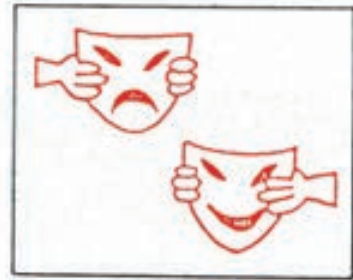


# La técnica del «Role-Playing»



*La Técnica del «Role-Playing» o «Juego de Papeles» no debe confundirse con la «escenificación de papeles», en la que cada persona coge un papel (escrito o improvisado según unas pautas de cada papel) y lo representa. Eso es, sin más, aunque sea importante y divertido en el grupo, una «escenificación» o representación teatral.*

*El Role-Playing añade normalmente algo más: el «juego», por el que los «papeles» no son estáticos (cada uno el suyo, y ya está) sino que se intercambian y cada cual coge el papel que quiere en cada momento, pasa de uno a otro, aunque sean contradictorios, monologa en uno, dialoga con los demás, etc. Es, pues, mucho más dinámico que la escenificación de papeles; pero requiere el conocimiento de algunas técnicas que permiten su desarrollo eficiente.*

## Número de participantes

Grupo que puede comunicarse entre sí, a un buen nivel de calidad; generalmente, por tanto, sobre unas 20 personas aunque no se excluye el que, en ciertos casos especiales, sean más cuando se logra una gran capacidad de atención por los que no participan tan activamente, saben escucharse, etc. Por supuesto, también menos de 20 y, en casos más terapéuticos de comunicación profunda, basta con 3-6 personas.

## Instalación y material

—Se traza en el suelo un rectángulo de 3m x 2m o un cuadrado de 3x3 m, según posibilidades de la sala. Para marcar la línea se puede pegar cinta adhesiva de color.

—Luego el rectángulo o cuadrado se divide en seis sectores más o menos iguales, trazando las líneas con otras cintas de color.

—Seis folios doblados en forma de letreiros de mesa con el nombre de los «papeles» que van a ser protagonistas en el Role-Playing.

—Seis rotuladores para escribir estos nombres y que se lean bien por todos.

—Las sillas de todo el grupo, alrededor del cuadrado.

—Un buen ambiente de luz difusa o, en todo caso, centrada en el cuadrado para que la atención se centre en la pista de actuación.

## ① «Precalentamiento» para el Role-Playing

—Está bien que existan antes algunas Técnicas que «preparen» al Role-Playing: una buena Discusión Dirigi-

da, unos Audiovisuales, una sesión de Casos, Escenas, Juicios y lo que haga falta para que los participantes en el Role-Playing entren en materia. No resulta eficaz, por tanto, la mayoría de las veces, el que, sin más el grupo se ponga a hacer un Role-Playing. Es mejor que haga una «escenificación» primero u otra técnica: un juego, una discusión, etc.

## ② «Tema» para el Role-Playing

—Por otra parte, el simple uso de una Técnica previa no garantiza siempre que el Role-Playing va a salir bien. Es necesario que el «Tema» sea interesante de verdad para los jugadores, que se vean implicados en él, que permita un debate fuerte y comprometido. Por eso, todas las situaciones que producen conflicto en un grupo tienen ya una buena base, si es oportuno ponerlas en claro, para el Role-Playing. Y, en cambio, situaciones distantes y ajenas, por importantes que sean, convierten a veces al Role-Playing en una mera «representación escénica».

## ③ «Jugadores» para el Role-Playing

—Aunque la palabra «playing» significa también «actor/representación», etc. aquí la traducimos por «juego» por su implicación variada y dinámica: «jugadores».

—Una vez determinado el «tema» y hecho previamente el «precalentamiento» durante anteriores sesiones del grupo, ahora, entre todos los participantes, se buscan quienes quieren participar, al menos al principio, y se determina bien que todos han de meterse en el juego. Los demás del grupo formarán una segunda fila de «observadores» y participarán en el momento en que se les pida. ¿Puede participar todo el grupo (las 20 personas) desde el principio? Claro que sí, con tal de que estén habituadas a

este tipo de juegos o en el momento en que se vea oportuno; pero, algunas veces, suele comenzarse con algunos voluntarios espontáneos o que están más implicados en el tema. Y, luego, a medida que se avanza, van participando todos.

## 4 «Papeles» del Role-Playing

—Elegidos «precalentamiento», «tema» y «jugadores iniciales», es el momento de determinar qué **papeles** son fundamentales para «jugar» con ellos. En principio, se puede partir de un máximo de seis. Por ejemplo, si se trata del tema «La pena de muerte», ¿qué «papeles» habría que «jugar»? Seguramente: Reo, Juez, Fiscal, Madre del reo, Verdugo, Pueblo... No hace falta poner los seis. Valdría perfectamente un Role-Playing con uno o dos «papeles», pero esto requiere quizá mucha más concentración y un nivel más alto de comunicación en el grupo.

—Una vez señalados los «papeles» que más «juego» van a dar (es una operación muy importante el que «den juego»), se escriben los títulos de esos papeles en unos folios doblados a modo de letrero que se sostiene en pie y se colocan sobre los seis sectores en el que se divide el cuadrado pintado en el suelo (Cfr. Material), de tal manera que, luego, cuando cada «jugador» actúe, ha de meterse en el sector señalado por el nombre del «papel» que representa, con el fin de que los espectadores sepan inmediatamente «a qué juega» en cada momento.

## 5 «Juego» de papeles

—Comienza uno cualquiera de los «jugadores» y se mete en el sector del «papel» que en aquel momento le guste más. Todo lo que dice desde allí debe ser «como si» estuviera imbuido de aquel «papel», por ejemplo, de «Reo»; al cabo de un tiempo, otro «Jugador» se mete también en el «papel» que quiera. Puede ser en el mismo de «Reo» o en otro: la «Madre del Reo». De nuevo surge otro «jugador» y escoge el de «Fiscal». Se entablan luego diálogos entre ellos. De repente, uno de los tres cambia de sector y, por tanto, de «papel» y, si antes actuaba de Reo, ahora lo hace de «Fiscal».

—Los «jugadores» que notan que su presencia en pista no está actuando, deben sentarse fuera del cuadrado, y dejar a otros que actúen. Siempre pocos en pista.

—Cuando un «jugador» quiere coger el «papel» de otro que está actuando, no tiene más que entrar, tocarle, y sustituirle.

—Es bueno que todos pasen por todos los «papeles», ya que el fin del Role-Playing es que cada uno intente «verse desde dentro en el papel del otro», especialmente en los papeles que te resultan incluso contradictorios con tu manera de ser y pensar cuando vives normalmente en la vida; pero hacerlo sin prisas, dejar tiempo a actuar.

## 6 Stop y discusiones

—De vez en cuando, transcurrido un cierto tiempo, suficiente para situar de qué va el Role-Playing, el Conductor del Grupo hace «Stop» y pregunta «¿qué tal va esto? ¿estamos jugando bien los papeles?», «¿es así como los imagináis?», «¿qué os parece a los observadores?»... De tal manera que se van expresando opiniones y entrando en discusión el Grupo, primero de cómo ve el «juego»

y, segundo, de cuáles van siendo sus actitudes ante el problema propuesto en el «tema».

—De repente, cuando alguno opina de cómo debiera ser tal «papel», el Conductor dice, por ejemplo: «¡Pues ánimo, comencemos otra vez!» Apaga luces, da ambiente y el Role-Playing sigue, dejando ahora, por ejemplo, que todos o algunos más que quieran del grupo entren también en el «juego».

## 7 Diálogos y monólogos

—Cuando un «jugador» se centra profundamente en el «papel», casi siempre resulta mejor el estilo **monólogo**. Incluso se puede dar que el mismo «jugador» pase de «papel» en «papel» y los represente todos. Cuando quiere darse variedad y dinamismo hasta que cada uno «va entrando en juego» y se va situando en el «papel» al que puede darle profundidad, los **diálogos** son casi siempre útiles. Pero ambos, Diálogos y Monólogos, pueden usarse indiferentemente.

## 8 Nuevos «papeles»

—A veces, los «papeles» escogidos en principio no todos resultan bien e interesantes; y, a veces, durante el juego, «nuevos jugadores» tienen la intuición de inventar nuevos «papeles» que darían mayor dinámica e implicarían más al grupo. Basta con que pinten un nuevo cartelito y lo pongan en pista: ponerlo «en juego» y a ver qué sale.

## 9 Reflexión final

—Frecuentemente, el Role-Playing sale bien, incluso muy bien; y, por ello, no es necesario reflexión especial alguna: es mejor dejar las cosas así. Pero, a veces, si es bueno el hacer una reflexión final entre todos: qué aspectos nuevos has visto, cómo te has sentido en cada papel, hasta qué punto has logrado «ponerte de verdad en la situación del otro», etc.

Papel 1	(Pasillo para la introducción de nuevos Papeles, si es necesario)	Papel 4
Papel 2		Papel 5
Papel 3		Papel 6