



La Comedia aplicada a resolver conflictos en el aula

Curso “Aplicando el teatro en el aula”

Sesión 4.

CFIE Ávila



The background features several concentric circles of varying radii, some solid and some dashed, creating a sense of depth and movement. A prominent red callout box is centered on the page, containing white text. The box has a rectangular top and a pointed bottom, resembling a speech bubble or a callout.

DINÁMICA JUEGO TEATRAL

PARA EMPEZAR...

BAILE CON CONSIGNAS

LA COMEDIA COMO GÉNERO DRAMÁTICO

La comedia imita lo risible y feo de hombres inferiores, de manera que en ella se representa “un defecto y una fealdad que no causa dolor ni ruina”, pero tiende a presentar los hombres peores de lo que son, a diferencia de la tragedia.

Aristóteles.

ORÍGEN DE LA COMEDIA.



- Subgénero dramático.
- Tiene origen en la Antigua Grecia.
- La risa y las tramas de enredos son los principales protagonistas.
- Tiene un **final feliz**.
- Trama protagonizada por personajes divertidos y satíricos.
- Las obras tienden a tener un trasfondo satírico y crítico.
- Influencia de la Comedia dell'Arte (Personajes tipificados).
- Influencia del Siglo de Oro Español (La acción prima sobre los personajes / Ruptura de la línea de lugar y tiempo / Mantener la trama hasta el final / Diversidad temática etc.

LA COMEDIA MODERNA: 5 Características

- **Personajes exagerados.** Normalmente representan a seres que experimentan situaciones ridículas y divertidas.
- **Arquetipos.** Son los representantes de un vicio común en la sociedad (por ejemplo, la avaricia, la picardía, la mentira, etc.).
- **Temática social.** En la gran mayoría de las ocasiones, la comedia se enmarca dentro de un contexto sociopolítico concreto
- **Objetivo: la risa.** Una de las características de la comedia es hacer reír al espectador. La risa se convierte en un arma de denuncia social.
- **Final feliz.** Aportando una buena energía a los espectadores y un mensaje cargado de positividad y esperanza.

SOBRE LA COMEDIA:

- **La comedia es verdad y es dolor.**

- En “dolor” englobamos también las cosas que nos molestan, las que nos dan rabia, vergüenza, etc.
- Una vez identificadas las situaciones dolorosas que queremos contar, lo que hacemos es vengarnos de ellas, riéndonos o ridiculizándolas.
- La comedia también es verdad. Para que estas situaciones dolorosas sean graciosas, deben ser creíbles.

- **Premisa cómica.**

- Propositiones de un razonamiento que dan lugar a la situación cómica.
- Es el abismo que se abre entre la realidad cómica i la realidad de verdad.

- Ejemplo:

La premisa cómica de *Regreso al futuro* es el abismo que existe entre la realidad cómica del mundo de la década de los años cincuenta en esa película y la “realidad” de verdad de Marty McFly, el protagonista.

3 tipos de conflicto cómico

1. **El hombre/mujer contra su mundo o *conflicto global*.**

Puede darse entre un personaje normal en un mundo cómico o un personaje cómico en un mundo normal.

- Un científico muy entregado se enfrenta a una empresa de productos químicos.
- Una estrella del rock renegada se vuelve contra la industria de la música.
- Un hombre de la calle se enfrenta contra un ayuntamiento.
- Una ciudad se enfrenta a una invasión extraterrestre.
- Un colegio cae preso de un director nuevo muy extraño.

2. **El hombre/mujer contra el hombre/mujer o *conflicto entre personas o local*.**

Personaje cómico contra personaje normal o personaje cómico contra personaje cómico.
El conflicto se produce entre personas que comparten algún lazo emocional.

Ejemplo:

- Un tipo normal trata con un vecino loco.
- Un soldado y un pacifista van a la guerra.
- Un astrónomo se casa con una astróloga.
- Un genio infatigable le plantea un problema a su tutor.
- Un padre conservador pelea contra un hijo liberal.

3 tipos de conflicto cómico

3. El hombre/mujer contra sí mismo o *conflicto interno*.

Un personaje normal se convierte en uno cómico y la comedia se cimienta en el cambio sufrido por el personaje.

Ejemplo:

- El personaje de Tom Hanks en *Big* empieza siendo normal, un niño de 12 años, y se vuelve cómico: un chaval en el cuerpo de un adulto.
- Una ama de casa que se convierte en comandante del OTAN.
- Un pianista de música clásica se convierte en diosa del rock.
- Un príncipe que se convierte en rana.
- Un gnomo que se convierte en supermodelo.
- Un jugador de fútbol que se convierte en una primera figura del ballet.

- **En la mejor narrativa cómica, los tres tipos se entretajan en una misma situación.**

-Ejemplo:

Una profesora de escuela que lleva años sufriendo debe enfrentarse a sus terrores.

Personajes cómicos

- **Profunda perspectiva cómica.** Es la singular visión del mundo que, distinta de la realidad normal, actúa como combustible de la locomotora cómica del personaje.

Harpo Marx: carácter juguetero.

Groucho Marx: cinismo malicioso.

Jerry Lewis: Actúa y piensa como patoso.

- **Los defectos.** Son los elementos del personaje cómico que lo separan de las personas “reales”. Si no tiene defectos, es genérico. Si es genérico, no es gracioso.

- **La humanidad.** Es la cualidad del personaje cómico que lo acerca al público. A través de la simpatía y la empatía, la humanidad hace que nos importe.

- **La exageración.** Es la fuerza que arrastra a los tres anteriores, la perspectiva cómica, los defectos y a la humanidad, para obligar a un personaje normal a que se adentre cada vez más en el mundo cómico.



The background features several concentric circles of varying radii, some solid and some dashed, creating a sense of depth and movement. A prominent red speech bubble is centered on the page, containing white text. The speech bubble has a rectangular body and a pointed tail at the bottom center.

DINÁMICA:
PREMISA CÓMICA
“PERFECTOS DESCONOCIDOS”

The background features several concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a ripple effect. A large red speech bubble is centered on the page, containing the text.

DINÁMICAS PARA
DESARROLLAR LA
COMICIDAD

1. EL BOLSO DE MARY POPPINS

Objetivo:

Desarrollar la capacidad que todos tenemos para crear humor.

No juzgarse.

Desarrollar la imaginación y rapidez de pensamiento.

¿Recuerdas el bolso de Mary Poppins? Sacaba de todo de él, incluso objetos que por lógica no deberían poder caber ahí dentro: un perchero, una planta enorme o un espejo de pared.

Con este ejercicio vas a poder vivir esa sensación. Te voy a regalar un bolso supercalifragilísticoespialidoso como el de Mary.

Desarrollo de la dinámica:

-Salen dos compañeros delante de la clase. Se colocan cara a cara, dejando el suficiente espacio entre medias para el bolso imaginario.

-Deciden quién va primero con el juego de piedra-papel-tijera.

-El primero comienza a sacar cosas del bolso, enseñándolas al compañero, diciendo el nombre del objeto e incluso haciendo algo con él mediante la mímica. En cuanto ha mostrado el objeto, lo arroja detrás del hombro e inmediatamente saca otro.

-Lo importante es que todas las cosas que se saquen sean originales. No valen objetos ordinarios (una naranja, un zapato, un lápiz) sino que tienen que ser cosas curiosas y extraordinarias (una papaya, la sandalia de un centurión romano, una pluma de avestruz, un tabuco, un ovni...)

-Cuando esta persona ya no sepa qué más sacar, pasa el turno a la compañera y se repite el proceso hasta que también a la compañera se le acaben las ideas.

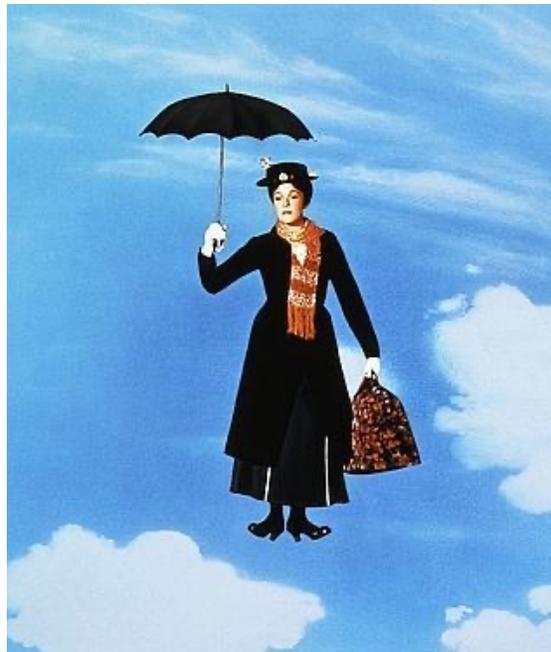
2. EL BOLSO DE MARY POPPINS CONTRAATAACA.

Desarrollo de la actividad:

Se repiten las mismas instrucciones, pero...

-En este caso debéis sacar del bolso cosas no originales, objetos absolutamente ordinarios, cualquier cosa: un peine, un. Papel, un zapato, otro zapato...

-Ahora lo importante es sacar el máximo número de objetos, y a toda velocidad.



3. DUETO DE CUENTACUENTOS.

Objetivos:

Desarrollar la capacidad que todos tenemos para crear humor.

No juzgarse.

Desarrollar la imaginación y rapidez de pensamiento.

Desarrollo de la actividad:

Dos compañeros salen a contar un cuento palabra-por-palabra. El cuento comenzará con las palabras tradicionales de “Érase una vez...”

El primer compañero dirá la primera palabra, el segundo la segunda, el primero la tercera y así sucesivamente hasta el final.

Consejos:

- Es importante no tratar de ser graciosos.
- Antes de comenzar pueden acordar el título. O lo pueden crear palabra por palabra si lo prefieren. O podéis usar títulos como: El dentista soñador, La hormiga Azul, King Kong en Albacete, La rebelión de la tostadora.

4. DUETO DE CUENTACUENTOS. ATAQUE AL CRITICÓN

Objetivo:

Entrenar la rapidez mental.

No juzgarse.

Desarrollar la capacidad de improvisación.

Desarrollo de la actividad:

Dos compañeros salen a contar un cuento, pero van a tratar de saltarse al crítico que llevan dentro, a no sentirse juzgados por ellos mismos, ni por los demás.

- En cuanto el segundo oiga la palabra de su compañero, tiene que decir la palabra que se le ocurra sin titubear ni un instante. Y el primer compañero responderá inmediatamente a la palabra del segundo. Así sucesivamente hasta el final.
- Si uno de los dos compañeros suelta una palabra inesperada, no pasa nada. El otro compañero la acepta, que dice lo primero que se le ocurra y ya irán saliendo del aprieto entre los dos.
- Si uno no ha oído bien la palabra de su pareja, se la imagina o se la inventa y sigue adelante. Puede que salga un cuento surrealista pero la diversión está garantizada.

5. HABLAR EN IDIOMA INVENTADO.

Objetivo:

Ayudan a desinhibirse y perder la vergüenza.

Permiten al actor olvidarse del texto y centrarse en el **OBJETIVO** y en lo que quiere TRANSMITIR.
Debe dar sentido a lo que dice a través del **GESTO, EMOCIÓN, INTENCIÓN Y EXPRESIÓN**

Desarrollo de la actividad:

El actor/actriz habla en un **lenguaje inventado** por él/ella.

Variante 1: Preguntar en idioma inventado.

Los participantes andan por el espacio acompañados de una música. Al parar la música tienen que:
Saludarse en idioma inventado.

Preguntarse la hora en idioma inventado.

Preguntar qué tiempo hace en idioma inventado.

Variante 2: Presentarse en idioma inventado.

Cada participante se presenta diciendo su nombre y cuáles son las cosas que más le gustan hacer en el mundo.

El resto escucha e intenta intuir qué dice por su intención, sus gestos.

6. OVACIÓN AL ERROR.

Objetivo:

Flexibilizar la tolerancia al error.

Rebajar el miedo a equivocarse.

Situar al grupo en un estado mental de autoaceptación.

Tomar conciencia de que la presión y el miedo al error provoca, a veces, que se oculte en lugar de darle solución y aprender de ello.

Desarrollo de la actividad:

Por turnos, cada uno de los participantes contará un fallo o una equivocación real que haya cometido en las últimas 24 horas.

Como respuesta el resto del grupo le aplaudirá y vitoreará.

DINÁMICA: EL PATIO DE BUTACAS.

- **Objetivo:**

- Reflexionar sobre un conflicto vivido.
- Buscar otra manera de actuar que hubiera evitado el conflicto.

- **Desarrollo de la actividad:**

- Busca un lugar tranquilo en el que puedas estar en silencio. Siéntate cómodamente. Cierra los ojos, respira profundamente.
- Imagina que estás sentado en el patio de butacas de la sala del cine de tu infancia.
- Se proyecta en la pantalla la película de tu vida que muestra un conflicto vivido recientemente.
- Observa el conflicto desde tu mirada de espectador.
- Una vez terminada esa película, mírala de nuevo pero cambiando tu modo de actuar, de manera que puedas evitar el conflicto que ha tenido lugar o buscar un modo de solucionarlo.



The image features a central red speech bubble with a white outline and a small tail pointing downwards. Inside the bubble, the text "EL CONFLICTO EN LA COMEDIA" is written in white, uppercase, sans-serif font. The background is white with several thin, light gray curved lines, some solid and some dashed, creating a sense of movement or a stylized wave pattern.

EL CONFLICTO
EN LA COMEDIA

¿Qué es un conflicto?

- Un conflicto es un enfrenamiento con o en contra de alguien.
- Conflictos de tipo intra-personal, inter-personal, familiar, comunitario, organizativo, grupal, racial o étnico, nacional, internacional, etc.



Causas frecuentes de conflictos

- **Intereses:** diferentes objetivos o necesidades.
- **Lucha de poder:** deseo de competir y mostrar superioridad.
- **Percepción:** creencias, valores.
- **Austoestima débil:** no me siento seguro de mí mismo ni valorado.
- **Comunicación:** Falta de escucha, falta de empatía y asertividad.

**Conflicto:
¿amenaza u
oportunidad?**

- **Rompe la inercia, hace replantearnos las cosas.**
- **Descubrir nuevos puntos de vista.**
- **Tomar conciencia.**
- **Estimular nuestra creatividad.**
- **Crear nuevos vínculos y compromisos personales.**
- **Mejorar relaciones.**

**FACILITADORES
EMOCIONALES:
Psicología del
bienestar.**

- Herramienta de auto gestión.
- Resultado de una línea de pensamiento.
- Desarrolla una propensión a generar un bienestar emocional.
- Multiplica nuestras capacidades y hace efectivas nuestras conductas para hacernos sentir bien.
- Activa nuestros mejores recursos para afrontar la situación que estamos viviendo o simplemente para vivirla sin ocasionar traumas o sufrimiento.

El optimismo

- Ayuda a afrontar los contratiempos, las dificultades con energía, constancia y empeño.
- Nos hace confiar en nuestros recursos internos y en los externos.
- Cambio en la forma en la que abordamos las cosas.
- No nos dedicamos a analizar las dificultades (que nos generan desánimo), sino a buscar soluciones y posibilidades.
- Provoca expectativas positivas y objetivos futuros de logro.
- Modula situaciones adversas y potencia el bienestar y la salud.

El humor

- Válvula interna de seguridad que nos permite liberar tensiones, disipar las preocupaciones, relajarnos y olvidarnos de todo».
- Disminuye la presencia de colesterol y glucosa en sangre.
- Favorece la digestión.
- Estimula la liberación de endorfinas.
- Genera seguridad.
- Libera tensiones.
- Disipa preocupaciones.
- Relaja el entorno.
- Abre un espacio para reconstruir.
- Nos libera del temor y de la angustia.
- Favorece las interrelaciones.

LA RESILIENCIA

- Capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas.
- Es un proceso.
- Puede ser promovida a lo largo del ciclo de la vida.
- Está vinculada al desarrollo y crecimiento humano.
- No constituye un estado definitivo.
- Nunca es absoluta ni total.
- Tiene que ver con los procesos de reconstrucción.
- Tiene como componente básico la dimensión comunitaria.
- Considera a la persona como única.
- Reconoce el valor de la imperfección.
- Está relacionada con ver el vaso medio lleno.

Cuento para explicar la resiliencia.

Personajes:

- Narrador.
- Padre.
- Hija.

NARRADOR/A:

Una hija estaba muy molesta porque parecía que cuando un contratiempo se le solucionaba, aparecía un problema nuevo aún más complicado. Habló de ello con su padre, que era jefe de cocina. Su padre la miró y, sonriente, cogió tres ollas. En un puchero puso algunos huevos, en otro, algunas zanahorias y en una tercera ollita, café. La joven se quedó pasmada pensando que su padre no la escuchaba, como ya era habitual, porque en lugar de proporcionarle una respuesta, se ponía a cocinar. Después de veinte minutos de cocción, el padre le preguntó a la hija:

PADRE:

¿Qué ves?

NARRADOR/A:

La chica quedó atónita.

HIJA:

(Medio enfadada) ¿Qué quieres que vea? Pues veo que no me haces ningún caso mientras cueces unos huevos, unas zanahorias y haces café!

NARRADOR/A:

El padre imperturbable la invitó a palpar los tres ingredientes. La joven azorada le preguntó qué significaba.

PADRE:

Los huevos eran frágiles antes de la cocción y ante la adversidad, el calentamiento con el fuego, y se han vuelto duros; las zanahorias, en cambio, eran duras y con el fuego se han vuelto blandas; en cambio, el café, cuando ha sido calentado ha sido incluso capaz de poder transformar su contexto: el café ha transformado el agua. ¿Qué deseas ser tú, hija mía, ante las adversidades? Ojalá seas como el café y que cuando aparezcan los problemas o las adversidades, seas capaz de ser fuerte, sin dejarte vencer ni aislarte, salir airoso e incluso mejorar tú misma consiguiendo cambiar tu entorno.

LA CREATIVIDAD

- Capacidad de crear.
- Se pone en marcha con lo que llamamos el proceso creativo.
- Predispone nuestra mente a trabajar en una línea de pensamientos nueva y generar una actitud de búsqueda.
- La **actitud creativa** nos permite examinar la experiencia acumulada con nuevos enfoques.
- Más cantidad de ideas acerca de cualquier situación.
- Aporta mejoras.
- Puede resolver problemas-conflictos.
- Genera motivación.
- Desarrolla la comunicación.
- Contribuye a la autoestima.
- Genera independencia.
- Rompe patrones.

Visualización optimista diaria.

Desarrollo de la actividad:

- Buscar un lugar cómodo en el que sentarse en silencio durante cinco minutos al comenzar el día.
- Imaginarse a uno mismo viviendo de la mejor forma posible, disfrutando de su vida, tomando decisiones coherentes con los valores y propósitos personales, cuidándose a uno mismo y a las personas importantes, dando los pasos hacia las metas personales y profesionales, poniendo en práctica las virtudes con las que uno desea vivir (ej.: creatividad, generosidad, paciencia, respeto).

Realizar este ejercicio puede ayudar a mejorar los niveles de optimismo según afirma un estudio publicado en el diario de Terapia Conductual y Psiquiatría Experimental en 2011.

HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA SER MÁS RESILIENTE

Dinámica: Tu “Yo resiliente”

Desarrollo de la actividad:

- Ejercicio de reflexión.
- Pregúntate a ti mismo y apunta las respuestas en un papel.
 - ¿En qué momentos de tu vida has sido más resiliente?
 - ¿Qué te permitió tener la capacidad de recuperarte en aquella situación?
 - ¿Qué cualidades y recursos utilizaste?
 - ¿Qué pensamientos/convicciones/ideas te ayudaron?
 - ¿Qué hiciste para superar las dificultades y salir fortalecido en aquella ocasión?
 - ¿Qué aprendizajes, recursos, capacidades o fortalezas puedes traer de aquella experiencia al momento presente?

HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA SER MÁS RESILIENTE

Dinámica: Alter ego / héroes.

Desarrollo de la actividad:

- Formar pequeños grupos de personas (de 3 o 4 participantes).
- Pedirles que imaginen cómo podrían resolver un determinado reto/problema si el equipo estuviese liderado por un personaje famoso, de la ficción o del mundo real.
 - Ej.: «¿Qué haría Steve Jobs para mejorar tu nuevo producto?» «¿Qué haría Nelson Mandela para resolver un conflicto y conseguir un acuerdo? ¿Qué haría Spiderman para enfrentarse a sus miedos?».
 - Una vez sacadas las conclusiones, las plasman en un papel y las exponen al resto de los participantes.
- Se puede elegir a alguien que se considera que cuenta con las cualidades adecuadas para resolver el reto, o bien alguien en el extremo opuesto o con otras cualidades que permitirá explorar ideas menos convencionales.

Ejemplo de posible conflicto en el aula aplicando facilitadores emocionales: humor, optimismo, creatividad, resiliencia

TEMA: ACOSO ESCOLAR:

LUGAR: Autobús escolar.

PERSONAJES:

- Ricardo (víctima)
- Charli (agresor, cabecilla del grupo)
- Felipe (agresor, amigo de Charli i Borja).
- Borja (agresor, amigo de Borja y Felipe).
- Otros alumnos (observadores).

CONFLICTO:

Ricardo recibe burlas y malos tratos continuos de sus compañeros. Decide plantarles cara usando distintos facilitadores emocionales.

Personajes:

Narrador/a

Ricardo

Charli

Borja

Felipe

Chico

Chica

El texto:**NARRADOR/A:**

Autobús escolar. Los alumnos están de vuelta al colegio tras las vacaciones de Navidad. Ricardo no encuentra a su amigo Samuel en el autobuús, así que ocupó un sitio vacío junto a la ventana, y justo detrás de él se sentaron los “Innombrables”. Como había supuesto, después de tantos días sin nadie con quien meterse, la banda estaba “con el mono” y comenzó a satisfacer sus necesidades de víctima a quien depredar. Ricardo se cambió a un asiento cerca de la puerta, pero Charli, Felipe y Borja no tardaron en cambiar su sitio para ponerse justo detrás de él.

CHARLI:

¡Vaya, mirad quien está aquí! Nada más y nada menos que el pringao caraconejo. Y parece que los Reyes le han echado unas orejas más grandes

NARRADOR/A:

Esta original y feliz ocurrencia de Charli fue coreada por las risas de Felipe y Borja. Sin embargo, Ricardo poseía de quince técnicas distintas con las que podía responder. Como se encontraba fuerte, Ricardo decidió utilizar varias tácticas al mismo tiempo con el fin de descolocar a sus enemigos.

Primero, **se blindó neutralizando la ofensa con su lenguaje interior**; se dijo a sí mismo que aquello era lo de siempre y que no iban a conseguir molestarle.

Después **visualizó la derrota de sus enemigos** y la cara que iban a poner cuando él no se inmutase y pudo así **desdramatizar las consecuencias**.

Luego, **convirtió la burla en un elogio para él** y pensó que su pelo, dientes y orejas eran originales, propios e irrepetibles; eran él mismo y, por tanto, debía estar orgulloso de ellos.

A continuación, **admitió los hechos** y le respondió.

RICARDO:

Sí, es posible que durante estas navidades me hayan crecido las orejas. Se os ve descansados después de las vacaciones.

NARRADOR/A:

Ni Charli ni Felipe entendieron lo que ocurría con Ricardo, que ni se ponía nervioso ni se quedaba callado. No sabían a qué atenerse, así es que siguieron en sus trece e interpretaron su actitud como un ataque hacia ellos, porque eso era lo que les interesaba interpretar.

CHARLI:

¿Quieres hacerte el chulito con nosotros, pringao? ¿No te has mirado la cara que tienes de conejo con toxoplasmosis?

NARRADOR/A:

Ricardo, **preparado para no sorprenderse ante cualquier reacción de sus acosadores**, utilizó de nuevo la técnica de **visualización** y se imaginó a sí mismo con esa enfermedad infecciosa que hace que los conejos tengan los ojos rojos e inflamados. Pensó en lo fácil que sería, si fuese cierto, contagiar a los dos estúpidos que tenía delante. Se dio cuenta de que lo que le decían no le ofendía, si no que hasta le servía para seguir un juego dialéctico entretenido. Se los imaginó con esa enfermedad, los ojos saltones y un pañuelo anudado a lo alto de la cabeza y tuvo que hacer esfuerzos para no reírse de su propio chiste.

RICARDO:

Entonces es mejor que me vaya par no contagiaros. La toxoplasmosis es muy grave; puede dejaros ciegos o sordos. (“No puede dejaros idiotas porque ya lo estáis”).

NARRADOR/A:

Esto lo pensó sin decirlo, para no echar leña al fuego.

RICARDO:

Podéis alejaros vosotros o si lo preferís **me iré yo**.

CHARLI:

¡Será gilipollas el conejo éste!

BORJA:

¿Quieres meterte con nosotros, so imbécil? ¿Te crees muy listo?

NARRADOR:

Ricardo pensó que aquellos tres empezaban a desestabilizarse porque habían pasado de la burla al insulto. Así que pasó a buscar la mirada de los que iban sentados al lado.

RICARDO:

Por favor, ¿me cambiáis el asiento? Habéis oído que soy un conejo toxoplasmosis, gilí, imbécil, chulito y pringao, y yo no quiero molestar a estos chicos.

FELIPE:

(agarrando a Ricardo del anorak) Tú no te vas de aquí so memo, o te vas a enterar.

RICARDO:

(Hablando con firmeza) Yo ya me he enterado de todo, sois vosotros los que no os enteráis. No os tengo miedo, no pienso responder a vuestros insultos con los míos. Admito también que pueda tener toxoplasmosis; estoy dispuesto a marcharme; os he admitido mis defectos: dientes grandes, ojos saltones y orejas enormes. ¿Qué más queréis?

BORJA:

¿Nos estás diciendo que estamos locos? ¿Quieres darnos la razón como a los locos, hijo de p...?

RICARDO:

(Cortando las palabras de Borja). Ahora os metéis con mi madre. (Ricardo respira tres veces para relajarse) Luego seguiréis con mi padre y si tuviese una hermana diríais cualquier cosa contra ella para conseguir que salte. Estáis intentando provocarme. **(reconocer e interpretar el plan)**. Pero no me importa lo que digáis. No voy a responder a vuestra provocación. Creo que estáis equivocados tratándome así, porque no me conocéis ni a mí ni a mi familia **(manifestación asertiva de firmeza)**. Además estáis quedando en mal lugar delante de todos los que os oyen. (Aquí Ricardo levantó la voz y miró alrededor **buscando apoyo**).

FELIPE:

Te la estás buscando y vas a quedar en muy mal estado, maricón. Solo sabes hablar como las chicas. Coneja, te vamos a dar de hos...

RICARDO:

Ni se os ocurra. **(Afirmación contundente)**. Me habéis insultado, os habéis metido con mi madre, queréis provocarme, ahora queréis negar mi identidad sexual, y me amenazáis con pegarme **(Resumen de lo que está haciendo el acosador)**. Todo eso no hace más que hablar de lo mal que estáis; de la necesidad que tenéis de hacer daño; será porque os lo están haciendo a vosotros y queréis vengaros **(Peligrosa interpretación de intenciones)**. Pero eso no os da derecho a agredirme. No lo voy a consentir porque a eso se le llama acoso y es un acto agresivo, no permitido ni en el colegio ni en nuestra sociedad. **(Afirmación de defensa de derechos y protección ante lo injusto)**. Sois tres y queréis tener un pretexto para humillarme y no os lo voy a dar

FELIPE:

Nos estás provocando calzonazos. Nosotros hacemos lo que nos sale de la punta del pi... gilipollas.

NARRADOR/A:

Felipe se levantó del asiento con la intención de empujar a Ricardo, pero en ese momento un chico del último curso sentado delante de Ricardo se levantó, miró a Felipe desde sus asiento y le chilló.

CHICO:

¿Dónde vas chaval? ¿Qué vas a hacer? ¿No os ha dicho ya que le dejéis en paz?

CHICA:

Es verdad, tíos, vale ya, sólo sabéis meteros con la gente.

CHARLI:

Vosotros a callar. ¿Quién os ha dado vela en este entierro?

CHICO:

Por ahora no va a haber entierro, pero si seguís así los que vais a acabar peor que los conejos con toxoplasmosis vais a ser vosotros, enanos. Ya está bien. No hacéis más que incordiar. (A Ricardo) Dí que sí, chaval. Has dado una lección de dominio y de tenerlos bien puestos. Si te vuelven a molestar dínoslo y nosotros nos encargaremos de explicarles a estos tres payasos las cosas en el lenguaje que entienden.

FIN