

El problema de la experimentación

Fer Zuber

Cuando hablamos de experimentar, algunas pensarán en (sofisticados o mediocres) laboratorios, poblados de científicas que investigan vaya a saber qué, con fines que nadie te va a contar en los próximos cinco años y financiado por alguna empresa fantasma. Otros, quizá pertenecientes a un ambiente más artístico, pensarán en la experimentación como una forma de descubrimiento metodológico. Algunas, quizá más filosóficas si quisiera, habrán coincidido conmigo al pensar en la experimentación como la tarea de experimentar. ¿Qué es, entonces, experimentar? ¿Tendrá algo en común con el rol de mesa y su multitud de manifestaciones? ¿Es posible pensar alguna actividad humana sin experiencia? ¿Por qué no titulé este ensayo *el problema de la experiencia*? Algunas de esas preguntas intentaré responder en las siguientes páginas - aunque claramente, no la última, me gusta tener un poco de misterio de vez en cuando.

Dado que originalmente este texto estaba pensado para una comunidad rolera, intentaré brevemente explicar qué implica un **juego** de rol de mesa; o, aunque sea lo necesario para entender los siguientes párrafos. Una sesión de rol de mesa se trata de un espacio de construcción narrativa grupal, donde una persona suele tener a cargo el “mundo” que el resto de las jugadoras “experimentan”. Para entenderlo de alguna manera, piensen en el grupo de jugadoras como los personajes principales de una historia, y quien dirige el mundo, toma un papel más bien narrativo-descriptivo. Ocasionalmente también le brindará voz a personajes secundarios, generando así una mezcla de narrativa y actuación en grupo, la mayoría de las veces improvisada. Tradicionalmente se dice que quien dirige es quien introduce toda elemento narrativo a la historia, pero esto sería ignorar todo el contenido que aporta en cada una de sus decisiones cada jugador. Con esto dicho, continuemos---

No es mi intención con este texto hablar sobre recursos concretos aplicables a la práctica del rol de mesa, sino más bien problematizar el tema de *interpretar un personaje*. Soy un ávido defensor de la forma de entender el rol que ya describí más arriba y por lo tanto voy a ahorrar palabras en discutir sobre otros métodos quizá más matemáticos de encarar el **juego**. Me propongo entonces problematizar el fenómeno que sucede cada vez que cada una se sienta en una mesa a disfrutar de una construcción narrativa en grupo de este estilo.

Al hablar de experiencias nos situamos inevitablemente en el terreno de la vida práctica. Al terreno de lo material, lo “observable”. Pero qué problemático se vuelve lo observado cuando es el mismo acto de observar lo que nos mantiene alejados de esa materialidad pura. Una catarata de estímulos nubla nuestros sentidos constantemente, ya sea en la desordenada sinfonía de sonidos urbanos en la avenida de una gran ciudad como en la focalizada energía meditativa de una siesta en una montaña aislada¹. Y no hace falta remitirnos a alguna teoría psicológica sobre la capacidad de procesamiento de información del cerebro para darnos cuenta de que es imposible procesar la totalidad de los estímulos y que solo filtramos algunos de ellos. Estos estímulos que logran sortear la barrera de nuestra subjetividad, constituyen y condicionan nuestra “realidad”, que ya desde este punto no es tan real sino que entra en el campo de lo simbólico. Esto construye nuestra personalidad y la estructura de esta es la que nos permitirá entender lo que experimentemos.

Es clara la complejidad del tema de la experimentación. Se trata de un fenómeno tan complejo y particular a cada uno, que es de esperar que se desprenda de este todo tipo de singularidades personales en el resto de las actividades humanamente realizables. Entonces, volviendo al **juego** de rol de mesa, pensemos en construcción de personajes.

1. Aunque este ejemplo bien podría ser destripado y dado vueltas. ¿Quién nos dice, pues, que el primero de esos dos es desordenado y el segundo enfocado? No fue más que una proyección de subjetividad sobre el texto. Nos basta con pensar en el ciudadano acostumbrado a su rutina trepidante sentado en quietud bajo un árbol, sin su café, sin su iPhone, sin Raid para las hormigas deseando que un meteorito impacte contra la pradera y le devuelva su ciudad aunque sea en forma de escombros.

Nos pasa a veces que antes de sentarnos en la mesa hemos pasado horas o incluso días preparando algo que queremos jugar. Da la sensación de que el momento en que empezamos a formar nuestra nueva identidad y su vinculación con el mundo que habita y sus demás habitantes es el instante en el momento que empezamos a formar la personalidad que nos interesaría interpretar, pero estaríamos ignorando el océano de tiempo en el que esta pequeña isla se encuentra. Todo lo experimentado antes se escurre entre los huecos para humedecer la personalidad que construimos. Bergson² ha hablado mucho ya de la percepción y del cambio. Me interesa mencionar el tema del presente y el pasado, como cosa inseparable. Esto es porque el presente no es más que lo que nuestra propia percepción nos deja retener. En este momento quizá sea una frase en la que estoy pensando. Tal vez se trate de una imagen mental de mi persona escribiendo en la computadora este texto. Puede que sea el texto en la pantalla que estoy leyendo.

Puede que sea el espacio en blanco que me aterraba antes de comenzar a escribir o este nuevo espacio que dejé para contemplar una vez haya finalizado este ensayo.

2. Bergson, H., 1911, El pensamiento y lo móvil. Ensayos y conferencias.

Puede ser tan solo una

palabra

en toda una página en blanco. Es interesante este ejemplo porque transita entre mi pensamiento y esa realidad que intentamos percibir, que aún percibida no es real. Ahora, cuando se trata de recuerdos, los recuerdos si bien son de un pasado, los experimentamos en el presente. Nuestro cerebro recupera experiencias pasadas, y actualiza lo experimentado sobre la base de las múltiples virtualidades que le rodean³. Es un interesante ejemplo el de la página anterior, cómo una palabra aislada de otras se rodea de virtualidades diferentes. Al hablar de lo virtual me refiero al sin fin de imágenes que duran menos que un pensamiento y están asociadas a lo actual. Lo actual y lo virtual convergen en un punto donde ya no se puede diferenciar una cosa de la otra, pero quizá ya no sea ni una cosa ni la otra tampoco. Y como si esto no fuera suficiente, no podemos quedarnos pensando tan solo en la cabeza. También hay que *rolear* con el cuerpo y no se puede rolear sin ese cuerpo. Incluso ahora que pienso antes de escribir estoy pensando con el cuerpo. Mi sostén biológico es el que permite el pensamiento abstracto. También es el que mediante automatización de tareas me permite escribir mientras pienso.

Teniendo todo esto en cuenta me resulta tentadora la siguiente pregunta: ¿Cómo no experimentar con la experiencia? Cada experiencia nueva es un experimento en sí mismo de cómo vivenciar el presente que percibimos. Y este presente podemos verlo desde nuestros ojos, que constituyen nuestro yo constante, en constante cambio. Quizá sea un sacudón de

3. Deleuze, G., (1996) Actual y virtual, *Dialogues*.

percepción el que nos permite desordenar un poco nuestras estructuras para sentarnos en el lugar de una personalidad a interpretar diferente a la propia.

Me pregunto entonces: ¿Será posible la interpretación de una personalidad distinta a la propia a la que nos incita el rol de mesa sin previa construcción? ¿Cuándo se da esa construcción realmente? O quizá, pensando en lo virtual como información que merodea lo que intentamos hacer devenir actual y presente, mejor sería preguntar ¿Cuándo no se da esa construcción? Tomemos como hipótesis la idea de que la construcción se da in situ. Por más tiempo previo que le hayamos dedicado a una personalidad, será la percepción particular y única del momento de encarnarla, la actualización de las virtualidades múltiples que nos acompañen en ese momento, lo que determine cómo saldrá a la luz. Me animo a decir que la improvisación repentina resulta ser una preparación tan valiosa como seguir un método meticulosamente durante días; tanto como todos sus grises intermedios.

Intentar soltar todo lo que traemos con nosotros parece un esfuerzo inútil. Lo cual resulta en última instancia inútil, ya que no podemos descolgar nuestro bagaje de experiencias de vida como si nos sacáramos una mochila de la espalda. Entonces la creación desde la nada no sólo no es posible, más bien, todo lo contrario. La creación desde la nada es la única creación posible, siempre y cuando entendamos esa nada como el todo indescribible que es un ser humano. Nunca seremos capaces de ser un todo ni de entenderlo ni de siquiera percibirlo. Somos una parte

parte de una parte. Una parte que cambia constantemente en su inestable subjetividad. Y es tan volátil que no llega a ser nada. Pero esa nada, a la vez es un mucho en potencia. Es una vida de experiencias alborotadas en un frágil estado mental que llamamos presente. A veces también le decimos yo. Y puede que no haga falta más que solo eso para llevar a la mesa de **juego** una personalidad apasionante. O intrigante en su indescriptible pasividad.

Voy a retomar la idea de dejar ir lo que traemos que mencioné más arriba. Por como lo redacté antes parece ser una empresa imposible; siempre contaminadas por nuestra propia experiencia de vida. Lo que sí podemos dejar ir o soltar, es nuestra intención de forzar una creación. Dejemos que nuestros intereses se unan en puentes y dejemos que el proceso vaya gestando una vida propia. Pero no ahondaré en ese proceso ahora, sino que me centraré en la idea de tomar una idea, una sola, y verla crecer sin prejuicio. Tranquilas, todo lo que nos constituye indefectiblemente atravesará todos los caminos que esa idea vaya tomando, es cuestión de no predefinir ningún destino para la misma y experimentar con la idea de que la experiencia nos guiará a buen puerto. Después de todo, al tratarse de un terreno tan personal el del rol de mesa, del **juego**, no podremos hacer más que usar nuestras propias vivencias pasadas como brújula para adentrarnos en un mundo que nos proponen, pero del que sólo entendemos y percibimos una parte. Todos los hoyos que quedan en este traspaso los irán llenando cada una en el hacer (hacer en la mesa y el hacer del personaje), por lo que sería necio premeditar una forma definida e inmutable a nuestra

nueva personalidad que pretendemos interpretar de manera intermitente por unas horas.

Se me ocurre el ejemplo de nadar en el mar⁴ como una buena forma de comprender lo que sucede. Uno se lanza al tenebroso océano rogándole piedad. Pero es probable que nos lancemos con alguna experiencia previa de natación. O mínimamente de movimiento de nuestras extremidades. Ya nacemos con la experiencia de flotar en el útero materno⁵. Pero el mar es impredecible. Sus olas son recordables, pero todas únicas en sí misma. Y nuestra posición en conformidad a su formación también será única de ese momento. Así que por mucho que nos hayamos preparado para el momento o no, será cuestión de la experiencia en sí misma si logramos resolver y navegar la marea o si la necesidad de dirigir nos ahoga en su inevitable relación con la narrativa. De igual manera, si nos preparamos para interpretar un personaje o si nos plantamos fuerte para que la ola de lo inesperado rompa contra nuestro cuerpo es cuestión de elección.

Es tarea de la experiencia (y de la experiencia prolongada en el tiempo) el lograr que esto suceda de un momento a otro. La tarea de *dejar nuestra mente en blanco*, a modo de no contaminar nuestras propias ideas con más ideas propias, es una experiencia posible seguramente, pero de la que cada una tendrá que recorrer un camino de experimentación personal hasta encontrar su fórmula perfecta. No sería necesario en todo caso ser

4. El mar Mientras la leo escucho una pequeña cascada de fondo Artificial obviamente La escucho porque estoy esperando algo en algún lugar y a alguien se le ocurrió poner una fuente en tal lugar para llenar un vacío quizá espacial quizá sonoro en búsqueda de alguna tranquilidad o calma perdida pasada Este entorno familiar que intenta ser más familiar al recordar algo O quizá soy yo quien está recordando y espera que el arquitecto en cuestión haya estado recordando algo para no sentirme tan sola en la memoria Que pérdida de tiempo interesante es escuchar el agua correr ¿Podré acercarme m--

5. Tal vez por esto nos atraiga tanto el mar a algunas ¿no?

una hoja en blanco que se lanza al mar; mejor sería ser materia “en espera de” lo inesperado.

Tomemos lo que dice Bergson sobre la personalidad:

Pero en ninguna parte es tan visible, tan palpable, la sustancialidad del cambio como en el campo de la vida interior. Las dificultades y contradicciones de todo tipo a las cuales han conducido las teorías de la personalidad proceden de que se han representado, por un lado, una serie de estados psicológicos diferentes, cada uno invariable, que producirían las variaciones del yo mediante su misma sucesión, y por otro lado un yo, no menos invariable, que les serviría de soporte. ¿Cómo podrían juntarse esta unidad y esta multiplicidad? ¿Cómo, careciendo de duración tanto la una como la otra (la primera porque el cambio es algo que se le añade, la segunda porque está hecha de elementos que no cambian), podrían constituir un yo que dura? Pero la verdad es que no hay ni un substratum rígido inmutable ni estados diferentes que pasan como los actores por un escenario. Simplemente hay la melodía continua de nuestra vida interior, melodía que continúa y continuará, indivisible desde el comienzo al fin de nuestra existencia consciente. Nuestra personalidad es justo eso.⁶

6. Bergson, H., 1911, El pensamiento y lo móvil. Ensayos y conferencias.

Esa personalidad, que se constituye como un constante cambio es la que nos permite seguramente en su incesante serie de modificaciones ser algo más que una persona, un yo estable. Por lo tanto, si el presente abarca necesariamente al pasado y no podemos escapar a todas esas huellas mnémicas que se filtran desde nuestro inconsciente contaminando nuestro pensar, cualquier construcción de personalidad que llevemos a cabo en el momento, indistintamente de la preparación previa con la que cuente, será única en sí misma. Porque este presente es un punto irrepetible de variables que convergen en la singularidad humana. Único como cada personaje que cada uno pueda crear. Basta con traer a la vida -al cuerpo- un presente que ya está dado y que opera sobre nosotros, aunque queramos evitarlo.

Cada personalidad que surja de ese presente ha de ser una creación única. Nos animo a seguir por este camino y profundizar las posibilidades de todas de desenvolvemos cada vez más en este terreno de la reconfiguración de la personalidad en el que nos lanza el rol. Espero poder experimentar con esto y mucho más, para en algún momento estar en completo desacuerdo con todo lo que acabo de escribir. Después de todo, todo es cambio después.⁷

7. No estoy seguro de si el cambio es antes o después. Debería no ser ni uno ni otro, pero sentí la necesidad de agregar ese último después a esa oración. Antes no le hacía sentido a mi presente. Ahora ya es otro y no estoy seguro de que esté bien que me entrometa, pero, ¿quién me va a decir algo al respecto más que yo?