
¿Cómo se juega al Match de Improvisación?

De lo visto en el capítulo anterior podemos deducir que ciñéndonos a unas reglas base puede haber variaciones en la forma de jugar al Match.

En el Reglamento de la Liga Internacional encontramos un modelo de juego ligado al espectáculo teatral, por tanto principalmente interesante para actores y en el esquema de competición. Es el juego profesional, el espectáculo, una forma teatral alternativa que se construye cara al espectador.

En otra línea encontramos una propuesta de juego más factible para cualquier colectivo en el libro de Georges Laferrière "La Improvisación Pedagógica y Teatral" (Editorial EGA, Profesores editores, 1993), de recomendada lectura. Es una propuesta diseñada para que todo el mundo pueda ser protagonista de un acto expresivo con público, y para que a su vez permita el crecimiento de todos los participantes, incluidos los espectadores.

Nosotros aquí vamos a presentar el esquema del que nos estamos valiendo. Hay que decir que sus fuentes son precisamente la propuesta de Laferrière, pero tras un proceso de adaptación a nuestros intereses y a nuestras realidades socioculturales. Nuestro concepto del juego es el mismo que el de Laferrière: sólo lo vestimos para nuestras necesidades.

En nuestra forma de jugar al Match de Improvisación encontramos que es un encuentro entre equipos de actores-jugadores, en un espacio determinado, y durante un tiempo prefijado, que van realizando improvisaciones teatrales en base a unas tarjetas y unos reglamentos. Todo esto se produce con la participación activa del público y con la ayuda de diversos recursos.

Para explicar como se juega al Match de improvisación vamos ahora a ver cada una de sus componentes detenidamente. Puede servir de ayuda releer el primer capítulo, para tener un soporte visual sobre la dinámica del juego, sobre todo para aquellos que nunca hayan visto uno en vivo.

La Dinámica del Juego

El ritmo de un Match ha de ser el siguiente:

Presentación: El árbitro presenta a los equipos. Estos entran y hacen su auto presentación - saludo al público. Cuando todos los equipos han salido se saludan entre ellos, y se van a sus

correspondientes bancos fuera de la cancha. Se busca la energía y el ambiente procediendo, mediante palmas o golpes en la estrada, a emitir el siguiente ritmillo: ta-ta-tatata-tatatata-tata.



Presentación de los equipos

1. Anuncio de la improvisación: El árbitro lee la tarjeta de consignas e inmediatamente hace sonar el silbato para anunciar el comienzo del período de preparación.

2. Tiempo de preparación de la improvisación: Cada equipo da ideas para desarrollar la propuesta y decide quién va a salir a improvisar. Al menos uno de estos jugadores debe salir a la cancha antes de que finalice este tiempo. Son 30 segundos.

3. Sorteo del turno para comenzar: Tras un nuevo pitido la fase anterior ha acabado y en los bancos de jugadores no se puede hablar más. Cuando la improvisación es de naturaleza comparada o seguida el árbitro sortea el turno. El equipo al que le ha correspondido la suerte puede elegir comenzar o no. El entrenador del equipo responde a esta cuestión con una sola palabra. En caso de ser una improvisación de naturaleza mixta se pasa directamente a la siguiente fase.

4. Improvisación: Comienza nada más darse el pitido que marca el tiempo para improvisar. Un retraso en la salida, ya sea mixta o no, por parte de la representación de cada equipo y se cae en penalización. Durante el desarrollo de la improvisación el árbitro y sus auxiliares estarán controlando, las acciones sujetas a penalización y el tiempo transcurrido. Al finalizar el que marcaba la tarjeta se pita el final de la improvisación. Es el momento también de los aplausos.

5. Anuncio de las penalizaciones: Si las hubiese, el árbitro las ha podido señalar durante el desarrollo de la improvisación mediante un signo visual dirigido al jugador en concreto. En este momento se anuncian verbalmente. El capitán del equipo cuyo jugador es sancionado puede pedir explicaciones al árbitro, siempre de forma correcta y sin derecho a réplica. El efecto es influir en ambos casos sobre la decisión del público. Los tipos de faltas las explicamos extensamente en el capítulo "Explorando las penalizaciones".

6. Votación: Tras la improvisación, o las penalizaciones en su caso, el árbitro pide al público su voto. Se debe pedir que se de todos a la vez, de forma clara y sin lugar a confusión. Cada espectador levanta una tarjeta del color del equipo cuya improvisación quiere votar. Estas tarjetas han sido repartidas ente el público a la entrada al encuentro. Si hay duda acerca de qué equipo está recibiendo más votos se pasa a contar. Al final el árbitro pasa a anunciar el resultado de la votación y por tanto para quién es el punto. En este momento se vuelve con el ritmo energizador: ta-ta-tatata-tatatata-tata.

Y así hasta que acabe la última improvisación planteada en el tiempo previsto. En este momento se sabrá quién es el ganador, y si hay empate es el momento de hacer una improvisación de desempate. También se observarán los descansos (Ver "El tiempo").

Final: El árbitro anuncia el final del encuentro, y agradece la participación de los equipos y el público. Los equipos realizan sus despedidas y salen.