

Juego de rol, un escenario educativo

Bachillerato de Bellas Artes. UNLP

Carlos A. Uncal

Introducción

Suele proponerse a los estudiantes, en las clases de literatura, la representación de algunos textos teatrales o dramatizables. Poner la voz y el cuerpo a tales palabras es una actividad que cuenta con un obstáculo principal: la timidez adolescente y su temor a la exposición. Se cuenta, casi siempre, con la complicidad de los más extrovertidos del curso o (en el mejor de los casos) con la vocación actoral de algunos. Tal situación no es ajena a nuestras clases de Sexto Año del Bachillerato de Bellas Artes, en las asignaturas Literatura y Seminario de Textos Teatrales. Pero además, durante el binomio de los años 2020-2, entre muchos otros aspectos de la clase se vio afectada también la retroalimentación necesaria entre docente y estudiantes para generar esos momentos de acercamiento vivo al texto; se alteró el ida y vuelta necesario para romper el hielo y disfrutar de la personificación de las historias.

Sin embargo, así como el cara a cara es irremplazable para la dramatización, no es menos verdadero que la cámara genera cierto distanciamiento que puede ser aprovechado. Con la intención de redoblar la apuesta de la tradicional personificación de los textos, se acercó a las clases mencionadas una propuesta alternativa: el juego de rol. Esta actividad, tanto lúdica como artística, ha desembarcado con fuerza en el imaginario adolescente actual, en gran parte gracias a series como *"Stranger things"*, demostrando sus posibilidades de narración colectiva, creación de personaje, ambientación y diálogo, entre otros contenidos presentes en nuestras asignaturas del Departamento de Lenguas y Literatura. Claro que la forma tradicional de jugar rol es alrededor de una mesa, con dados, acaso un tablero, planillas de papel y un fiel lápiz a mano, pero durante dicho binomio eso debía adaptarse, y se adaptó.

En principio, proponer el juego de rol en el aula no es una innovación, aunque sí es todavía una herramienta novedosa. Ofrece a cada estudiante la posibilidad de crear su propio personaje y protagonizar sus aventuras en primera persona, así como la de vincularse con el resto del curso a través de los conflictos que surgen en la trama, la cual depende de sus decisiones colectivas o individuales. Incluso pueden surgir jugadores que decidan eventualmente dirigir una partida (tarea que en un principio se adjudica al docente), y profundizar aún más en el desarrollo de situaciones narrativas; el director de una partida es quien narra o describe los escenarios imaginarios, interpreta los personajes secundarios y coloca los obstáculos y oportunidades en el camino de los protagonistas.

Desde luego, la manera convencional de participación (entre jugadores y directores) es principalmente oral, más allá de cualquier otro estímulo, por ejemplo visual. La particularidad de su aplicación durante el ASPO consistió en complementar (no necesariamente suplantar) las tradicionales herramientas artesanales y analógicas por otras virtuales o digitales. Cada aporte tecnológico, en sintonía con la esencia del juego de rol, pudo reforzar el elemento fundamental de la experiencia: la conversación.

Antes de la partida

En 2020 se presentó a las autoridades del Bachillerato de Bellas Artes, dentro de una convocatoria extraordinaria, un Proyecto de Investigación Educativa centrado en esta actividad. La propuesta surgió de la necesidad, observada a lo largo del primer cuatrimestre del año 2020, de ofrecer actividades de encuentro virtual que sean a la vez productivas y vinculantes, de manera que surja material artístico y se mantengan o estrechen las relaciones entre estudiantes, docentes e institución. El Interrogante que motivó esa investigación fue cómo enriquecer los espacios pedagógicos, alterados por las medidas sanitarias, con las prácticas literarias y teatrales que ofrece el juego de rol. Una de las respuestas, dentro de diversas expectativas de logros, fue la amplia participación con espíritu lúdico, apreciando la experiencia desde un lugar de disfrute y distensión, muy necesaria en las condiciones de ese ciclo en particular. La dimensión virtual de la aplicación del juego de rol, inevitable en tal contexto sanitario, no afectó su dinámica recreativa, así como también demostró ser una estrategia válida para abarcar los distintos objetivos pedagógicos y de sociabilidad. Además, en una modalidad virtual que no se caracteriza por la participación activa de los estudiantes, ha fomentado el diálogo y la expresividad.

Otro impacto considerable resultó en la posterior propuesta de la materia optativa Juego de Rol Experimental, para estudiantes de 5to año, dedicada plenamente a esta técnica pero en base a los resultados obtenidos en la investigación. Este espacio fue realizado efectivamente durante 2022, llevando a la presencialidad los recursos adquiridos durante la virtualidad, y de hecho ya se proyecta un nuevo grupo para replicar la experiencia en la segunda parte del año 2023.

Sin embargo, como recurso áulico, ya se había comenzado a desarrollar en 2019 un sistema adecuado para grupos que, en su gran mayoría, no hubieran tenido experiencia en juego de rol. Este sistema, denominado V.I.D.A. (acrónimo de los atributos principales de los personajes: Vigor, Intelecto, Destreza y Astucia), cuenta con doce clases de aventureros (como explorador, espía, investigador, etc.) entre los que sus jugadores pueden elegir para guiarse en el desarrollo de un personaje propio. Al comienzo del ciclo lectivo 2020, ya se encontraba disponible un formato de fichas técnicas para elaborar cada protagonista, así como las reglas más importantes para utilizar los dados y un manual en formato .pdf para ser explicado oralmente. Cuando se decretó el ASPO, tales herramientas no resultaron suficientes para introducir la actividad en el aula, pero la adaptación fue sostenida y llegó a tiempo.

Juego y jugadores

Ante la dificultad de reunirse alrededor de una mesa para crear la historia entre todos, de hacer rodar los dados para definir el éxito o el fracaso de cada hazaña, o incluso de dibujar en el papel los mapas, personajes y criaturas de la ficción, se buscó un nuevo enfoque tomando como referentes experiencias previas de roleros de las redes sociales. Fue el caso de podcast, canales de youtube y grupos de rol que ya tenían contenido digital donde mostraban partidas realizadas online, a través de videollamadas y diferentes aplicaciones de comunicación audiovisual. Además, estas referencias impulsaban el uso de páginas web a las que confiar el azaroso lanzamiento de dados virtuales. Este material se conjugó con la consulta a bibliografía específica y a colegas docentes de otras instituciones, interiorizados en la técnica de rol (profesores de actuación, de improvisación teatral, de literatura). De estas asesorías, se destacaron varias herramientas, artesanales o digitales; dentro de las primeras, se pusieron en foco distintos recursos narrativos: si bien el juego de rol no se limita a la épica medieval, estos universos ficticiales

son los más comunes, por lo que se consideraron el camino del héroe y los cantares de gesta, así como otros géneros narrativos de la literatura, el cine o el teatro relacionados a la aventura (como el policial o el terror).

Partiendo de ese marco, se abordaron ciertos arquetipos de personajes de la cultura universal: protagonistas, antagonistas y personajes secundarios en el rol de héroes, guías, secuaces y confidentes; con la premisa definida de reconocer y deconstruir la desigualdad de género presente en estos arquetipos. Asimismo, se investigaron las características de figuras clásicas como el pícaro, la doncella, el paladín o la sabia, reconociéndolos en distintas producciones narrativas universales (del bagaje y consumo cultural de los estudiantes) o de la propia bibliografía de la clase. También con el objetivo de enriquecer la oralidad, se reforzó el uso de distintos recursos descriptivos, como las imágenes sensoriales, el detallado y el inventario, pero priorizando las descripciones dinámicas sobre las estáticas (como la importancia de las imágenes cinéticas, la concatenación de acciones y la cadencia corporal).

Para fomentar la creación de un universo de ficción propio, en el material y la bibliografía se incluyeron bestiarios, crónicas de viaje y mapas literarios, tomando elementos de autores referentes en la cultura popular, y valorando también los elementos visuales de dichas publicaciones. Por otra parte, el arte visual de los propios estudiantes fue central en el diseño de mapas y personajes, ya que el uso de sus dibujos (digitales o a mano) resultó la manera más directa de personalizar la ficción. Pero lo visual y lo sonoro serían dimensiones de mayor apreciación en el aspecto virtual de la propuesta.

En cuanto a lo tecnológico, el acceso generalizado del grupo a dispositivos digitales facilitó compartir parámetros estéticos y conceptuales: películas o capítulos de series donde se desarrollen personajes similares a los que se deseaba recrear, paisajes o territorios de, por ejemplo, videojuegos que pudieran ser tomados como inspiración, incluso música para ambientar las partidas. El inagotable repertorio de internet y la posibilidad de compartir de inmediato al resto el material deseado potenciaron la confección de un imaginario colectivo fuertemente sostenido por las experiencias ficcionales y el recorrido cultural del grupo. Para plasmar dicho imaginario, se recurrió al reservorio de ilustraciones que ofrece la red social visual <https://ar.pinterest.com/> (de acceso irrestricto a la visualización y descarga de su contenido), donde se puede elegir entre la producción de incontables artistas.

Además, y cada vez con mayores posibilidades, las mismas plataformas de comunicación aportaron sus propias herramientas visuales: las videollamadas por zoom o google meet no sólo conectan personas, sino que además despliegan diversos recursos que potencian la inmersión en la historia. El fondo real de cada jugador puede difuminarse o directamente ser reemplazado por un fondo estilizado, siendo una opción, por ejemplo, cargar una imagen elegida o diseñada para ilustrar el entorno del personaje que representa el jugador, o incluso coordinar entre todos los participantes para compartir un mismo fondo, que simbolice el paisaje que atraviesa la compañía de aventureros. Aún más inmersivas, aplicaciones como Snap Camera ofrecen filtros para colocar sobre la cara de los jugadores, sin por eso reemplazar a la máscara artesanal con que cualquiera de ellos podría caracterizar su personaje. De esta manera, se facilita la implementación de maquillaje o vestuario acaso difícil de conseguir durante el aislamiento.

Por su parte, los efectos sonoros y la ambientación musical suelen correr por cuenta de quien dirige la partida, pudiendo recurrir, entre otras, a plataformas como <https://www.myinstants.com/> para seleccionar o confeccionar botoneras

con audios extra o intradiegticos al relato. En lo procedimental, fue necesario confiar la suerte de la tirada de dados a las páginas de lanzamiento virtual, tales como <https://www.dado-virtual.com> (para dados regulares de seis caras, o los tradicionales en el juego de rol, de veinte caras). Esta modalidad no anuló la experiencia artesanal de arrojar dados físicos, los cuales podrían ser lanzados en el área reducida que tome la cámara utilizada en la videollamada, pero, en nuestro caso, la opción más generalizada entre el docente y los estudiantes fue la de compartir pantalla al usar la mencionada página web generadora de dados aleatorios online, de indiscutible transparencia y precisión.

Primeros pasos del viaje

En el primer encuentro sincrónico de esta actividad, por videollamada de zoom, se les pidió a los estudiantes confeccionar un personaje aventurero cumpliendo la siguiente consigna: completar una ficha con cuatros atributos, indicando cuáles estarían en un grado mayor, cuáles en un grado medio y cuáles en uno menor. Las opciones eran Vigor (entendido como la resistencia y la fuerza físicas del personaje), Intelecto (es decir, un atributo mental de aprendizaje, memoria y conocimiento), la Destreza (su agilidad y rapidez) y la Astucia (su perspicacia, carisma y locuacidad). Cuando el estudiante hubo puesto un signo "más" (+) en sus atributos favoritos, y la misma cantidad de "menos" (-) en los otros (pudiendo poner una "/" en aquellos que quisiera dejar en grado regular), siempre buscando el equilibrio, se considera establecida la estructura que determina el tipo de personaje.

Dentro de las posibilidades, independientemente del universo de ficción que se construirá, se sugirieron doce roles aventureros, tales como Combatiente (destacado en Vigor), Intelectual (con ventaja en Intelecto, naturalmente), Explorador (definido por su Destreza) o Pillo (también definido como Bribón, relacionado a la Astucia). Aunque el borrador de esta planilla pueda ser con lápiz y papel, se estableció una inmediata elaboración digital, preferentemente en google docs, para ser compartido con el docente o quien dirija la partida. Como documento, aún físico, la planilla del juego de rol puede (y será) modificada durante el juego: los valores de un personaje serán alterados en sus aventuras, sumando o perdiendo los grados de sus atributos en cada herida recibida, logro conseguido, uso de medicinas, renovación de equipo, etc.

Fue por lo tanto una gran ventaja disponer de una planilla en formato digital, de elaboración colaborativa o de edición compartida:

Para la creación de tales personajes, se solicitó además una síntesis de su historia previa, su equipamiento o inventario básico y una imagen, que pueda ser dibujada por el propio jugador o bien conseguida en las páginas mencionadas. Por otra parte, la clásica herramienta rolera de la figura 3D (estatuilla de plástico o metal) que representa al personaje pudo ser utilizada por cada jugador según su gusto, pero la experiencia virtual funcionó mejor con una imagen en formato transparente (archivo .png), la cual pudiera superponerse a cualquier otra imagen digital, como por ejemplo el mapa. También, para la composición del personaje, resultó útil la búsqueda de referentes ya existentes, para lo cual se recurrió al imaginario de la cultura pop: se buscaron en la web, en motores de búsqueda, en las redes visuales propuestas o las que sugieran los estudiantes, las imágenes y videos de personajes ya existentes que dieran al jugador un parámetro de fisonomía, personalidad o trasfondo a su propio aventurero. Fueron de mucha utilidad las diferentes wikis de cada fandom, por ejemplo las de franquicias como Harry Potter, Star Wars o distintos anime de gran consumo entre los estudiantes (y no pocos docentes). Asimismo, los canales de youtubers especializados en el lore (vale decir, la mitología) de dichas obras literarias, televisivas o cinematográficas,

fueron un amplio material no sólo para construir personajes, sino también para componer el mundo de ficción en el que se desarrollarán las aventuras.

Ese universo merece tener una representación gráfica, o varias: un mapa principal, confeccionado según la región o la época que se prefiera, de acuerdo a un consenso grupal. Más allá de cualquier bosquejo, boceto o borrador físico, en papel, se puede encargar la tarea de digitalizarlo a quien más facilidad tenga para ello, dentro del curso. Es importante contar con una versión digital editable del mapa, para aumentar o disminuir su tamaño, agregar o modificar elementos (como los nombres de los lugares o los accidentes geográficos), colorear las zonas exploradas o inexploradas, y colocar en él signos o las propias imágenes .png de los personajes, a fin de señalar su locación. También pueden aparecer y desaparecer obstáculos y premios en el camino de los aventureros, y la virtualidad facilita esos hallazgos circunstanciales. El director de la partida (inicialmente el docente) puede compartir su pantalla al resto de los jugadores, y utilizar programas de edición de imagen (como photoshop) para alterar el archivo en vivo, haciendo visibles o invisibles los elementos que convenga a la trama. Además, con programas de transmisión como el OBS (preferible para los streams de twitch o youtube), pueden sumarse sonidos, música, imágenes en movimiento (como archivos.gif) que sirvan de estímulo sensorial en la partida.

Una productiva distribución de tareas fue encargar a distintos jugadores la realización o acopio de esos recursos mencionados; aun si el director de la partida quisiera mantener en secreto la trama diseñada para sus aventureros, puede involucrar en la labor a distintos estudiantes (o grupos de estudiantes) para solicitarles, por ejemplo, los fondos de paisajes, efectos de sonido o músicas para ambientar (puede hacerse incluso con temas sin copyright, utilizando el JDownloader para descargar archivos de audio en formato .mp3). Los recursos que no fueran parte del recorrido secreto trazado por el director de la partida (recorrido que suele incluir obstáculos y recompensas por lo general sorpresivos para los jugadores) pueden estar disponibles para el grupo en plataformas digitales como classroom, en cuyo "tablón" puede colgarse, por ejemplo, el mapa principal de la aventura, o los perfiles de los personajes no jugadores (NPC, por sus siglas en inglés) más relevantes, con los cuales sea probable que se encuentren los aventureros.

En experiencias posteriores al ASPO (al volver a la institución paulatinamente, en burbujas, durante el 2021 y 2022) estos recursos ambientales o narrativos pudieron ser proyectados en clase en pantallas de la propia aula, así como quedar a disposición de los estudiantes en el classroom o la plataforma elegida para su almacenamiento y exposición digital, accesibles desde cualquier dispositivo de los propios estudiantes.

En pleno roleo

Empezamos a probar el juego de rol luego de las vacaciones de invierno de 2020, con los estudiantes de 6to año. Elegimos un universo de fantasía, pero con reminiscencias a la era de la conquista española en América (es decir, con algunos elementos medievales pero además cierta tecnología renacentista y un imaginario multicultural). La acción transcurrió en una versión ficcional del Río de La Plata, entre las ruinas de una mansión misteriosamente derrumbada por un temblor. El grupo de personajes involucrados, unidos por el derrumbe, reflejó la diversidad del curso: hubo combatientes, varios espías, algunos de carácter esotérico (hechiceros o sacerdotes de algún culto), así como cazarrecompensas y sicarios. Al explorar las ruinas, aunque cada cual tenía su propio objetivo personal, se fueron entrelazando las historias individuales. Mientras rescataban víctimas del derrumbe, saqueaban la mansión, descendían a sus catacumbas o investigaban

las causas de la tragedia (cada cual según sus metas y personalidad), los aventureros llegaron a formar vínculos entre sí, y de más está decir que lo propio se reflejó en el curso.

El hecho más relevante fue el resurgimiento del diálogo: en otras clases de ese ciclo lectivos, todas en formato de encuentro sincrónico por videollamada, los debates e intercambios fueron en su gran mayoría unidireccionales: del docente al curso o a algún estudiante en particular, y de cada estudiante hacia el docente; en tales clases era ya difícil contar con una respuesta espontánea, fluida o sostenida de los estudiantes, pero el diálogo entre ellos fue aún más escaso. Sin embargo, el juego de rol, dada la habilitación de los personajes para interactuar entre ellos, contó con la posibilidad de que, a través de las voces de los personajes, los estudiantes conversaran entre ellos, pudiendo el docente hacer un paso al costado del centro de la acción, dejando que fluya libremente la forma más directa de representación: el diálogo entre los protagonistas. Ya sea para tomar decisiones, discutir estrategias, enfrentarse o compartir información, los personajes desarrollaron conversaciones con más facilidad que los propios estudiantes, considerablemente retraídos en las clases más convencionales por zoom. A través de los roles interpretados, pudo recuperarse el intercambio directo en la clase, en principio limitado por la virtualidad, pero posible gracias a esta actividad alternativa, potenciada por las propias herramientas virtuales. Han sido también de gran aporte los medios de registro audiovisual disponibles, así como los de edición de imagen y sonido posterior. No está de más mencionar que las partidas no tuvieron una meta en el sentido típico de un juego, importando más el recorrido y las vivencias en sí, más allá de la concreción de la aventura.

Un horizonte de posibilidades

La proyección a futuro de esta experiencia ha sido también positiva; luego del 2020 continuó utilizándose en el aula durante el ciclo lectivo 2021, con el curso de 1er año, aplicando las tecnologías mencionadas tanto en la tarea domiciliaria (creación de personajes, diseño de mapas, entre otras consignas) como en las prácticas en el aula (proyección en la pantalla, musicalización, etc.). Para el ciclo lectivo 2022, ya en la plena presencialidad, se organizó la materia optativa "*Juego de rol experimental*", para estudiantes de 5to año, llamada así por las posibilidades de inclusión e investigación de tecnología en esta actividad. Actualmente, la materia optativa está programada para replicarse en este ciclo, en el segundo cuatrimestre de 2023, sumando entre otras herramientas el diseño de imágenes con Inteligencia Artificial y la aplicación <https://roll20.net> (de amplio contenido específico comercial u original) con el objetivo de ampliar la experiencia digital desde los dispositivos de cada estudiante, dentro de la clase presencial. Desde luego, como en cada aventura, el primer paso puede ser pautado, pero sin saber a dónde llevará el camino.

Bibliografía

Aguerre, A. Proyecto Académico y de Gestión 18-22, [En línea] <<https://www.bba.unlp.edu.ar/uploads/docs/proyecto.de.gestion.2018.2022.pdf>> [21 de agosto de 2020, 21 Hs.]

Alonso, M. y DiCroce, E. (comp), *Escribir para las artes*. EDULP, La Plata, 2017.
Bombini, G. "Un tema para la didáctica de la literatura: la cuestión del canon" en *Versiones*, N° 10, segundo semestre de 1998, UBA, Buenos Aires, 1998.

Borges, J. L. y Guerrero, M. *El libro de los seres imaginarios*. Destino, Barcelona, 2007.

Departamento de Lenguas y literaturas del BBA, "Programas-Ciclo lectivo 2019", [En línea] <https://cloud.bba.unlp.edu.ar/s/P2eJ2Rgdg6f3wot?path=%2FLenguas%20y%20Literatura>, [21 de agosto de 2020, 21 Hs.]

Galván, O. Del Salto al Vuelo, Improtour, Buenos Aires, 2013

Gerbaudo, A. (2013). Algunas categorías y preguntas para el aula de literatura. Álabe 7. [En línea] <http://revistaalabe.com/index/alabe/article/view/121> [22 de agosto de 2020, 18 Hs]

Giroux, H. Placeres inquietantes. Aprendiendo la cultura popular. Paidós, Barcelona, 1996.

Latorra, S. y Koebel A. "Dungeon World", [En línea] <https://drive.google.com/file/d/1H-IMfhFNIF2SX0iqaBZ7uTlizZ4hNvGI/view?fbclid=IwAR31Wpyily2zqxPI2sDMz8342zZFUmDa-Q4Lp0p8pEQeEDR9HyAWfC.5lC0>, [21 de agosto de 2020, 21 Hs.]

Lewis-Jones, H. Mapas Literarios, Blume, Barcelona, 2018.

Monti, C. A. "La incorporación de nuevas teorías lingüísticas al mercado editorial escolar: textos híbridos y textos coherentes". Lulú Coquette. Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Barcelona, Octaedro, año I, Nro. 2, noviembre de 2003, pp. 87-101.

Sibila, P. La Intimidad como espectáculo, Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 2017.

Valentine, C. (et al.) Fate acelerado, Cimapress, Madrid, 2015.