

APROPAMENT A LA IMPROVISACIÓ A PARTIR DE L'EXPRESSIÓ CORPORAL

"La improvisació és la vertadera pedra de toc de l'enginy" (Molière, comediogràfic).

Des del punt de vista de la dramatització, **improvisar** significarà "**escriure espontàniament, tot sol o amb altres davant d'un públic, escenes de varis minuts, en les quals el principal interès és precisament que s'escriguin, s'interpretin i que es posin en escena davant dels espectadors**".

A l'hora de representar aquests escrits serà necessari disposar d'un bon **domini** de la nostra **expressió corporal** si el que volem que arribi al públic sigui entenedor i convincent.

Per a dominar aquesta escriptura dramàtica particular s'han de conèixer els **seus mecanismes o components**.

Des de la nostra assignatura, utilitzarem aquest recurs com és la **improvisació** com a eina per a treballar la nostra expressió corporal dins de la dramatització d'una forma espontània i creativa, tant de forma individual com col·lectiva.

Per a poder dur a terme el treball d'improvisació, hem escollit utilitzar el MATX D'IMPROVISACIÓ.

EL MATX D'IMPROVISACIÓ

El matx d'improvisació, és una confrontació de dos **equips** a un **espai** determinat que durant un **temps** prefixat realitzen improvisacions teatrals seguint, **reglament** en mà, les pautes de les **targetes** que l'atjar els atorga, amb la participació activa del **públic**.

1. D'ON SURT EL MATX D'IMPROVISACIÓ?

Un dilluns, dia de descans dels actors a Quebec (Montreal), dos amics, Yvon Leduc i Robert Gravel, anaren com era habitual a veure u partit d'hoquei sobre gel (esport nacional al Canadà) al seu bar de sempre, l'avorriment del que veien i la seva deformació professional, els va fer començar un joc seguint les regles d'hoquei i aplicant-les al teatre.

Formaren dos equips, i amb la tècnica de la improvisació com a tàctica aconseguiren l'atenció de tot el públic assistent.

Tan gran va ser l'èxit d'aquell joc que el dilluns següent ho van haver de repetir i així començà el ara coneixem com a Matx d'improvisació.

Amb el temps s'incorporaren més actors, es formaren nous equips, es formalitzaren les normes de joc, arribant en 1977 a la creació de la Lliga Nacional d'Improvisació.

2. ELS COMPONENTS DEL MATX D'IMPROVISACIÓ.

1. **EQUIPS:** estan formats per un màxim de 8 jugadors per equip, incloent al:
 - Entrenador: coordina el treball de l'equip, i exposa l'estratègia.
 - Capità: és el jugador encarregat de parlar amb l'àrbitre per tal d'aclarir dubtes.
 - Jugadors: són els que duen a terme les improvisacions.

Cada equip necessita d'un equipatge (camiseta representativa): equip Blau, equip vermell, equip groc, ...

2. **L'ESPAI:** a l'espai del què es disposa s'han de deixar uns 4x6 metres centrals per a les improvisacions. Als laterals es col·loquen els equips, al fons l'equip tècnic, i al costat obert el públic.
3. **EL TEMPS:** l'encontre consta de dues parts de 20 minuts amb un descans de 10 minuts.
4. **LES TARGETES:** les targetes de consigna que llegeix l'àrbitre recullen les indicacions per a cada joc d'improvisació. Els equips disposen de 30 segons per preparar-se.
5. **REGLAMENT:** les regles de joc contempnen penalitzacions que resten punts de partit a l'equip que les cometi (mala conducta, violència, confusió, broma fàcil, perdre temps,... etc).
6. **PÚBLIC:** el públic és l'encarregat de votar a l'equip que millor treballi cada improvisació, mitjançant unes targetes amb els colors dels grups participants que s'hauran de repartir a l'entrada del partit.

3. DESENVOLUPAMENT DEL JOC.

EL PARTIT:

Arribada dels participants:

L'equip que forma part del matx ha d'arribar 1 hora abans del començament del partit. Això permet fer escalfament als equips, i a la part tècnica preparar el dispositiu escènic; tot per a una millor concentració i preparació del partit.

Entrada del públic:

Quan el públic entra a la sala tothom ha d'estar preparat i amagat als seus llocs. S'ha de muntar una taula a l'entrada per repartir els programes i les targetes.

Escalfar l'ambient:

Uns minuts abans de començar es prepara al públic amb música i mamballetes per aconseguir animar l'ambient.

Presentació:

entrada del presentador que donarà la benvinguda: primer l'àrbitre i assistents, i després, als equips, que saludaran al públic col·locats a la zona central del terreny de joc.

Himne:

Fetes les presentacions, el presentador es col·loca al centre de la zona de joc i fa posar a tothom dret per cantar l'himne. Finalment, els jugadors dels dos equips es donaran la mà per a desitjar-se sort.

Comença el joc:

Sona una botzina i tothom calla, els assistents controlen l'inici de la primera part i l'àrbitre que es col·loca al centre de la zona de joc, llegeix la primera targeta escollida a l'atzar. Una vegada llegides totes les pautes de la targeta, l'àrbitre xiularà perquè cada equip pugui fer una "pinya" de trenta segons.

4. ASPECTES BÀSICS DEL MATX (PARTIT).

Pinya: és el temps per decidir quins participants jugaran i que l'equip proporcioni idees a seguir durant la improvisació. Acabat aquest temps, l'àrbitre xiularà i tothom es col·loca al seu lloc en silenci, per decidir quin dels dos equips comença.

Les targetes: cada targeta dura les consignes pertinents per a poder jugar cada punts.

En cada una trobarem:

TÍTOL	Tema d'improvisació	La consigna ha de ser suggeridora, evitant repeticions, enunciat massa llarg i títols de llibres, pel·lícules,...
TIPUS	Tipus d'improvisació	COMPARADA: Primer un equip i després l'altre. L'ordre d'actuació és designat a l'atzar. SEGUIDA: Es tracta d'una improvisació comparada on el segon equip continuarà la improvisació del primer, mantenint la situació, lloc i personatges. MIXTA: Els dos equips actuen junts, formant un mateix grup.
CATEGORIA	Estil com s'ha d'interpretar la improvisació	LLIURE: es pot triar qualsevol estil de joc. DIFICULTAT: accelerada, relentitzada, immòbil, muda, llenguatge inventat, cantada, a l'estil de..., etc. DRAMÀTICA: Sense buscar l'humor. SENSE FRONTERES: Permet als actors sortir de la "patiniera" (escenari) i fer participar al públic.
NÚMERO DE JUGADORS/ES	Nº de jugadors/es per equip que participen	INDETERMINAT: Número lliure de jugadors. 1,2,3,4,..., TOTS: No tenen perquè estar tots alhora en escena, però han de jugar el nº estipulat de jugadors obligatòriament.
DURADA	Temps que dura la improvisació	- Mínim 30 segons- Màxim 10 minuts. A triar entre aquestes. - Fins que es digui la paraula "...". - Fins que algú del públic digui " prou ". - A criteri de l'àrbitre .

Improvisació:

- En cas d'improvisació mixta es comença de seguida.
- Però en cas de comparada o seguida l'àrbitre es col·loca al centre de la zona de joc i demana la presència dels capitans dels equips per jugar-se "qui comença?". L'equip guanyador tria si vol començar la improvisació o cedir el torn a l'altre equip. La funció de l'àrbitre serà controlar-ne la durada i xiular el seu final.

Les faltes: Durant l'exercici les faltes comeses no aturaran en cap cas la improvisació (sols sonarà la botzina i es seguirà la improvisació). El moment d'explicar el motiu per el qual s'han marcat serà a la finalització.

Les **faltes comeses es xiularan per:**

MALA CONDUCTA: manca de respecte a l'àrbitre o a un altre jugador.

DEFUGIR EL TEMA: No respectar les indicacions de la targeta en joc.

VIOLÈNCIA: Utilitzar la força física o l'insult durant el joc.

UNIFORME: No respectar el vestuari.

JOC RETARDAT: Retard en el començament de la improvisació. Pèrdua de temps.

SILENCI: Destorbar l'equip contrari durant la seva improvisació.

RECURS FÀCIL: Caure en la grolleria i en la broma fàcil.

RUPTURA: Un jugador no vol continuar la improvisació i talla el joc de la resta.

CAOS: Parlar simultàniament sense que es pugui entendre res. Estar tots molt junts, tapant-se uns amb els altres.

ESPAI CREAT: Confondre mides de l'escena i llocs de l'espai ja delimitats i amb funció pròpia, creant confusió en els participants i els espectadors.

NO ESCOLTAR: No tenir en compte les rèpliques o accions de la resta d'integrants de l'equip.

PÈRDUA DE PERSONATGE: Mostrar durant la improvisació trets incoherents respecte a la presentació inicial del personatge.

Votacions: en el centre de la zona de joc l'àrbitre animarà al públic a votar. Fa el recompte de vots i anuncia quin equip ha guanyat el punt.

Finalització d'un període: el presentador és l'encarregat de fer sonar la sirena de finalització de cada període del partit. Els jugadors sortiran de l'escenari per anar als vestuaris. És el moment dels animadors/es i dels repartidors/es de pipes i begudes.

Entrevistes finals:

Una vegada ha acabat el partit el presentador pot entrevistar a algun jugador de l'equip guanyador, i finalment despedir la lliga agraïnt al públic la seva assistència.

I ja per acabar, un parell de consells...

SI VOLEM IMPROVISAR...

SÍ A...	NO A...
...un guia desenvolupador de la idea inicial de la improvisació. ...cedir el torn a les noves idees que facin avançar la improvisació. ...incorporar propostes que integrin als participants descentrats. ...oferir informació en clau de pregunta perquè la resposta serveixi d'ajuda al company. ...al sí, a respondre amb un sí les propostes (preguntes, accions, iniciatives) que facin avançar la improvisació. ...al diàleg: ara escolt, ara dic, i dic segons el que escolt.	...a voler guiar la improvisació sense una idea clara i vàlida per a la resta de participants. Va en contra de l'exercici i es converteix en un boicot. ...mantenir la pròpia proposta com a única i rebutjar les noves. ...al no, a respondre amb un NO com a fórmula de rebuig a les propostes dels altres: així només es manifesta desconfiança en l'equip. ...al monòleg: ara dic, ara dic,... m'escoltes?