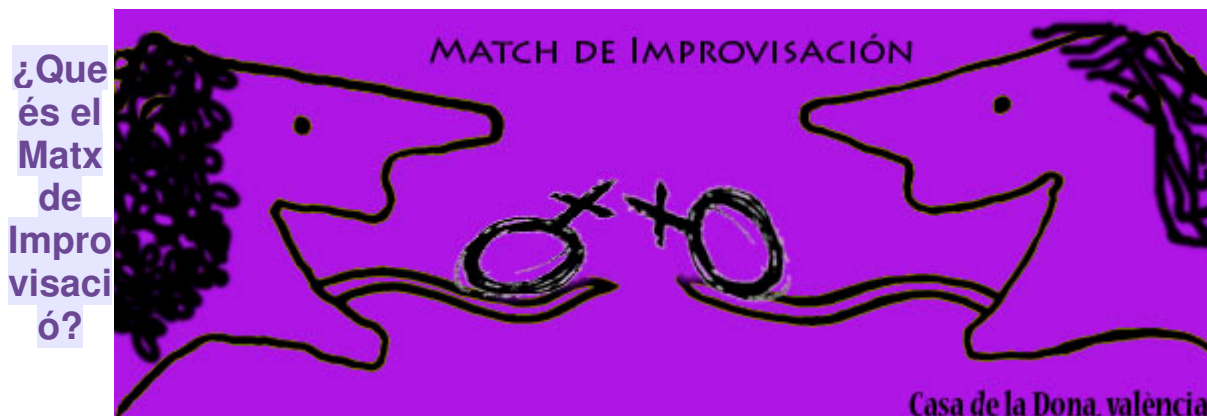


Projecte Matx d' Improvisació de la Casa de la Dona



El Matx d'Improvisació naix en 1976 creat per Robert Greu! I Ivone Leduc. Es conta que ambdós assistien a un partit d'hoquei sobre gel, esport nacional de Canadà, en un bar. Van començar a fer una sèrie d'accions "a l'improvís" parodiant el món esportiu i es van adonar que tot el bar havia deixat de veure el partit per a mirar-los. Van quedar el següent dilluns en el mateix bar i el públic va anar augmentant. Passats alguns mesos de converses, trobades i entrenaments amb actors i actrius professionals interessats en la improvisació, van decidir construir un espectacle teatral basat en les tècniques d'improvisació i amb l'estructura de l'hoquei sobre gel.

El Matx comença com un joc, com a paròdia, com a diversió de dos persones del món de l'espectacle al seu dia lliure. Aquest caràcter obert present en el Matx des dels seus orígens és fonamental per a entendre la gran receptivitat del públic. Públic i artistes compartixen el plaer del joc, del risc i de la creació al moment.

Estructura i dinàmica de l'espectacle

El Matx és, sobretot, un joc col·lectiu. Es constituïx de dos que s'enfronten en una pista de joc rectangular. Cada equip ocupa un dels costats de la pista situant-se un enfront de l'altre. Originàriament, els equips es constituïen de sis persones que juguen i una que fa d'entrenadora.

Actualment, en els mundials, se sol jugar amb quatre jugadores i la figura de l'entrenadora es troba prou debilitada. Es pretén que hi haja un nombre semblant de jugadors i jugadores possibilitant així un equilibri en els rols de la impro. (*En aquest punt trencarem amb l'estructura interpretant tots els rols per dones, creant una fórmula única on el partit es convertisca en un espai propi de dones i els temes a tractar estiguen relacionat amb els temes que ens mouen, ens preocupen, donant-li un toc feminista tant al contingut com a l'estètica*)

Normalment el Matx d'Improvisació es desenvolupa de la manera següent:

El públic rep a l'entrar un "objecte llançivol" (un peluix, una sabatilla, etc), la targeta de votació amb els colors de cada equip i el reglament oficial del Matx. La música els dóna la benvinguda tocant, (o si no n'hi ha música enllandada) i la mestra de cerimònies els saluda i els explica la funció de cada un dels objectes. El "objecte llançivol" ha de ser llançat a la pista de joc quan alguna cosa no li agrada. La targeta ha de ser mostrada en el moment de la votació amb el color corresponent a l'equip favorit en l'última improvisació. I, finalment, el reglament pot ser consultat en el moment de dubtes amb relació a l'arbitratge. El públic es veu involucrat en el joc i participa activament.

Pista de joc

El Matx es juga en una àrea rectangular, pista de joc o "pati-noire", que no haurà de ser abandonada per la jugadora durant la improvisació. La pista de joc mesura 4,5m x 6m i 1 m d'alçària (encara que cada lliga l'adapta a les seues necessitats i condicions econòmiques). La pista es troba en el centre de l'espai completament envoltada pel públic.

Als costats de la pista, fora de l'espai de joc, es troba la banqueta de cada un dels equips. Les jugadores estan obligades a entrar en la pista de joc si volen eixir a improvisar, encara que es puguin realitzar sons des de la banqueta. Una vegada dins, la jugadora que vullga eixir de la improvisació no pot abandonar la pista, havent d'acatjar-se en un dels seus laterals. A l'àrbitra se li permet acompanyar la improvisació dins de la pista de joc.

Duració del partit

Dos temps de 35 minuts amb un descans de 15 minuts entre ells, on el públic pot comentar les improvisacions, beure una cosa i escriure els títols que seran seleccionats per a les targetes d'improvisació de la segona part.

La targeta d'improvisació

En la targeta d'improvisació ve indicada tota la informació necessària per a participar. Exemple:

Tipus o categoria de la improvisació: comparada

Títol de la improvisació: Un mal tall de cabell

Nombre de jugadores: 1

Duració de la improvisació: 2'30

Estil: encreuada

La improvisació pot ser de tipus mixta o comparada. En una improvisació

De tipus *mixta* el mateix nombre de jugadores de cada un dels equips han d'eixir a la pista de joc a improvisar conjuntament sobre el mateix tema i el públic ha de votar a l'equip de la seua elecció. En una improvisació de tipus *comparada* cada equip realitza la seua improvisació sobre el mateix tema per separat, sent l'orde de la mateixa decidit per un dau tirat per l'àrbitra

El públic ha de votar a la improvisació que més li agrada.

El títol de la improvisació pot ser una lletra, una paraula, una frase, un poema, un dibuix, etc. Al contrari del que puga paréixer, el títol no determina una sola manera de preparar una improvisació, servix com un estímul per a les improvisadores que han de crear un esbós dramàtic a partir de lliures associacions llunyanes i d'acord amb l'estil de cada equip. En la targeta de votació també ve explicitat el nombre de jugadores que pot variar d'una a totes les components d'un equip.

La duració de la improvisació sol oscil·lar entre 20 segons a 5 min i 30 Segons

Els estils d'improvisació

Els estils determinen una sèrie de característiques que conduïxen la improvisació independentment del seu tema. Cada lliga d'improvisació treballa certs estils apresos d'altres lligues o treballats en la seua dinàmica d'entrenament. Alguns estils són:

Continuada — És sempre una improvisació comparada. El primer equip ha d'eixir a la pista de joc i plantejar una situació i uns personatges. L'equip contrari deu estar atent al que està fent-se en la pista, perquè a un xiulet de l'àrbitra, deu reemplaçar les jugadores de l'altre equip, mantenint els seus personatges i el plantejament inicial. Cap al segon equip trobar un desenrotllament i final a la Història creada pel primer.

Musical — Pot ser una improvisació comparada o mixta. Consistix en una paròdia del gènere musical. Les jugadores han d'improvisar introduint cançons improvisades per la jugadora i per la música quan consideren oportú. Com en el teatre musical, les històries creades són potenciades pels solos, duos i cors dels personatges.

Vers — Les improvisacions poden ser comparades o mixtes. Consistix a improvisar parlant només en vers. El vers utilitzat pot ser apariat, quartetes, redones o romanços, depenent de la tradició mètrica de cada país i idioma.

Sense **Paraules o amb idioma inventat** — Les improvisacions solen ser comparades.

Consistix en improvisacions on les actrius no poden utilitzar la paraula o, si ho fan, han de fer-ho en un idioma inventat. Tot tipus de sons vocals està permès i poden contribuir al desenvolupament de la improvisació.

Amb objecte — Les improvisacions poden ser comparades o mixtes. *Arbitra* i Mestra de cerimònies trien un objecte abans de començar el partit. Després de la lectura del títol, les ajudantes porten a la pista de joc l'objecte i els equips deuen improvisar manipulant-lo de diverses maneres, ampliant la seua possibilitat de significació i transformant-lo en “protagonista” de la impro.

Sense Fronteres — Les improvisacions poden ser mixtes o comparades. Consistix en utilitzar tot l'espai i no sols la pista de joc. Les jugadores poden situar-se on vullguen, inclús entre el públic.

Amb algú del públic — Pot ser una improvisació comparada o mixta. *L'àrbitra* sol·licita dos voluntàries entre el públic i els distribuïx entre els equips. Les voluntàries participen del moment de preparació de la impro i l'equip deu improvisar amb la voluntària com si fóra una jugadora més.

Penals — *Només s'utilitza en cas d'empat del partit. Tres jugadores de cada equip*

Es col·loquen al final de la pista de joc. Després de decidir quin equip comença *l'àrbitra llig un títol i immediatament després fa el senyal* perquè comence la improvisació la primera jugadora que no dura més de 30 segons. Com si es tractara de penal, les jugadores de cada equip improvisen d'una en una res més conèixer el títol de la seua improvisació.

Amb títol als dos minuts Solen ser improvisacions mixtes. *L'àrbitra* llig tota la targeta d'improvisació excepte el títol. Les jugadores han d'arrancar a improvisar i, als dos minuts, *l'àrbitra* deté la improvisació i llig el títol, les improvisadores han de conduir la història plantejat cap eixe títol.

Encreuada — Solen ser improvisacions mixtes i d'una jugadora per equip. Cada jugadora ix amb un personatge tipus i comença la impro, al senyal, les jugadores han d'assumir el rol de l'altra jugadora i seguir la improvisació. El nombre de canvis és il·limitat, ho decidix *l'àrbitra*.

Procediment del joc

Una vegada llegida la targeta d'improvisació els equips disposen d'un temps de preparació que sol durar de 20 a 30 segons. *L'àrbitra* porta el control del temps i, una vegada acabat, els equips han de tornar a la seua banqueta (en cas d'una improvisació comparada) o llançar-se a la pista i congelar-se en una posició (en cas d'una improvisació mixta).

Si es tracta d'una impro comparada, després del temps de preparació, *l'àrbitra* llança el dau i pregunta a l'equip corresponent si vol o no començar. La capitana ha de contestar “nosaltres” o “elles” d'acord amb la seua intenció de començar o cedir la veu a l'equip contrari. Una vegada decidit l'orde d'improvisacions, l'equip corresponent ha d'eixir a la pista de joc i congelar-se en una posició inicial, *l'àrbitra* fa el senyal i comença la improvisació que tindrà la seua *duració controlada pel mateix*. *Al terme del temps determinat a l'altra improvisació l'àrbitra ha de donar un senyal que correspon a la seua fi, encara que les jugadores no hagen arribat a un final*.

En una improvisació mixta, les jugadores han de llançar-se a la pista de joc una vegada acabat el temps de preparació i congelar-se en una posició inicial. *L'àrbitra* fa el senyal i comença la improvisació, quant al final, el procediment és el mateix de la improvisació comparada.