

# PLAY ROOM

PATRICIA MUÑIZ

**UNDERBRAIN BOOKS**

[www.underbrain.com/books](http://www.underbrain.com/books)

## **PLAY ROOM**

es una publicación de Underbrain Books

[www.underbrain.com/books](http://www.underbrain.com/books)

E-mail: [info@underbrain.com](mailto:info@underbrain.com)

© 2012, Patricia Muñiz por el texto

© 2012, Joan Marín por la ilustración de portada

© 2012, Underbrain Books por la presente edición

Maquetación y diseño: Bouman Studios

Primera edición. Diciembre, 2012

Impreso en España | Printed in Spain

ID Registro SafeCreative: 1211042627813

ISBN: 978-84-940607-1-7

Depósito legal: B-30.935-2012

Todos los derechos reservados de sus respectivos autores. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida o utilizada de ninguna manera ni por cualquier medio, electrónico o mecánico, incluido fotocopia, filmación o a través de cualquier otro sistema, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*.

A mis compañeros sexuales de penes esplendorosos,  
que unas veces me llevan al cielo, y otras,  
me rompen el corazón.

**PLAY ROOM**



# I

## PRIMERA SESIÓN

«Aunque nos advirtieron que a partir de entonces cada uno accedería a la habitación de juegos desde su propio vestuario, por ser el primer día, nos reunieron a todos en una aula para explicarnos las pautas de la prueba.

En el centro de la sala, los asientos en semicírculo facilitaban el contacto visual entre ellos y nosotros. Por un lado, dos científicos de bata blanca que aguardaban de pie para darnos las explicaciones, y por el otro los seis participantes que habíamos sido seleccionados.

Comenzaron.

La habitación representaba un espacio SSC. Para quienes como yo, no estábamos familiarizados con terminología propia de los juegos sexuales, nos explicaron que era el acrónimo de "seguro, sensato y consensuado", referido al modelo ideal que deberían seguir las prácticas llevadas a cabo en el marco de relaciones *BDSM*.

De nuevo las malditas palabrejas hacían que me removiera en el asiento. ¿Era yo la única pardilla de ese grupo que no entendía el lenguaje? ¿Era la única que se había apuntado

por motivos ajenos al juego en sí mismo y, por eso, la explicación aséptica de los doctores me estaba perturbando más de lo que desearía? Preguntas todavía sin respuestas. Debía ser paciente. Estaba allí para dejarme llevar.

Examiné a mis compañeros de experimento. Éramos seis: tres mujeres y tres hombres. Primero me fijé en ellos. Un japonés de mediana edad con uniforme completo de ejecutivo: traje chaqueta, corbata, cabello engominado y maletín. El segundo, un joven con pinta de tío duro: ropa oscura, pelo corto, barba cuidada y tatuajes asomando por debajo de la camisa. Y el tercero, el que me pareció más misterioso de todos, un hombre bronceado, de ojos claros y mirada ausente. Desde luego era el mayor del grupo. Granadito, pero con un aire juvenil que despistaba. Vestido y peinado adecuadamente, sin estridencias que pudieran indicar nada en absoluto de sí mismo. Podría pertenecer a cualquier lugar del mundo.

Luego me fijé en las mujeres. Me sorprendió el evidente antagonismo de mis compañeras que me situaba a mí misma en un punto intermedio. Una era bastante joven, de apariencia juguetona, desinhibida y salvaje. Peinado a lo garçon, vestido de batalla, maquillada hasta las entrañas. La otra era una mujer un poco mayor que parecía salida de un convento. No es que tuviera bigote y esas cosas. No era fea ni desproporcionada. Pero había algo en ella que no encajaba y me desconcertaba. Tal vez fuera que su cabello canoso, su ropa recatada y esa figura de señora que va a comprar el pan no

era lo que esperaba encontrar en aquel lugar.

Una pregunta comenzó a martirizarme ¿Cómo debía considerar a mis nuevos compañeros? ¿Jugarían en mi equipo o contra mí? Porque a eso habíamos ido los seis, a participar en un juego.

Los científicos se turnaban en las explicaciones que acompañaban unas proyecciones en pantalla. Seguí atendiendo para no sentirme más perdida de lo que ya estaba. **BDSM**, denominación para designar una serie de prácticas y aficiones sexuales vinculadas a lo que se denomina sexualidad extrema convencional. Hasta ahí de acuerdo. No es lo mismo beber un poco, coger una turca o ser un alcohólico. Hay una diferencia entre una práctica extrema y una patología. Lo extremo no me asustaba, eso era justamente lo que estaba buscando. Pero la explicación de ese acrónimo formado por las iniciales de algunas de dichas prácticas, me volvió a incomodar: B de bondage, D de disciplina, D&S del binomio dominación /sumisión y S&M de sadomasoquismo.

Los científicos nos pidieron que no nos asustáramos por lo que acabábamos de escuchar. Habían decidido darnos esta explicación ya que se trataba de un juego de fantasías consentidas en el que podían suceder situaciones muy atrevidas.

*Play Room* era un juego para adultos. Una instalación domótica ideada para ser emplazada en los hogares como nuevo y revolucionario juego sexual. Y nosotros seis íbamos a ser los primeros seres humanos en probarlo.

Nos explicaron su funcionamiento.

Nuestras neuronas interactuarían con la instalación domótica de la habitación recreando realidades virtuales a partir de nuestras fantasías sexuales. Los escenarios serían cambiantes dependiendo del deseo de los participantes. La habitación captaba y reproducía la fantasía de más intensidad en cada momento. Por eso, podía considerarse que había ganadores y perdedores. Ganaba quien conseguía ser el protagonista de su propia fantasía. El resto se convertirían en meros actores de reparto.

La habitación estaba ideada para participantes que ya se conocieran, como por ejemplo un grupo de amigos o una pareja en busca de nuevas experiencias. La gracia de todo aquello era que, a pesar de su notorio componente sexual, lo que ocurría no era real. Era una ficción virtual compartida, una alucinación en grupo. *Play Room* permitía tocar el fuego sin quemarse. Por eso, esperaban que el juego tuviera buena aceptación y tenían previsto ampliar su oferta a empresas y salas de juegos. El concepto era el de un karaoke sexual moderno. Lo que importaba era poder ser actor de una fantasía que en la realidad nunca tendría lugar.

Era conveniente que los participantes nos conociéramos porque el juego consistía en nuestra interacción. Conociéndonos previamente añadiríamos cierto componente de morbo que le faltaba al experimento.

Situados en nuestros asientos, a la espera

de que algo más ocurriese, cruzábamos miradas entre curiosas y cómplices. Probablemente todos nos encontrábamos ahí por motivos parecidos. La sangrante crisis que el continente estaba padeciendo desde hacía cinco años nos había convertido en ciudadanos desorientados. Cuerpos a la deriva sedientos de cualquier posibilidad que prometiese algo parecido a un futuro.

La chica más joven, hacía girar un mechón de pelo con el dedo índice, convirtiéndolo en un pequeño tirabuzón. Era un gesto tan nervioso como el movimiento rítmico inconsciente de la pierna derecha del hombre mayor. Más tranquila parecía la mujer, mirando al techo, ensimismada, o el ejecutivo asiático, impávido, manteniendo el control total de sus impulsos. Solo el joven tatuado parecía compartir mi curiosidad. Sereno, con los brazos cruzados, esperaba una señal que no tardó en llegar. Los científicos nos indicaron que había llegado el momento de presentarse. Primero las damas y después los caballeros. Yo tomé la iniciativa.

-Buenos días a todos. Me llamo Seila Dor y trabajo de dependienta en una librería. Espero disfrutar de la experiencia.

-Hola. Me llamo Ivonne Romero y soy ama de casa. Me parece que es algo de lo que se puede aprender.

-Pues yo soy Carla Pérez, estudiante de cine y creo que la más joven. No os paséis conmigo, ¿eh?

-David Cobos. Soy músico y poeta, algo así

como un trovador. Y bueno, como todo el mundo me conoce por mi nick prefiero que me llaméis Espina. En cuanto al juego, intentaré aportar espontaneidad.

-Me llamo Teruo Yamamoto y soy comercial de ciber tecnología. Siempre me han interesado las novedades tecnológicas. Es mi profesión.

-Parece que soy el último participante. Adrián Divo, de profesión turista. Saludos a todos.

Recordé que Internet tenía la culpa de que estuviera viviendo la experiencia más extraña de mi vida.

Encontré el anuncio en una página erótica y cuando me comunicaron que había sido seleccionada me alegré. Una oferta tan fuera de lo común no podría haber llegado en mejor momento.

Cuando llegué a la dirección indicada me sorprendió encontrar un edificio industrial perteneciente a unos famosos laboratorios. Un entorno moderno y profesional que nada tenía que ver con la decoración barroca que yo había imaginado.

En la recepción me indicaron la sala a la que debía dirigirme y esperar. Subí a la tercera planta en ascensor y recorrí el pasillo en el que se alineaban las puertas numeradas. De las paredes colgaban grandes pósters con *gadgets* electrónicos producción de los laboratorios.

Y tras los cristales, los oficinistas trabajaban dentro de sus cubículos sin levantar

la cabeza de los ordenadores. Frías mamparras se alzaban como muros que les separaban y aumentaban la distancia entre sus cuerpos. Ninguno se fijó en mí. Todos seguían con los ojos clavados en la pantalla mientras agitaban con furia sus dedos sobre los teclados. Me alegró pensar que mi trabajo en la librería no tenía nada que ver con esa manera de consumir la vida. Aunque ganara menos dinero. Sí, eso también era cierto, pero había otras formas de conseguir la maldita pasta.

La sala en la que tenía que esperar estaba en la zona de los hombres con bata. Parecían médicos, pero no lo eran. Científicos, supongo.

Una mujer rubia con bata blanca entró en la sala donde estábamos reunidos y repartió los vasos con el reactivo. Una sustancia naranja, un poco espesa, que sería lo que estimularía la zona de nuestro cerebro encargada de interactuar con la habitación.

En ese momento me sentí como Alicia en el país de las maravillas y me dio miedo empezar a crecer o a empequeñecer sin control. Así que solo tomé un sorbo (hice ver que to-sía y expulsé el resto en un pañuelo sin que se dieran cuenta). Me pareció que los otros participantes sí se lo bebieron todo. Por lo menos el tal Yamamoto seguro que sí, porque lo engulló de un trago y dio la vuelta al vaso comprobando que no quedaba ni una gota.

Tras ingerir el líquido por primera vez, nos mostraron nuestros vestuarios personales, situados en el pasillo, desde los cuales

accederíamos a la habitación de los juegos. El mío era el número cinco. Una pequeña estancia con taquilla para la ropa, una mesita, un sofá de dos plazas y lavabo propio separado por una puerta. Teníamos que esperar en el vestuario hasta que se activara la señal.

Y el piloto verde se encendió.

Por fin entraba en Play Room, la creación estrella de los laboratorios. Una sala domótica que más parecía un apartamento que una habitación. Tenía pasillos y recodos por los que los participantes íbamos apareciendo para adentrarnos en un gran salón central en el que nos encontrábamos todos y donde ocurriría la escena.

Me mareé.

Sentí un ligero vértigo que se convirtió en una especie de ensoñación hipnótica y descontrolada, como si hubiera tomado ácido. Las paredes, el mobiliario, se transformaban a medida que nos dirigíamos al centro de la habitación. Todo se movía como al vaivén de un barco. A nuestro alrededor se iban modulando formas y escenarios sin ninguna conexión. Vi brotar de las paredes palmeras y frutas tropicales que acabaron desvaneciéndose. A mis pies surgió un ascensor que se elevó y desapareció en el techo. Lavadoras, espejos, cuerdas de color rosa y osos de peluche gigantes. La lucha de fantasías duró aproximadamente tres minutos en los que era imposible no dejarse llevar, como cuando te tomas un tripi y no puedes parar de reír. Lo mismo.

Calor, sensación de flotar, desinhibición

y finalmente ahí nos encontramos las tres chicas como maniquís en un escaparate de una tienda en un barrio de Japón. Toda nuestra ropa estaba etiquetada con un precio. Sabíamos que tras el espejo mágico (ellos nos ven, nosotras a ellos no) se encontraban nuestros compañeros de juego. Estaba claro quien había tenido la fantasía dominante, pero eso ya no tenía ninguna importancia. Mi cuerpo quería representar esa obra hasta el final.

Era algo físico. Dejarlo a medias suponía una insatisfacción insoportable. Así era como nos sentíamos, como actores de un guión desconocido del que no se puede escapar sin sufrimiento. Mariposas atrapadas en una tela de araña SSC (segura, sensata y consentida). Deseaba lo extremo, lo desconocido y ¡ya estaba allí!

La voz de Yamamoto sonó amplificadas por unos altavoces.

-Bienvenidos a mi tienda *Namasera*. Para quienes no conocen la cultura nipona, se trata de una variante del *Burusera*. ¿Todavía no saben de qué va? Veamos, «Buru» significa bragas y «Sera» marinero, como el uniforme de las escolares japonesas. ¿Más pistas? *Burusera* es una tienda donde las mujeres jóvenes venden sus bragas acompañadas de una fotografía auténtica de las chicas llevándolas puestas.

Por si no lo sabíais, en Japón, el fetichismo de las bragas está institucionalizado ¡Hasta tenemos máquinas expendedoras! ¡Ja, ja, ja!

Es una práctica habitual que aquí en occi-

dente echo mucho de menos. Bueno, «Nama» significa fresco. O sea, que las chicas se quitan las bragas delante del cliente. La cotización de las bragas es mayor cuanto más tiempo se hayan llevado puestas, es por el tema del flujo vaginal y la intensidad del olor.

Su voz sonaba segura, como la de un maestro de ceremonias al que es imposible contradecir. Lo siguiente que recuerdo fueron órdenes que no sabría adivinar quien daba, pero que yo obedecía.

«Desabróchate un botón más» «Arrodíllate» «Acerca la cara al espejo» «Date la vuelta».

Vi a Ivonne y a Carla representado el mismo papel. Éramos como tres gogós bailando al son de la misma música. Las tres acabamos sin ropa interior. No sabíamos quien la había comprado. No sabíamos a cuál de los tres hombres nos habíamos mostrado. ¿Cuál de ellos estaría olfateando nuestras bragas? ¿A quien habíamos entregado nuestros aromas?

Daba igual. Lo único que importaba era que seguíamos en el juego.

Me desperté en el sofá de mi vestuario personal, el número cinco. Sobre la mesita había un sobre. Comprobé que contenía los quinientos pavos que nos pagaban por sesión y una notificación de la siguiente cita para dentro de una semana. Lo guardé todo en el bolso y me fui a casa corriendo».



Fotografía: Alejandro Cano

## **Patricia Muñiz**

Barcelonesa, nacida en 1970. Ha publicado las novelas “*Corriente sanguínea*” y “*Play Room*” con Underbrain Books, además de cuentos y relatos en distintas publicaciones de género.

[www.patriciamuniz.com](http://www.patriciamuniz.com)  
[info@patriciamuniz.com](mailto:info@patriciamuniz.com)