

PSICOLOGIA DE LA NARRACION

por **Nicolás Blanch** (samuel_haight@hotmail.com)

Confianza - *"La única debilidad real: es la falta de fe en uno mismo"*

A todos los Narradores les ha ocurrido al principio de su carrera, y a muchos nunca les deja de ocurrir en cierta medida, sentirse nerviosos o tímidos antes de la partida. Algunos se atemorizan ante los jugadores, no se atreven a dirigir incluso ocultan su calidad de Narrador o evaden su responsabilidad.

Quizas tu hayas protagonizado una escena similar; temes a los jugadores, temes dirigir. Sin embargo a lo que realmente temes no es a ellos, sino a ti mismo. Solo ejercitando la seguridad en ti mismo, la confianza en la propia persona, descubriras que no eres incapaz de dirigir, y que ese nerviosismo es natural.

El peor error de un Narrador, es comenzar sin confianza en uno mismo; pero una vez que entienden esto, descubren que mientras confien en si seran un Narradores superior a la media. Pero ¿Como tener confianza en un mismo? Recuerda todos esas veces que dirigiste partidas exitosas, donde tus jugadores se levantaron exultantes, satisfechos de haberte elegido como el Narrador de turno, partidas gloriosas y memorables. Piensa en lo que sabes del juego, de la partida que preparaste, de los detalles interesantes y las recompensas que tus jugadores agradeceran con ese brillo efusivo en los ojos. Y no olvides que si tu partida fracasa, no siempre es tu culpa: las partidas se juegan entre todos, eso incluye a los jugadores. Si es tu primer partida, tienes muchas razones para no decepcionarte, como tu inexperiencia.

Tus jugadores, una vez sentados en la mesa, con los ojos prendidos en ti, no deben ser origen de temores ni menos genesis de vacilaciones, deben ser y seran tu inspiracion y estimulo. Ellos estan ahi por la misma razon que tu: divertirse jugando rol. Preguntales por que estan ahi antes de empezar, y si alguno te contesta que te faltaban jugadores en la mesa, quiere simplemente conocer el juego, o algo similar, invitalo a retirarse o replantearse que para sentarse a tu mesa, solo tiene que querer divertirse.

Con la practica regular de la Narracion, descubriras que poco a poco ganas confianza en ti mismo, en tus exitos y tu experiencia. Puedes mirar hacia atras y reirte de lo patetica de tus primeras aventuras, y de como han mejorado y piensas seguiran mejorando. La practica no solo ofrece la oportunidad de adquirir experiencia, sino tambien exitos que son el alimento de la confianza en uno mismo.

Añado a lo dicho que aunque tengas una gran confianza en ti mismo, tal vez no dejes experimentar ese temor que te oprime el pecho antes de empezar a dirigir. Nos pasa a todos -aunque siempre hay excepciones-, pero descubriras que este temor luego se transforma en entusiasmo una vez la partida comienza. Debes comprender tus sentimientos, pero tambien debes

comprender que son solo eso, y que el corazón y la cabeza deben permanecer prudentemente separados, sin que uno afecte el otro. Cada uno tiene su función, no dejes que uno influya al otro con total libertad, impone un límite y pronto descubrirás lo fácil que es mantenerse templado ante situaciones vergonzosas o temibles. Y lo práctico que es ser prudente en las decisiones al observar todo con el corazón y la cabeza, pero por separado.

Aquellos que se comprenden a sí mismo: sus sentimientos y pensamientos, descubren también la forma de mejorarse a sí mismo controlando ambos. William James, famoso psicólogo, escribió:

"La acción parece venir después del sentimiento, pero en realidad ambos están estrechamente ligados; y regulando la acción, que está bajo el dominio directo de la voluntad, podemos indirectamente regular el sentimiento, que no lo está. "Así, el camino más eficaz de la voluntariedad para llegar a la alegría -cuando nuestra alegría espontánea está perdida- es el de estar alegres y hablar y proceder como si dicho sentimiento se hubiere apoderado ya de nosotros. Si con esto no recobramos la alegría, entonces por el momento no habrá ya nada que recobrar.

"Por tanto, para sentir valor, procedamos como si fuéramos valientes, empeñemos toda nuestra voluntad para ese fin, y lo más probable será que un rebato de entusiasmo reemplace el estado de temor"

Entonces la mejor forma de iniciar una partida, es actuar como si todo fuera a salir perfectamente, pensar que los jugadores se están divirtiendo, hacer de cuenta que tienes las dotes y habilidades para narrar una de esas aventuras que se graban en la memoria a fuego mezclada con ese sentimiento de gloria y emoción.

La preparación - *"El que arranca de ninguna parte, no llega a ningún lado"*

El miedo nace de lo desconocido, y no hay nada más desconocido que el futuro. Es por ello que los seres humanos siempre estamos tratando de planificar y organizar nuestro futuro, y así desechar la tensión que provoca la incertidumbre. Estar seguros de lo que haremos mañana, nos otorga una extraña sensación de liberación y paz interior.

Cuando vamos a narrar una partida, no podemos vacilar, porque esto se reflejara en nuestro rostro, gestos y palabras. Evítate ese suplicio. Tómate tiempo para prepararte. Y esto lo digo con amplio sentido. El Narrador debe dedicar lo necesario para crear la trama de la partida. No estoy hablando de escribirla de pe a pa. Alcanza con simplemente reflexionar sobre el gancho, las escenas intermedias, el desenlace, los PNJs, y los ingredientes con que la aderezará. Cuando el Narrador conoce su trama, porque la preparó concienzudamente, tiene esa misma sensación de liberación y paz interior que sentimos al organizar nuestras impredecibles vidas. Armados con esa paz, podemos resolver cualquier problema espontáneo al tiempo que alimentamos nuestra confianza.

Algunos Narradores suelen preferir la "improvisacion", en la que se jactan de ser muy buenos y abandonan todos los pormenores a la creatividad espontanea. Esto suele ser una gran mentira, o en todo caso un error. La mayoría de los Narradores que dicen no haber preparado la partida se refieren al hecho que no la escribieron, pero como explico en el boletin del Narrador "Concepcion y Desarrollo", no es necesario escribir el desarrollo de la partida, a veces alcanza con tomarse un tiempo para imaginarla y recordarla. Luego para aquellos que ni siquiera se toman tiempo para repasar mentalmente la partida y fijarla en la memoria, o suelen ser prodigios (de los que no conozco ninguno) o Narradores chapuceros. En las partidas de estos Narradores cualquier jugador con una pizca de sagacidad descubre un sinfin de incoherencias, un argumento pobre, estancamientos en la velocidad de decision, y un progreso fatuo.

No obstante algunos Narradores defienden que preparar una partida es contraproducente cuando se trata de una cronica abierta donde los jugadores esculpen los derroteros que seguiran la sucesion de partidas. Es cierto que en estos casos la preparacion sera menos detallista, y mas dificultosa. Pero sigue siendo absolutamente necesario para dirigir una partida coherente y dinamica preparar algunas escenas, elementos y aderezos que alimenten la trama en caso de estancamiento y den alguna pista a los jugadores.

Asi que ten en cuenta, que la preparacion de la trama sin tomarte mas que una hora, da resultados evidentes. Sin embargo, la preparacion tambien suele ser un vicio cuando se peca de excesivo, es decir, que aquellos Narradores que se toman el esfuerzo de escribir de los pies a la cabeza la trama, suelen incurrir en la Inflexibilidad. Este concepto que explique con mas libertad en Errores Tramando, se refiere a una trama incapaz de soportar decisiones poco convencionales de los jugadores. En el caso particular de la preparacion, la Inflexibilidad se refiere mas a la obstinacion del Narrador por no aceptar decisiones no previstas. Como si obligara a los jugadores a marchar por los ferreos rieles de su hiper preparada trama. Lo que provoca una desmoralizacion al ver el castillo de su partida derrumbarse bajo el asedio de lo inesperado. Si la trama fue preparada a conciencia, siempre se tendran en cuenta alternativas para las escenas y mecanismos claves.

Como suelo aconsejar, es el equilibrio entre el defecto y el exceso, el punto preferible; los medios como suele llamarlos Aristoteles. Ambos extremos tienen sus propias contras, pero la prudencia siempre nos indica el recto camino entre los viciosos extremos.

Hay que agregar que de la preparacion no solo es objeto la trama. La mente exige su tiempo tambien. Antes de la partida, relajate en un comodo sillón, y medita con tranquilidad sobre la partida: los jugadores, la trama; imaginate describiendo, discutiendo, resolviendo problemas, etc. Inexplicablemente, este ejercicio mejora la calidad de la partida. Predispone al Narrador a dirigir y resolver los problemas que surgen espontaneamente. Este es un buen momento para incorporar lo mencionado mas arriba sobre la Confianza.

Entusiasmo - *"Todo depende de la manera en que se habla, no de las palabras que se dicen"*

Seria tonto ignorar la cualidad mas importante del Narrador, la capacidad de motivar a sus jugadores. ¿Cuantas veces has empollado en una silla mientras jugabas con un Narrador inexpresivo a pesar que luego analizando con justicia descubrieras lo interesante de la partida? O por el contrario, fijate en las partidas que mas recuerdas. Los jugadores ardan de emocion, de entusiasmo, aunque la trama era tan mala que luego no encontrabas explicacion a la soberbia atraccion que ejercia.

El exito de las partidas no esta en la trama, ni en los aderezos; el exito de la partida esta en el entusiasmo de los jugadores, como una fuerza que los mueve a jugar con pasion, tan interesados que no quieren dejar de jugar cuando termina la partida y piden un poco mas.

El entusiasmo es la vitalidad del Narrador al describir y narrar. Como si el Narrador se volviese un brioso jinete que pretende cabalgar a los jugadores hasta el extasis de la carrera a golpes de sus estribos de entusiasmo. El brio y convencimiento, nacidos de una plena confianza en uno mismo, alimentaran el fuego de la partida que enardecera el corazon de los jugadores.

Dale Carnegie afirma que: "El entusiasmo es contagioso". Y los Narradores no pueden ignorar lo importante que los jugadores se entusiasmen, porque como dije mas arriba, las partidas no las hacen solo los Narradores.

Para contagiar a los jugadores de entusiasmo, es preciso, estar entusiasmados primero, y lo mas importante, que se trasluzca en toda nuestra persona. Entendamos que no es la gris fraseologia, sino el hombre tras las palabras, el brio y fortaleza con que se habla. Como dijo Emerson: "Cualquiera sea el lenguaje que empleemos, nunca lograremos decir otra cosa que lo que somos".

El entusiasmo debe ser visible, debe viajar directamente a los sentidos de los jugadores, como un tren cargado de carbon que alimentara ese fuego de entusiasmo. Laura Ezquirol parafraseo a Descartes diciendo: "Siento, luego existo", por lo que si queremos que se contagien de entusiasmo debemos dirigir nuestro esfuerzo a sus ojos, haciendo enfaticos ademanes mientras hablamos, y hablando con toda la vehemencia que se pueda extraer del pleno convencimiento que queremos entretener a los jugadores.

Veran pronto, que tanto los ademanes como la elocucion llena de vehemencia y enfasis, otorga su beneficio al propio Narrador. Como un boomerang que nos devuelve lo que nosotros mismos lanzamos, "autocontagiandonos" de mas entusiasmo. Y que los jugadores, no podran negar que la partida tenia un irresistible fuerza, una coaccion a jugar con todo su empeño en la partida.