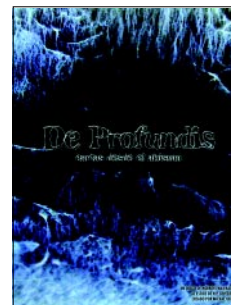


# en el mundo del Psicodrama

Un artículo para leer y jugar de **Michal Oracz**, extraído de **De Profundis**



un juego publicado por **EDGE ENTERTAINMENT** bajo licencia de **PORTAL PUBLISHING**

## HAY MUCHOS TIPOS DE JUEGOS EN

el mundo, y algunos forman juntos una familia muy especial. En lo alto de la jerarquía están los juegos de rol. Los otros miembros incluyen los juegos de tablero, los juegos de batallas, los juegos por párrafos (con un sistema para que los párrafos se vayan leyendo al azar, y la historia siempre sea diferente), los juegos de cartas y similares, y los juegos de rol en vivo, drama y psicodrama. Cada uno tiene su propio lenguaje y algo especial que ofrecer; cada uno está relacionado con un aspecto distinto de la vida y la cultura: los libros, los ordenadores, el correo, el viaje, el deporte, el teatro, etc. No sería justo jerarquizar estos tipos de juegos de los más primitivos a los más sofisticados, aunque se podría, por supuesto, presentar un esquema de su evolución; una especie de árbol genealógico. Me veo obligado a enfatizar que un juego que haya derivado de los juegos de rol tradicionales no es necesariamente mejor, ni siquiera "para jugadores con más experiencia". Conozco a muchos directores de juego que pueden dar más emoción, atmósfera y drama a una partida de las de tirar dados que muchos otros a sus partidas narrativas. Muchas sesiones de juego se han grabado en los recuerdos de sus jugadores más que algunos dramas.



## PSICODRAMA

Durante las Polcon'97, tres de mis amigos, Rafal 'Alienas' Kaczmarczyk, Robert 'Ganelon' Stawiarz y Mirosław Meyer presentaron varios tipos de juegos, incluyendo psicodramas. Hubo una discusión acerca del término: ¿se refería al tipo de diversión descrita por Paul Anderson en su novela *Psychodrama* o a algún tipo de psicoterapia?

Este malentendido se debe al hecho de que el nombre se refiere a dos tipos diferentes de juegos. Aquí voy a describirlo como un juego para divertirse, sin entrar en el segundo significado, el del psicodrama como herramienta terapéutica usada por un especialista para conseguir unos resultados predeterminados. Empecemos.

## LA SESIÓN

¿Qué necesitamos para preparar una sesión de psicodrama? Nada. No necesitamos una descripción del mundo, hojas de personaje, reglas ni aventuras. Ahora ya sabes por qué no hay ningún manual para esta cosa tan rara en el mercado. Aun así, en las siguientes secciones intentaré presentar algunos elementos útiles para hacer las partidas más pintorescas.

¿De qué va esto? Veamos... Unas cuantas personas se reúnen. Dos, tres o diez; no importa. Son jugadores; aficionados a los juegos de rol. No tienen ningún manual ni dados; ni siquiera una idea para una aventura. Se ponen cómodos en una habitación oscura, cierran los ojos y entonces... empiezan a jugar.

**Jugador 1:** No llevo encima nada especial, sólo tengo un pañuelo y las llaves del piso...

**Jugador 2:** Y yo tengo un dolor de cabeza increíble; hoy no podría ni correr cien metros.

**Jugador 3:** Esto está bastante oscuro, ¿verdad?

**Jugador 4:** Sí que lo está. ¿Podéis oír ese ruido?

**J2:** Creí que me lo había imaginado.

**J3:** ¿Dónde estamos?

**J1:** ¿Qué quieres decir? ¿Cómo que dónde? Estamos en un autobús. Vamos a mi casa a jugar una partida. ¿Por qué lo preguntas? ¿Pasa algo?

**J3:** ¡Claro que pasa "algo"! ¿Dónde está todo el mundo? Estamos solos en el autobús.

**J1:** Mierda... Estoy seguro de que hace un momento había una mujer sentada detrás de mí, un par de viejos y un tío trajeado.

**J4:** ¡Mirad! ¡Un cigarrillo todavía está encendido debajo de ese asiento...!

**J2:** Esto no me gusta nada... Mirad por la ventana...

**J3:** ¿Qué pasa? ¿Qué dices?

**J1:** El sol se está poniendo... y son las once de la mañana.

**J3:** ¡Oh, mierda!

**J4:** Rápido, ¡vamos a ver al conductor!

**J1:** ¡Vale! <golpes en la mesa> ¿Qué le pasa? ¿Está dormido o qué?

**J4:** No... Está muerto.

**J2:** ¡Eh! Estamos frenando. Creo que vamos a parar...

**J3:** Y ahora estamos en la cuneta... ¡La puerta de atrás se ha abierto! ¡Vamos!

**J1:** ¡Dios! ¿Dónde estamos?

... y así

**Nadie sabe qué es lo  
sucederá con sus  
palabras o ideas, si  
alguien las desarrollará  
más o si serán  
ignoradas como una  
alucinación sin sentido.**

¿Ya sabes de qué va esto? NO HAY DIRECTOR DE JUEGO. Sólo están los jugadores. Y al mismo tiempo cada uno es una especie de DJ en el momento en que crea un fragmento de la historia. Los jugadores interrumpen las palabras de los demás, añaden cosas, las niegan, las viven, las ven... Ah, sí; ya lo pilló.

## VISIONES

Para jugar una partida que se desarrolle de manera espontánea, no predeterminada, se han de cumplir unas condiciones:

Uno, jugar en una habitación oscura, si es posible completamente a oscuras y con los ojos cerrados. Es muy importante, incluso necesario. Así será más sencillo ver de verdad las escenas de la partida: acercarnos al límite de los sueños y vislumbrar el entorno y los sucesos tras nuestros párpados. Prueba a tumbarte.

Dos, nosotros somos nuestros personajes en el psicodrama: en el estado en el que estemos en esos momentos, equipados con lo que llevemos encima.

Tres, el psicodrama funciona mejor en un ambiente de terror. En el género de terror abundan las emociones cercanas a nuestro mundo interior, emociones que pueden atrapar a los personajes en la historia más rápidamente. La historia se construye en torno a los muchos trucos y conceptos tradicionales; por ejemplo, un ruido misterioso, la inseguridad, el asombro, el desconcierto... Además, el horror se combina perfectamente con la oscuridad requerida por el psicodrama.

## OTROS RASGOS DEL PSICODRAMA

### NARRACIÓN

Leyendo el ejemplo de antes advertirás que toda la narración se desarrolla en forma de diálogo. Nadie dice 'Caminamos por la carretera del bosque, pasando bajo árboles viejos y retorcidos, junto a la verja de una granja que se cae a pedazos, con la luna brillando sobre nosotros..'. En lugar de eso, debería sonar como si uno de los participantes le hablara al dictáfono de su bolsillo, grabando sólo sonido. Al mismo tiempo, es posible entrelazar las descripciones con el diálogo de forma inteligente: *¿Es que esta carretera no se va a terminar nunca? ¿No están los árboles retorcidos*



*de forma extraña, casi divertida? Deben ser realmente viejos. ¿Eh, mirad! Eso es una verja, ¿verdad? Y lo de detrás, parece una granja, ¿no? Cómo brilla la luna esta noche.' Y así.*

Esta forma de describir las cosas resulta más cansada que la de un JdR tradicional. Pero aparte, involucra a todos los jugadores, obligando a su imaginación a trabajar continuamente, creando todo el tiempo, procesando, experimentando. A veces es como caminar por la cuerda floja. Por no mencionar la dificultad de introducir de este modo cualquier acción dinámica o el equivalente de un PNJ.

## TIEMPO

Por esas mismas razones, las sesiones de psicodrama suelen ser más cortas que una partida de rol típica: más o menos una hora. ¿Te parece poco? Quizá lo sea, pero suelen ser tan participativas que dejan a todos satisfechos; a veces, incluso agradecidos de que terminen.

## DESOLACIÓN

Acabo de mencionar la dificultad de desarrollar encuentros con PNJs. Es por eso que los mundos del psicodrama no suelen estar poblados. Por alguna razón, toda la gente desaparece o los jugadores son transportados a algún paisaje vacío en el que perderse, solos. O la gente está ahí, en la calle o sus casas, pero por algún motivo está cansada, apática, sonámbula o poseída, haciendo imposible cualquier tipo de conversación. Suele pasar que esta ausencia de vida y gente activa se convierte en uno de los puntos centrales del argumento.

## ENTORNO VÍVIDO

Quizá por esta soledad e imposibilidad de relacionarse con otra gente, los jugadores trasladan su creatividad al entorno. Pintan imágenes extremadamente vívidas y asombrosas. Aparecen escenas simbólicas, dándonos mucho en qué pensar una vez ha terminado la partida. Cuando crean el paisaje, los jugadores descienden a lo más profundo de sus mentes.

## INSEGURIDAD Y CONFUSIÓN

Estas emociones presentes en la partida también son impuestas por la mecánica. Ningún jugador es el Director de Juego. Nadie tiene la última palabra, nadie puede crear por sí mismo el mundo de juego y los acontecimientos. Nadie sabe qué es lo sucederá con sus palabras o ideas, si alguien las desarrollará más o si serán ignoradas como una alucinación sin sentido. Tú propones una idea, y ésta es modificada y transformada por los demás jugadores. Así, la aventura es creada entre todos. Las ideas, imaginaciones y psiques de los jugadores compiten, dando como resultado algo que ninguno de ellos ha inventado o podría predecir. En este juego se da a conocer una historia que no ha sido escrita por ningún Director de Juego, sino que se crea por sí misma, de forma espontánea, como resultado del choque entre las mentes de los jugadores.

## MÁS SOBRE LA DINÁMICA DE JUEGO

Ya he mencionado lo difícil que es generar acción rápida y dinámica. Sí, es difícil. Pero no imposible. He participado en alguna sesión en la que la velocidad iba aumentando por sí misma, cada vez más rápido; por ejemplo, mientras huíamos hasta la cima de una colina entre tumbas que se abrían y de las que surgían muertos vivientes para agarrarse a nuestros zapatos. De cualquier modo, en casos como éste la acción acelera *por sí misma* cuando la cosa se pone emocionante. No creo que un jugador pueda aumentar el ritmo de forma consciente como haría un Director de Juego. No se puede aumentar la emoción acelerando la acción: más bien, el aumento en la emoción lo acelerará todo.

## MÚSICA

La música juega un papel fundamental en una sesión de psicodrama. Podemos jugar sin música, sin sonidos de fondo o con música de ambiente o 'visionaria', adornada con varios sonidos no instrumentales o compuesta únicamente por ellos. Generalmente son álbumes temáticos, que evocan, por ejemplo, grandes mecanismos, ciudades, sonidos de pantanos en medio de un bosque, castillos medievales, etc.; peculiares colages, imágenes acústicas e historias. Hay literalmente cientos de grupos que se dedican a grabar ese tipo de discos (en un futuro procuraré escribir acerca de ese tipo de música e incluir algunas direcciones a las que pedir sus discos). Por ahora tomaremos, digamos, la banda sonora de *Drácula*, *Entrevista con el Vampiro* o de algún juego de ordenador. En líneas generales, debe ser música de ambiente oscuro, preferiblemente llena de ruidos adicionales (viento, cadenas, gritos, crujidos, chisporroteos, susurros, aullidos...). Ése será un buen sonido de fondo para la sesión. Parecido a un Director de Juego que nos guíe a través de los cambios de atmósfera, sugiriendo ideas, impresiones o asociaciones y, sobre todo, estimulando la visualización. Si no tenemos música de ese tipo a mano, es mejor jugar en silencio, limitándonos a filtrar los sonidos que nos rodeen. En el mundo de juego, esos sonidos se convertirán en algo completamente diferente, con un nuevo significado; parte integral del escenario, la historia y lo que ocurra.



## INTRODUCCIONES

Sí, puede haber algo similar a una aventura preparada en el psicodrama. Una introducción apropiada puede ayudarnos a alcanzar el corazón de la partida y dar comienzo a una historia asombrosa. Estaría bien que uno de los jugadores tuviera preparado en su cabeza un 'borrador' de

la situación, algo que inspirara a los demás jugadores y lo implicara más en la partida. Esto no convierte a ese jugador en algo parecido a un Director de Juego. Él sólo empieza la partida. Aunque tuviera preparado un escenario o aventura de mayor longitud, pronto se le escaparía de las manos: otros tomarían la iniciativa y desatarían el poder del juego... Porque nadie puede controlar una sesión de psicodrama en solitario. Una introducción típica no constará más que de unas cuantas palabras, y algo especial; un gancho, un misterio, una idea. No tiene por qué ser muy detallado, rebuscado u original; eso no afecta a la calidad de la partida. Es sólo el primer paso. Aquí tienes algunos ejemplos:

1) Volvemos a casa después de una fiesta nocturna, hemos cogido un atajo hasta la parada del autobús a través del bosque. Todavía quedan dos horas hasta que llegue el primero. Dicen que hay un cementerio por aquí, en estos bosques, cerca del camino por el que vamos... Y a veces se oyen voces que salen de él... ¡Mira! Debe ser por aquí... ¿Puedes verlo? Por ahí, entre los árboles... ¿Entramos? Sólo un momento. Todavía nos queda mucho tiempo. Venga, no tendréis miedo, ¿verdad...?

2) Ayer llegamos a casa de mi abuela en el campo. Es de noche. ¿Qué le pasa a la gente de por aquí? Es un poco rara... ¿Por qué está atrancada la puerta de la iglesia? Y todo el mundo está callado... ¡Eh! ¿Has oído eso? Es una suave melodía; viene del bosque... o de la iglesia... pero, ¿de noche...?

3) Estamos sentados en la casa de alguno de los presentes. Alguien quiere levantarse, ¡pero sus piernas se niegan a cooperar...! A los demás les pasa lo mismo. ¿Qué sucede? ¿Está mal la estufa? ¿Nos estamos intoxicando por monóxido de carbono...?

4) La fiesta está en su mejor momento. De repente, la luz se va. Bajamos hasta el sótano para ver si se han fundido los plomos... ¡Mira! Al fondo del sótano, ¿es una puerta...?

5) Estábamos visitando la exhibición arqueológica del museo y nos han dejado encerrados de noche por accidente...

6) Acabamos de llegar a una casa rural situada en medio de unos montes densamente arbolados... Hemos alquilado una habitación para venir a jugar a rol... Está anocheciendo...

7) Estamos cruzando la Plaza Mayor. Hay mucho tráfico: autobuses, tranvías... Estamos entretenidos hablando. Y de repente... ¡la ensordecedora campana de un tranvía! Saltamos. ¡Dios mío! ¡Casi nos atropella!... ¿Dónde está todo el mundo? ¿Por qué está tan oscuro? Mirad, ¡hay un libro encima de las vías! Una Biblia...

---

La fiesta está en su mejor momento. De repente, la luz se va. Bajamos hasta el sótano para ver si se han fundido los plomos... ¡Mira! Al fondo del sótano, ¿es una puerta...?

La primera parte es ahondar en el misterio, en una atmósfera de oscuridad creciente y suciedad psicológica.

Se pueden inventar fácilmente docenas de estas pequeñas introducciones, pero en realidad no las necesitas. Intenta utilizar varias veces la misma introducción; cada vez que lo hagas, la acción se desarrollará en un sentido distinto y obtendrás nuevos resultados. Una introducción puede ser corta, pero debe inspirar a los jugadores y permitirles sacar de ella un relato misterioso y oscuro. ¿Hace falta mucha imaginación para convertir estos esbozos en historias interesantes? Quizá, pero no necesitamos preocuparnos mucho por la coherencia, credibilidad y realismo; además, nuestras cabezas están llenas de libros, películas, ideas, asociaciones y cosas por el estilo. Durante una sesión de psicodrama, todos esos filones de oro son descubiertos de maneras extrañas y, con frecuencia, sorprendentes. Sí, es improvisación, pero cada uno de los elementos es el resultado de las habilidades de más de una persona. Después de todo, cualquiera que tenga algo que decir se convierte en protagonista. Aquí no hay un DJ que pueda sufrir una falta de ideas temporal o sea incapaz de improvisar: cualquier jugador se limita a convertirse en oyente o participante de las creaciones de los demás cuando sufre algún problema de ese tipo.

## TRUCOS

Ahora te mostraré algunos trucos típicos del peculiar lenguaje del psicodrama.

## SILENCIO

El juego se compone de las voces de los jugadores, de ruido y sonido y de nada más. De repente, te callas... Cuando los demás noten que llevas un rato sin decir nada, puede que te llamen.

Si no respondes... ¿qué pueden hacer? Se preguntarán qué puede haberte pasado. Tu silencio tendrá un significado y se habrá convertido en una parte importante de la trama.

## VISIÓN NO COMPARTIDA

Un jugador contribuye, añadiendo otra pieza al puzzle, diciendo por ejemplo *¿Podéis oír la campana? Mirad, allí hay una iglesia... Aquí, en medio de un bosque...* y tú respondes *¿De qué estás hablando? ¿Qué campana? Yo no veo nada* y otros se te unen: *¿Te encuentras bien? Debes estar alucinando.* Algo 'percibido' por un jugador ha sido rechazado por los demás, convertido en una ilusión, una alucinación, fiebre o algo peor. Has vuelto loca a esa persona.

## VÍCTIMA

En un momento determinado dices algo a otro jugador (o acerca de él): *¿Te encuentras bien? Tienes mal aspecto. ¡Joder! ¡Tus ojos! ¿Qué te pasa?* Has escogido a un jugador

y lo has convertido en objeto de tu descripción; en contra de su voluntad, has convencido a los demás de que le pasa algo raro. Si meten baza, esa persona puede pasarlo muy mal... Como si todos os hubierais convertido en sus Directores de Juego.

Por supuesto, el psicodrama no se basa en pelear con los demás ni en guerras de trucos ni nada por el estilo. Es diversión y aventuras en grupo. Usa estos efectos con moderación y cuidado, y si eres tú la víctima de alguno, trata de llevarlo con gracia y jugarlo bien. Deberías ser capaz de enriquecer y animar la partida con estos trucos. No se trata de ganar. He explicado sólo unos cuantos trucos que usan el peculiar lenguaje del psicodrama, basado en el diálogo y la creatividad. Cuando la partida comience, sin duda se os ocurrirán más, y no me gustaría arruinaros la diversión.

## EL MISTERIOSO PATRÓN DE LAS SESIONES

Tras participar en varias sesiones de psicodrama con personas distintas, he notado que un patrón se repite en ellas:

La primera parte es ahondar en el misterio, en una atmósfera de oscuridad creciente y suciedad psicológica; en emociones cada vez más negativas. Es un descenso, como una puja de ideas terribles y deprimentes. En cuanto crees que puede haber algo de luz al final del túnel, otro jugador destruye esa ilusión sin piedad, convirtiéndola en una nueva cara del mal. La oscuridad y la desesperación se ciernen sobre los jugadores; la esperanza que late en sus corazones se va desvaneciendo. La segunda fase es de fatiga y abatimiento extremos con respecto a la situación. No puede soportarse ni un momento más. Al final, un jugador empieza a escalar hacia la salida, hacia la luz. Todos se ven invadidos por las nuevas esperanzas y el entusiasmo, los jugadores se liberan de la impotencia y la oscuridad, ayudan a salir a los otros, con gran esfuerzo al principio, chocando y tropezándose. Ésta es la tercera fase. El final es una especie de liberación y catarsis. Todas las sesiones en las que he participado seguían este patrón; naturalmente, sólo de una forma general y abstracta. Porque no fueron idénticas ni por asomo. Durante los estados mentales antes descritos siempre se manifiesta algo de ingenuidad y brillantez: de tu imaginación surgen visiones abrumadoras, asombrosas asociaciones y yuxtaposiciones que se quedan grabadas en tu memoria durante mucho tiempo. Y todo esto sucede en un juego que puedes poner en práctica en cualquier momento, casi en cualquier sitio y sin preparar nada; un juego que no dura más de una hora.



## VARIACIONES

Me gustaría añadir unas cuantas palabras sobre posibles variaciones de esto. Una vez nos hemos familiarizado con el lenguaje del juego, con sus técnicas, trucos etc., podemos intentar introducir ciertas modificaciones. Aquí van algunos ejemplos:

1) Jugar en otra ambientación:

~ Cyberpunk: introduzca nombre de usuario...

~ Fantasía: viajáis por antiguos caminos entre las bóvedas arbóreas de vastos bosques. Los árboles tienen cientos de metros, siempre está oscuro y la luz atraviesa a duras penas el techo del follaje.

~ Ci-fi: es el trigésimo día que lleváis en la nave que viaja de la Tierra a Júpiter, y hay *algo* a bordo... El ordenador se vuelve loco, el escáner ha detectado algo raro...

~ Viajáis en globo por encima de las nubes. El viento os lleva a una densa niebla. Después de un rato, el globo pierde altitud de forma considerable. Salís de la niebla, bajáis por debajo del techo de nubes, miráis hacia abajo y veis...

~ Jugáis en el mundo de un JdR famoso, el de una película, un libro, etc. O podéis escoger personajes antes de empezar la partida, como en un juego de rol.

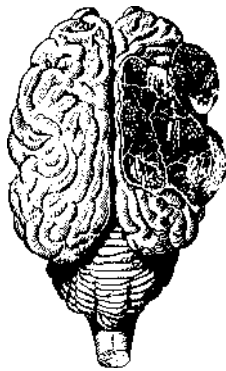
2) Hacer el juego incluso más similar a uno de rol: permitir algún tipo de narración aparte del diálogo. Cada pocos minutos, uno de los jugadores asume el puesto de Director de Juego para describir un lugar o suceso, p. ej.: 'El pueblo se extiende a lo largo de una carretera, tan vieja que supongo que ha de ser venerable. Al amanecer y al anochecer se puede ver a los granjeros pasar por ella, aguijando a unas cuantas vacas o cargando con cubos de agua desde el pozo de un vecino. De vez en cuando se ve pasar un carro, traqueteando...' etc. Introducir la narración y permitir el lenguaje literario amplía nuestras posibilidades a la hora de crear sucesos y mundos, pero a costa de empatía. Hace la sesión más cercana a un juego de rol (ya he escrito algo al principio acerca de evaluar los distintos tipos de juegos). Bueno, todo tiene un precio.

3) Podéis hacer el juego más similar a un drama, dando a uno de los jugadores la responsabilidad de interpretar a los PNJs.

4) Un jugador puede traer consigo a la partida (no 'físicamente', por supuesto) un guión general, una idea acerca de cómo debe desarrollarse la acción, y añadir algo del mismo de vez en cuando (puede que acabe de leer un libro interesante). Eso ayudará a evitar posibles pausas en caso de que a todo el mundo se le acabe la inspiración a la vez. O podéis preparar introducciones más elaboradas y utilizarlas como narración.

---

Más bien aprendemos algo acerca de los misterios que hay en nosotros mismos, profundizamos en nuestra imaginación y descubrimos nuestras asociaciones, nuestras propias mentes. Es como si soñásemos, pero despiertos.



## RESUMIENDO

En un juego de rol tradicional no jugamos para ganar, pero el psicodrama es incluso menos juego que el rol. En él no competimos, no resolvemos los problemas y misterios a los que nos enfrenta un DJ, no seguimos la pauta de su aventura, no descubrimos una historia que él haya preparado previamente. Más bien aprendemos algo acerca de los misterios que hay en nosotros mismos, profundizamos en nuestra imaginación y descubrimos nuestras asociaciones, nuestras propias mentes. Es como si soñásemos, pero despiertos.

Bueno, probadlo. Jugadlo y comprobad vosotros mismos cómo funciona. Yo voy a dar por terminado el artículo aquí y a explorar las profundidades de mi propia mente • **Michal Oracz**