



## INTERVENCIÓN

Un vivo corto de Mike Young, traducido y adaptado por María Diz.

### Introducción

Mike vio la guía ilustrada por la artista francesa Maeril, sobre cómo asistir a alguien que está siendo acosado. (Está en la última página de este documento, puedes saltar hasta ahí, leerla, y volver de nuevo para continuar leyendo).

Estas ilustraciones son una muy buena guía sobre como implementar este tipo de proceso que busca acabar con esos hostigamientos de una forma no violenta.

Pero puede resultar intimidante interponerse entre un extraño hostil y su objetivo, por lo que Mike pensó que un rol en vivo podría permitir a la gente practicar esto.

A diferencia de otros revs que ha escrito, este no tiene hojas de personaje extensas. Simplemente se te da un rol. Tienes algunos talleres con técnicas y maneras de meterte en ese papel, y luego se te lanza a la situación de acoso y necesitas lidiar con ello usando las técnicas listadas en la guía.

### Advertencias sobre desencadenantes

Este rev trata sobre acoso verbal en público. Esto significa que a algunos personajes se les animará a hablar fuerte, de manera amenazadora, a otros personajes. Esto puede ser un desencadenante para algunas personas e incluso con las técnicas de seguridad que más adelante se describe, se les anima a no participar en este vivo. (Nadie te va a menospreciar por ello; de hecho, al contrario, porque realmente admiramos a la gente que sabe cuidarse).

## Técnicas de seguridad

Debido a que este rol en vivo puede resultar intenso para algunos jugadores, se recomiendan las siguientes técnicas de seguridad. Pueden ser usadas por cualquiera.

- **Relax:** Esta palabra de seguridad se usa para disminuir la intensidad y volumen del vivo. Cualquier participante puede decir “relax”, y si lo hacen, entonces TODOS los jugadores DEBEN reducir su intensidad y el volumen con el que están roleando. No hace falta detener el vivo ni comprobar el estado de los jugadores. Piensa en “relax” como si fuera “bajar el volumen” del vivo. Puede usarse las veces seguidas que hagan falta hasta que la intensidad se baje lo suficiente.
- **Corten:** Esta palabra de seguridad inmediatamente detiene el vivo. Cualquier participante puede decir “corten”, y entonces TODOS los otros jugadores DEBEN detener el vivo y salir de personaje, hasta que todos los jugadores decidan que se puede continuar. Es perfectamente válido abandonar el vivo durante el “corten”, y también puede usarse para terminar la escena y entrar en la fase de relajación.
- **Mirar hacia abajo:** Esta es una señal visual que indica que necesitas abandonar el vivo pero no quieres que otros dejen de rolear. Para indicar que deseas abandonar el juego, simplemente coloca tu mano sobre los ojos, como si estuvieras protegiéndolos de la luz del sol, y mira hacia abajo. Entonces abandona el vivo tan rápidamente como lo necesites. Si un jugador hace esto, el resto de jugadores no deben parar de rolear, y deben continuar el vivo como si el jugador que se ha ido nunca hubiera estado ahí. Si el jugador que está haciendo de Objetivo en este vivo usa esta técnica, entonces la escena se termina y se entra en la fase de relajación.
- **Chequeo:** Esta es una señal visual para comprobar el estado de un jugador. Para usarla, enseña la señal universal de OK a otro jugador. Esto indica que le estás preguntando cómo se sienten fuera-de-personaje. Deben responder con el pulgar hacia arriba (estoy bien), con el pulgar hacia abajo (no estoy bien), o con la mano plana (no lo sé). Esta técnica se puede usar durante el roleo sin interrumpir el juego. Si la respuesta es el pulgar hacia arriba, se continúa con el juego de manera normal. Si la respuesta es otra, se trata como si fuera un “corten”. Se pausa el juego hasta que se halla resuelto el problema. Esto puede conllevar que un jugador abandone el vivo porque se sienta sobrepasado. No pasa nada, mejor prevenir que curar cuando hablamos de seguridad emocional. Por esa razón, la respuesta de la mano plana (no lo sé) debe ser tratada como si la respuesta hubiera sido el pulgar hacia abajo.



Además, se recomienda un lugar seguro cerca a donde la gente que necesita abandonar el vivo pueda ir a relajarse y tomarse un descanso si lo necesita.

## Calentamientos y talleres

Al comienzo, los participantes harán los ejercicios todos juntos, y luego por separado en dos talleres diferentes.

Empieza con entrenamientos sobre mente grupal y dinámicos. Por ejemplo:

- ✓ Que los participantes formen un círculo y se presenten con sus nombres y algo extraño sobre sí mismos.

- ✓ Haz que canten una canción conocida con coreografía, como por ejemplo el baile de los pajaritos.
- ✓ Que los jugadores jueguen a zip, zap, zop. Alguien dice “zip” y apunta a otro participante. Esa persona dice “zap” y apunta a otro. Ese otro dice “zop” y apunta a otro más. Y de vuelta a “zip”. Esto se repite, cada vez más rápido y más rápido.
- ✓ Pon a los jugadores en círculo y pídeles que describan una anécdota en la que se hayan encontrado o presenciado acoso u hostigamiento. Los jugadores pueden pasar si se encuentran incómodos describiendo un incidente o tienen problemas recordando algún ejemplo. Tampoco se tiene por qué seguir el orden del círculo.

También se recomienda practicar todas las técnicas de seguridad. Separa a los participantes en grupos de cuatro y que cada jugador practique un relax, un corten, y una mirada hacia abajo, mientras los otros simular rolear alrededor. Después, que practiquen el chequeo los unos con los otros. A continuación se presentan algunos escenarios posibles para cada técnica que pueden usarse:

- ➔ **Relax:** Los personajes están en un restaurante. Uno es un camarero y el otro un cliente. El cliente comienza a quejarse al camarero acerca de la comida, cada vez más alto y más alto, hasta que el camarero diga “relax” y entonces el cliente tiene que bajar la intensidad.
- ➔ **Corten:** La misma escena, pero usa el “corten”. La acción se detiene tan pronto como se diga la palabra corten.
- ➔ **Mirar hacia abajo:** Una persona empieza a describir su día, y el otro mira hacia abajo y se marcha.
- ➔ **Chequeo:** Una persona interpreta a alguien enfadado y otro le hace la señal del OK. La primera persona responde con pulgar hacia arriba.

Después, separa a los participantes en tres grupos:

- Un participante que tiene que ser **el Objetivo**. El objetivo será el objeto del hostigamiento durante el vivo, y debe ser un voluntario que sabe en lo que se está metiendo. En la vida real, desde luego, los objetivos del acoso no tienen opción. No hay talleres especiales para el Objetivo y pueden o bien esperar, o unirse a los Acompañantes. El Objetivo puede aprovechar el tiempo para pensar en un trasfondo para su personaje, y por qué está en el espacio público donde tiene lugar el rol en vivo.
- Separa al resto de participantes en dos grupos: los Acosadores y los Acompañantes. No debe haber más Acosadores que Acompañantes. **Los Acosadores** tienen el desagradable deber de acosar verbalmente al objetivo. En el taller, se debe trabajar en la cohesión de grupo y la adrenalina.
  - ★ Empieza por hacer que los acosadores lean sus instrucciones. Asegúrate que las entienden y que están dispuestos a ejecutarlas. Si no, pueden sentarse o unirse a los Acompañantes.
  - ★ Permite que los Acosadores piensen en trasfondos sencillos para sus personajes. Pueden ser todos amigos, o puede que no se conozcan en absoluto. Debería dejarse claro que los Acosadores interpretan personajes, no a ellos mismos, y si están interesados en hacer lluvia de ideas sobre las razones por las que sus personajes podrían estar acosando a una persona en público, este es el mejor momento.

- ★ Una vez que lo anterior está hecho, comienza a trabajar en su energía. Escoge un sonido aleatorio y haz que los Acosadores vayan en círculo cada uno haciendo el sonido de manera individual y cada vez más alto, y poniendo más énfasis e intensidad cada vez. Haz esto dos o tres veces, yendo en una dirección diferente cada vez.
- ★ Haz que los Acosadores escojan algo desagradable (ortigas, las uñas de las manos arañando una pizarra, estar enfermo, etc) y luego que caminen en círculo hablando sobre por qué odian eso y hablando cada vez más fuerte.
- ★ Haz que los Acosadores cuenten hacia atrás en círculo. Empieza con ocho y haz que cuenten 8, 7, 6... a la vez que van agitando la mano derecha, luego la izquierda, luego el pie derecho y luego el izquierdo. Cada uno en un número. Así, hasta llegar a uno. Luego haz lo mismo para 7, para 6, etc. Aumenta la velocidad y la intensidad con cada número.
- ★ Termina con un “¡¡¡vamos equipoooo!!!”.
- **Los Acompañantes** tienen el deber de intervenir entre los Acosadores y el Objetivo durante el rol en vivo. Tendrán así la oportunidad de practicar el método ilustrado por Maeril.
  - ★ La última página de este documento contiene un folleto, en el cual está inspirado todo este vivo. Da una copia a cada Acompañante y que se lo lean.
  - ★ Repasa cada paso en un ambiente de no acoso. Asegúrate de que cada participante entiende lo que significa cada paso y cómo realizarlo. Practica los pasos si es necesario, para que cada participante se sienta capaz de realizarlos durante el vivo. Por ejemplo, para el paso 2, podéis hacer una lluvia de ideas sobre una lista de posibles cosas sobre las que hablar.
  - ★ Los Acompañantes no necesitan construir un trasfondo o una historia en común de camaradería para sus personajes de antemano, aunque pueden hacerlo si quieren.

Cuando todos los participantes estén listos, comienza el vivo. Puedes realizar una pequeña pausa entre los talleres y el vivo.

## Ejecución

El vivo tiene lugar en un espacio público, como puede ser una estación de metro, o en un autobús, o en un centro comercial. Que los participantes se pongan de acuerdo en cuál es la localización antes de empezar.

El *Objetivo* debe entrar primero y encontrar un sitio cómodo en el que sentarse o estar de pie.

Los Acompañantes y los Acosadores deben entrar en el espacio de juego después. Pueden entrar como quieran, y pueden hablar entre ellos como deseen.

Durante el vivo, los Acosadores solo deberían hablar en un galimatías sin sentido. No deberían hablar usando palabras reales cuando hablen entre ellos, o cuando acosan al *Objetivo*, especialmente acosando al *Objetivo*.

Una vez que todos los participantes están en el espacio de juego, los Acosadores empiezan a interpretar el acoso verbal hacia el objetivo. No deben acercarse demasiado, tienen que dejar espacio para los Acompañantes. De hecho, no deben de tocar nunca al *Objetivo*; todo el acoso será meramente verbal.

Después de que haya comenzado el hostigamiento, los Acompañantes pueden intervenir. Usad el método descrito en el folleto. Establece una conversación con el *Objetivo*. Mantén el diálogo. Construye un espacio seguro. Y, finalmente, escolta al objetivo lejos de los Acosadores. Los

Acosadores no deben seguirlos. Recuerda, los Acompañantes no deben de tocar al Objetivo excepto que éste haya dado su consentimiento para ello.

El vivo termina cuando el Objetivo ha sido escoltado fuera del espacio seguro. Se sigue con la sesión de debriefing.

¿Deben los Acosadores hablar en un galimatías sin sentido?

Al no usar palabras reales, los Acosadores no necesitan preocuparse sobre decir algo de manera accidental que resulte ofensivo de verdad mientras interpretan. Esto en principio es de esperar que les haga actuar de manera más física y enfática.

De todas formas, tu grupo puede encontrar que el galimatías es demasiado estúpido. Puedes intentar usar palabras reales. En este caso, te sugiero que encuentres un motivo de acoso que no afecte al Objetivo, como un sombrero ridículo, o lo que ha tomado para desayunar.

### Debrif y Debate

Primero, dale a los participantes la oportunidad de bajar el nivel emocional. Los Acosadores pueden sentirse mal por sus acciones, y el Objetivo o los Acompañantes pueden sentirse emocionalmente vulnerables. Un ejercicio de confianza o un abrazo de grupo puede estar bien (si los participantes así lo desean).

A continuación, permite a los participantes discutir cómo se sintieron durante la ejecución, si hay algo que quieran decirse los unos a los otros, o si han descubierto algo sobre ellos o sobre el procedimiento. Asegúrate que todo el que quiera decir algo, tenga la oportunidad de hacerlo, pero no presiones a nadie que no quiera hablar.

Entonces, pasa a discutir el procedimiento descrito en la ilustración. ¿Funcionó? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se sintió el Objetivo?

Finalmente, algunos participantes pueden desear jugar de nuevo el vivo intercambiando roles. El organizador del evento debe tener esto en cuenta para planificar el tiempo de antemano. Alguna gente puede también querer tomarse algo de tiempo para procesar o discutir sus sentimientos; puede ser útil tener a alguien disponible para ellos, por si lo necesitan.

### Agradecimientos

Gracias a Maury Brown, Ben Morrow, Sarah Lynn Bowman, y Harrison Green por desarrollar estas técnicas de seguridad.

Gracias a Maeril por la guía ilustrada y su permiso para traducirla y usarla. <http://maeril.tumblr.com/>

Gracias a Sarah Lynne Bowman y Laura Boylan por la revisión y los consejos.

Gracias a Mike Young por escribir este vivo y permitir que traduzcamos sus larps. <http://www.interactivitiesink.com/>

Gracias a los jugadores que en las jornadas Tierra de Nadie de 2017 se prestaron a testear este vivo.

*El siguiente folleto fue escrito e ilustrado por **Maeril** (@itsmaeril) – Traducido al inglés por **The Middle Eastern Feminist** y traducido al castellano por **María Diz**. Ha sido traducido y reproducido aquí con permiso expreso de la autora.*



Qué hacer si estás presenciando algún tipo de acoso en público

Una guía para que el espectador pueda ayudar a la víctima

**1 Entabla conversación.**  
 Ve hacia la víctima, siéntate a su lado y di hola. Intenta aparentar calma, controlado y amistoso. **IGNORA AL ATACANTE.**



**2 Escoge un tema al azar y empieza una conversación.**  
 Puede ser cualquier cosa, una película que te gustara, el tiempo, decir algo que te gusta de su ropa y preguntar dónde lo ha comprado...



**3 Construye un espacio seguro.**  
 Mantén contacto visual con la víctima y no reconozcas la presencia del agresor: la ausencia de respuesta por vuestra parte hará que pronto abandone vuestra zona.



**4 Continúa la conversación hasta que el acosador se vaya, y escolta a la víctima si es necesario.**  
 Llévala a un lugar neutral donde pueda recomponerse; respeta su voluntad si te dice que está bien y solo quiere irse.

