

El Match de Improvisación: una experiencia para el encuentro creativo

Andrea Fabiana Hamame

Liceo "Víctor Mercante"
Universidad Nacional de La Plata

¿Por qué el Match de Improvisación en la escuela media?

El Match de Improvisación tiene sus orígenes en Canadá por el año 1977. La idea surgió de dos actores canadienses: Robert Gravel e Ivon Leduc quienes pasaban la tarde en un bar mirando un partido de hockey sobre hielo. En el descanso, empezaron a parodiar sobre el encuentro improvisando distintas situaciones. Fue tal la aceptación y el entusiasmo del público del bar que los dueños les pidieron que repitieran la parodia la semana siguiente. Así empezó a formarse el concepto de Match. Luego de varias experiencias con la improvisación teatral se concreta la idea de una pieza teatral que, como una disciplina deportiva, fuera única e irreproducible en cada representación. Es así que se crea un espectáculo deportivo-teatral, con reglas apropiadas, en el cual el público participa activamente.¹

Entiendo el Match de Improvisación como algo lúdico, donde tanto los actores como el público forman parte de un proceso de crecimiento, divertimento y placer. Es un juego que se sitúa dentro del campo de la expresión y creatividad como una importante y nueva herramienta que posibilita a cualquier persona desarrollar sus capacidades de expresión, creación y comunicación. La interrelación de sus elementos teatrales confiere al juego una gran riqueza creativa.

El Match es un juego fundamentalmente colectivo: no se puede jugar solo. Según Laferrière "nadie puede prescindir del otro para realizar su propio proyecto personal"². Improvisar supone escuchar y adaptarse a las propuestas que surjan. El Match- como disciplina deportivo teatral- tiene como característica distintiva la competitividad que se transforma en competencia constructiva ya que los jugadores no pueden eliminar a sus adversarios, porque necesitan servirse de su ayuda para construir una historia. Que haya dos equipos es una necesidad estructural. En el Match siempre se improvisa en grupo, con el propio y con el contrario, lo que lleva a la necesidad de estar disponible a la propuesta de cualquier compañero. Nunca se niega una propuesta, por el contrario se ejercita en todo momento la escucha, la adaptación y la integración. Sus reglas y las técnicas de improvisación deben cumplirse con precisión pero constantemente el juego mantiene un equilibrio entre lo estructural y lo libre espontáneo. En el Match la competitividad es el espectáculo, la estructura del juego, se ejecuta desde una visión lúdica y no de confrontación. La competición no se plantea como objeto de disputa, sino como elemento de estimulación.

En el marco educativo actual, se hace necesario fomentar actividades lúdicas y creativas que motiven a los adolescentes. Invitarlos a jugar un Match de Improvisación, es una estrategia más que válida para ejercitarlos en la convivencia en común.

El Match del Liceo

El Liceo Víctor Mercante de la Universidad Nacional de La Plata propone un Bachillerato Orientado hacia tres áreas del conocimiento: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Gestión de las Organizaciones que se efectiviza en los últimos tres años de cursada de los estudiantes de la Educación Secundaria Superior (E.S.S). Ante la escasez de recorridos artísticos en el diseño curricular, en el año 2005 me ofrecí para realizar un Taller de Match en el colegio como puerta inicial de la apertura de otros espacios curriculares que hacen a la formación y al crecimiento de los adolescentes ubicándolos en un rol protagónico como multiplicadores expresivos de

1. Ver Anexo 1 con más detalles sobre el juego.

2. Citado en Koldovika, Vío (1996). Pág25

esta realidad y abriéndoles un abanico de posibilidades culturales.

La propuesta consistió en crear un espacio de expresión teatral, orientado a la improvisación deportiva, convocando a los alumnos de la E.S.S a participar de los entrenamientos de las técnicas de improvisación para adquirir las herramientas necesarias para iniciarse en el juego de Match de Improvisación. Los objetivos:

- Establecer puentes entre la cultura escolar y la cultura juvenil.
- Educar a los adolescentes en el ejercicio de la convivencia y los valores.
- Lograr que los adolescentes se sientan protagonistas de la escuela.
- Estimular la capacidad lúdica y expresiva que posibilita un crecimiento sano y responsable.
- Desarrollar la creatividad como un ejercicio de libertad personal.
- Ejercitar la actitud crítica.
- Que los alumnos puedan experimentar y entender que es posible crecer libremente y expresarse, a través de un marco de referencia estricto y formal, como se plantea en el reglamento de juego del Match de Improvisación.

Esta iniciativa tuvo una gran repercusión entre los alumnos que concurren al taller y los que no, que se convirtieron en un público fiel en cada presentación que hicimos fuera del horario de clases. Muchos alumnos que ya son Bachilleres siguen asistiendo a las clases en la medida que sus nuevos horarios se lo permiten y cuando hay una convocatoria especial para un festival volvemos a reunirnos, interactuando ya, diez promociones Match. El espacio se consolidó en el transcurso de estos diez años de manera tal que posee una identidad propia plasmada en su logo y el color de sus camisetas que la comunidad del Liceo reconoce.

Con motivo de hacer algo especial para festejar los diez años de permanencia del Match del Liceo, el año pasado se extendió la propuesta y se abrió otro taller destinado a docentes y no docentes en la segunda mitad del año. En este caso la propuesta era formar un espacio de encuentro creativo y lúdico, despojándonos de nuestros prejuicios como adultos en nuestro lugar de trabajo con la aspiración de conformar un grupo y realizar una actividad conjunta con los alumnos hacia fin de año. Los objetivos:

- Introducir creativamente a los participantes en el ejercicio de la convivencia y los valores.
- Favorecer la convivencia de los adultos desde otra mirada y otro estar en la escuela.
- Estimular la capacidad lúdica y expresiva.
- Desarrollar la creatividad como un ejercicio de libertad personal.
- Ejercitar la actitud crítica.
- Propiciar el intercambio generacional entre adolescentes y adultos que participan de los diferentes espacios de Match de Improvisación en el Liceo.

Realizar la convocatoria a una clase abierta no fue sencillo, porque entre adultos la resistencia a estas actividades es mayor. El yo no puedo o yo no sirvo para eso está a flor de piel, pero finalmente conformamos un grupo de doce participantes.

El entrenamiento

Las clases iniciales están basadas en juegos de desinhibición, atención, concentración. Cada ejercicio utiliza como plataforma el trabajo sobre el error, tomándolo como elemento constructivo y positivo en el aprendizaje.

Aproximarse a la improvisación superficialmente no es suficiente. La experiencia permite comprender que ciertas leyes y ciertos principios regulan la acción del improvisador para rastrear los elementos que garantizan una buena improvisación

“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.”³

Desde el comienzo debemos crear un entorno de confianza, con ejercicios variados de iniciación a la improvisación; instalar un ambiente de tranquilidad y de disfrute todos juntos. Los entrenamientos se organizan

1. Théâtre Action y La liga Nacional de improvisación de Canadá (1987). Pág45.

con un precalentamiento físico, ejercicios grupales de atención, concentración y visión periférica para culminar con la ejercitación de la improvisación. Investigamos sus mecanismos y ponemos el acento en los elementos claves que debemos adquirir para poder improvisar. Entre ellos:

La confianza es el elemento primordial ya que es un juego grupal. Así se origina la colaboración entre los miembros del equipo, generando una buena comunicación y forjando una identidad grupal y sentido de pertenencia.

La escucha, escuchar al otro, descifrar qué propone es esencial para poder construir la historia y establecer el vínculo. Pero primero debo escucharme a mí mismo y luego al otro jugador para entrar en diálogo con su propuesta. No se niega ni se impone una propuesta y así forzosamente aprendemos a construir con el otro.

“En una improvisación de dos, los actores practican el sí, sin el cual ninguna acción es posible. Dos actores que improvisan no están en estado de duelo, están en estado de cooperación, para escribir hay que decir sí absolutamente... Para decir sí, habrá que haber comprendido la proposición del otro. Pues dos actores que están improvisando deben practicar la escucha total y la visión periférica.”⁴

Los jugadores dentro de la cancha deben estar atentos y escuchar todos los datos que surjan en la improvisación para seguir construyendo, y los jugadores que están en el banco también deben practicar la escucha, porque son ellos los encargados de tirar sogas o ideas claras cuando la improvisación no va por buen camino y algún jugador aún puede entrar a la pista.

Desarrollar una buena observación hace que pueda entender el subtexto del gesto de mi compañero, leer entre líneas. Estar atento y aprovechar cada detalle de la historia. La observación que debe realizar el árbitro para sancionar cada falta y poder explicar el por qué de lo sancionado. Y por último, no olvidemos que en el transcurso de los partidos está la observación del público que se yergue partido tras partido como un crítico categórico. Emite su voto y ayuda a medir lo que gusta y lo que no, sirviendo como herramienta de comunicación y como práctica ciudadana, ya que su voto decide quién gana. Actores y público toman parte y son protagonistas del desarrollo del espectáculo.

La **concentración** es el medio para facilitar la observación y el elemento por excelencia para el trabajo del improvisador para permitir la progresión. Es darse al trabajo para avanzar, hacernos conscientes para crecer en el clima de equipo.

La **creatividad**: “En todas las formas de expresión hay una experiencia unificadora que es la esencia del misterio creativo. El centro de la improvisación es el libre juego de la conciencia mientras dibuja, escribe, pinta y ejecuta la materia prima que surge del inconsciente. Este juego implica un cierto grado de riesgo.”⁵

La **imaginación** es lo que nos permite crear imágenes de cosas reales o no. La actividad imaginativa posibilita crear mundos fantásticos donde no existen límites ni restricciones para el impulso de la libertad. Todo el clima lúdico y de confianza que propone esta técnica ayuda a ponerse a imaginar y a re significar la realidad.

Familiarizados con estos elementos nos adentramos en los aspectos estructurales del juego. Estilos y naturalidades de las improvisaciones y el reglamento.

Es más que interesante analizar las trayectorias de los entrenamientos, diagramados de manera secuencial y progresiva que toman recorridos tan diferentes en cada grupo y las posibilidades de ampliación de miradas y el enriquecimiento que genera la integración de esas dos visiones al compartir la actividad.

El Match de Improvisación en la escuela secundaria ayuda a los adolescentes en el proceso de construcción de la identidad individual y social, dado que habilita un espacio para la expresión de sentimientos, emociones y pensamientos por medio de la acción. Genera un sentido de pertenencia hacia el grupo y a su vez los entrena en las respuestas sociales, ante los compañeros, ante situaciones imprevistas y ante equipos de jugadores que no conocen. La integración es protagonista. Varones y mujeres juegan de igual a igual, e interactúan dejando de lado la vergüenza propia de la edad. Por otro lado si existen diferencias o rivalidades entre los integrantes la cancha las elimina y el reglamento impide que problemas personales surjan en el transcurso del juego.

4. Gravel, Robert (1987). Pág8.

5. Nachmanovitch, Stephen (2008). Pág22.

Este juego pone el acento en la participación y la cooperación, actitudes claves que hoy por hoy se buscan. El Match es un juego fundamentalmente colectivo, no se puede jugar solo. Pero además, cada miembro tiene un rol importante que jugar y es en las interrelaciones de todas y cada una de estas fuerzas, tanto del propio equipo como del contrario, en donde se va a dar el desarrollo efectivo del juego. En el Match se improvisa una misma historia a la vez, entre miembros de los distintos equipos. Por eso es necesario adaptarse a formas de entrar en los temas, a otras capacidades expresivas, a ritmos que eran desconocidos: se encuentran en situaciones nuevas que los invitan a encontrar otras respuestas, a crear.

Los participantes aprenden a contar historias y resolver variados conflictos en pocos minutos. Entrenan el poder de síntesis cuando trabajan cada estilo. Ejercitan la actitud crítica emitiendo su voto, y experimentando como práctica ciudadana que éste decide quién es el ganador del encuentro.

La existencia del reglamento es la que posibilita la libertad creativa y que los adolescentes, motivados por el aspecto lúdico de esta disciplina disfruten del juego entendiendo que el cumplimiento de ese reglamento es lo que les permite trabajar grupalmente, adaptarse, aprender a escuchar al otro y por sobre todas las cosas confiar en que cada vez que dice sí, abre las puertas para construir la historia.

“El juego me demanda de rapidez, buenos reflejos, de una buena salud física y mental...porque es un deporte...El juego me pide de la audacia y de la desenvoltura...porque es teatro...El juego me pide también de la humildad y la generosidad...porque soy un hombre. Dar todo al otro, olvidarse de sí mismo y...ganar. QUE GRAN PARADOJA...Nada en ese juego tiene sentido, salvo el obstáculo. Porque el obstáculo ayuda a descubrirme, y de ahí a definirme.”⁶

Para nuestros jóvenes, la dinámica y el ritmo de este juego, la pluralidad de estímulos, la inmediatez en las respuestas y la adrenalina que genera el espíritu deportivo del juego es una invitación por demás motivadora. La improvisación se convierte en un modo privilegiado por el cual los jóvenes pueden hacerse valer en su medio.

El Match de Improvisación para los adultos y en la escuela se materializa como un reto: por una parte dejar de lado las resistencias y lanzarse a un juego vertiginoso y creativo y por otra hacerlo junto a un grupo de pares con los que día a día se cruzan en el ámbito laboral, responsables y serios que rápidamente devienen en compañeros de entrenamiento. Pero una vez inmersos en el juego, el placer crece minuto a minuto y súbitamente se encuentran creando y disfrutando, sorprendiéndose de su propio potencial imaginativo y del de su compañero.

Les cuesta ejercitar el sí, la aceptación, al igual que los chicos, pero la reflexión de cada consigna les abre a ellos posibilidades múltiples. Ellos también aprenden a contar historias y a resolver conflictos, no desde búsqueda personal identitaria como lo hace el adolescente pero sí reescribiendo y encontrándose desde su propia trama vivencial. En las primeras clases les resulta frustrante el ritmo de los ejercicios que buscan la inmediatez y no pensar. Una vez que sienten que empieza a fluir y que las cosas salen, se desarticula la consigna para romper con esa estructura recién formada y buscar otra y así constantemente. Descubrirse capaces de ese ritmo y recobrar la espontaneidad infantil los sorprende gratamente.

Las clases integradas

Hacia fin del año pasado cada grupo preguntaba curiosamente por el otro. Se generó una gran expectativa que logramos satisfacer en la clase integrada que realizamos como actividad de cierre de los dos talleres. El encuentro tuvo asistencia casi perfecta.

Para comenzar organizamos una ronda, donde los integrantes nos acomodamos intercalándonos. Hicimos un juego de presentación para conocernos, relajarnos y disponernos para la clase. Continuamos con los ejercicios de atención, concentración y memoria que más le gusta a cada grupo. Aquí hablo en plural, porque participo como una más en esta parte de la clase. Realizamos la ceremonia de las camisetas y volvimos a los ejercicios de atención, esta vez teniendo presente la alternancia de los colores de las camisetas en el equilibrio espacial ya que dejamos la ronda. Concluida esta etapa de la clase, comenzaron las improvisaciones.

6. Gravel, Robert (1987). Pag14.

Se dispusieron los dos equipos y jugaron cuatro improvisaciones mixtas y de pocos participantes, en las cuales se integraron perfectamente. Para finalizar les propuse una de equipo completo, porque a pesar de ser muchos, se había generado una empatía tal que no podía quedar nadie afuera. Lógicamente fue un caos, pero fue la que más disfrutaron. Tenían necesidad de estar todos juntos de igual a igual, disfrutando y jugando en la escuela. La clase terminó con un abrazo conjunto en ronda, que contenía en su interior una concentración de energía impresionante.

La práctica fue muy gratificante para todos. Los chicos estaban sorprendidos por la entrega al juego y el delirio y la corporalidad, de las propuestas de los grandes. Los adultos estaban felices porque pudieron seguir el ritmo avasallante de los chicos y les asombró sentirse de en igual nivel. Dos imaginarios se juntaron y se potenciaron, armaron un tercero más potente y nutrido de nuevas ideas. Una experiencia que interpreta la estructura del Match: salgo a improvisar con una propuesta, una idea que surge de mi equipo. Llego al terreno de juego y me encuentro con otro jugador, que sale con su propuesta, con su idea surgida de su grupo. Ambos desconocemos lo que nos va a proponer el otro, pero nos arrojamos confiadamente a escribir la historia y de a poco, siguiendo las reglas y el instinto creamos una tercera idea que cuenta la mejor historia.

La evaluación de este encuentro fue muy positiva y posibilitó la continuidad del taller para docentes y no docentes en este año. Hacia mitad de año realizamos la segunda clase integrada a pesar de que se vio afectada la continuidad de clases por paros y feriados.

Como el grupo de los adultos es el mismo que el año pasado, este año pudimos aprovechar a profundizar en la estructura del juego de Match. En cambio el grupo de los chicos se renueva año a año entre los que egresan y los que llegan al turno mañana, así que empezamos de cero y vamos entrecruzando saberes con los que ya tienen un recorrido en el taller.

Para este encuentro la propuesta fue diferente. Luego de la presentación y el caldeamiento realizamos ejercicios de investigación sobre los mecanismos de la improvisación para que pudieran observar las diferentes maneras de resolver una propuesta con grandes dificultades. Para terminar jugamos un mini partido con seis improvisaciones pero respetando la estructura del juego. Cada equipo se armó con integrantes de los dos grupos, solo faltaba el público. Esta propuesta los sorprendió y esta vez les costó adaptarse. Todos venían a “jugar y a pasarla bien y yo los puse a estudiar”, aunque igual se divirtieron. Luego de reflexionar con ambos grupos, pudieron resignificar la clase y entender que ellos habían ido con la expectativa de repetir lo mismo del año pasado y que yo les había roto esa estructura, para hacer un nuevo planteo, como en los entrenamientos. Ver cómo el otro resolvía las dificultades de la consiga, le enseñaba otras posibilidades, otros caminos, otros medios.

Reflexiones

Construir de cero un espacio creativo y lúdico en la escuela, como se dice en la jerga de impro fue dar un salto al vacío en la acción. Pensar en retrospectiva la presentación de esta propuesta en el Liceo y ver hoy un espacio afianzado, con identidad propia y con ganas de seguir creciendo, me llena de orgullo.

“Los procesos constitutivos del hecho teatral producen modificaciones individuales, grupales e institucionales en quienes participan en ellos. En este sentido, el teatro, en tanto práctica social, es constructor de subjetividad y, de esta manera, estaría dando la posibilidad de instalar prácticas transformadoras.”⁷

Las propuestas, cuando se piensa en lo escolar y los aprendizajes escolares, apuntan principalmente a los alumnos. A pensar cómo acompañarlos en este camino de crecimiento, cambios. El Match logró los objetivos propuestos que cambian y se reformulan a medida que van variando los integrantes. Los adolescentes se apropiaron del Match del Liceo, el espacio les pertenece. Lo disfrutaban y aprenden con el placer de compartir con otros, motivados por el aspecto lúdico de esta disciplina.

Al mismo tiempo la escuela está integrada por otros actores, adultos (docentes y no docentes). Ofrecerles a ellos un espacio creativo, es promover otra mirada del ámbito escolar/laboral. Presentar para ellos el taller significó para mí, un desafío, porque ponía en primer plano los prejuicios entre adultos. La apuesta fue fuerte y la ganancia aún mayor. Para ellos el taller es “un espacio magnífico de aprendizaje y construcción colectiva,

7. Bertoldi, María M. y Rodríguez, María E. (2014). Pág196.

en ese juego espontáneo donde la percepción se afila, nos desestructura y finalmente aprendemos todos”. O “un espacio de encuentros, encuentros con otros desde el juego, lo que implica hacerlo de una manera fresca, genuina, relajada, y por eso es profundo y gratificante”. “Es diversión, distensión, animarse a ser y a hacer libremente”; “un lugar de reconocimiento de las propias incapacidades, me resulta maravilloso crear y jugar, comenzar a decir sí, en vez de no”⁸

Propongo el Match de Improvisación como un puente generacional, donde adolescentes y adultos nos fusionamos placenteramente para crear nuevos mundos posibles.

“No se trata de transmitir siempre, idénticamente, un conocimiento, sino de intentar entender entre todos, de encontrar entre el profesor y el alumno un punto más elevado que permita al maestro decir a sus alumnos cosas que él no habría podido encontrar sin ellos; y que habrá permitido a los alumnos, por su curiosidad y entusiasmo, provocar un conocimiento.”⁹

Bibliografía

- Bertoldi, M y Rodriguez M (2014): El trabajo del profesor de teatro en contextos de diferentes grados de formalidad. En Chapato, M y Di Mateo, C. Educación Artística. Editorial Biblos. Buenos Aires, 2014.
- Di Segni Obiols, Silvia (2002): Adultos en crisis. Jóvenes a la deriva. Novedades Educativas. Buenos Aires, 2002.
- Gonzalez de Diaz Araujo, G., Martí, S., Trozzo de Servera, E., Torres, S y Salas, B. (2004): Teatro, Adolescencia y Escuela. Aique. Buenos Aires, 2004.
- Gravel, Robert (1987): Impro, reflexiones y análisis. Leméac. Canadá.1987.
- Johnstone, Keith (1990): IMRO. Improvisación y el teatro. Cuatro Vientos. Santiago de Chile, 2008.
- Koldovika, Vío (1996): Explorando el Match de Improvisación. Ñaque.España.1996.
- Lecoq, Jacques (2001): El cuerpo poético. Una enseñanza sobre la creación teatral. Editorial Cuarto Propio. Santiago de Chile, 2001.
- Nachmanovitch, Stephen (1990): Free play. La improvisación en la vida y en el arte. Paidós. Buenos Ares, 2008.
- Théâtre Action (1987): ¡Rompan el hielo! Canadá, 1987.

8. Opiniones sobre taller de algunos de los integrantes.

9. Lecoq, Jacques (2001). Pág33.