

Cartas a un extraño



Un Rol en Vivo online de
Janire Roldán

Shinigami, Mercurio, Omega y Crux no se han visto nunca en persona. No se conocen, no saben sus nombres reales, ni su edad, ni otros datos básicos personales. Sin embargo, les une una conexión tan fuerte que muchos calificarían de amistad.

Se relacionan a través de cartas. Pero no cartas cualquiera escritas a la antigua, a mano y en papel. No. Se relacionan mediante largos mensajes electrónicos a través de una página web llamada “Cartas a un extraño.” Esta comunidad está pensada para ayudar a aquellas personas con problemas que sienten la necesidad de compartir sus experiencias con el mundo, pero a las que les es más sencillo abrirse a completos desconocidos antes que a sus familiares o amigos.

Lo que une a Shinigami, Mercurio, Omega y Crux son sus ganas de salir adelante, de ayudarse los unos a los otros y, sobre todo, de crear unos lazos que les pueden mantener unidos para siempre.

Ambientación

“Cartas a un extraño” es un Rol en Vivo online, epistolar, sin máster, ambientado en el S. XXI. Simula una tarde de intercambio de cartas entre cuatro desconocidos que llevan ya un tiempo escribiéndose mensajes. Sus experiencias, tanto presentes como pasadas, hablan de dolor, de ansiedad, de tristeza, pero también de apoyo, de amistad, de esperanza.

A pesar de abrirse y exponer sus sentimientos por completo, se escudan tras un seudónimo para preservar su anonimato. Sus nombres son un misterio pero eso no les ha impedido esperar con impaciencia el día en el que las cartas fluyen con rapidez.

Cada sábado, a eso de las 4 de la tarde, y durante unas 2 horas, Shinigami, Mercurio, Omega y Crux se intercambian largas cartas de manera tan rápida y sencilla que es como si se tuvieran delante.

Cartas a un extraño: la comunidad

“Cartas a un extraño” es un espacio seguro donde las personas pueden escribir sobre el tema que les preocupa sabiendo que van a ser atendidas, escuchadas y apoyadas. Es una comunidad activa llena de personas que se preocupan por el bienestar mental de sus participantes.

¿Y cómo funciona? De una manera muy sencilla. Simplemente hay que crearse una cuenta con un nombre de usuario, preferiblemente un seudónimo, y escribir una carta donde expresar los sentimientos o el tema que preocupa en ese momento. La primera carta va dirigida a un extraño, un completo desconocido que no sabe nada de quien le escribe y que, sin embargo, va a hacer lo posible por ayudarlo y apoyarlo.

A partir de esta primera carta, es posible continuar el intercambio de cartas con esa primera persona. También se puede romper todo contacto con ella, por el motivo que sea. Lo único que hay que hacer es avisar a la plataforma para que rompa el contacto y nunca más se volverá a recibir una carta de esa persona.

Es posible enviar varias primeras cartas a muchos extraños diferentes. De hecho, es aconsejable hacerlo hasta encontrar a las personas con las que más a gusto sentirse y crear un núcleo de conexión.

Una persona también puede recibir primeras cartas de contacto y convertirse en esa persona de apoyo que necesita quien le ha escrito.

El intercambio de cartas no se puede producir de cualquier manera y tiene sus propias reglas:

- Hay que cuidar el lenguaje y escribir con respeto.
- No hay que escribir cosas que uno mismo no querría leer. Lo más probable es que la otra persona tampoco.
- Las palabras han de ser reconfortantes pero sin caer en generalizaciones. Es mejor que estén escritas desde el corazón.
- Escribir siempre la verdad. Las mentiras acaban saliendo a la luz.

Modo de juego

Se trata de un juego online, epistolar y sin máster presente en el momento de la partida. La organización proporciona las fichas de personaje con la información necesaria para el desarrollo del juego, así como unos Apéndices que se encuentran al final de la ficha de personaje.

Para poder llevar a cabo este Rol en Vivo se necesitan 4 personas que estén dispuestas a interpretar una serie de personajes cuya vida no es, o ha sido, fácil. Temas como la depresión, la ansiedad social, la pérdida de seres queridos, el engaño o el alcoholismo estarán presentes.

El juego simula el rápido intercambio de cartas que tiene lugar los sábados. El día en el que se juega queda a discreción de los jugadores, siempre y cuando respeten la fecha de juego establecida en cada una de las fichas de personaje. Podéis utilizar vuestros propios correos electrónicos para el intercambio de mensajes, o bien crearos una cuenta electrónica específica para este juego.

Cada uno de los personajes está escrito, así como sus relaciones entre ellos y los datos que han ido averiguando los unos de los otros a partir de las cartas que se han ido intercambiando a lo largo del tiempo. El género de los personajes no está definido, de manera que son las propias personas que vayan a jugar quienes les asignen el género que prefieran.

Para facilitar la asignación de personaje, la organización ha creado un test que os dará el resultado del personaje que más se acomode a lo que buscáis. Es solo una guía. En caso de empate entre varios jugadores con el mismo resultado, deberéis de hablarlo entre vosotros. El enlace al test es el siguiente:

<https://pregunta2.com/test/e1f1ece0>

Todo contacto se realizará de manera escrita. Es posible que, durante el transcurso de la partida, uno o varios personajes que se hayan intercambiado los teléfonos, deseen establecer una videollamada, o quieran comunicarse mediante otro canal que no sea el correo electrónico. Antes de comenzar la comunicación mediante cualquier otro medio que no sea el correo electrónico, revisad el Apéndice A de vuestra ficha de personaje correspondiente.

Como es un Rol en Vivo epistolar, la caracterización es opcional aunque aconsejable para ayudar a meterse mejor en el personaje y, sobre todo, para dissociarse de uno mismo.

En cuanto a la duración del juego, se aconsejan un par de horas, pero queda a discreción de los participantes el alargarlo o acortarlo, según las necesidades de los jugadores.

Seguridad

El juego trata temáticas reales difíciles que pueden herir sensibilidades. Es aconsejable que cada grupo se reúna para crear sus propios mensajes de seguridad que puedan ser utilizados durante la partida. Ejemplos de frases que pueden ser usadas son:

- Este tema me crea un gran dolor y preferiría no seguir hablando de ello.
- No me siento bien hablando de este tema.

Intentad distanciaros de los personajes en la medida de lo posible. Aquellos datos que no estén especificados en la ficha, como puede ser el color favorito o la película favorita, procurad que no coincida con vuestros gustos personales.

Consejos

Se trata de pasárselo bien y de disfrutar del juego. La historia del personaje contiene datos sobre los gustos y la actitud del personaje, pero da pie a que se pueda inventar cualquier dato que se crea relevante para el personaje.

Cada personaje cuenta con un seudónimo. La organización invita a que sea el jugador quien dé significado a dicho seudónimo, pudiendo compartir dicho significado con el resto de participantes o no.

Se aconseja tener una primera carta pensada para cada una de las personas con la que los protagonistas se cartean. Si están pensadas de antemano, el principio del juego se desarrollará con mayor fluidez.

A pesar de que la plataforma “Cartas a un extraño” está pensada para escribir largas cartas, queda a discreción de los jugadores que se puedan enviar mensajes más cortos

si eso va a permitir un mejor desarrollo del juego.

Es posible que, durante el transcurso de la partida, algunos datos os resulten confusos. Fluid con ellos y creed en la magia de las conexiones por internet.

Licencia Creative Commons

Este Rol en Vivo está sujeto a la siguiente licencia de Creative Commons:

- Reconocimiento: se debe de dar reconocimiento al creador de manera apropiada.
- No comercial: se puede copiar y distribuir de manera no comercial, o bajo el permiso del creador
- Compartir bajo la misma licencia: en caso de desarrollar un trabajo derivado de esta obra, se ha de compartir con una licencia compatible con la aquí expuesta.



Equipo organizativo

El equipo, formado por Janire Roldán, tiene una larga trayectoria en el mundo de los Roles en Vivo. Ha organizado y dirigido eventos a pequeña y grande escala.

Janire lleva involucrada desde hace más de quince años. Ha dirigido y colaborado en multitud de eventos, desde más tradicionales como “Leyenda de los cinco anillos” o “Ánima,” a otros de corte histórico, distópico o costumbrista.

Arquitecta de profesión, estudió el Máster de Profesorado, realizando su Trabajo de Fin de Máster sobre “El uso de los Roles en Vivo aplicados en museos de educación artística.” También es colaboradora eventual del blog “La mirada de Gorgona,” de “Producciones Gorgona.” lamirada.produccionessgorgona.com

En caso de duda, querer contactar con organización o dar feedback, podéis enviar un correo a janire.roldan@gmail.com.