

Un acercamiento lúdico al mundo de la expresión: El Match de improvisación

¿Como educador puedo plantear una actividad de teatro?

Hablar de Teatro Social entre educadores a menudo supone encontrarnos con una pequeña sonrisa de desconfianza... ¿cómo voy a hacer eso? La palabra “teatro”, en los más de los casos, está cargada y es entendida con connotaciones elitistas y exclusivistas. El hecho teatral no es habitual ni cercano para la mayoría de la población, e incluso tampoco entre los educadores, tanto del sistema Formal como del No Formal, pese a su reconocido “mayor nivel cultural”.

Teatro a pie de calle, es aquello que se representa en grandes edificios, hijos, en este fin de milenio, de un cierto afán faraónico de grandeza y de querer pasar a la posteridad; y lo mismo ocurre con lo que se representa: a menudo la búsqueda de la genialidad se eleva en códigos y recursos, para querer pasar a la posteridad, pero se hace inalcanzable cultural y económicamente para la mayoría de los ciudadanos de a pie ...tendencia sólo sujeta por las subvenciones administrativas y los socorridos folletos de mano que nos dan a la entrada y que nos explican lo que vamos a ver-oir, a la vez que nos avivan felizmente el complejo de incultos.

Pero, evidentemente, nosotros y tantos otros compañeros, como educadores, como pedagogos de la expresión, como personas que queremos hacer crecer el teatro, sea cual sea nuestra función social, no estamos hablando de todo eso al nombrar a este viejo arte, y mucho menos al apellidarlo “social”.

Páginas, libros y horas de talleres y experiencias se han llenado apostando por el proceso y no por el producto, y comprometiéndonos a convertir ese proceso en expresión, búsqueda y crecimiento del colectivo destinatario y de cada individuo participante. No reducimos nuestro trabajo a un producto sino a una energía de investigación y comunicación, por esto hablamos de expresión –proceso– y no de teatro –producto–. De la misma manera a nosotros nos interesa tanto y consideramos de igual importancia hacer una obra de teatro o unos graffitis o una canción, aunque sea heavy, que refleje las inquietudes, búsquedas y anhelos de su creador o creadores.

**Convertir y
reconocer a
cada persona
como agente
creativo de
cultura**

Pero en vista de este prisma más amplio en el mundo de la expresión, hemos de justificar el uso del término Teatro Social: tiene más tradición y se ha impuesto (no es lugar para enjuiciar el porqué), y no queremos inventar otro, que de manera más general podría haber sido “Expresión Social” o “Arte Social”. Pero acaso el primer párrafo de este artículo no habría cambiado demasiado: ¿qué se entiende, “a pie de calle”, por expresión o por arte?

Decía Iñaki López de Agileta, interesantísimo teórico de la Animación Sociocultural, que ésta tiene que priorizar los sectores más marginados o desanimados, porque si los recursos siempre alcanzan a los mismos, si las intervenciones sólo trabajan con los que ya tenían recursos personales, estaremos aumentando y reforzando las desigualdades sociales. Con este enfoque tendríamos suficiente justificación para hacer Teatro Social (perdónesenos insistir pero este campo aún está construyéndose, hasta el nombre) como vía para evitar el aumento de estas desigualdades, evitar potenciar la imagen de una cultura y de un arte exclusivamente de la élite; y a su vez estaremos trabajando por la democratización de la cultura, que no sólo para hacerla accesible a todos sino también para convertir y reconocer a cada persona como agente creativo de cultura: se trata de facilitar las vías de expresión, creación y comunicación de su mundo interno y comunitario para la construcción de una cultura de todos, y a su vez de un arte también de todos y entendido como exponente cultural.

Pero muchos educadores seguirán con el mismo miedo, o tal vez sea más correcto hablar de duda: ¿cómo se introduce el teatro en determinados grupos y colectivos que son la mayoría de nuestros destinatarios, los “marginados” y los “desanimados”, superando su rechazo inicial, desconfianza y sensación de lejanía con este mundo? Éste es también un buen tema con el que se rellenan páginas, libros y cursos para educadores; estamos hablando de la metodología de lo indirecto y de lo lúdico.

Pero hoy no vamos a teorizar sino que queremos acercaros una propuesta concreta y de reconocida eficacia con una de las franjas de edad más compleja: la adolescencia-juventud. Hoy compartimos con vosotros el Match de Improvisación, un poco como es y otro poco como lo trabajamos en el ámbito educativo.

Orígenes y claves del Match de improvisación

Era un lunes, día de descanso para los actores, y fue en Montreal en 1977. Poco sabían Yvon Leduc y Robert Gravel la gran perla que estaban a punto de descubrir en aquella ostra. La ostra tal vez fue ese partido de hockey



sobre hielo, deporte nacional de Quèbec, que ponían por la televisión del bar donde estaban. Tal vez se aburrían como “ostras” ante un partido malo. Pero resultó que, víctimas de alguna deformación profesional o de algún extraño ataque de ironía, comenzaron a jugar, a parodiarlo, y poco a poco se ganaron la atención de todos los presentes. Insistimos que tal vez fuese un mal partido, pero al lunes siguiente les pidieron que lo repitieran. Y así semana tras semana, hasta que no cupieron en el bar todos los que acudían a ver la pequeña locura de estos dos actores, y se trasladaron a un teatro y se convirtió en espectáculo.

Había nacido el Match d'Impro y producido el hechizo. Se incorporaron nuevos actores, se organizó la Liga Nacional de Improvisación entre diferentes equipos de actores y se establecieron las reglas del juego. Pronto surgieron también ligas entre no-actores: en centros culturales, colegios y universidades, en cafés-teatro y bares... Incluso la televisión se interesó por este espectáculo y durante años se emitieron encuentros en la cadena de televisión Radio-Québec.

Luego llegó el momento de traspasar las fronteras y se propagó, primero por los países de lengua francesa, tanto europeos como africanos, y más tarde a otros como USA, Argentina, Italia, o las tímidas, continuas y atípicas experiencias en el Estado español. Y llegaron los campeonatos mundiales como el celebrado el año pasado en Lille, Francia.

No. Toda esta fuerza ascendente y seductora generada por aquella pequeña perla encontrada esa tarde no es casual. Las claves de su éxito son muchas. En el propio origen, en Quèbec, vamos a poder analizar un factor decisivo para su importante eco social: el Match se desarrolla lejos del teatro “clásico”, con improvisaciones que usan expresiones populares y el imaginario colectivo, de manera que el público se reconoce. Además, todo esto se sobredimensiona en cuanto a su situación como país francófono dentro de un estado anglófono: el Match usa el idioma del pueblo y bebe de sus temas (no como el teatro oficial, en inglés) y se convierte en una perfecta herramienta para normalizar e impulsar la lengua y a la vez introducir el teatro en el pueblo. Muy variados intereses no dudaron en empujar esa fuerza creciente..., pero para nosotros ya ha aparecido un factor extrapolable a nuestro trabajo educativo: el Match como herramienta de trabajo con y para culturas minoritarias, sean lingüísticas o no; una herramienta para hablar desde sus referentes y necesidades, para hablar de ellos mismos –nosotros mismos–; es un espacio popular.

Pero hay otra clave que no puede olvidarse, y que lo acerca especialmente a los adolescentes y a los jóvenes: el Match es un juego, nace parodiando al

deporte... y por tanto su dinámica y parafernalia son conocidas y atractivas, engancha. Ahora bien, este espacio, este componente lúdico-deportivo es muy interesante y necesita de un análisis detenido y pormenorizado, pero antes, ha llegado el momento de presentaros de manera extensa la dinámica del juego.

¿Cómo se juega al Match de Improvisación?

El Match de Improvisación es un encuentro entre dos equipos que, en un espacio determinado y durante un tiempo prefijado, van realizando improvisaciones teatrales en base a unas tarjetas y unos reglamentos, siempre con la participación activa del público y con la ayuda de diversos recursos.

Veamos ahora cada una de estas componentes detenidamente.

Los equipos

Cada grupo se compone de 6 a 8 jugadores que se encuentran para escuchar las tarjetas de consignas y improvisaciones según éstas. Dentro de cada grupo se pueden definir cuatro roles distintos:

- **Entrenador.** Es quien supervisa y coordina el trabajo del equipo. Decide los jugadores que actuarán en cada ocasión. Es un estratega, un director de escena, alguien capaz de captar rápidamente una idea y convertirla en situación teatral. Toma nota de la improvisación y dispone de un cronómetro para ayudar a decidir el juego. Puede ser jugador o no. Esta función puede ser asumida por todo el equipo.

- **Capitán.** Es el único jugador autorizado a hablar con el árbitro (el entrenador no tiene derecho a ello). Puede pedir explicaciones ante una penalización dudosa, sin embargo debe hacerlo con cortesía, según las normas de la convivencia. Una falta de corrección puede ser motivo para su expulsión. Su papel es el de mantener el espíritu de equipo y ser quien da la cara ante la elección de turno para improvisar o cualquier otro requerimiento.

- **Jugadores.** El número varía entre 6 y 8 incluidos el capitán y el auxiliar. Como ideal el equipo debe componerse de igual número de mujeres y hombres. Los jugadores están a disposición del entrenador pero ocasionalmente pueden sugerir su participación en un determinado momento. Aportan ideas para la improvisación durante la preparación previa. Improvisan según las consignas de la tarjeta leída por el árbitro.



- Todos los jugadores de cada equipo visten al menos la camiseta del mismo color. Además de ésta sólo pueden vestir un pantalón y zapatillas de deporte: los demás objetos están prohibidos (reloj, bufanda, gorra...).

El espacio

El Match de improvisación se inspira en el hockey sobre hielo, por ello su espacio escénico y de juego es la cancha (patinoire: superficie helada sobre la que se juega al hockey).

Las dimensiones de la cancha son 4,5 x 6 metros, dentro de los cuáles todo es improvisación. Este espacio está delimitado por una banda, o estrada, de un metro de altura.

Los equipos se colocan sentados en dos lados opuestos de la cancha. El árbitro y los demás elementos auxiliares (cronometrador, caja con las tarjetas, contador de puntos...) se sitúan en otro de los lados. El público rodea todo el espacio al modo del circo, aunque dejando un espacio para los jugadores.

Pero este espacio se puede adecuar a cualquier necesidad: sobre un escenario en formato de “V”, en anfiteatros de plazas y parques públicos, en corrales o patios, en frontones... La estrada siempre se puede construir con pupitres o sillas, o incluso es posible prescindir de ella, como suele suceder si se trabaja sobre escenarios.

El tiempo

Las partidas duran tres tiempos de 30 minutos cada uno, con descansos de 10 minutos. Aunque, por necesidades de los equipos o del marco donde se desarrolla el encuentro, es frecuente reducir un tiempo o cada uno de ellos a 20 minutos. Cualquier adecuación es posible, siempre y cuando esté en beneficio del juego y ayude a su desarrollo y a los equipos, mientras no traicione la lógica del Match.

Es importante ajustar en la medida de lo posible el tiempo de las improvisaciones para facilitar que los descansos coincidan con finales. Si no ocurre así tanto es posible aguardar a que finalice como marcar el final del tiempo y retomar la acción en el mismo punto al volver del descanso.

Las improvisaciones

Las improvisaciones se desarrollan a partir de las consignas de la tarjeta leída por el árbitro y tras 20 segundos de preparación de todo el equipo.

El árbitro indica el comienzo y el final de los tiempos de preparación (20 segundos) y de ejecución (el señalado en la tarjeta de consignas). Durante la interpretación ningún miembro de los dos equipos puede hablar, sólo los jugadores que hayan salido a la cancha y naturalmente a través de sus personajes, no como jugadores.

Son frecuentes encuentros en los que se utiliza un período de preparación de 30 segundos. Es más, durante largos períodos de entrenamiento y/o aprendizaje se suele hacer así.

La tarjeta de consignas

La tarjeta de consignas es una ficha donde se recogen las indicaciones para realizar una improvisación. La lee el árbitro antes de cada improvisación, en voz alta y lentamente. En ella se encuentran los siguientes elementos y en este orden:

- Naturaleza de la improvisación. Es la forma cómo trabajarán los equipos sobre la cancha: por separado para ser comparados, ambos a la vez desarrollando una única improvisación o empezando unos la trama y finalizándola los otros.
- Título de la improvisación. Es el tema de la improvisación: sobre lo que se debe crear, lo que los personajes deben vivir y sentir y lo que hay que hacer vivir al espectador.
- Número de jugadores que han de participar en la improvisación. Es un factor variable que la tarjeta determina. A veces se pueden encontrar indicaciones relativas al sexo de los actores.
- Categoría. Es el estilo en que se ha de interpretar la improvisación. Puede ser: muda, ralentizada, acelerada, con falso lenguaje, inmóvil, dramática, rimada, cantada, al estilo de (terror, francés, Edad Media...), libre, sin acuerdo previo, por relevos, con accesorios y sin fronteras.
- Duración de la improvisación. Puede oscilar entre 30 segundos y 30 minutos.



Para sacar el máximo rendimiento de una tarjeta a todos los niveles, es importante que todas sus consignas estén niveladas. Para conseguirlo solamente se puede contar con la experiencia, saber qué es lo que se adecua a los equipos, sus características, su historia, su cultura...

La participación del público

Nunca hay que olvidar que el Match de improvisación es, ante todo, *el placer de jugar juntos para diversión de los espectadores*. Y esto se consigue en gran medida con la participación del público y la continua retroacción que supone para nuestro trabajo escénico.

Al finalizar cada improvisación los espectadores constituyen la parte importante del espectáculo al manifestar su aprecio o descontento, votarán y determinarán cuál ha sido el equipo que más les ha gustado según las consignas referidas en la tarjeta: ésta es su participación activa. La dinámica de votaciones es interpretada por cada equipo en base a su experiencia para poder afinar más en su trabajo escénico.

Otra tradicional forma de participación del público, y parodiando al hockey, es tirar chanclos o calcetines (o bolas de papel de periódico) cuando una actuación de los actores ha sido especialmente mala o, más frecuentemente, ante el desacuerdo con la decisión del todopoderoso árbitro.

Lo que no hay que olvidar es que hacer un encuentro de Match con público lo proyecta a una nueva dimensión, porque precisamente se tiñe del importante aporte de la retroacción.

Secuencia de juego

La secuencia de una partida de Match sería:

- Lectura de la tarjeta a cargo del árbitro.
- 20 segundos de preparación de la improvisación para los equipos.
- Elección del turno de juego, salvo en el caso de las mixtas.
- Improvisación o improvisaciones.
- Señalización de las penalizaciones por parte del árbitro.
- Votación del público y adjudicación del punto.
- Nueva secuencia.

El Match de improvisación es el placer de jugar juntos para diversión de los espectadores

La ambientación, accesorios...

Al ser una parodia del deporte, el Match de Improvisación se vale de imitaciones de éste para dar mayor vistosidad al juego y, en alguna medida, hacerlo más divertido. El Match de improvisación es un juego, una fiesta, para los participantes y para el público, y por tanto vamos a ambientarlo como tal, nunca exclusivamente como un espectáculo. Veamos algunos recursos.

En esta línea es interesante que cuando el público entra pueda haber una decoración festiva, música (en directo)... En este momento hay que repartir las cartulinas de los colores de los equipos que van a actuar (se puede hacer también de forma interpretativa) y, si los diferentes equipos tienen un himno es el momento para interpretarlo.

También puede ser muy interesante la presencia durante todo el Match de un presentador-animador que dinamice y anime el encuentro. Otro elemento para generar ambiente es que el árbitro asuma un carácter feroz, puntilloso y serio.

Un aspecto a desarrollar es que puedan aparecer otros roles con responsabilidades sobre el juego: auxiliares de árbitro, marcador oficial, cronometrador, etc. Estas figuras, llevando de forma correcta sus papeles, dan al juego de parodia un interesante elemento de vistosidad desde la seriedad. De la misma manera asumir un ritual preciso y estricto en cada fase del juego añade la magia de una gran representación, siempre y cuando sea seguido por todos.

Los descansos son un tiempo privilegiado para hacer más vivo el ambiente. Si tenemos al presentador o la música de que ya hemos hablado, surge la posibilidad de incorporar pequeños espacios teatrales como entremeses, magia, cuentacuentos... o incluso se puede simular una radio por megafonía y actuar como comentaristas deportivos con impresiones o entrevistas al público y a jugadores.

Para finalizar cabe recordar que todo lo que hemos desarrollado en este apartado es prescindible: sólo debe usarse para ayudar al divertimento común y nunca para fomentar la competitividad entre los equipos.



El Match de Improvisación como herramienta educativa

Definimos el Match de Improvisación como un juego teatral colectivo en el que, por medio de técnicas de improvisación, varios equipos compiten cooperativamente y donde el público asistente es parte activa del espectáculo. Analizando esta definición encontramos una serie de elementos muy interesantes para su aplicación pedagógica y social:

Un juego

Para nosotros ésta es la característica más importante del Match: ser un juego. Y entendemos juego como algo lúdico, como un espacio y un acontecimiento social, de crecimiento, disenso y placer.

Plantear un juego a un colectivo siempre es un guiño a su participación, a sus ganas de placer, de reencontrarse un poco con ciertos instintos primarios, infantiles,... que permite situar a los participantes en distensión, sin juicios de valores, sin sensaciones de ansiedad. Pedagógicamente hablando es una buena manera de asegurar aprendizajes y descubrimientos personales, que se desarrollan en un contexto distendido y que no se contradice con la exigencia, ya que ésta brota de las ganas personales. Estos aprendizajes y descubrimientos que señalamos pueden ir desde los meramente actitudinales, dentro del espectro de las habilidades sociales que desarrolla la improvisación y en los que nos detendremos más adelante (escucha, fluidez, observación...), hasta los valores de trabajo grupal y cooperativo inherentes a la dinámica de juego del Match, o a los aspectos expresivos y creativos que se van desarrollando.

Aunque en el ámbito escolar el Match se ha utilizado para desarrollar o fortalecer contenidos académicos como lenguas o historia, desde la Educación Social nos planteamos desarrollar partidas de Match en torno a temas que nos interese trabajar con los participantes. Pueden ser relaciones familiares, mundo laboral... Improvisar en torno a temas abre muy interesantes campos de investigación personal y grupal que un educador podrá recoger y convertir en material de devolución educativa para los participantes.

También es necesario señalar, en especial en el caso del Match, que no entendemos los juegos como competición, aunque su estructura determine un ganador al final, sino como dinámicas sociales de placer y crecimiento.

No entendemos los juegos como competición sino como dinámicas sociales de placer y crecimiento

Si alguien tiene que ganar es por estructura de juego y sirve como componente de crecimiento: avanzar, crecer, superar metas y nuevos retos. Que haya un ganador es una pequeña parte del proceso del juego: reducir todo el placer de jugar a ese momento es reducir un proceso al resultado. De esta manera apostamos por jugar al Match, y sobre todo trabajarlo como dinámica educativa con la mentalidad de divertirse y crecer. Proponemos buscar y reencontrar nuestra capacidad para disfrutar y obtener placer en esta actividad, y poco a poco, saber extenderla a todas las facetas de la vida.

Un espacio de expresión

En cada partido de improvisación entran a formar parte los distintos elementos que definen la teatralidad: un público, unos actores, un espacio, un tiempo y, sobre todo, una forma de estar a través de los diferentes registros expresivos: el cuerpo, la palabra y el entorno con sus objetos. La interrelación de todos estos elementos confiere al juego una gran riqueza expresiva y creativa. Como comentábamos al principio lo teatral y lo que tiene de espectáculo lo vamos a entender como un espacio de expresión, donde podemos expresarnos libremente, donde no existen las respuestas acertadas ni las expresiones correctas, sino la investigación, el crecimiento y el descubrimiento colectivo e individual de la propia expresión y creatividad. El Match es un juego que permite a la persona introducirse o avanzar en el mundo de la expresión y de la creatividad de forma cómoda y motivadora, e introduce gran cantidad de registros y códigos expresivos.

En su origen el Match está muy cercano a ser un espectáculo, y está condicionado por tanto al momento en que el público lo verá. Pero reducirlo a esto es generar ansiedad en los participantes que corta la libertad necesaria para expresar. El Match con mentalidad lúdica es un espacio privilegiado ya que su dinámica facilita que todos nos expresemos, hasta los más anónimos, y encontremos nuestro lugar en el grupo, donde nuestras capacidades expresivas son necesarias para el trabajo de equipo. Ésta es nuestra experiencia en la mayoría de los casos.

Y esta expresión se está realizando en público, con lo que se favorecen las habilidades sociales de los participantes: aumento de recursos y estrategias para la resolución de problemas, disminución de la ansiedad ante los desconocidos, o ante los propios problemas, trabajo y acoplamiento con otras personas...

Es que el Match se sitúa dentro del campo de la expresión y de la creatividad como una importante y nueva herramienta didáctica. Estamos trabajando



en el espacio de la improvisación. Improvisar es un medio para hacer surgir al exterior el flujo de la palabra y de las ideas imaginativas, debe entenderse como una técnica de investigación, como un procedimiento racional para contrastar y verificar las posibilidades dramáticas de una propuesta determinada (Tomás Motos).

Pero Georges Laferrière añade que la improvisación sirve como procedimiento didáctico capaz de desarrollar en el educando las capacidades de comunicación, de expresión, de elocución, de escritura, de análisis y de crítica, y así nos habla de la Improvisación Pedagógica. Improvisando estamos en un nivel que implica espontaneidad y apertura, no conocemos ni las respuestas ni tenemos preparado y fijado el camino ni el destino. Como educadores podemos observar este flujo más original de la persona, como dice Motos, usarlo como investigación de nuestro interior y de sus respuestas ante los demás, ante los retos, los problemas, el mundo... material de lujo cuando hablamos de muchos de los colectivos con los que trabajamos como educadores sociales, donde tropezamos con tanta máscara, cliché social y limitaciones exteriores o autoimpuestas. Con el Match manejamos un camino de improvisación que nos permite enseñar a los participantes a conducir y hacer crecer su propio proceso de búsqueda. Así es que estamos hablando de un proceso educativo susceptible de ser estructurado, que puede tener objetivos, metodología de trabajo y criterios de evaluación.

Para terminar nuestro pequeño repaso por este interesante y rico espacio pedagógico, vamos a recordar que es posible mejorar nuestras capacidades para improvisar. Se pueden entrenar, y a su vez, jugando, improvisando, se desarrollan. Estas capacidades son la confianza con uno mismo y con el grupo, la escucha, la observación, la concentración, la imaginación, la creatividad, la fluidez, la flexibilidad... Sin lugar a dudas interesantes y buscadas actitudes que intentamos desarrollar en muchos de los participantes en los programas de Educación Social.

Colectivo y cooperativo

Es un juego fundamentalmente grupal, en el que cada miembro desempeña un rol y donde las interacciones individuales son de suma importancia para su desarrollo efectivo. Nadie puede prescindir del otro para realizar su propio proyecto personal. Una improvisación sin escucha al compañero, sin construcción común, no fluye ni funciona. Además de esta dimensión de conjunción de individuos se da la circunstancia que durante el juego los distintos grupos participantes no forman sino un sólo equipo durante el encuentro. Ésta es la esencia del juego: dos equipos para un único resultado,

un único espectáculo y un único proceso de crecimiento y divertimento. El Match nace para construir juntos, como equipo, y como dos equipos en uno. Improvisar es escuchar y adaptarse para crear una única acción: es cooperar. Hacerlo desde la competición, aparte de que el juego lo penaliza, no es sino una agresión contra la improvisación que estamos creando, una andanada de individualismo que empobrece el espectáculo, que empobrece nuestro flujo interno.

La estructura de dos equipos, de parodia del deporte, es precisamente eso: una estructura, el marco que nos permite jugar. Y no nos puede limitar ni convertirse en la esencia.

En última instancia no es preciso que las reglas dominen el juego, sino que han de permitir su máximo desarrollo. Necesitaremos las reglas y las técnicas: es un juego complejo en el que las técnicas de improvisación han de cumplirse con gran precisión. Su aplicación debe facilitar y no coartar la consecución de los objetivos pedagógicos y teatrales del encuentro. Pero como trabajamos en la improvisación éste es un juego que mantiene un equilibrio entre lo estructural y lo libre, y que por tanto posibilita trabajar ambas facetas sin que se estorben mutuamente.

Como educadores podremos poner mucha fuerza en las normas, en lo que se puede hacer y en lo que no, en la penalización, en la seriedad y en la precisión. Esto nos permite ser muy exigentes y hacerles entrar en esa dinámica de seriedad, ya que hay un espacio lúdico y de libertad creadora aún mayor, e incluso, como veremos más adelante, transgresor.

Pero insistamos en el tema de la competitividad. En este espectáculo se desarrolla desde una visión lúdica y no de confrontación. Paradójicamente es una competencia en la que la ayuda al otro se hace imprescindible. La competición no debe ser objeto de disputa sino un elemento de estimulación, y la reinterpretemos como adquisición de una competencia para trabajar, para construir con el otro. El trabajo de todos es el que enriquece la improvisación.

El Match, como decía Laferrière, es “el placer de jugar juntos para diversión de los espectadores”. Y así hemos llegado al último aspecto a analizar.



La participación del público

Los espectadores son parte importante del espectáculo, con una participación activa al manifestar su aprecio o descontento, además deben votar tras cada improvisación para determinar cuál ha sido el equipo que más les ha gustado según las consignas referidas en la tarjeta.

Es un juego que necesariamente se debe vivir hacia el exterior, tiene mayor dimensión cuando se juega con público. Nos sirve como herramienta de comunicación y participación con otras personas y colectivos. La emisión del voto hay que entenderla no sólo como una parte más del elemento estructural que se maneja sobre esquemas deportivos, sino como una invitación a la presencia y a la participación activa del público, a compartir con ellos nuestro juego, nuestro placer. El voto es una primera y privilegiada excusa para convertir el Match en un encuentro comunitario, en una fiesta de y para todos; a este nivel podemos convertirlo en un elemento de comunicación entre colectivos. Si trabajamos con colectivos jóvenes y “marginados” quizás podamos presentar su trabajo ante los colectivos “marginantes”, y dar así a conocer sus inquietudes y abrir vías de entendimiento, comunicación y comprensión.

Cabe señalar que el Match siempre resulta un espectáculo atractivo para el público, que le engancha: siempre hay sorpresa porque los actores no saben lo que van a hacer y de pronto cantan, o hacen mimo, o te hacen reír, o te conmueven. Sí, y especialmente te hacen reír. Aquí nos detendremos un poco, ya que entre los jugadores hay una gran tendencia a lo cómico, a la parodia. Y es que al uso de otras fórmulas más populares y de tan larga tradición en nuestro estado (chirigotas, coplas, cómics...), el Match permite el aflorar de la crítica social, de la sana función de espejo y reflejo de nuestra sociedad. Eso sí, espejo deformado para reírnos, pero que muestra lo real, lo que nos inquieta, las fallas que vemos en el mundo que nos circunda. El Match se aleja, las penalizaciones y el voto del público lo garantizan, de los clichés y de lo burdo, dotando así a los jugadores de nuevos recursos para ejercer esa crítica social.

Y en cualquier caso, como educadores, estaremos conociendo lujosos materiales sobre la visión del mundo y sus problemas de los colectivos con que trabajemos esta herramienta. Al igual que antes veíamos cómo podíamos encontrarnos y trabajar con materiales profundos de cada persona, ahora estamos encontrando el reflejo de los problemas comunes y, a su vez, dejamos un espacio a la propuesta, aunque sea deformada a través del humor. Pero como educadores sí podemos construir proyectos educativos para trabajar

la reflexión sobre los problemas sociales y las distintas alternativas de solución posibles con nuestros colectivos.

Una invitación

No como educadores sino como personas, te invitamos a jugar al Match. Esperamos que te sea placentero. Y si este placer te da ideas para tu trabajo educativo, sea utilizar el Match o cualquier otra posibilidad, nos sentiremos muy complacidos.

Koldobika G. Vío y Jule García Pajares
Educadores sociales

Bibliografía

- **Hodgson, J. i Richards, E.** (1982) *Improvisación*. Ed. Fundamentos. Madrid.
- **Johnstone, K.** *Impro.* Ed. Cuatro Vientos.
- **Koldobika G. Vío y Jule García Pajares** (1997) “¿Es el Match de Improvisación competitivo?” Revista *Ñaque. Teatro-Expresión-Educación*. Ed. Ñaque. Ciudad Real.
- **Koldobika G. Vío** (1996) *Explorando el Match de improvisación*. Ed. Ñaque. Ciudad Real.
- **Laferrière, G.** (1993) *La improvisación pedagógica y teatral*. Ed. EGA. Bilbao.
- **Laferrière, G.** (1997) *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*. Ed. Ñaque. Ciudad Real.
- **Regodón, M y Vaquero, B.** (1997) *Programar y organizar actividades en IES*. Ed. Narcea. Madrid.
- **Varios autores** (1997) Monográfico sobre “La improvisación”. Revista *Máscara*. 21-22. Ed. Escenología A.C. México.
- **Varios autores** (1998) Artículos sobre “Match de Improvisación” Revista *Ñaque, Teatro-Expresión-Educación*, 5. Ed. Ñaque. Ciudad Real.
- **Varios autores** (1993) Monográfico sobre “La improvisación”. Revista *Terbolí*, 2. Ed. Associació Valenciana d'expressió i comunicació. Valencia.



Un acercamiento lúdico al mundo de la expresión: El Match de improvisación

Un acercamiento lúdico al mundo de la expresión: El Match de improvisación

Se trata de descubrir el Match de Improvisación como una herramienta privilegiada en Teatro Social. Sus características de juego y de parodia del deporte hacen del Match una técnica muy atractiva y que fácilmente engancha con muchas colectividades, incluso con los adolescentes. Su dinámica cooperativa y el ser un espacio de expresión, y en particular de improvisación, nos aportan muchas posibilidades educativas. Y además el Match es una herramienta "cómoda" para un educador, ya que sus normas y reglamentos le permiten moverse seguro y con un liderazgo que no se cuestiona, por tanto ideal para iniciarse en Teatro Social.

A recreational approach to the world of expression: The improvisation match

It deals with revealing the Improvisation Match as an exceptional tool in Social Theatre. Its characteristics as a game and as a parody of sport make the Match a very attractive technique that easily connects with many communities, even with teenagers. Its cooperative dynamics and its being a place for expression, and particularly for improvisation, provide us with many educational possibilities. Furthermore, the Match is a "comfortable" tool for an educator, as its rules and regulations enable him or her to act reliably and with an unquestioned leadership, making it ideal to initiate oneself in Social Theatre.

Autor: Koldobika G. Vío y Jule García Pajares

Artículo: Un acercamiento lúdico al mundo de la expresión:
El Match de improvisación

Referencia: Educación Social núm. 13 pp. 33 - 47

Dirección profesional: Fundació Pere Tarrés
C/ Entença, 157
08029 Barcelona
Tel. 93 410 16 02