la misma forma.

La estrategia publicitaria.

Publicitar una actuación el día anterior no es muy eficaz. Tampoco hay que hacerlo con demasiada anticipación. Una buena estrategia creará un máximo de interés algunos días antes del estreno. Comencemos la cuenta regresiva:

- ***Desde un mes a tres semanas antes del estreno.***

Es sobre todo el tiempo de preparar el terreno. Se puede comenzar hablando confidencialmente de la liga a la gente que nos rodean (no a todos). Todos los implicados en la liga deberían hacer lo mismo. De esta manera, la noticia se extenderá, ¡más rápido que un rumor!

Se puede también comenzar con la colocación de pequeños afiches llamados "excitantes". Ellos contienen unas pocas informaciones, por ejemplo el slogan de la liga: "¡El viernes, eso se improvisará!" Estos afiche excitan la curiosidad del público. La gente querrá saber más. A fin de

unificar la publicidad, ése slogan deberá tomar un lugar de importancia en todo el material publicitario que aparecerá después.

- ***Dos semanas antes del estreno.***

El momento de lanzar la parte más importante del material publicitario ha llegado. Se deben distribuir los volantes de todas las formas posibles: en los buzones de la escuela, en los parabrisas de los automóviles, por correo. Es en este momento que hay que hacer llegar los comunicados a los medios de difusión. Sin embargo, hay que verificar la fecha de salida de ciertas publicaciones. Será tal vez necesario enviar el comunicado a una publicación mensual con seis semanas de anticipación. Este es también el período de los pequeños afiches. Algo astuta es pegar los afiches encima de los "excitantes" para una relación más directa. Algo para recordar: no se pueden colocar los afiches en cualquier lugar. Hay que obtener el permiso del propietario antes de pegar lo que sea.

- ***Una semana antes del estreno***

La distribución de afiches y de volantes debe ser continua. Hay que contactar a los periodistas para asegurarse que ellos han recibido el comunicado y que van a servirse de él. No se debe dudar de preguntarles si es posible tener una entrevista el día anterior al el juego o el mismo día. Hay que sacar provecho de ello para informarse de la posibilidad de un anuncio sin gastos en la sección avisos.

Si se tienen fondos se puede hacer aparecer un aviso en la sección "artes y espectáculos" del periódico de la región. Se puede también invitar a la TV comunitaria a filmar una representación para su eventual difusión.

- ***¿Y después?***

El "blitz" publicitario ha terminado, el estreno se ha realizado, ¿como se puede asegurar la continuación de ahí en adelante? El lugar ideal para ofrecer la publicidad gratuita es la misma sala donde la liga actúa. El público escogido ya se ha reunido ahí y no pide nada mejor que escuchar. Debemos asegurarnos que a la entrada de la sala, una afiche anuncie el próximo espectáculo. Al final de la actuación, el maestro de ceremonias puede aprovechar para repetir esta información.

La liga

- ♦ **El campo de entrenamiento**

Como para cualquier deportes el entrenamiento es esencial, ya sea para un veterano experimentado o para alguien no experimentado. Los actores tienen la ocasión de precalentarse físicamente y mentalmente para la temporada que vendrá. Aprenden a conocerse y a conocer las fuerzas y las debilidades de los otros. Es el momento de ensayar las cosas difíciles que se van a hacer en la temporada y de tomarse el tiempo para intercambiar ideas.

Tanto sea la primera temporada, o la quinta, es bueno entrenar siempre con las bases de la improvisación, por qué es ésto lo que primero se olvida. Por otra parte, los ejercicios en la sección "**entrenamiento**" de la presente guía se prestan bien para comenzar a entrenar. De esta manera, debutantes o veteranos, buenos o malos actores, tienen la oportunidad de comenzar la temporada en una atmósfera de calma, de ayuda mutua y de investigación. Es casi una reunión de familia. Aunque no sea esencial, sería bueno pagarse un entrenador por lo menos para los primeros entrenamientos. Un entrenador experimentado sabrá disimular los errores y destacar los esfuerzos y logros de los actores; además de conducir el equipo eficazmente.

Se puede también contratar un entrenador para los ejercicios de las temporadas siguientes. El aportará nuevas ideas y nuevos medios a los actores, sobre todo cuando son siempre los mismos los que participan. El embotamiento de las ideas podrá también ser evitado gracias a la sangre nueva que puede inyectar un buen entrenador.

En el entrenamiento, podemos también ver dibujarse a los entrenadores en potencia. Es muy ocasional que una persona venga a los entrenamientos con la finalidad de convertirse en un entrenador. Es actuando y haciendo una rotación de roles en los entrenamientos que esta persona encontrará su lugar en la liga y manifestará su deseo de ser entrenador.

Es importante que el árbitro esté cuando se llegue a la etapa del juego por equipo. El aprovecha para "desenmohearse" y los actores pueden probar sus límites. Cuando hay penalidades, el árbitro puede explicar su decisión y conversar sobre la improvisación.

♦ **La elección de los entrenadores**

Hay varios factores para considerar en ocasión de la elección del entrenador. Si un muy buen actor quiere entrenar: ¿no es preferible que actúe, ya que su contribución como actor es mucho más valiosa? De la misma manera, es evidente que si alguien quiere entrenar solo para ganar a toda costa: ¿estamos seguros que deseamos tenerlo como entrenador para la temporada?. Antes que nada hay que elegir un entrenador que se sepa ganar la confianza de los actores y que tenga una visión sana de lo que es una liga de improvisación.

Si uno se bloquea para la elección, se puede: o bien, tomar una decisión arbitraria, o bien hacerlo con voto secreto junto con los actores. Las personas que obtiene la mayor cantidad de votos, llenan los puestos de entrenadores. La elección de entrenadores puede ser muy delicada, sobre todo cuando se trata de amigos. Cuando el problema se presenta hay que resolverlo lo más diplomáticamente posible.

♦ **El repechage**

Si hay que determinar los equipos a partir de una "balanza" que contenga a todos los jugadores de la liga, hay que buscar de alcanzar un justo equilibrio. Es nefasto tener un equipo compuesto únicamente por los mejores jugadores de la liga, nefasto para la liga y para la moral de los otros equipos. Hay una manera equitativa de sacar a flote a los jugadores y de formar equipos equilibrados.

Tomemos una liga de tres equipos. Reunimos los tres entrenadores que sacan un número de un sombrero. El entrenador que ha sacado el "1", hará la primera elección entre las chicas. El que ha sacado el "2" hará la segunda lección y así sucesivamente. En este orden, los entrenadores eligen sus chicas. Pasamos enseguida al repechage de los chicos en el orden inverso: el entrenador que ha sacado el último número hará la primera elección.

El resultado del repechage será anunciado recién veinticuatro horas más tarde a fin de que los entrenadores tengan el tiempo de hacer intercambios. Ahora se define la composición de los equipos y es anunciada.

Algunos jugadores no querrán ser compañeros de equipos de algunos otros, mala suerte, los descontentos no tendrán otra solución que ir a actuar a otro lado. Otros querrán conocer el orden de las elecciones. No tiene ninguna utilidad revelar quién ha sido retirado el primero o el último. Ése orden deberá mantenerse en secreto

♦ **¿Quién puede actuar?**

Desde la incorporación es importante no limitarse a los amigos o al grupo de teatro. La L.O.I., por ejemplo estaba compuesta de aproximadamente tres cuartas partes de comediantes y un cuarto de personas que ejercían toda clase de ocupaciones: traductores, cantantes, funcionarios. Hay que recordar que un buen comediante, no es necesariamente un buen improvisador y viceversa. Una gran fuente de recursos humanos es útil para levantar una liga y para aportar sangre nueva a cada temporada. En consecuencia, los primeros entrenamientos deberían estar abiertos a todos. Será la ocasión de descubrir las personas que tienen el potencial, pero que todavía no están preparadas para

actuar. Esas personas pueden convertirse en suplente y deberían ser invitados regularmente a los entrenamientos y gratuitamente a los juegos a fin de desarrollar su potencial de improvisador. Ocurre lo mismo para el equipo de apoyo. Tomemos el caso de quién deberá llevar estadísticas. Este puesto puede ser ocupado por una persona que ya haya realizado estadísticas deportivas. Los suplentes pueden actuar como asistentes de árbitro, encargados de la boletería o como técnicos. Es importante incluir a los suplentes lo más que sea posible dentro de la liga: es un buen empleo.

♦ **El espíritu de equipo y de liga.**

Una temporada de improvisación demanda tanto o aún más esfuerzo moral que físico. Durante un juego, la energía de los actores sube y baja como una montaña rusa. Después de las improvisaciones, particularmente las exitosas, se siente una excitación dentro de la sala. Después de los fracasos, la energía baja hasta un punto muerto. Si corresponde al organista mantener la energía del público, corresponde al entrenador mantener la de los equipos durante las actuaciones y en todo lo que dure la temporada.

Hay que retener algunos principios para mantener el entusiasmo de los equipos.

- El primero es el más importante: sentir placer. Sin el elemento placer, todo está perdido. Las mejores improvisaciones son aquellas en donde es evidente que se divierten. Es un sentimiento que se transmite también al público
- La camaradería en las bancos: Los actores forman una especie de familia que se sostiene y se apoya mutuamente. Si un jugador se equivoca en su desempeño, hay que reconfortarlo cuando regresa al banco. En todos los equipos hay buenos y no tan buenos actores. Como en el hockey es necesario más de un jugador para ganar una partida y más que uno para perderla. Hay que evitar las recriminaciones y las acusaciones en el seno de un equipo. Se gana en equipo y se pierde en equipo
- La actitud ante las malas improvisaciones: dos o tres malas improvisaciones progresivas atentan a la energía de un equipo. Hay que meterse en la cabeza que la improvisación es una forma de teatro efímera y que el actor debe rehacer sus fuerzas en cada improvisación. Cuando una improvisación se termina, asunto terminado, hay que pasar a la próxima.

También se pueden organizar actividades fuera de la improvisación: un pic-nic por ejemplo. Para terminar la temporada, un banquete de atletas es lo ideal para la entrega de premios y de trofeos: mejor actor, mejor actriz, réplicas memorables, actor/actriz que acumularon menos penalidades, el nuevo miembro del año y, por supuesto, el equipo ganador.

♦ **El dispositivo escénico.**

El dispositivo escénico es simplemente el decorado que se monta para delimitar el área de escena. Se puede componer de simples bancos de gimnasia frente a frente, hasta las bandas reglamentarias de la L.N.I. y de la L.O.I..

El dispositivo escénico sirven, primero que nada, para crear un ambiente que permita concentrar la atención del público sobre los actores. Delimitando un espacio, este se convierte un lugar mágico en donde uno sabe que va a pasar algo extraordinario. Como para los deportes, sólo los participantes tienen el privilegio de entrar ahí.

El dispositivo más simple es, como ya lo dijimos, dos bancos que gimnasia frente a frente. El espacio de juego es de aproximadamente 4,5 mts por 6 mts. Al fondo se encuentra la mesa de los oficiales y adelante, una simple cuerda en el piso puede constituir el límite de los espectadores. El

público estará sentado sobre tres costados, siendo que el cuarto estará ocupado por la mesa del maestro de ceremonias. El hecho de rodear el área de juego con el público ayuda, por una parte a concentrar la energía de la sala al estar la gente mucho más cerca del escenario y por otra parte el comediante hace casi todo frente al público, a menos que se decida otra cosa. El área de juego puede estar iluminada por medio de reflectores, o si la iluminación de la sala es regulable, se pueden prender solamente las luces que están por encima del área de juego. De una manera o de otra, es preferible que el público esté en la oscuridad y que la única luz sea la que ilumina al área de juego.

Hablemos ahora del problema de la visibilidad. Si la actuación se hace en el suelo y el público está sentado en sillas, los espectadores de la cuarta fila para atrás, no verán más que el torso y la cabeza de los actores. Para remediar esta situación, se puede sentar al público directamente en el suelo, o mejor aún, se puede elevar el área de escena aproximadamente a un metro de altura.

Si se trata de un escenario "*a la italiana*", es decir, una escenario cerrado sobre tres costados, estos problemas no existen. Sin embargo si se actúa en una sala que no es utilizada como teatro, digamos un gimnasio o subsuelo de iglesia, se deben considerar los factores técnicos siguientes:

- ***Los enchufes eléctricos:***

Puede ocurrir que todas las consideraciones siguientes deban dar lugar a la colocación de fichas eléctricas. A menos de tener varios alargadores, se debe verificar donde se puede enchufar el equipo y la iluminación, antes de montar el dispositivo escénico. De todas maneras es prudente proveerse de por lo menos dos alargadores extensos de un amperaje suficiente.

- ***La instalación del área de actuación:***

Si el área precedida está instalada en medio de un gimnasio, se pierde el contacto con el público en el espacio vasto de la sala. Es preferible montar el dispositivo escénico en el fondo de la sala o en un rincón a fin de obtener una atmósfera más íntima y calurosa.

- ***La entrada de los espectadores:***

Los espectadores no deberían atravesar el área de actuación para llegar a sus asientos. Es necesaria una entrada única fácilmente controlable por los encargados de la boletería. Debería estar ubicada lo más lejos posible de la entrada de manera que el público atravesase la sala para ubicarse. No debe haber nadie en el área de actuación cuando el público entre. Sólo se debe aparecer ahí cuando el espectáculo comience.

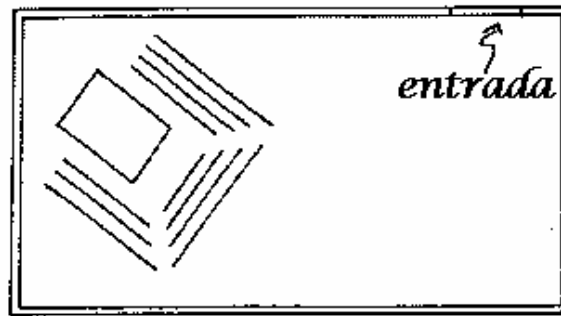
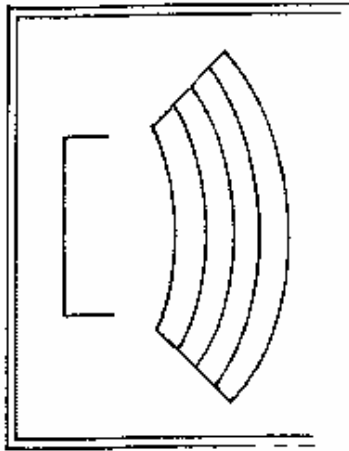
- ***Los camarines:***

Por mínima consideración las salidas de los camarines o de los vestuarios deberían estar colocadas estratégicamente para facilitar las entradas y las salidas rápidas de los actores. Estaría bien poder trabar esas puertas mientras los actores están actuando.

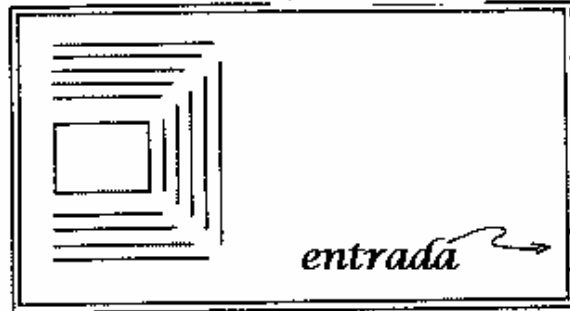
- ***El transporte del dispositivo escénico:***

Es siempre preferible montar el decorado cerca de una puerta adaptada a la carga y descarga. No hay duda que esta consideración es la menos importante desde el punto de vista teatral. Jamás un decorado ha causado más o menos efecto porque esté ubicado cerca de una puerta de descarga.

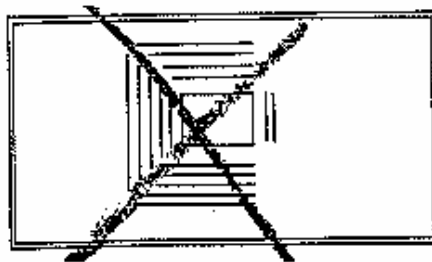
a la italiana



intimo



entrada



♦ Las galochas:

En las improvisaciones de la L.N.I. como en las de la L.O.I., en el espectador recibe a la entrada: su programa, su tarjeta de votación y una "galocha" de caucho. Lanzando esta galocha, muestra su desaprobación con una decisión del árbitro o a la conducta de una improvisación. Aunque las galochas no son esenciales en las representaciones, ellas aportan un elemento viviente e inmediato a la improvisación. Por supuesto que estarán siempre los decididos a arrojar su galocha a todo precio, pero en la mayoría de los casos el público no los lanza sino cuando se siente provocado.

Si una liga opta por las galochas he aquí unas reglas a seguir:

- Tener el control absoluto de la distribución de galochas, a fin de que la gente no venga a buscar otra, después de haber lanzado la suya.
- Si se actúa en un lugar en donde se encuentran objetos delicados es mejor no distribuir galochas.
- El consejo precedente se aplica también para las salas con palcos y pulmón: una galocha lanzada de un piso superior tiene el suficiente impacto como para herir a alguien.

Como hemos visto, todos los aspectos de la infraestructura de una liga son igualmente importantes. Para aprovechar al máximo nuestros recursos humanos, financieros y materiales, es necesario no

solamente asegurarse que todo esté, si no también cuidar los detalles, porque es en los detalles donde se ven que las cosas están bien hechas.

Ahora. ¡Sólo resta actuar!.

◆ **Tercer período: la competencia**

Rol de los miembros del equipo de apoyo

◆ **El árbitro**

El árbitro es esencialmente el maestro del juego. Además de aplicar las penalidades, de explicarlas y de leer las consignas de la improvisación, es en gran parte responsable del ritmo y del movimiento del juego.

Algo para no olvidar: el árbitro toma a veces sus decisiones teniendo en cuenta al público. Si una improvisación va bien y el público está cautivado por ella, el árbitro se sentirá menos impulsado imponer penalidades a fin de no romper el ritmo de la improvisación. Por otra parte algunas penalidades, juiciosamente impuestas pueden reavivar una improvisación, además de al público. El árbitro no debe olvidar jamás que un match de improvisación es primeramente un espectáculo. Dicho esto, el árbitro debe pensar en su personaje. En efecto, el también actúa. Habitualmente el árbitro aparece como autoridad imparcial y estricta cuyo decreto no admite ser contradictorio. El personaje no debe inspirar desprecio, sino merecer el respeto de los actores y de la audiencia.

A propósito de las explicaciones de las penalidades, a menudo, ante capitanes conformes, el árbitro debe dar prueba de calma y debe poder articular su decisión de manera breve y precisa. Con sus aplausos o sus abucheos, el público comenta la precisión de una decisión.

La decisión más radical de un árbitro es expulsar a un actor del partido. El debe llevar la cuenta de las faltas personales cuando infringe penalidades, ya sea al equipo o al individuo. A veces necesitará una consulta con el apuntador de estadísticas antes del anuncio de una penalidad, a fin de no expulsar "*accidentalmente*" a un actor.

La expulsión puede tener efectos benéficos. Permite, por ejemplo, desbaratar la partida de un actor que pone obstáculos en el camino de otros. Teniendo en cuenta el aspecto "*espectáculo*" de un partido, la expulsión de un jugador excita al público, sobre todo durante un partido particularmente malo. La gente vuelve a su casa con el sentimiento de haber visto algo extraordinario. No obstante, la expulsión es una acción de último recurso. El árbitro no debe abusar de esta práctica.

Abordemos ahora un tema delicado: la mala decisión. Puede ocurrir que el árbitro constante que va a aplicar una penalidad que es rebuscada o, aún peor, no merecida. No obstante ha hecho sonar el silbato. ¿Se arrepentirá de su decisión?. ¿Se volverá atrás?. El árbitro debe asumir todas sus decisiones por más incorrectas que sean. Que "se aguante" su decisión como un hombre y que se aguante la avalancha de galochas que vendrá.

◆ **El apuntador de estadísticas**

Si el árbitro es el corazón de un match de improvisación, el apuntador de estadísticas es la cabeza. El toma nota de todo lo que ocurre durante el partido: Los puntos, las consignas de cada improvisación, el número de jugadores sobre la pista², las penalidades y como ellas afectan el puntaje.

Después de los partidos, él calcula los éxitos y los fracasos de cada intérprete y equipo, y prepara las estadísticas de rendimiento de cada uno de los actores. Es una gran responsabilidad, porque un error de su parte, provocaría gritos y rechinar de dientes por todas partes. De todos los participantes el apuntador de estadísticas es el que menos ve el partido, de tal manera está el sujeto a llevar la cuenta.

² la denominación de "pista" es utilizada en la presente guía para designar el área de juego.

En la L.O.I. el apuntador de estadísticas también completa los formularios de anuncios que son leídos por el maestro de ceremonias. En otras ligas, como la L.I.M.E., el apuntador de estadísticas cubre también el puesto de maestro de ceremonias.

♦ **El maestro de ceremonias.**

El maestro de ceremonias, porta voz del elenco desea la bienvenida al público, hace todos los anuncios y dirige la entrevista al final de la actuación. Detrás de la escena, el cronometra las improvisaciones y los períodos, y asegura el lazo entre los actores y el equipo de apoyo. Actúa de alguna manera como asistente de dirección, asegurándose que todo el equipo y los participantes estén en su lugar a la hora convenida.

En cuanto al personaje del maestro de ceremonias, evita hacer aportes humorísticos y espirituales cuando anuncia. El error de maestros de ceremonia neófitos, es el de querer "agregar más" en el momento de los anuncios. Un maestro de ceremonias experimentado leerá los anuncios claramente sin tomar partido de ello. Por el contrario, podrá hacer valer su soltura y su espiritualidad punzante durante la entrevista al final de la actuación.

♦ **El organista**

Durante un match de hockey el órgano llena todos los momentos vacíos. Durante un match de improvisación, el órgano tiene la misma función. Antes del partido, un buen organista sabrá atraer al público, excitarlo, levantarlo para la entrada de los equipos; ejecutando piezas rítmicas, canciones populares, o cánticos que todo el mundo conoce: "olé, ole, olé, olé". Su tarea no es entretener al público, pero sí prepararlo, entusiasmarlo y hacerlo participar. Con la misma intención, el organista interpreta durante los momentos vacíos de una actuación, para mantener el entusiasmo de la gente. Impide el silencio y la espera para no agotar esta energía.

De la misma manera el organista marca los acontecimientos siguientes:

- El himno al comienzo del partido.
- Las concertación vez entre los jugadores antes de una improvisación.
- Los tiempos muertos cuando los oficiales se consulten.
- La lectura de consignas de la improvisación por el árbitro.

El organista también puede permitirse comentarios musicales. Puede ejecutar el tema de "Love Story" después de una historia de amor y también "La Marsellesa" después de una improvisación concerniente a la revolución francesa.

♦ **Los asistentes de árbitro:**

Los asistentes de árbitro son los "soldados" de la patria. Aún cuando ellos obren en la oscuridad, son esenciales para la buena marcha del juego y tienen también ellos uno rol para jugar.

Tienen cuatro funciones durante el juego:

1. Cuentan los votos de los espectadores.
2. Observan los bancos de los actores durante las improvisaciones comparadas.
3. Se fijan que halla la cantidad requerida de actores sobre el área de juego.
4. Limpian el área de las galochas lanzadas por el público

El rol de los asistentes de árbitro lo detallaremos más a fondo en la sección "*desarrollo del juego*". El equipo de apoyo asume la responsabilidad de la buena marcha del juego. En consecuencia debe imponerse una disciplina profesional a fin de cumplir eficazmente sus tareas. De la misma manera

el público espera ver un desarrollo formal en un match de improvisación. De alguna manera, los oficiales constituyen el marco que sostiene la pintura. Si el marco se afloja, todo va mal.

Rol de los miembros de los equipos de improvisación.

♦ El entrenador.

Diferentemente a lo que uno pueda pensar, el entrenador no es el jefe o el patrón de su equipo. Es un miembro del equipo igual que los otros, cuyo rol es diferente. El actor crea personajes, situaciones y relaciones con los otros. El entrenador coordina todo eso. Cuida la buena marcha de las improvisaciones y del match. En pocas palabras, él administra o coordina la utilización de los actores.

El trabajo del entrenador comienza en los entrenamientos. Decide los ejercicios en vistas de aprovechar las capacidades y corregir las debilidades del equipo. Debe también saber escuchar a sus actores de manera de responder mejor a sus necesidades y debe saber aceptar sus consejos a fin de mejorarse. En efecto, a partir de las críticas de entrenamientos anteriores, es necesario deliberar sobre el rol de cada uno, incluido el del entrenador.

En resumidas cuentas, el entrenador no tiene otra autoridad que la que el equipo quiere acordarle. Durante una actuación, el entrenador utiliza a sus actores como piezas de ajedrez, sirviéndose de las fuerzas de cada uno. Debe saber hacer actuar a todos sus actores. Igualmente debe saber cuándo moderarlos, cuando explotados a fondo y sobre todo cuando enviarlos sobre el área de juego a fin de aprovechar la ocasión de hacer avanzar la improvisación. Contrariamente al juego de ajedrez, el entrenador debe también responder a las expectativas de su equipo que, finalmente, confía en él para dirigir bien las energías del equipo.

Esencialmente, el entrenador tiene la autoridad de enviar o no a los actores sobre el área de juego. Sin embargo hay excepciones. Por regla general, un actor debería pedir permiso al entrenador, antes de entrar en el juego. Este último, con su visión de conjunto de la improvisación es el más indicado para decidir. Por otra parte, algunas improvisaciones pueden depender del reflejo y de la inspiración repentina de un actor: éste no tiene tiempo de consultar al entrenador, debe actuar inmediatamente. Una nota técnica: el entrenador debería estar equipado con un cronómetro y un cuadernillo para anotar las consignas de improvisación.

♦ El capitán y el asistente del capitán.

El rol principal del capitán es el de pedir explicaciones al árbitro para las penalidades atribuidas a su equipo. Es el único miembro del equipo que tiene derecho de dirigirse directamente al árbitro, privilegio que ni aún el entrenador tiene.

Un punto puede jugarse el capitán y el árbitro en el momento de las explicaciones: cada uno trata de hacer pasar al otro por un imbécil. Por ejemplo después de una penalidad bien merecida, el árbitro se dará el placer de exponer al capitán la falla de la improvisación. En ese caso, el capitán prudente evitará la amonestación manteniéndose firme. ¡El peligro de pedir explicaciones, es que se corre el riesgo de recibirlas! No obstante cuando una penalidades es dudosa es el capitán que se dará el placer de escuchar las explicaciones frágiles y pobres del árbitro. Puede ocurrir que saliendo del área de juego, el capitán haga comentarios sobre la insignificancia de la penalidad. Debe hacerlo rápidamente, porque mientras esté sobre el área de juego, el capitán está sujeto a la expulsión sin aviso previo. No obstante si el capitán insulta personalmente al árbitro ya sea sobre el área de juego o fuera de ella, nadie puede protegerlo de la expulsión.

Cuando el capitán pide explicaciones, salta sobre el área de juego frente al árbitro y dice: "¿Señor (señora) árbitro, por el bien del público puede usted darnos las explicaciones del caso acerca de la/s

penalidad/es?". Se atiene a esta fórmula o corre el riesgo de expulsión inmediata. Después de las explicaciones él puede hacer sus comentarios antes de salir rápidamente.

Dicho esto, hay que tener la convicción de que la finalidad última de este juego es atraer la simpatía del público. No lo olvidemos, las explicaciones de las penalidades son siempre dadas antes del voto y pueden mover la balanza, tanto para un lado como para el otro. Si el público cree que la penalidad es injusta, votará a veces en contra de ella. Por el contrario, si la penalidad es bien merecida, esto no sirve más que para reforzar el voto en favor del otro equipo. De aquí el principio de que cuando evidentemente uno está en el error, es preferible callarse.

En el equipo, el rol del capitán es el equivalente al del de un equipo de fútbol; él se sienta en el extremo del banco opuesto del entrenador. Su rol en el interior del equipo es el de mantener el entusiasmo y la energía. Puede tomar también el lugar del entrenador durante los entrenamientos. En cuanto al asistente del capitán, asume las responsabilidades del capitán cuando éste está ausente, o cuando, por ejemplo, el capitán es expulsado del juego.

♦ **La rotación de actores.**

Siendo que un equipo cuenta generalmente con cuatro hombres y cuatro mujeres, siempre habrá un actor de cada sexo en el banco. Sería bueno disponer el horario de los actores al comienzo de la temporada para tener en cuenta los compromisos y las ausencias forzadas de cada uno.

Es preferible, aunque no esencial, que los actores en descanso y los suplentes estén presentes en las actuaciones a fin de reemplazar a alguno a último momento y aún poder conversar del juego en el próximo entrenamiento. Así, el hecho de ver los partidos podrá llevar a una comprensión más global del juego.

♦ **Tácticas y estrategia.**

Es aquí donde el entrenador se hace valer. Un análisis rápido le permitirá aprovechar la dinámica de una improvisación.

- 1) Consideremos un obstáculo entre dos situaciones. A menudo uno se da cuenta que esas dos situaciones tienen a los rojos de un lado y a los azules del otro. Los equipos no se mezclan. El equipo que coloque a sus actores en ambas situaciones podrá controlar mejor la sucesión de acontecimientos.
- 2) Es bueno hacer actuar a un novicio con un actor que tenga más experiencia. De esta manera el "veterano" puede sacar al nuevo actor del atolladero si tiene la ocasión.
- 3) El uso de un cronómetro permite enviar a un actor para hacer un "remate" a último momento. Esto es eficaz sobre todo para las improvisaciones mediocres y/o desorganizadas. Esta táctica es de todas maneras peligrosa y puede fácilmente caerle sobre la nariz al entrenador. Jamás hay que olvidar que el público no es imbécil y se da cuenta muy bien de lo que el entrenador hace.

"Quien vive para el "remate" mueve por el "remate".

Robert Mariner³. 1981.

Regla general: las improvisaciones mixtas comienzan con un actor. Siempre es posible agregar actores de acuerdo a las necesidades. Por el contrario, es imposible quitarnos. En cuanto a las improvisaciones comparadas, es preferible comenzar con dos actores sobre el área de juego. Por supuesto, todo está sujeto a las consignas de la improvisación y a los arrebatos de inspiración que puedan sentir los actores. Cuando una improvisación pinta mal para su equipo, un entrenador tiene

³ encontraremos un texto de Robert Mariner al final de la guía.

tendencia a enviar más actores a la pista, sin la idea precisa de lo que ellos van a hacer. La falta de experiencia, lleva a los nuevos entrenadores a cometer este error. Hay que recordar que lo que cuenta para ganar una improvisación, no es la cantidad de actores sino la calidad.

Finalmente he aquí tres grandes principios para los entrenadores principiantes:

- Tener confianza en sus actores: así ellos tendrán confianza en su entrenador
- Tener confianza en uno mismo.
- Evitar mostrar pánico: tomarse el tiempo para pensar.

♦ **El juego como espectáculo.**

En ciertas ligas, predomina la competencia, no una competencia sana, donde uno busca superarse a si mismo, sino una competencia donde cuando hay uno más brillante que otro, aquél le crea obstáculos para que no pueda realizar lo suyo. El resultado es que cuando un juego es calurosamente disputado, degenera a menudo en una carrera por los puntos. Desgraciadamente, cuando en estas circunstancias uno ve disminuir el público, es porque a éste le importa un cuerno quién se va a llevar la victoria esa noche. Lo que el público quiere ver es un buen espectáculo. Jamás hay que perder de vista que un match de improvisación es esencialmente un espectáculo. Un público contento es fiel, si esta desencantado no volverá. He aquí el principio que hay que tener en cuenta para todos los aspectos de un match de improvisación.

De un match al otro la gente no recuerda quién ha ganado mayor cantidad de improvisaciones, quien ha salido nominado estrella más a menudo, ni quien está en primer lugar en las estadísticas. Lo que queda no son los detalles del juego, sino su calidad. Donde hay un espíritu de liga, es donde uno encuentra los mejores espectáculos. Cuando un actor es expulsado por el árbitro, no es una injuria personal. Si el ayuda a destacarse a un adversario, no es porque le falte talento: es por el bien del espectáculo.

La competencia debería ser vista como un accesorio que uno sirve al público y no como un fin en sí misma. Es imposible eliminar toda competencia de un juego, pero es posible de dirigirlas para un gran partido con una orientación constructiva, más bien que destructiva. De hecho, los actores de experiencia saben someterse por el bien de la improvisación. Ellos saben ayudar a los adversarios en dificultad más que aprovecharse de su debilidad. De la misma manera, los mejores actores, saben cuándo hablar, pero también cuando callarse.

El desarrollo del juego.

Tal como lo dijimos antes, un match de improvisación es como una pintura en un marco. Aún estando rígido y práctico, el marco no sustrae nada a la belleza de la pintura. Por el contrario, un buen marco destaca la magnificencia de la obra. Es lo mismo para el desarrollo de un match de improvisación. Las etapas de un juego son puntos de referencia fijos, incluso ritualizados, alrededor de los cuales se articula el arte de la improvisación. Poco importa que el ritual que sigue sea tomado al pie de la letra o que sea adaptado según las necesidades. Una vez que el ritual está adoptado, no debe cambiar.

♦ **El equipamiento**

- Dos cronómetros: uno servirá para las improvisaciones, el otro para los períodos.
- Lápicos y lapiceras: para anotar las estadísticas y los anuncios.
- Una sirena: se utiliza la sirena para marcar el comienzo y el final de los períodos lo mismo que para invitar a los espectadores a ubicarse en sus sillas.
- Un silbato: es utilizado para marcar el comienzo y el fin de una improvisación.
- Un kazoo: se utiliza exclusivamente para marcar las penalidades.

- Un bolillero y un sombrero: el árbitro tira al azar las tarjetas de improvisación en el bolillero y en los 15 últimos minutos del tercer tiempo, las tarjetas especiales del sombrero.
- Tarjetas de voto: las tarjetas tienen lados de colores diferentes a fin de permitir al público votar.
- Dos pañuelos: usados por los asistentes de los árbitros, son lanzados sobre el área de juego para señalar una infracción.
- Una escoba o una pala: para limpiar el área de juego cuando está recubierta de galochas.
- Una ruleta con los colores de los dos equipos: para elegir el orden de las actuaciones en caso de improvisaciones comparadas.
- Camisetas para cada equipo, lo mismo que camisetas apropiadas para los asistentes de árbitro y para el árbitro.

Reglamentos oficiales de la Liga Nacional de Improvisación

(reproducidos con el permiso de la L.N.I.)

- 1) El juego consiste en el enfrentamiento de dos equipos compuestos de seis actores-improvisadores (tres mujeres y tres hombres) y de un entrenador. Un árbitro y sus dos asistentes cuidan que el juego se desarrolle según los reglamentos. Durante todo el tiempo que dura la improvisación, el actor no puede dejar el área de juego.
 - 2) Cada partido tiene una duración de noventa minutos, es decir, tres períodos de treinta minutos cada uno. Un intervalo de diez minutos se prevé entre cada uno de ellos.
 - 3) Durante el período de treinta minutos, no hay ningún intervalo de tiempo, aunque halla detención del juego.
 - 4) Una sirena anuncia el fin de cada período.
- 5) Las improvisaciones son de dos categorías:
- a) **Improvisación comparada:**
Cada equipo a su turno, debe improvisar sobre el mismo tema. El equipo designado al pasar por el color de la ruleta tiene la elección de comenzar o no. Ninguna comunicación será permitida durante la improvisación del otro equipo. En caso de infracción, una prioridad será impuesta al equipo en falta, por medio de un pañuelo arrojado al suelo por los asistentes del árbitro.
Variación L.O.I.: la prohibición de comunicarse durante la actuación se aplica solamente al segundo equipo que va a actuar.
 - b) **Improvisación mixta:**
Uno o dos actores de los dos equipos deben improvisar juntos sobre el mismo tema.
- 6) Desarrollo de cada improvisación:
El árbitro toma al azar una tarjeta donde lee en voz alta:
 - a) Naturaleza de la improvisación (comparada o mixta)
 - b) Título de la improvisación
 - c) Cantidad de actores (según la naturaleza de la improvisación)
 - d) Estilo (podrán ser puestos cubos a la disposición de los actores al parecer del árbitro)

e) Duración de la improvisación.

Los actores y el entrenador tienen veinte segundos para ponerse de acuerdo y ocupar sus lugares en el área de juego. El árbitro señala el comienzo de la improvisación con un silbato.

Variación L.I.M.E.: la L.I.M.E. concede treinta segundos para ponerse de acuerdo. En el caso de una improvisación comparada, la ruleta es lanzada después del tiempo de concertación de 20 segundos

- 7) Una vez terminada la improvisación, cada espectador es llamado a elegir el equipo ganador de la improvisación, mostrando el color de su tarjeta de voto que corresponde al equipo de su elección. Si al final del primer o segundo período, la improvisación no ha terminado, re retomará al comienzo del período siguiente, en el punto donde se había detenido (misma/s posición/es y retomando la última réplica). Si queda menos de un minuto, el maestro de ceremonias señala, por medio de un cartón blanco, que la improvisación debe terminar aunque el tiempo del período se haya cumplido. Variación L.O.I.: El maestro de ceremonias dejar terminar siempre la improvisación antes de hacer sonar la sirena.
- 8) En los últimos quince minutos del tercer período, los temas son elegidos de un recipiente especial que contenga improvisaciones mixtas que no excedan de los ocho minutos. En el tercer período, llegando el fin del tiempo reglamentario de treinta minutos durante una improvisación comparada, ésta se extenderá hasta el tiempo previsto para su duración.
- 9) Ocurrendo una igualdad al fin del tiempo reglamentario de noventa minutos, una improvisación suplementaria será actuada. Si hay igualdad en la cantidad de votos, el match será declarado nulo y dará un punto en la clasificación a cada uno de los equipos. En semi-final y en final, ocurriendo una igualdad después de los tres períodos reglamentarios, el juego continuará en períodos suplementarios hasta que un punto sea marcado.
- 10) El árbitro es el director absoluto del juego. En todos los casos, él puede imponer una penalidad a un actor o a un equipo por cada infracción que perjudique la calidad de la actuación o el desarrollo del partido. Si en el curso de una improvisación el árbitro señala una penalidad ésta es anunciada antes del voto sobre la improvisación. Al jugador o al equipo penalizado le corresponde que se le imponga uno o dos puntos de penalidad según la naturaleza de la falta (penalidad menor o penalidad mayor). Una penalidad mayor, es una infracción que destruye conscientemente el juego, en tanto que una infracción menor, puede ser un olvido, una torpeza, un retraso, etcétera. La acumulación de tres puntos de penalidad (total, acumulado cronológicamente por los actores y su equipo) da automáticamente un punto al equipo adversario. Todo actor que haya obtenido dos penalidades personales durante el mismo partido es expulsado del juego y hasta el final del mismo, debe retirarse al vestuario. Su expulsión borra los puntos de penalidad resultante de sus dos faltas, si esas ya no han sido totalizadas. Los puntos de penalidad de todas las faltas subsiguientes de ese actor, son agregados al legajo del equipo.
- Variación L.N.I.: El antiguo reglamento de la L.N.I. estipulaba que cuando un actor es expulsado: *"su expulsión borra los puntos de penalidad que él ha acumulado"*.
- Sí, a causa de la ausencia de un actor, su equipo no puede llenar las exigencias de la tarjeta de improvisación, del otro equipo gana la improvisación automáticamente.

Sólo el capitán de cada equipo puede pedir explicaciones al árbitro. Toda conversación con este último se debe llevar a cabo en el centro del área de juego. Cuando ocurre la expulsión del capitán, éste será reemplazado por el asistente del capitán.

- 11) Clasificación: clara victoria vale dos puntos en la clasificación general. Al final del calendario regular, el equipo que ha acumulado la mayor cantidad de puntos pasa automáticamente a la final. Los equipos que terminan en segundo o tercer rango se disputan un partido semi-final. El equipo que termina en el último rango es eliminado. Ocurrendo una igualdad en los puntos de la clasificación, el ganador de la serie de match disputados entre los equipos concernientes obtiene la primacía. Si la igualdad se mantiene, la diferencia entre los puntos "*a favor*" y los puntos "*en contra*" determinan un ganador. Si la igualdad se mantiene, se toman como referencia los puntos "*a favor*" y "*en contra*", del total de partidos que pusieron frente a frente a los equipos en litigio.
- El legajo del equipo en el capítulo de las penalidades será tomado en cuenta como último recurso.

Las faltas

Cuando el árbitro inflige una penalidad, debe hacerlo de una manera relativamente discreta, sin entorpecer la improvisación más allá de la medida. Cuando una acción penalizable se produce, el árbitro sopla su kazoo, se levanta y atraviesa rápidamente el área de juego, señalando la penalidad. Dirige sus señales hacia la mesa de estadísticas, señalando con el dedo, al actor o al banco del equipo que está en falta. Se agacha inmediatamente a fin de no molestar la visión de los espectadores.

El árbitro puede asignar penalidades personales cuando una persona está en falta o también penalidades de equipo. Por ejemplo, una penalidad "*accesorio no respetado*" será inscrita en el legajo de una persona, en tanto que una "*cantidad ilegal de jugadores*" irá al legajo del equipo. Es importante notar que cuando una penalidad es imputada al equipo, no aparece en el legajo de los actores.

Las penalidades son de dos órdenes, mayores y menores. No hay más que dos penalidades automáticamente mayores (obstrucción y mala conducta), mientras que las penalidades menores pueden convertirse en mayores, si el árbitro así las juzga, por ejemplo, cuando las faltas rompen el juego deliberadamente. También hay penalidades subjetivas y objetivas. Una penalidad por "*rechazo de personaje*" depende del juicio del árbitro: es subjetiva. Por el contrario una penalidad por "*cantidad ilegal de jugadores*" es objetiva: no es una cuestión de opinión.

♦ **Señales del árbitro/penalizaciones**

(reproducido con el permiso de la L.N.I.)



(doble movimiento de brazos de arriba hacia abajo)

Penalización Mayor

Se trata de una clasificación más que una penalidad. Se le atribuye a un actor que destruye a sabiendas una improvisación. Se anexa el signo de “mayor” a una penalidad menor. Tomemos un ejemplo: la penalidad “confusión” es menor, pero si un actor siembra la confusión para sabotear deliberadamente una improvisación, el árbitro hará un signo para la penalidad “confusión” seguido de uno para la clasificación “mayor”.



(movimiento rotativo de la mano, con el índice levantado)

Juego Demorado

Hay tres ocasiones en las cuales esta penalidad es asignada por el árbitro:

- a) Cuando los actores sobre el área de juego continúan la concertación con los que están en el banco después del silbato que marca el comienzo de una improvisación.
- b) Cuando un actor retarda la progresión de una improvisación; por ejemplo, repitiendo la misma pregunta varias veces.
- c) Cuando un capitán prolonga la demanda de explicaciones de penalidades

[PENALIDAD INDIVIDUAL O DE EQUIPO]



(movimiento de la mano que golpea la cabeza)

Número Ilegal de Jugadores

Si hay más o menos actores de los que indica la consigna, el árbitro atribuye esta penalidad. El árbitro esperará hasta algunos segundos antes del fin de la improvisación, antes de infringir esta penalidad. No será enviando la cantidad exigida de actores en el último segundo, que un entrenador evitará esta penalidad.

[PENALIDAD DE EQUIPO]



(la mano tirando de la camiseta)

Accesorio Ilegal

Los únicos accesorios que el actor puede usar son: la camiseta, los pantalones y las zapatillas. Ejemplos de accesorios ilegales son: una billetera, una cuerda. Un actor puede actuar con sus anteojos mientras no los utilice como accesorio.

[PENALIDAD INDIVIDUAL]

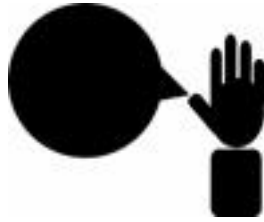


(golpes repetidos sobre el antebrazo con el canto de la mano)

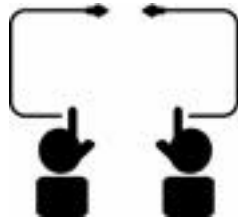
Proceder Ilegal

Esta penalidad es infringida cuando un jugador o un equipo actúa en contra de los reglamentos o de las consignas, y esta acción no está cubierta por las otras penalidades. Algunos ejemplos: saltar sobre el área de juego y volver a salir; enviara hombres cuando la consigna pide mujeres, comunicación entre el entrenador y un actor que se encuentra sobre el área de juego, etcétera.

[PENALIDAD INDIVIDUAL O DE EQUIPO]



(pito catalán)



(rectángulo dibujado en el aire con los dos índices)



(golpe sobre el talón)



(movimiento del brazo de arriba hacia abajo con el puño cerrado)



(rotación completa de los brazos delante del tronco)

Fanfarronada

Cuando un comediante hace un chiste o algo cosa, exclusivamente para hacer reír al público, y a causa de eso sufre la improvisación. En una palabra es tratar de atraer la atención de los espectadores sin razón.

[PENALIDAD INDIVIDUAL]

Tema No Respetado

Cuando la improvisación no trata ni por cerca ni por lejos acerca del título o de el estilo citados, el árbitro dará esta penalidad. Esperará hasta algunos segundos antes del fin de la improvisación antes de determinarla.

[PENALIDAD DE EQUIPO]

Cliché

Esta penalidad es dada cuando el comediante imita, sin modificar, algo bien conocido por todo el mundo; por ejemplo: expresiones cómicas de moda o slogans sus publicitarios. Un actor puede también merecer una penalidad “cliché” cuando repite el mismo personaje durante un juego. “Cliché” es a menudo sinónimo de facilismo.

[PENALIDAD INDIVIDUAL]

Desconexión.

Un comediante se desconecta cuando pierde su personaje y se convierte en él mismo. La tentación de risa es la demostración más común de la desconexión. También se puede desconectar por ejemplo, comenzando una improvisación con un acento alemán y perdiéndolo en el transcurso.

[PENALIDAD INDIVIDUAL]

Confusión

La penalidad por confusión es dada cuando ya nadie sobre el área de juego sabe lo que ahí pasa y se crea una confusión general. El árbitro se servirá de esta penalidad para volver los actores al orden a fin que ellos puedan restituir una situación coherentes. También hay confusión, por ejemplo, cuando alguien atraviesa un mostrador o un muro.

[PENALIDAD INDIVIDUAL Y DEL EQUIPO]



(la mano sobre el puño)

Falta de Escucha
Un actor que no capta una información importante dicha en el transcurso de la improvisación merece esta penalidad. Esto es evidente sobre todo cuando un actor no recuerda más el nombre de un personaje o de un detalle cualquiera esencial a la improvisación. Esta penalidad es infringida al equipo cuando los actores no se han puesto de acuerdo sobre la historia a desarrollar.

[PENALIDAD INDIVIDUAL O DE EQUIPO]



(la mano abierta tapando la cara)

Rechazo de Personaje
Un actor es penalizado cuando cambia de personaje de una manera arbitraria, sin razón lógica y sin explicación plausible. También es utilizada cuando un personaje entra en escena alejándose demasiado de la atmósfera establecida. Tomemos un ejemplo: estamos en la cumbre del Olimpo, poblado de dioses griegos y de golpe aparece un vendedor de seguros.
[PENALIDAD INDIVIDUAL]



(golpe de puño en una mano abierta)

Rudeza
El árbitro da esta penalidad a un actor que rechaza cooperar con los otros sin razón válida y sin hacer avanzar la improvisación.
[PENALIDAD INDIVIDUAL]



(los brazos hacen una equis hacia los hombros)

Obstrucción (mayor)
Un actor es acusado de obstrucción cuando impide a otro actor continuar con una idea o ejecutar una acción que haría progresar la improvisación.
[PENALIDAD INDIVIDUAL]



(las manos sobre las caderas)

Mala Conducta (mayor)
Se atribuye o se aplica esta penalidad en los casos extremos de mala conducta en contra de los reglamentos. Algunos ejemplos: un actor que no sea el capitán salta en el área de juego para pedirle explicaciones al árbitro, un actor grita insultos desde el banco.
[PENALIDAD INDIVIDUAL]



(doble movimiento de manos sobre las carreras)

Castigo de Match

ESTA PENALIDAD NO HA SIDO JAMÁS UTILIZADA EN LA L.N.I.. Se la impondrá cuando si hubiera violencia física o aún si un actor insistiera en molestar el desarrollo normal de un juego.

[PENALIDAD INDIVIDUAL]

♦ **La cuenta de los puntos de penalidad**

Como ya lo hemos mencionado, la acumulación de penalidades afecta, por una parte al puntaje de los equipos y, por otra parte, a la expulsión de actores. Cuando un actor comete una falta menor, una penalidad es agregada a su legajo y un punto de penalidad al legajo del equipo. Cuando un actor recibe una falta mayor, el recibe una sola penalidad, pero su equipo recibe dos puntos de penalidad. En cuanto a las penalidades de equipo, cuando se le atribuye una menor se cuenta un punto de penalidad y por una mayor dos puntos.

Los reglamentos indican que cada tres puntos de penalidad acumulados, el equipo en falta acuerda una victoria al otro equipo. Veamos el ejemplo siguiente:

Rojos

2 improvisaciones ganadas
2 puntos de penalidad

Azules

3 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

Roberto, un actor rojo comete una falta de "*accesorio ilegal*", una penalidad menor. Como lo hemos indicado, el apuntador de estadísticas inscribe una penalidad en el legajo del actor y un punto de penalidad al equipo. Veamos la situación:

Rojos

2 improvisaciones ganadas
3 puntos de penalidad

Azules

3 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

Habiendo acumulado tres penalidades, el equipo Rojo da una victoria al equipo azul. Resultando:

Rojos

2 improvisaciones ganadas
0 punto de penalidad

Azules

4 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

El puntaje del juego es ahora de dos a cuatro para los azules. Viene el voto y el público da la victoria a los azules. El puntaje ahora es de dos a cinco para los azules. Notamos que no queda ningún punto de penalidad en el legajo de los rojos. Cuando un equipo da la victoria al otro, el apuntador de estadísticas sustrae simplemente los tres puntos de penalidad total. Continuamos el partido:

En una segunda improvisación, Roberto el actor Rojo, comete una falta mayor. Se encuentra entonces con dos penalidades en su legajo personal y en el de su equipo.

Rojos

2 improvisaciones ganadas
2 puntos de penalidad

Azules

5 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad.

Habiendo Roberto acumulado dos penalidades personales, es expulsado del partido. Los reglamentos estipulan que: *"su expulsión borra los puntos de penalidad que resultan de sus dos faltas..."* eso quiere decir que como Roberto es expulsado, él se lleva esos puntos de penalidad. Entonces el resultado después de la expulsión es:

Rojos
2 improvisaciones ganadas
0 punto de penalidad

Azules
5 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad.

El equipo rojo no ha tenido nada que dar para la victoria al equipo azul: La expulsión de Roberto ha borrado los dos puntos de penalidad merecidos después desea su penalidad mayor. La cuenta es siempre dos a cinco para los azules.

Un poco más tarde, en el partido, los azules envían a Jerónimo sobre el área de juego. Jerónimo es mal actor y acumula cinco penalidades personales en el orden siguiente: una menor, una mayor, tres menores. Jerónimo se encuentra entonces con cinco penalidades, mientras que su equipo acumula seis puntos de penalidades a causa de la penalidad mayor. Veamos la situación:

Rojos
2 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

Azules
5 improvisaciones ganadas
7 puntos de penalidad

Jerónimo es expulsado. Se lleva con él los puntos de penalidad de equipo por las dos primeras penalidades que él ha merecido. Siendo que sus dos primeras penalidades personales eran una menor y una mayor, el equipo se encuentra eximido de tres puntos de penalidad. La cuenta es:

Rojos
2 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

Azules
5 improvisaciones ganadas
4 puntos de penalidad

Se constata que el equipo azul conserva los puntos de penalidad impuestos después de la expulsión de Jerónimo. Los azules deber entonces "dar" una victoria a los rojos, y la cuenta es:

Rojos
3 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad

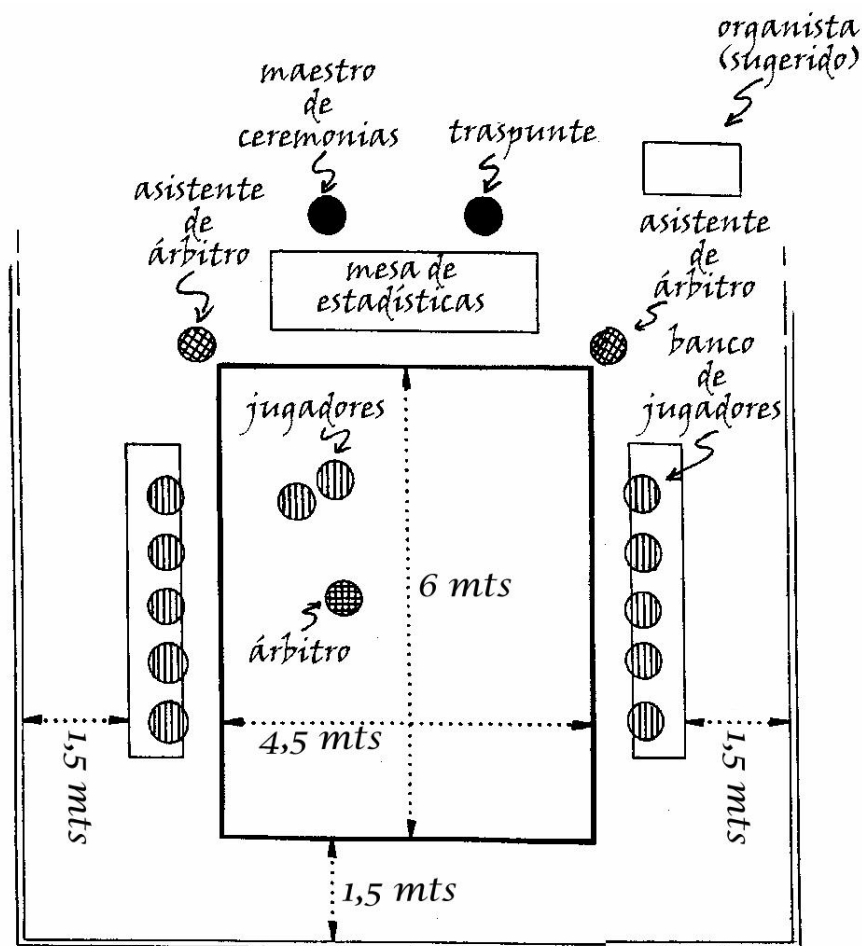
Azules
5 improvisaciones ganadas
1 punto de penalidad.

La cuenta es de 3 a 5 para los azules antes del voto.

El desarrollo del espectáculo.

- **LLEGADA DE LOS PARTICIPANTES.**
- **ENTRADA DEL PÚBLICO.**
- **PRECALENTAMIENTO DEL PÚBLICO.**
- **LA PRESENTACIÓN DE LOS OFICIALES.**
- **LA PRESENTACIÓN DE LOS ACTORES.**
- **EL HIMNO.**
- **LA LECTURA DE CONSIGNAS.**
- **LA CONSERTACIÓN.**

- **LA IMPROVISACIÓN:**
 - A) MIXTA
 - B) COMPARADA
- **ANUNCIO DE LAS PENALIDADES.**
- **LA EXPLICACIÓN DE LAS PENALIDADES.**
- **EL VOTO.**
- **LA LIMPIEZA.**
- **EL FIN DEL PERÍODO.**
- **EL ENTRETIENTO.**
- **LOS OTROS DOS PERÍODOS.**
- **LA ELECCIÓN DE LAS ESTRELLAS.**
- **LA ENTREVISTA AL FINAL.**



♦ **La llegada de los participantes.**

Los actores y el equipo de apoyo deberían llegar a la sala más o menos una hora y media antes del comienzo del match. Esto permite a los actores entrenarse y precalentarse. Durante este tiempo el equipo de apoyo puede dedicarse a todos los pequeños detalles que deben preceder a un juego: montaje del dispositivo escénico, verificación de los sistemas sonoros y de iluminación, distribución de tarjetas de voto, preparación de la boletería, etcétera.

Además de permitir la preparación de la sala y el precalentamiento de los actores, el hecho de llegar temprano permite a los participantes prepararse mentalmente para la actuación y llegar a la concentración necesaria para el buen desarrollo de la función.

♦ **La entrada del público.**

Cuando el público entra a la sala, todos los preparativos deben estar terminados. Ningún participante deberá estar en la sala. Cuando la gente pasa por la boletería, recibe las tarjetas de voto, su programa y (si se desea) sus galochas. El público entra preferentemente unos veinte minutos antes de la función: cuanto más la gente espera en la sala, más difícil es predisponerla.

♦ **El precalentamiento del público.**

Más o menos diez minutos antes del comienzo de la función, el organista va a su puesto y comienza la predisposición del público. Las piezas de música atrayentes, entusiasman al público a participar, por ejemplo, batiendo palmas. El organista debería llevar a la gente a un estado de excitación para el comienzo de la función

♦ **La presentación de los oficiales.**

Los oficiales se ponen de acuerdo a fin de entrar todos al mismo tiempo. El maestro de ceremonias y el apuntador de estadísticas toman lugar en la mesa de estadísticas, mientras que el árbitro y sus asistentes saltan sobre el área de juego para una última inspección del dispositivo escénico. Cuando todos están en su sitio, el maestro de ceremonias procede a la presentación de los oficiales.

♦ **La presentación de los actores.**

A fin de ilustrar, este juego opondrá el equipo de los azules al equipo de los rojos. El maestro de ceremonias presenta a los actores de cada uno de los equipos. Estos saludan y se colocan en línea en el centro del área de juego.

Nota: Los entrenadores no ponen jamás el pie sobre el área de juego; ellos son presentados al costado del banco de los actores de sus equipos.

El orden de presentación es habitualmente el siguiente: El entrenador, el capitán, los asistentes del capitán y el resto del equipo.

♦ **El himno.**

Hechas las presentaciones, el maestro de ceremonias avanza sobre el área de juego y canta el himno de la liga. El himno no es esencial para la buena marcha de la actuación, pero les da a los actores una última ocasión de recogerse y concentrarse, antes de la actuación. Todos cantan salvo los oficiales. El himno de la liga no debe ser largo ni complicado. El de la L.O.I. por ejemplo no es más que una recomposición de las palabras de un canto de scout. Los actores sobre el área de juego pueden a continuación aprovechar para desearse buena suerte.

♦ **La lectura de las consignas.**

Después del himno y una vez que los actores están en sus bancos, el maestro de ceremonias frente a la mesa de estadísticas, los asistentes de árbitro⁴ en el rincón del área de juego, cerca también de la mesa y el árbitro sobre el área de juego, éste saca al azar la primera tarjeta de improvisación de un bolillero o también de un sombrero. A su primer silbato el silencio es instantáneo. El árbitro procede a la lectura de las consignas de la improvisación en el centro del área de juego, con una luz clara y fuerte para que el público también pueda escucharlo. Lee el título frente al banco de uno de

⁴ de ahora en adelante al asistente del árbitro del lado de los azules será designado "asistente árbitro azul", y el del lado de los rojos "asistente árbitro rojo"

los equipos. El organista señala la lectura del título por un acorde. El árbitro gira entonces hacia el banco del otro equipo, a 180 grados en el sentido de las agujas del reloj, y anuncia la cantidad de actores requeridos. Otro acorde de órgano. Manteniéndose en el lugar, el árbitro nombra el estilo de la improvisación, mención seguida de otro acorde de órgano. Termina volviéndose hacia el público para anunciar la duración de la improvisación y señala el comienzo de la concertación por un segundo silbato. El árbitro leerá siempre las consignas en el mismo orden (tipo de improvisación, título, número de actores, estilo y duración) a fin que los entrenadores puedan anotarlas fácilmente (ver las tarjetas tipo en anexo)

♦ **La concertación.**

Es durante la concertación que el entrenador elige los actores que comenzarán la improvisación. Los actores designados deben saltar inmediatamente sobre el área de juego. Los otros miembros del equipo sugieren las situaciones y las emociones de los personajes, a fin de nutrir la imaginación de los actores designados. La duración de la concertación varía según las ligas. La L.N.I. y la L.O.I. permiten concertación es de 20 segundos: la L.I.M.E. de 30 segundos. Un tercer silbato del árbitro anuncia el fin de la concertación y el comienzo de la improvisación. Los actores sobre el área de juego deben inmediatamente darse vuelta para hacer frente al otro equipo.

♦ **La improvisación.**

A) en el caso de una improvisación mixta, la improvisación comienza inmediatamente.
B) en el caso de una improvisación comparada, el árbitro en el centro del área de juego, hace girar por los aires un disco de hockey. Para nuestro ejemplo un lado de él será pintado de azul y el otro de rojo. Supongamos que aterriza dejando ver el lado azul. El árbitro preguntará al entrenador del equipo azul: "¿azul?". Si el entrenador quiere comenzar la comparada, gritará: "azul", sino, "rojo". De acuerdo a la respuesta, el árbitro anunciará: "azul comienza" o "rojo comienza". El equipo designado comienza la improvisación y cede el campo de juego al otro equipo a un silbato del árbitro.

Durante las improvisaciones comparadas, los asistentes de árbitro se aseguran que los actores del equipo que permanece en el banco no se comuniquen entre ellos mientras actúe el otro equipo (ver los reglamentos concernientes a las improvisaciones comparadas). Por ejemplo si el equipo azul sale primero, el asistente de árbitro azul supervisa al equipo rojo. Si observa una comunicación ilegal en el banco, arroja un pañuelo sobre el área de juego: es la señal para que el árbitro aplique una penalidad a ese equipo.

Nota: esta supervisión no es esencial cuando el segundo equipo a actuar está sobre el área de juego.

El árbitro que está siempre sobre el área de juego, marca el fin de las improvisaciones mixtas y comparadas por medio de un silbato.

♦ **El anuncio de las penalidades.**

Las penalidades deben ser aplicadas mientras que los actores que las cometieron están todavía sobre el área de juego. Una vez que el árbitro suena el silbato para indicar el fin de la improvisación, no puede determinar ninguna penalidad ligada a la improvisación. Si hay penalidad el árbitro consulta a sus asistentes, que saltan sobre el área de juego para consultar con el apuntador de estadísticas y el maestro de ceremonias a fin de evitar todo mal entendido. Durante este tiempo, el organista ejecuta hasta el anuncio de las penalidades por el maestro de ceremonias. El árbitro

espera un breve instante antes de continuar, listo a dar las explicaciones de las penalidades si los capitanes las exigen.⁵

♦ **El voto.**

En el centro del área de juego, y dando el frente al público, el árbitro le pide que haga conocer su decisión: "de una manera clara, precisa y al mismo tiempo, vuestro voto."

Los asistentes del árbitro saltan sobre el área de juego y cuentan las tarjetas de voto. El asistente de árbitro azul cuenta las tarjetas azules, y el asistente de árbitro rojo, las tarjetas rojas. Una vez completadas las cuentas, el árbitro interroga habitualmente al primer asistente de árbitro que se ha reintegrado a su lugar.

Para nuestro ejemplo, imaginemos que el asistente de árbitro azul halla terminado su cuenta el primero:

Árbitro: ¿Azul?

Asistente de árbitro azul: 60

Árbitro: ¿Rojo?

Asistente de árbitro rojo: 100

Árbitro: Rojo lleva la ventaja.

Los asistentes de árbitro vuelven a su lugar fuera del área de juego. En el caso de un voto mayoritario, es decir, un voto donde la cantidad de tarjetas de un equipo es indiscutiblemente superior a la del otro equipo, el árbitro interroga simplemente al asistente de árbitro de color mayoritario:

Árbitro: ¿Rojo?

Asistente de árbitro rojo: Mayoría

Árbitro: Rojo lleva la ventaja.

El maestro de ceremonias, procede entonces al anuncio del puntaje.

Ahora debemos abordar un tema delicado: el voto premeditado. Puede ocurrir que la sala reúna una mayoría de alumnos que vienen de una misma escuela, en el caso de una liga escolar. Viendo su equipo flojear, esta mayoría votará en consecuencia. Tal cierto como que las montañas se desmoronarán un día convertidas en polvo, y que los océanos se secarán, este equipo amontonará los votos de sus leales compañeros. Es bien seguro apostar que ese fenómeno se repetirá en todas las escuelas.

Si el caso es así, los organizadores pueden invitar a un jurado para atribuir las victorias. Es una manera equitativa de regular la cuestión. Los jueces invitados pueden votar por ejemplo cada tres improvisaciones durante un juego.

♦ **La limpieza.**

En todo momento, es posible que la gente lance sus galochas al unísono y que el área de juego sea inundada por ellas. Si hay más que tres o cuatro galochas en el área de juego el árbitro usa el silbato y anuncia: "limpieza". Los asistentes de árbitro liberan el espacio con una pala o con una escoba. Si la limpieza se produce durante una improvisación, el juego es interrumpido, aún cuando estén dentro de su tiempo de actuación. Los actores pueden consultar su equipo. Después de la limpieza, el árbitro anuncia que continúe la improvisación mediante un silbato.

⁵ para más informes en lo que se refiere a las explicaciones de penalidades, ver el. "rol del capitán y del asistente del capitán".

♦ **La finalización de un período.**

El maestro de ceremonias señala el fin de los períodos, por ejemplo, con un sonar de sirena. Si el período se termina entre dos improvisaciones, el anuncia el entreacto y el puntaje. Los actores y el equipo de apoyo van a los vestuarios.

Si el período se termina durante una improvisación, el maestro de ceremonias anota la última replica dicha antes de la señal. Durante el entreacto se permite a los actores, conversar sobre la improvisación en curso, ya sea mixta o comparada. También durante el entreacto, los entrenadores pueden hablar con el maestro de ceremonias.

***Nota:** todas las reclamaciones de parte de los actores o de los oficiales deben pasar por los entrenadores y el maestro de ceremonias. Ellos son el lazo entre los actores y el equipo de apoyo.*

♦ **Los períodos siguientes**

Más o menos cinco minutos antes del comienzo del segundo período, el maestro de ceremonias hace sonar la sirena a fin de invitar a los espectadores y a los árbitros a volver a ocupar sus lugares. El árbitro en jefe toman lugar sobre el área de juego. Los equipos entran al segundo sonido de sirena. Una improvisación que hubiera sido interrumpida será retomada en la última replica dicha antes del fin del período precedente y en el lugar donde los participantes se encontraban. Los períodos siguientes tienen esencialmente el mismo desarrollo que el primer período, a partir de la sección "lectura de las consignas".

♦ **La elección de las estrellas.**

Antes de la función, se habrá remitido el formulario de elección de estrellas a un invitado imparcial: un crítico o una figura pública. Más o menos cinco minutos antes del final del juego, un asistente del árbitro, busca el formulario completo y lo entrega al maestro de ceremonias. Después de la señal del fin del juego, el maestro de ceremonias anuncia la cuenta final y procede a la presentación de estrellas que saltan sobre el área de juego, saludan y vuelven a salir enseguida.

♦ **La entrevista final.**

Una vez presentadas las estrellas, el maestro de ceremonias salta al área de juego y convoca una persona para la entrevista: habitualmente, pero no obligatoriamente, a la primera estrella. La entrevista consiste generalmente en algunas preguntas de carácter humorístico: "¿cómo encontró usted la competencia?", "¿sigue usted un entrenamiento especial?"; y también puede ser: "¿qué come usted antes de una competencia?". La entrevista es esencialmente un intercambio humorístico entre el entrevistado y el maestro de ceremonias.

Cuando la entrevista, de una duración aproximada de un minuto, se termina, el maestro de ceremonias desea las buenas noches al público. Aprovecha para anunciar la próxima función y agradece a los espectadores en nombre de la liga y de los auspiciantes. En la L.O.I., es habitualmente el momento donde los dos equipos saltan sobre el área de juego para felicitarse mutuamente.

Después de esta sección atiborrada de reglamentos, de penalidades y de rituales, los que los han seguido pueden sentirse un poco confusos. Pero no debemos olvidar que jugamos un juego y que es esencial dominar todos sus aspectos. Es un poco como cuando los niños juegan un juego infantil. Al comienzo inventan los reglamentos a medida que van apareciendo las dificultades. Como adultos, retomamos ese juego y encontramos que los reglamentos no le quitan nada el placer que uno puede sentir. Por el contrario, el placer se encuentra aumentado. ¡Y como en el juego de niños, es jugando

que uno suaviza esos reglamentos y penetra en un nuevo mundo apasionante para los que lo conocen!

◆ **Apéndice: reflexiones sobre la improvisación**

Los textos presentados como suplementarios no comprometen más que a sus autores.

◆ **"A la base de la impro"**

Dramaturgo, guionista y comediante, Robert Mariner presenta aquí algunos componentes de lo que él llama "la improvisación larga".

¡La improvisación no es solamente hacer cortos sketches de tres minutos con la cantidad más grande de chistes posibles! Esto no es representativo de todo lo que la improvisación puede ofrecer como herramienta teatral.

¡Sí, las impros de más de cinco minutos existen! Por otra parte, una buena improvisación puede durar hasta una hora o dos. En el fondo, eso es un poco su finalidad primera: tomarse su tiempo y tratar de aproximarse al teatro escrito y repetido. Por supuesto estamos muy lejos del estilo de improvisación practicado en juego. Pero cualquiera que sea su forma, la impro es la impro. Sus reglas fundamentales no cambian, aún cuando no se aborde una impro de cinco minutos de la misma manera que una impro de una hora. La finalidad de una larga improvisación es crear una obra de teatro. Se busca hacer sobre la marcha el trabajo del autor, del director, del escenógrafo y del comediante. ¡Qué no te inunde el pánico, es lo que tú haces cada vez que improvisas! En una improvisación más larga, se trata simplemente de actuar con más cuidado, porque es necesario tomarse el tiempo para desarrollar situaciones más complejas y de interpretar personajes mejor definidos.

Aún cuando varios elementos concurren para construir una buena impro, su piedra angular es la información. Como en toda obra de teatro hay que instalar las bases de un conflicto sobre las cuales la historia se va a actuar: Los personajes, el lugar, la situación. En otros términos, la información. En una obra, el autor sabe lo que va a pasar y puede dar indicaciones en consecuencia con ello. En impro, no es parecido porque no se tiene la menor idea de lo que va a acontecer. Entonces hay que ofrecer mucha información, incluso demasiada, lo que permite al que la da y a los que la reciben, elegir, optando por los elementos más interesantes. Un simple ejemplo: ¿cuántas veces hemos visto morir una improvisación porque uno de los actores apunta a alguna cosa imaginaria declarando: "¡Oh! mira qué bello es, yo quiero uno" sin decir jamás de que se trata a su compañero? Este último no puede continuar, porque él no sabe qué es eso que se encuentra delante de él. No puede adivinar a donde el otro quiere llegar. Ocurre a menudo que el que lanzó la exclamación, tampoco sabe de que se trata. Le sería necesario hacer alguna cosa y el descubrimiento de un objeto parecería ser una buena idea. Y era una buena idea, en impro todo es bueno. Es preferible trabajar con un objeto difícil que no tener nada entre las manos. Hay que ir hacia el objeto sin inquietarse por lo que ocurrirá después. Pero la idea se desvaneció, porque el actor no se ha preocupado de nombrar el objeto. Nombrando las cosas, ellas se hacen reales para los otros actores y para el auditorio. No olviden la regla de oro de la impro: toda información dada se hace verdadera y no puede ser contradecida.

En efecto, todo lo que haces sobre el escenario es información verbal o gestual.

Como el actor parte de cero, puede inventar lo que ve, una anécdota, una descripción de sí mismo o de un amigo, una pena de amor. Jamás debe olvidar que lo que dice se convierte en realidad en el mundo que el crea.

Es en esta macedonia de informaciones que él y sus compañeros van a atrapar los descubrimientos que permitirán a la impro despegar. Una vez en pleno vuelo, los elementos que ellos aportarán deben ser menos arbitrarios, más ligados a la acción en curso. Ellos se incorporarán los unos a los

otros para crear una situación de conflicto, conflicto que como sabemos debe estar en la base de toda historia.

Otra regla: todo actor es responsable de lo que adelanta. Es necesario saber cuándo hablar o actuar. Si dos actores están sobre el escenario y un tercero entra a actuar, es su responsabilidad informarles sobre quién es y lo que viene a hacer. Recíprocamente incumbe a los otros, esperar que esta información sea dada. No hay nada peor que entrar a escena como siendo el tío Simón, y que le den el rol de cartero. ¡No es de extrañarse que esta entrada sea un fracaso!

El que entra jamás debe hacer preguntas a los otros antes que estos sepan a donde la improvisación se dirige. Entrar preguntando "¿Que hacías tu ayer a la noche?" Hace correr el riesgo de llevar la impro a un callejón sin salida si los otros no saben lo que pasa. El que comienza algo lo debe definir. Cuando ellos se sentirán listos a participar los otros podrán interrumpirlo.

La piedra angular de la impro, es la información la escucha, el plano del arquitecto. No solamente escuchar la información para no olvidarla, pero igualmente escuchar a su compañero para comprender hacia dónde lleva la impro, escuchar la situación para saber cómo representar la escena o cuando terminarla, escuchar a los personajes para saber cómo introducirlos en el conflicto.

En pocas palabras, la escucha es el análisis, la disponibilidad, el discernimiento. También hay que saber transcribir su lenguaje, dar sus informaciones sutilmente. En lugar de "buenas tardes, yo soy tu padre", decir "hijo mío tengo algo que decirte". Esto puede convertirse en algo fino, con los sobrentendidos que sólo son evidentes para los actores. Así la frase: "no me preguntes, yo no quiero hablar" puede sugerir a los compañeros, según el tono y las circunstancias "insiste para que yo hable". No existe receta, hay que estar atento a lo que pasa.

La escucha, es también tomarse el tiempo de actuar con los otros, de buscar juntos hacer una buena improvisación. No hay nada más penoso que las impros donde los personajes no terminan más de discutir. No hay que tener miedo de perder un embrollo. ¡Se trata del personaje que está en juego y no de usted! En el mismo orden de idea, la escucha permite una utilización de lo que pasa y se desarrolla, más que meter los chistes uno detrás del otro. Uno puede hacer reír tanto sirviéndose de la situación o del personaje como de los "gags"⁶ fáciles.

Por otra parte no hay que dudar en cambiar de escena cuando la situación está trillada. Se puede cambiar el lugar, la acción, volver al pasado o dar un salto hacia el futuro. El "timing" es la llave del éxito de una impro. Cambiar la escena demasiado pronto, no hay tiempo para desarrollar la situación, demasiado tarde, el público se aburre, el ritmo se pierde, los actores repiten.

¡La información y la escucha: siempre válidas, durante treinta segundos o sesenta minutos!

♦ **Siempre ganador.**

Luc Thériault, cofundador del teatro de la Corvée (Ottawa) es comediante y miembro de la liga Otawense de Improvisación. (L.O.I.)

Usted tiene los pies sobre la pista, sus compañeros están inclinados sobre las tablas y le hacen desfilas sus ideas a una velocidad vertiginosa. ¡El período de consertación terminará pronto... 5, 4, 3, 2, 1, silbato! Usted se da vuelta y delante suyo tiene un actor del equipo contrario. A partir de ese instante, usted y el actor rival deben unir las fuerzas para crear un momento único, servir a la improvisación.

La improvisación tal como es practicada en las ligas, es ante todo un espectáculo. Un espectáculo donde el público es llamado a votar sobre la calidad de la improvisación y de la cual usted es responsable.

⁶ "gag": juego de escena fácil.

Una buena improvisación se construye sobre el respeto mutuo de los actores y sobre su capacidad de dejar de lado su rendimiento individual en beneficio de la situación en conjunto. Por otra parte, es por eso que citamos la generosidad como una de las cualidades esenciales de un buen actor. La generosidad permite escuchar, nutrir una idea aportada por el otro, proponer personajes que estarán siempre de acuerdo con la situación desplegada.

Sabemos que una improvisación no volará muy alto si los actores se obstinan en hacer pasar sus ideas antes que nada, a lanzar "gags" en detrimento de la improvisación en curso. Entonces ocurre una cosa aberrante: ni uno ni el otro de los actores representa la misma improvisación al mismo tiempo, cada uno actúa por su propia cuenta, olvidando así las reglas fundamentales del juego. ¡El espectáculo es entonces de mezquina calidad!

El aspecto competitivo del juego debe servir para estimularnos, para sobrepasar nuestros propios límites. No hay nada más excitante que encontrarse delante de un actor más fuerte o más experimentado que uno y de sentirse aspirado dentro de las esferas de su imaginación cuya existencia uno ni siquiera sospechaba. La improvisación es un juego donde el deseo de aprender y la superación personal son indispensables. En improvisación hay sólo ganadores, en la medida donde cada uno se olvida de sí mismo y concentra sus esfuerzos en la creación de una buena improvisación para el más grande placer de los espectadores y la más grande satisfacción de los actores.

♦ **Al pie del muro**

Irène Pujol-Paradis es profesora de interpretación y de improvisación en el departamento de teatro de la universidad de Ottawa.

La otra noche, uno de mis estudiantes me pedía cursos privados de teatro:

.- Sí, decía él, yo quisiera prepararme, quisiera hacer improvisación, conocer mejor el teatro.

.- Está bien, podríamos hacer esto o aquello..., pero no improvisación en privado: la improvisación se hace en grupo.

-¿Por qué?

...

-¿Para qué sirve?

Yo he vuelto a pensar en ese encuentro de la otra noche. ¿Por qué la improvisación? El me había acorralado al pie del muro. He aquí una herramienta que yo había afiliado hace veinticinco años, y de pronto una pequeña pregunta insidiosa, me encontraba desarmada e ingenua ante esa ingenuidad. La improvisación es parte de mi vida desde hace tanto tiempo que yo no la pongo más en cuestión como la cuchara que uso para tomar la sopa. ¡Y sin embargo! Tuve mi encuentro maravilloso con ese lenguaje en la pequeña sala Gémier (no la grande, no la noble que conocemos hoy) la muy pequeña sala Gémier escondida detrás de los vestuarios al extremo de las grandes escaleras a la derecha del Teatro Nacional Popular de Jean Vilar, en París, Plaza Trocadero. Se accedía allí por una puerta disimulada detrás de los abrigos de los espectadores que conducía a una escalerita (Oh, experiencia mítica de laberinto) y finalmente se llegaba resueltamente bajo el vestuario, esta vez, delante de una gran puerta de dos hojas que se abría sobre nuestra camarilla: un pequeño escenario elevado, proyectores y una sala minúscula donde se amontonan en la oscuridad una centena de personas. El aire estaba opaco; era todavía la época gloriosa de los cigarrillos y uno se envenenaba jubilosamente. Era nuestro lugar de cursos, nuestro lugar de trabajo, nuestro lugar de investigación. Todas las noches de la semana, veníamos durante tres horas a rendir homenaje al "Dios Teatro". Esta pequeña sala, servía durante el día a Jean Vilar para ensayos más íntimos, de preparación de escenas o de personajes. Nos gustaba encontrarnos a la noche en esos lugares empujados por nuestros héroes Gérard Philipe, María Casares y Alain Cuny; tal vez, delante de los cuales

temblaríamos de emoción, presentándole algún Claudel con el cual el no estaría jamás satisfecho. En esta pequeña sala Gémier yo descubrí la improvisación, sin saber cómo se llamaba ni lo que era. Salte adentro con los pies juntos con la voluptuosidad del pez que vuelve al agua. Jaques Lecoq venía los jueves a la noche a proponernos simplemente situaciones de la vida cotidiana para revivir, solo o en grupo, en el silencio o con la palabra. Descubrí muy tarde el admirable método de trabajo de Jaques Lecoq y sus objetivos. Por aquel tiempo, yo jugaba, jugaba verdaderamente. Jugaba seriamente cómo se juega cuando uno es niño. Todo era posible. Todas las situaciones propuestas, liberaban mi imaginación, me permitían inventar, superar lo cotidiano, hacer fábula, ser yo y ser otra, ser todas las otras.

Yo tenía dieciocho años, era exultante. Pienso que la única felicidad de aquellos años me la dio la improvisación. Finalmente yo era maestra de mí misma. Yo existía enteramente, los otros me escuchaban. Era incomparable, no había modelo. Yo era el personaje, era todos los personajes. Era la única intérprete de ese momento único.

La felicidad permitió el descubrimiento; la confianza permitió la reflexión. La improvisación vuelve a dar verdadero valor a la palabra, la que nace de nosotros y sin la cual no sabríamos ser nosotros. La improvisación nos permite explorar el silencio, agrandarlo y hacerlo explotar en emociones, volverlo palpable, darle su lugar como interlocutor dramático.

Yo viví la improvisación antes de analizarla, la ame sin buscar comprender, la he explorado con una alegría tan grande que la siento aún ahora. ¿No tiene uno ganas de comunicar esa alegría cuando uno conoce el secreto?

.- ¿Por qué la improvisación?

.- Para mantener tus emociones despiertas, para ser sensible a las de los otros, para encontrar en el fondo de ti mismo quién eres verdaderamente. Sin eso no construirás jamás. La improvisación es una herramienta de creación.

♦ **El salto en el abismo.**

Benoît Gauthier graduándose como director en el departamento de teatro de la universidad de Ottawa, conversa con Paul Thomson, uno de los fundadores del teatro Passe-Muraille (Toronto) y diplomado en improvisación.

BG: ¿Cómo se estableció la relación entre la improvisación y el trabajo teatral en tu opinión?

PT: Todo eso comenzó por necesidad. Varios comediantes y directores sintieron la necesidad de encontrar medios de expresión en lo que nos rodeaba, mas que utilizar textos de otra parte que no correspondían a los intereses que nos impulsaban a hacer teatro. A los comienzos de los años setenta, tres de los directores de escena del teatro Passe-Muraille trataron de montar obras a partir de cero para ver si eso marchaba bien. La forma como lo aceptó el público nos dio confianza. Evidentemente hay que volverse a colocar en el contexto de la época ya que el público estaba particularmente interesado por esas novedades que eran la improvisación y la creación colectiva. Para mí, la impro era un medio de definir las personalidades canadienses, de tocar nuestro propio sentido de la historia. Es un trabajo que yo continué haciendo desde ese tiempo.

BG: ¿Esta investigación histórica es esencial en improvisación?

PT: Digamos que yo no me sirvo de la improvisación solamente como una técnica de rendimiento o de liberación, más bien como un método para buscar los temas y trazar el aspecto histórico y sociológico de nuestro patrimonio.

BG: ¿Y la impro en los años ochenta, como se vive?

PT: (risa). En los años setenta, los espectadores estaban en la cosa. Ellos nos acompañaban en nuestro salto al abismo. Hoy no se gana nada con ese tipo de desafío teatral. El elemento de novedad ya no está más ahí, la moda se da vuelta hacia el otro lado.

Trato de definir el desafío, pero todavía no he encontrado lo que podría ocurrir en 1987. En el espectáculo "Espíritu de los 85", el comediantes tenía un personaje que viajaba y cambiaba de noche a noche. Yo pensaba que el público se encargaría y nutriría al comediantes. Parece que no hemos encontrado el punto de contacto con los espectadores y ellos no han comprendido la gestión. Sólo quería llevar más lejos la definición de teatro, y eso no respondía a las necesidades del público.

BG: ¿Qué piensas tú del juego de impro?

PT: No lo he practicado mucho. Un poco a la ocasión de los juegos olímpicos de 1976. Una decena de comediantes con un bagaje en improvisación habían formado dos equipos. Había momentos extraordinarios, pero a mí me parece que con una cierta desnivelación, tanto entre estos momentos y la recepción del público, como cuando los comediantes caían en el facilismo y buscaban las risas fáciles.

Me acuerdo de una impro en particular. Uno de mis actores favoritos debía hacer una escena en estilo clásico. Actuó en versos libres, en un estilo de teatro griego. Era rico y consternado, pero no divertido ni cómico. El obtuvo un 6 o un 7.

No me interesa del todo mezclar teatro y competición y poner la habilidad de jugar antes que otra cosa. Eso puede ser interesante, y he visto noches de la L.N.I. totalmente extraordinarias, pero en impro hay una búsqueda de temas y de maneras de pensar que no podemos encontrar si la finalidad del ejercicio es divertir al público y ganar puntos.

La finalidad primera de este trabajo, el punto de partida, es en mi opinión volverse vulnerable para descubrir otras dimensiones de nuestra imaginación. Es por ese camino que en Passe-Muraille, hemos llegado a un método de creación que nos parece importante.

BG: ¿Cuál puede ser la relación entre el texto y la improvisación?

PT: Eso cambia siempre. Al comienzo de mi gestión, los comediantes no tenían el derecho de anotar los comienzos de frase o de escribir los textos. Era necesario que los guardara en la memoria. Eso daba un aspecto fragmentario a la obra, una cierta falta de unidad.

Entonces comenzamos a probar con autores que formaban parte de lo colectivo a fin de inscribir en una historia personajes y situaciones.

BG: ¿Todos los textos pueden ser trabajados en impro y puede uno servirse de los mismos esquemas de impro para todos los textos?

PT: Yo no se si verdaderamente he descubierto una buena manera de trabajar en improvisación textos ya escritos. Hay otros directores que están dotados para eso. Pero, para mí, una óptica se instala desde que uno elige un texto, mientras que en impro, todo es posible, bajo cualquier ángulo. Hay un abismo en el cual uno puede crear.

La improvisación es una vía de creación con posibilidades extraordinarias. Evidentemente es necesario que aceptes hacer el viaje para descubrir lo que va a pasar. Mi reticencia frente a la impro pública, aunque sea un desafío y tenga un paralelo entre el abismo del cual yo hablo y el abismo que el actor debe franquear entre él y el público, es porque a la impro le hace falta una dimensión intelectual más complicada para poder abrir y recibir un poco eso que llamamos improvisación.

♦ **Sin farsa.**

¡Vincent Doyle, estudiante en la escuela secundaria Louis-Riel, coordinador de la liga de improvisación menor del este (L.I.M.E.), lanza un grito de adhesión!

Para mí, la impro en la escuela secundaria es una riqueza inestimable. Es una actividad accesible a todos, que desarrolla la confianza en uno mismo, la escucha de los otros, la seguridad en público, la imaginación, la facilidad de expresión; resumiendo, la improvisación forma la personalidad, cultiva el espíritu. Yo he visto personas que uno creía encerradas en sí mismas, solitarias, desinteresados en la escuela, reanimarse repentinamente con una inspiración, una energía increíble cuando se

encontraban sobre la pista, inspirados por un tema. A su decir, ellos estaban seguros de que la impro es lo mejor que les podía ocurrir. Es bueno darse cuenta hasta qué punto la improvisación se expande en las escuelas secundarias de Ontario. En efecto, la impro esta de moda. Es por eso que hay que organizar desde ahora ligas regionales de improvisación en todas partes, a través de la provincia y antes que la impro no pierda su carácter de novedad. Es necesario a partir de hoy establecer bases permanentes que aseguren a las generaciones futuras en el mismo placer de actuar. Es ahora, cuando el entusiasmo y el interés han aumentado que hay que proceder. ¡Despierte usted su entusiasmos! Forme equipos con sus amigos, establezca contactos con otras escuelas. Hable con los comediantes, con los profesores, con gente de negocios. Encontrará seguramente el apoyo necesario para que pueda ir por el buen camino. Organice encuentros, torneos, comprométase con la comunidad. La impro se convierte en mucho más que un simple juego teatral, la impro se convierte en un modo privilegiado por el cual los jóvenes pueden hacerse valer en su medio. ¡No pierda el barco! ¡Embárguese lo más pronto posible! ¡Con nuestra ayuda vamos a conquistar el mundo entero! Sin farsa.

♦ **Léxico**

acción dramática: las acciones realizadas por los personajes; una situación, el desarrollo de la improvisación.

ad hoc: en latín, literalmente "a este efecto". Un comité ad hoc sería un comité creado expresamente para cumplir una tarea específica. Una vez cumplida la tarea, ése comité sería disuelto.

bandas: en ciertas ligas que tienen más recursos, construyen bandas de madera parecidas a las que rodean el área de juego del hockey. El espacio circunscrito por esas bandas es de cuatro metros y medio por seis metros, su altura es de un metro y su espesor más o menos diez centímetros. Es de remarcar que según los reglamentos de la liga nacional de improvisación, un actor que está sentado o que camina sobre las bandas se considera que está sobre el área de juego.

galochas: un caucho que sirve para recubrir un zapato para protegerlo del agua o de la nieve.

cubos: cuando el árbitro lo juzga apropiado, puede depositar cubos de madera sobre el área de juego cuando hay una improvisación. Los actores pueden servirse de esos cubos como mejor les parezca. Esos cubos son de una dimensión de más o menos treinta centímetros por lado. Hay que establecer la diferencia entre la utilización de esos cubos y la utilización de un accesorio a la ocasión de una improvisación de estilo "accesorio". El árbitro puede poner esos cubos sobre el área al comienzo de cualquier improvisación, poco importa su estilo

kazoo: juguete parecido a un chifle que produce un zumbido particular.

obstrucción: la acción de detener la progresión de una improvisación. Un actor que impide a otro proponer ideas o cumplir las acciones que harían avanzar la improvisación es acusado de obstrucción.

pista: nombre habitualmente utilizado para designar el área de juego.

suplente: un actor que todavía no forma parte de un equipo, pero designado como reemplazante en caso de ausencia o retiro de un actor regular.

escenario a la italiana: tipo de escenario que encontramos en la mayor parte de salas de espectáculos: escenario rectangular, telón, patas sobre los costados, bastidores.

sirena: en improvisación, el sonido de sirena es el que se escucha al final de los períodos (tiempos) de hockey. Es un sonido continuó diferente del de las sirenas modernas de ambulancia, de vehículos de la policía o de bomberos.

◆ Anexos

◆ Ejemplos de textos para el Maestro de Ceremonias

Texto del comienzo, dicho por el maestro de ceremonias

Señoras, señoritas, señores, buenas noches y bienvenidos a este ____^{er} match de la (NOMBRE DE LA LIGA). Esta noche el equipo de los _____ enfrentará al equipo de los _____. El match consistirá de tres tiempos de treinta minutos, con entreactos de diez minutos cada uno.

Les recordamos que las tarjetas que les han sido distribuidas en la puerta, sirven para votar por el equipo que crean ganador de una improvisación.

Para este match, el árbitro en jefe es _____, los asistentes del árbitro son _____ y _____. El que lleva las estadísticas es _____ y al órgano nuestro querido amigo _____.

Pasemos ahora a la presentación de los equipos. Por el equipo de los _____, el entrenador _____, portando la camiseta número _____, el capitán del equipo _____, portando la camiseta número _____, el asistente de capitán _____,...

Se procede a la presentación del resto del equipo y volvemos a hacer lo mismo para la presentación del otro equipo. El maestro de ceremonias no se presenta. Si corresponde, se ejecuta el himno nacional y el himno de la liga.

Ahora, les ruego permanecer sentados y entonar conmigo nuestro himno nacional.

Canto del himno y comienzo de la partida.

Anuncio del puntaje

El punto de esta improvisación es marcado por el equipo de los _____ a los ____ minutos ____ segundos. La cuenta es ahora ____ a ____ por los _____.

Anuncio de penalidades a los equipos y a los actores.

Penalidad al equipo de los _____ a los _____ minutos _____ segundos.

Penalidad al jugador número ____ del equipo de los _____ a los _____ minutos _____ segundos

Anuncio de modificaciones al puntaje en función de las penalidades.

El equipo de los _____ habiendo acumulado tres puntos de penalidad, él da un punto al equipo adverso. La cuenta esta ahora _____ a _____ para los _____.

Estrellas del juego

Nota al invitado: le rogamos quiera expresar vuestra elección de estrellas por lo menos cinco minutos antes del fin del partido. No olvide que es deseable tener una elección bien equilibrada entre los dos equipos y entre los chicos y las chicas.

Ya tenemos las estrellas de la noche, elegidas por (NOMBRE Y TÍTULO DEL INVITADO)

La primera estrella, portando la camiseta número _____ del equipo de los _____ es _____

La segunda estrella, portando la camiseta número _____ del equipo de los _____ es _____

La tercera estrella, portando la camiseta número _____ del equipo de los _____ es _____

Fin del partido

Al final del partido, el marestro de ceremonias hace una breve entrevista sobre el área de juego con una de las estrellas de la noche, habitualmente, la primera. Cuando finaliza la entrevista: Y aquí termina otro match (NOMBRE DE LA LIGA). Estén presentes en el próximo encuentro para el próximo match entre el equipo de los y el equipo de los que tendrá lugar en (LAPSO DE TIEMPO QUE TRANSCURRIRÁ), el (FECHA) a las (HORA) en él (LUGAR).

Esperamos que hayan pasado una noche agradable y conduzcan prudentemente ¡Cúdense!

♦ **Grilla estadística**

A fin de calcular el término medio de cada actor, el apuntador de estadísticas utiliza la operación siguiente:

IG: improvisaciones ganadas IA: improvisaciones actuadas TMB: término medio bruto

$$\frac{IG}{IA} \times 100 = TMB$$

Este resultado multiplicado por la cantidad de improvisaciones actuadas da el término medio neto.

♦ **Tabla de decisión para los anuncios**

