

CASTING

Una dinámica vivencial para descubrir cómo se configuran nuestras identidades a partir de los discursos y valores hegemónicos.

Sinopsis: Los grupos representan personajes ficticios que tratan de superar las pruebas del casting para conseguir ser la imagen de la campaña de publicidad. ¿Quién será el personaje perfecto?



Temas que aborda la dinámica:

Cómo se configuran nuestras identidades en relación a lo que se considera la norma hegemónica. BBVA (blanco, burgués, varón, adulto y añadimos hetero, funcionalmente normativo).

La importancia que los cánones de belleza normativos tienen en nuestras vidas y cómo hacen que nos comportemos en distintos ámbitos y en relación a nosotras y nosotros mismos. Es interesante que podamos analizar cómo influye el género en esta vivencia.

El papel de los medios de comunicación en todo esto y la competitividad como forma de relacionarnos.



Objetivo de la dinámica:

La Agencia de publicidad “Total advertisement” realiza un casting para encontrar un modelo varón y una mujer para su nueva campaña publicitaria.



Desarrollo de la dinámica:

Para empezar, necesitamos hacer subgrupos, podemos tener preparadas unas tarjetas con el nombre de cada subgrupo repetido tantas veces como sea necesario. Se reparten las tarjetitas entre todas las personas y después se tienen que juntar quienes tengan la misma. Podemos añadir cualquier elemento lúdico, que no pueden hablar, con música bailando, etc.

- Existen 4 roles que hay que repartir entre las personas del grupo:

Tribunal 1: Hacen las pruebas para los candidatos masculinos, con el objetivo de encontrar al modelo que mejor se adapta a su campaña publicitaria.

Tribunal 2: Hacen las pruebas para las candidatas femeninas, con el objetivo de encontrar al modelo que mejor se adapta a su campaña publicitaria.

6 aspirantes: Hay que hacer 6 grupos y cada uno, representa un personaje con unas características concretas que tratará de ser la imagen de la nueva campaña.

6 Roles de supervisión: 6 personas serán las encargadas de representar a la agencia de publicidad en el desarrollo de las pruebas del casting. Acompañando a los grupos, supervisando las pruebas y valorando si las pasan o no.

Una de las personas que facilitan se queda dentro de la sala con quienes forman parte de los **tribunales** y con quienes tienen el rol de **supervisión**. Y les da la siguiente información y las tarjetas de tribunal, así como las hojas de supervisión (ver materiales de la dinámica):

La Agencia de Publicidad “Total Advertisment” va a hacer un casting para elegir a los modelos de unos nuevos anuncios de perfumes.

Hay mesas donde están los tribunales del casting. Hemos hecho grupos que representan a “aspirantes” a ser la imagen de nuestros anuncios.

Cuando llega a la mesa, a cada “candidato” o “candidata” se le asigna una supervisora de la agencia que le acompaña durante todo el juego y que garantiza que se cumplen los requisitos puestos por el tribunal a través de las tarjetas.

Una vez asignadas las supervisoras o supervisores, los personajes aspirantes se dirigen al tribunal y mostrando su carnet, se valora si cumple la primera característica que es ser hombre o ser mujer. Si la cumple, pasa a la siguiente, si no la cumple, tiene que ir al otro tribunal. Si pasa a la segunda característica hay que comprobar que cumple con los estándares, si cumple pasa a la siguiente característica, si no pasa debe hacer una prueba, sólo cuando la supere logrará pasar a la siguiente.

Las tarjetas vienen acompañadas de la hoja de supervisión que es donde el grupo va registrando los cambios y la supervisora o supervisor firma si se han producido o no, si no hay firma, no hay cambio en la tarjeta.

¡¡ATENCIÓN!! No se dice inicialmente ni que hay un tribunal para hombres y otro para mujeres, ni que el grupo tiene que pasar tantas veces por el tribunal hasta que se considere que ha superado la prueba. Simplemente dejamos que se den cuenta por sí mismos o por sí mismas. Van a la mesa y a partir de ahí descubrimos el funcionamiento de las pruebas, que las explica el tribunal (ver las hojas de tribunal en materiales).

La otra persona que facilita, sale fuera con los grupos que representan los personajes “**aspirantes**”, reparte las tarjetas y explica el funcionamiento del juego:

La Agencia de Publicidad “Total Advertismen” va a hacer un casting para elegir a los modelos de unos nuevos anuncios de perfumes.

Hay mesas donde están los tribunales. Hemos hecho grupos que representan a un “candidato” o “candidata” a ser la imagen de la campaña publicitaria.

Cada grupito representa a una candidata o candidato, tenéis que ir siempre en grupo y dirigiros a las mesas del tribunal de la agencia para que os elijan. Vuestro objetivo es ser la imagen del perfume y aparecer en todos los anuncios. Tenéis que respetar los turnos ya que hay más aspirantes.

Cuando todo el mundo tiene claro su papel, se inicia la dinámica. Los personajes aspirantes se acercan a los tribunales y vamos viendo qué sucede. Cuando terminan las pruebas (o hemos dejado pasar un tiempo de unos 20 minutos) los tribunales deliberan cuál es el aspirante que eligen. Se da unos 5 minutos para que tomen la decisión en secreto, y una vez tomada la comunican de forma solemne al grupo. Quienes facilitan tienen que estar pendientes del grupo para ver cómo recibe esta información, es importante de cara a la evaluación.



Evaluación de la dinámica:

Si bien el juego es importante en sí mismo, nos interesa para sacarle el máximo de aprendizaje que hagamos una reflexión individual y colectiva sobre tres aspectos:

1. Análisis emocional. ¿Cómo nos hemos sentido? Podemos ayudar a identificar sentimientos de distintas formas, por ejemplo con emoticonos, u ofreciendo tarjetas con palabras que definen

emociones. También ayuda que vayamos recordando distintos momentos de la dinámica y viendo cómo van evolucionando nuestras emociones en función de lo que va pasando.

2. Análisis del desarrollo del juego. ¿Qué ha sucedido? Aquí vemos qué dinámicas se han establecido en relación a los distintos roles que había. Las diferencias entre unos y otros. La información que había, la que se iba descubriendo. Cómo funcionaban los grupos, etc. Nos interesa que las personas del grupo puedan desarrollar una visión sobre sus decisiones en el proceso de la dinámica, cómo se relacionan con el resto, qué hacen, qué dicen, etc.

3. Análisis que pone en relación el juego con nuestra realidad cotidiana y el mundo. ¿Qué tiene que ver esto con mi vida cotidiana? ¿Con el funcionamiento del mundo? Es aquí donde hay que hacer un mayor ejercicio de abstracción, pero en seguida los grupos son capaces de establecer relaciones. La última pregunta antes de terminar el debate podría ser ¿en qué medida podemos cambiar nosotras y nosotros este funcionamiento?



Recomendaciones para el mejor desarrollo de un juego de rol:

- Quienes facilitan deben meterse en el papel, hablar con términos modernos, con anglicismos mensajes motivadores... en plan “talent show”.
- Preparar los materiales, el espacio, etc de tal forma que ayude a que las personas sean capaces de meterse mejor en el juego. Del mismo modo, pediremos al grupo que se dejen llevar y se impliquen en el juego, de otra forma no será posible su éxito.



Materiales:

- 6 carnet de aspirantes (imprimir en grande, teniendo en cuenta que las tiene que ver un grupo).
- 6 hojas de supervisión.
- 6 tarjetas pruebas (imprimir varias copias de cada tarjeta).
- 2 instrucciones Tribunal 1 y Tribunal 2.
- Tarjetas para hacer grupos.
- Texto inteligencia.
- Bolsa de magdalenas o similar (mínimo 10 unidades).

CARNETS DE ASPIRANTES

1



NOMBRE: Sara
SEXO: Femenino
ALTURA: 1.69
PESO: 61 kg
Cl: 89
PIEL: 89-6 C
* extremeña

2



NOMBRE: Pedro
SEXO: Masculino
ALTURA: 1.79
PESO: 81 kg
Cl: 89
PIEL: 89-6 C
*Afiliado a un Sindicato

3



NOMBRE: Antonio
SEXO: Masculino
ALTURA: 1.80
PESO: 120 kg
Cl: 100
PIEL: 7422 C
* trabaja bien en equipo

4



NOMBRE: Mónica
SEXO: Femenino
ALTURA: 1.72
PESO: 52 kg
Cl: 96
PIEL: 61 -8 C
* Fumadora

5



NOMBRE: Mario
SEXO: Masculino
ALTURA: 1.90
PESO: 74 kg
Cl: 120
PIEL: 7422 C
*Vegano

6



NOMBRE: Lola
SEXO: Femenino
ALTURA: 1.70
PESO: 50 kg
Cl: 100
PIEL: 7422 C
*musulmana

"TOTAL ADVERTISEMENT" AGENCY - HOJA DE SUPERVISIÓN

*Anotad los cambios conseguidos para mostrar al Tribunal.

**Todos los cambios deben ir acompañados por la firma de la persona Supervisora.

CAMBIO CONSEGUIDO	FIRMA SUPERVISORA

TARJETAS PRUEBAS

INTELIGENCIA

Una persona del grupo debe memorizar el texto para ganar 1 punto de Coeficiente intelectual

*después de superar la prueba
hay que colocarse de nuevo al final de la cola

ESTIRAMIENTOS

Una persona del grupo se coloca en el suelo y el resto le estira por los brazos y por los pies durante 2 minutos para conseguir ganar 1 cm de altura.

*después de superar la prueba
hay que colocarse de nuevo al final de la cola

COMIDA -ENGORDAR

Una persona del grupo se tiene que comer un dulce.
Por cada dulce que coma, engorda 1 kg

*después de superar la prueba
hay que colocarse de nuevo al final de la cola

COMIDA -ADELGAZAR

Por cada persona del grupo que haga 20 abdominales, el personaje perderá 1 kg.

*después de superar la prueba
hay que colocarse de nuevo al final de la cola

SESIÓN BRONCEADO

Todas las personas del grupo se deben tumbar a tomar el sol durante 3 minutos para conseguir una piel 89-6 C

*las personas con tatuajes no
deben tomar el sol

**después de superar la prueba
hay que colocarse de nuevo al final de la cola

CASTING PERFUME MASCULINO

TRIBUNAL 1

Objetivo: Tienes que encontrar a la nueva imagen de un perfume masculino para que aparezca en vallas publicitarias por toda la ciudad.

Irán pasando por la mesa personas interesadas en el puesto. Si pasan la prueba, pasas a la siguiente, si no, les das la tarjeta que corresponda.

Cada aspirante va acompañado de 1 policía que comprueba que las pruebas se superan correctamente.

CARACTERÍSTICAS		
SEXO: Masculino	SÍ (pasa a la siguiente)	NO (Vuelve al final de la cola)
ALTURA 1.80 – 1.90	SÍ (pasa a la siguiente)	NO Dar Tarjeta: ESTIRAMIENTOS
PESO 76 Kg – 80 kg	SÍ (pasa a la siguiente)	NO Dar Tarjeta: COMIDA (engordar/adelgazar)
COEFICIENTE INTELECTUAL (CI) a partir de 90	SÍ (pasa a la siguiente)	NO Dar Tarjeta: INTELIGENCIA
PIEL 89-6 C	SÍ (estás en la final)	NO Dar Tarjeta: SESIÓN DE BRONCEADO

Se valorará positivamente:

- Persona no conflictiva que trabaje bien en equipo
- Sin estudios superiores

CASTING PERFUME FEMENINO

TRIBUNAL 2

Objetivo: Tienes que encontrar a la nueva imagen de un perfume femenino para que aparezca en vallas publicitarias por toda la ciudad.

Irán pasando por la mesa personas interesadas en el puesto. Si pasan la prueba, pasas a la siguiente, si no, les das la tarjeta que corresponda.

Cada aspirante va acompañado de 1 policía que comprueba que las pruebas se superan correctamente.

CARACTERÍSTICAS		
SEXO: Femenino	SÍ (pasa a la siguiente)	NO (Vuelve al final de la cola)
ALTURA 1.70 – 1.75	SÍ (pasa a la siguiente)	NO Dar Tarjeta: ESTIRAMIENTOS
PESO 55 Kg – 57 kg	SÍ (pasa a la siguiente)	NO Dar Tarjeta: COMIDA (engordar/adelgazar)
COEFICIENTE INTELECTUAL (CI) a partir de 90	SÍ (pasa a la siguiente)	NO: Dar Tarjeta: INTELIGENCIA
PIEL 89-6 C	SÍ (estás en la final)	NO Dar Tarjeta: SESIÓN DE BRONCEADO

Se valorará positivamente:

- Disponibilidad para viajar
- Que pronuncie bien la “s” final de las palabras

TARJETAS PRUEBAS

Repetir tantas tarjetas como sean necesarias, en un grupo de 26 personas podríamos poner: 3 Saras, 3 Antonios, 3 Pedros, 3 Mónicas, 3 Marios, 3 Lolas. 2 personas en Tribunal 1 y otras 2 en Tribunal 2 y 6 en el rol de supervisión.

SARA	ANTONIO	PEDRO	MÓNICA	MARIO
LOLA	TRIBUNAL 1	TRIBUNAL 2	SUPERVISIÓN	SUPERVISIÓN
SUPERVISIÓN	SUPERVISIÓN	SUPERVISIÓN	SUPERVISIÓN	...

EJEMPLO DE TEXTO PARA PRUEBA INTELIGENCIA

Bella, mi bella,
 tu voz, tu piel, tus uñas
 bella, mi bella,
 tu ser, tu luz, tu sombra,
 bella,
 todo eso es mío, bella,
 todo eso es mío, mía,
 cuando andas o reposas,
 cuando cantas o duermes,
 cuando sufres o sueñas,
 siempre,
 cuando estás cerca o lejos,
 siempre,
 eres mía, mi bella,
 siempre.