

CONSTRUYENDO EL GRUPO

Confianza

La confianza es siempre un tema difícil de abordar en un trabajo de grupo. Los directores y los profesores de drama, a menudo presumen de que sus actores/alumnos tienen una gran confianza, pero no es siempre cierto. La mayoría de la gente sólo tiene confianza cuando hace algo con lo que se puede manejar fácilmente y a menudo la pierde cuando afronta una nueva tarea o experiencia. La labor del director de sesión es trabajar de forma que se desarrolle la auto-confianza de cada individuo del grupo.

Muchos juegos ayudan al desarrollo del grupo, ayudando a los jugadores a conocerse entre sí y a sentirse relajados en compañía de los demás. Todos los juegos de parejas ofrecen la oportunidad de hablar en un esquema de tú a tú. Una sesión de este tipo, en la que el director se asegure de que ninguno repite pareja dos veces, puede ser una forma óptima de romper el hielo.

Con grupos de adultos, los juegos que les recuerdan los de su niñez, por ejemplo EL ESCONDITE INGLÉS, o los que son muy activos o parecen simples, como PELEA DE RODILLAS, son maravillosos para despertar una sensación repentina de energía y diversión - los ingredientes esenciales para jugar positivamente.

Los juegos de la sección de Encuentro de este libro están

específicamente relacionados con el desarrollo del apoyo y la confianza del grupo.

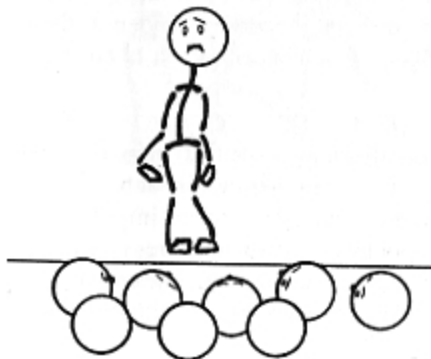
La planificación cuidadosa puede asegurar que la auto-confianza de un jugador no se destruye en una etapa inicial. Esto puede suceder si a un jugador se le pone en una situación de FOCO ALTO, antes de estar preparado para ello.

Foco

Del mismo modo que un público centra su atención en los jugadores, los jugadores deberían centrar su atención en la tarea que tienen entre manos - es decir, su expresión. La conciencia que los jugadores tienen del público, puede ser contraproducente si es tan grande que los distrae de su expresión. Se aprenderá poco más que el poder del "miedo escénico".

Existe seguridad en los grupos y un jugador en solitario puede sentirse más seguro cuando se expresa siendo parte de un grupo. El jugador individual está en lo que yo llamo, una situación de FOCO ALTO, lo que significa que es el foco de atención de todos. Si no se ha ofrecido voluntariamente a esta situación lo más probable es que se aterrorice, lo que puede llevar a su vez a no conseguir el propósito marcado. Este temor sólo servirá para reforzar una predisposición negativa en el futuro.

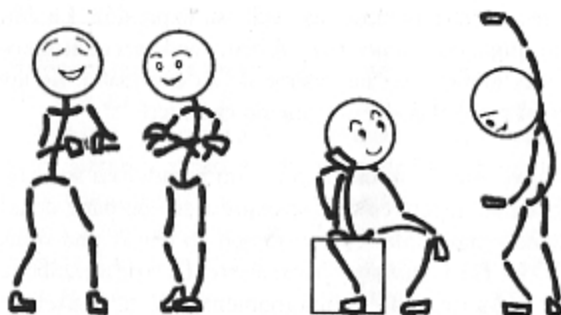
FOCO ALTO - Una víctima involuntaria



El director de sesión puede y a menudo confía en el voluntario o en el jugador seguro; una estrategia que se debe usar con moderación si a otros miembros del grupo les queda siempre por intentar el trabajo individual.

Es posible aumentar la confianza de un jugador mediante el uso de juegos de FOCO BAJO, como por ejemplo los que se juegan en parejas.

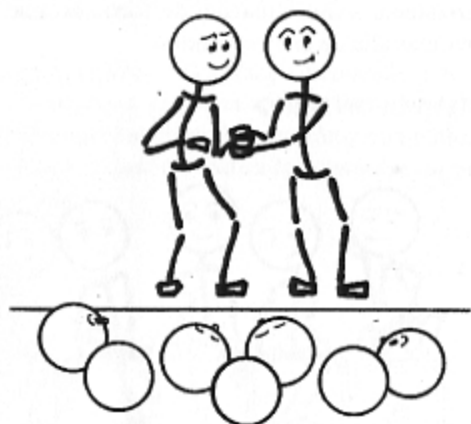
FOCO BAJO



Así puede haber muchos jugadores individuales que juegan ante un público individual, su pareja. Esta es una situación con un foco tan bajo que los jugadores tienden a olvidar la relación intérprete/público y se concentran en la tarea que tienen entre manos.

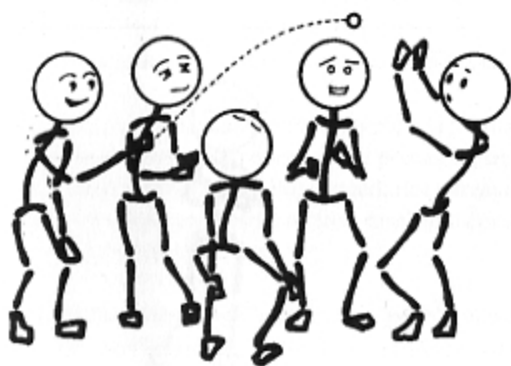
Habiendo probado un juego de foco bajo, el mismo juego puede usarse como una representación ante el resto del grupo. Alternativamente, un ejercicio de improvisación puede ser representado por tres o cuatro jugadores mejor que uno o dos. El foco en cada jugador será más alto que en el ejercido por parejas pero por lo menos se comparte.

FOCO ALTO COMPARTIDO



Cuando un jugador desarrolla la confianza y la experiencia de acaparar el foco, puede animársele a jugar en solitario. Una forma de que los jugadores prueben el foco alto sin el problema de tener que mantenerlo, es usar juegos en que el foco pase rápidamente por el grupo como se haría en un juego de pelota.

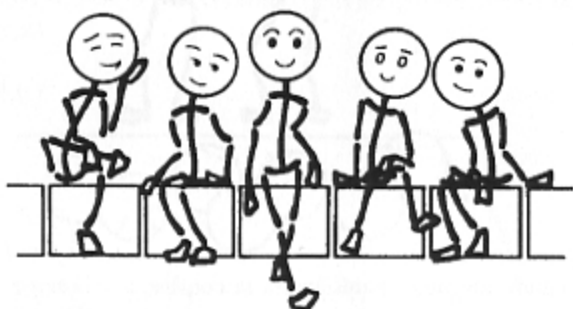
FOCO ALTO TRASPASADO



El foco se centra sobre un jugador cada vez, pero pasa de jugador a jugador. El tiempo que se determine y la práctica, harán que la

mayoría de los jugadores tengan auto-confianza para ofrecerse voluntariamente a una situación de foco alto que se tiene que mantener más allá de unos segundos.

FOCO ALTO VOLUNTARIO



Esto debería ahorrar al director de sesión el tener siempre que escoger al jugador para trabajos de foco alto en un grupo con mal predisposición. El fin debería ser que todos los jugadores lograsen la auto-confianza necesaria para mantener una acción de foco alto ya sea como voluntario, ya como jugador elegido.

EL FOCO ALTO

