

Castigo ejemplar



un rol en vivo de

Mirella Machancoses

**Avan
Jam**

Gorgona
PRODUCCIONES

Un castigo ejemplar

Número de jugadores: 2

Tipo de vivo: físico, sin máster, por escenas, rejugable.

Palabras clave: lazos, sin máster, distopía, futuro, criminalidad, fisicalidad.

Año 2250.

La humanidad ha avanzado mucho pero la criminalidad sigue galopante, quizá más de lo que lo ha estado nunca. Un estado opresivo, un capitalismo que ahoga a muchos mientras que otros viven cegados por la supuesta prosperidad que el régimen imperante les ha dado. El sistema solar está a sus pies, pero eso solo ha hecho que las sombras sean aún más grandes.

Para tratar de reconducir a los criminales condenados, desde hace unos años ha comenzado una terapia rompedora que está dando resultados muy positivos: el programa S.I.A.M.E.S.E.S. Los delincuentes son insertados, mediante una operación, a un ciudadano ejemplar voluntario. A partir de entonces, vivirán como siameses, ayudando al delincuente a replantearse su vida. Obviamente, no siempre sale bien.

En este rol en vivo encarnaréis a una pareja de delincuente-ciudadano ejemplar, condenados a entenderse. ¿Sobreviviréis a ello con vuestras mentes intactas?

Material necesario

- Estas instrucciones
- Un par de trozos de cuerda o pañuelos
- Las cartas impresas

Antes de jugar

Este rol en vivo puede tratar algunos temas difíciles, por lo que se recomienda usar herramientas de seguridad para que la experiencia sea más grata e intensa. Aunque hay algunas preguntas específicas en la creación del juego, se recomienda usar:

- Líneas y velos; o
- El semáforo

Si queréis conocer más sobre éstas herramientas de seguridad, o cómo utilizarlas, encontraréis este par de enlaces de interés:

- <https://lamirada.produccionesporgona.com/mecanismos-de-seguridad-el-compendio/>
- <https://lamirada.produccionesporgona.com/medidas-y-protocolos-de-seguridad-el-porque/>

Preparación del juego

Lo primero es acabar de dibujar el mundo en el que os movéis. Para ello, responded a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el mayor crimen que se puede cometer en este mundo?
- Qué tres elementos jugarán una parte importante del mundo. Por ejemplo: androides, transhumanismo, derechos sociales, exploración espacial, racismo, sexismo, etc.
- Qué tres elementos NO formarán parte del juego. Por ejemplo: LGTBfobia, racismo, sexismo, religión, transhumanismo, etc. Vale cualquier cosa que no quieras que suceda en este mundo.

El siguiente paso es **repartir los roles**. Cada uno debéis elegir entre estos dos:

- **Delincuente:** realizaste un horrible acto para el que se consideró que el castigo ejemplar sería la unión siamesa a un ciudadano ejemplar.
- **Ciudadano ejemplar:** una fuerte convicción te ha llevado a querer redimir a los criminales más abyectos. Te has presentado voluntario para ser unido a un criminal y ayudar a su reinserción.

Repartid a cada uno su **baraja** correspondiente. El criminal recibe el montón de "Crimen" y el ciudadano ejemplar el de "Motivación".

Coged cada uno, una sola carta del montón correspondiente. Esa será la base de tu **personaje**. Contesta mentalmente las preguntas que vienen en ella, que te ayudarán a darle forma en tu mente. Si estás incómoda con la carta recibida, cámbiala sin problemas.

Ahora es el momento de que contéis lo que se sabe públicamente de vuestro personaje: edad, género, apariencia y datos relevantes. Además, el delincuente deberá decir en voz alta la pena a la que se le ha condenado y el tiempo de condena, pero no la contestación al resto de preguntas.

Una vez hayáis completado este paso, lo último que os quedará por hacer es preparar el montón de cartas titulado "**escenas**" en un lugar fácilmente accesible durante el vivo, y **ataros** de mano y pie, tal y cómo hubiésteis hecho para jugar una carrera de niños. Podéis usar para ello los cordones de los zapatos, cordeles o unos lazos.

Cómo jugar

Antes de comenzar, una de vosotras debe **leer** esto en voz alta:

La condena ya se ha ejecutado, al fin. Ahora ya sois una sola persona, jurídica y físicamente, un solo ente condenado a entenderse durante el tiempo que dura la pena. El delincuente ahora no es más que una prótesis del ciudadano ejemplar, y como ello debe comportarse. ¿O no?

A continuación, exploraréis el tiempo de la pena que pasaréis juntos. Esto se hará a través de cinco escenas, extraídas aleatoriamente del mazo correspondiente, y repartidas a lo largo del tiempo en que dure la condena. Este reparto no tiene porqué ser equidistante, sino que decidiréis en qué momento transcurre la escena.

Es momento de sacar la primera carta y ver qué os depara el destino. ¿Conseguirá rehabilitarse? ¿O abrirá sus ojos el ciudadano ejemplar a los males que habitan el mundo?

A partir de ahora, sacaréis sucesivamente cinco cartas de **escena**, una a una. Tras sacar la primera, decidiréis lugar y momento de la pena en la que sucedió, y jugaréis por espacio de unos 10 minutos (recomendamos marcar el tiempo con algún tipo de reloj o música). Cuando acabe la escena, haced cada uno un **monólogo interior** de lo que piensa vuestro personaje en ese momento.

Luego repetiréis estas dos fases (escena-monólogo) hasta el final de la escena 5. Recordad que durante estas cinco escenas, permaneceréis atadas, y todo lo tendréis que hacer al unísono. Recomendamos que exploréis el espacio donde estéis jugando, obligando a moveros.

Por último, llegará el **epílogo**. Tras acabar la última escena, deberéis contestar a las siguientes preguntas, y en este orden. Podéis explayaros todo lo necesario.

- Delincuente: ¿Crees que te has redimido? ¿Muestras arrepentimiento público ante el tribunal por tus crímenes?
- Ciudadano ejemplar: ¿Piensas que Delincuente merece ya la absolución? ¿Sigues pensando que lo que hizo fue injusto? ¿Piensas ayudarlo en un futuro? ¿Cómo?

Si el ciudadano ejemplar ha contestado sí a la primera pregunta, saca una carta de “absolución”, si la respuesta es no, saca una carta de “Aumento de pena”. Decidid entre ambos qué implica para vuestros personajes, y jugad una última escena que cierre vuestra historia en base a esa carta.

Fin del juego

Tras acabar el juego, aconsejamos desataros y quitaros cualquier objeto que pudiese haber representado al personaje. Entonces, contestad a las siguientes preguntas:

- ¿Qué escena te ha impactado más?
- ¿Hay algún momento que te haya hecho sentir incómoda?
- ¿Qué te llevas del personaje contigo?
- ¿Qué dejarías atrás del personaje sin dudarlo?

Fases del juego:

- Mecánicas de Seguridad.
- Preparación del mundo
- Preparación de personajes y presentación.
- Leer el previo
- Escena 1 (10min)
- Monólogos interiores (1 min)
- Escena 2 (10min)
- Monólogos interiores (1 min)
- Repetir sucesión hasta la escena 5.
- Jugar el epílogo.
- Fin del juego (taller de salida)

Agradecimientos

A Antonio Ganfornina, por la base de las cartas y el apoyo prestado durante la elaboración de este juego. A las chicas de Maho Soho por la ayuda con las escenas.

el gran crimen

Prisión permanente revisable.
¿Cómo te viste en medio de algo así? ¿A quién le juras venganza desde entonces?

crimen de sangre

15 años.
¿Cuál fue la sangre derramada? ¿Por qué se consideró un crimen tan grave?

terrorismo

20 años.
¿Cómo atentaste contra la autoridad del Bienamado Régimen? ¿Por qué?

pertenencia a banda armada

8 años.
¿De qué banda formaste parte? ¿Quién te traicionó?

robo

3 años.
¿A quién robaste? ¿Por qué se consideró un crimen tan grave?

desfalco

4 años.
¿Qué puesto dentro del sistema ocupabas? ¿Por qué desviabas dinero público?

asesinato

18 años.
¿Cuánto tiempo estuviste planeando el asesinato? ¿Por qué era imprescindible que esa persona muriese?

timo

9 años.
¿Qué hiciste para que el timo saliese en todos los periódicos? ¿Por qué se te consideró un peligro público?



Toda tu familia falleció a manos de una célula terrorista. Has dedicado tu vida a cambiar la sociedad.

¿Qué te hizo mover hilos para que te asignaran a esta criminal? ¿Crees que puede salvarse?

Pobre como una rata, te prometieron dinero y fortuna si entrabas en el programa, y así lo hiciste.

Tu vida siempre ha sido anodina, en una oficina que no te aporta visibilidad alguna, que te hace sentir gris como el cemento de las paredes.

¿Qué o quién te hizo ver que convertirte en un Ciudadano Ejemplar te daría el impulso que necesitabas? ¿Crees realmente que el programa sirve para algo?

Has estado en la élite, uno de los más vocales por el nuevo programa de siameses, que piensas que es la solución a la criminalidad que afronta el sistema.

¿Qué fallo garrafal hubo en el programa para que tuvieses que ofrecerte voluntario tú mismo? ¿A quién quieres impresionar con ello?

Llenando hojas y hojas de papel couché, tu vida siempre ha estado en boca de todas, y esto es un paso más.

¿Qué te impulsó finalmente a entrar en el programa? ¿Has vendido la exclusiva? ¿Vais a ser parte de un nuevo reality?

Tu divorcio te dejó en soledad, tus hijos demasiado mayores para preocuparse por ti. Necesitabas llenar tu tiempo con algo.

¿Crees realmente en tu cometido como Ciudadano Ejemplar? ¿Qué cosa cambiarías de tu vida hasta entonces.

Legal por naturaleza, siempre has querido imponer la ley. El chasco de no entrar en la policía te hizo buscar otras vías.

¿Por qué te denegaron el acceso al Cuerpo? ¿Cómo te hace sentir todo eso? ¿Serás capaz de no volcar esto en tu Delincuente?

¿Ciudadano Ejemplar? ¿Qué es eso? ¿Has sido quizá un delincuente peor que quien ahora forma parte de ti.

¿Qué crimen cometiste?
¿Cómo has escapado fingiendo ser un ciudadano ejemplar hasta ahora?



Hay que ir al banco a sacar dinero. Delincuente quiere extraer más fondos de los que le corresponden. ¿Para qué quiere todo ese dinero?

Ciudadano Ejemplar ha quedado con sus amigas para una noche como las de antaño, pero la situación se hace tan tensa que acaban tomando unas copas y bailando solas.

Una cita. Una de las dos le resulta atractiva a otra persona, y han quedado para cenar. Rolea la vuelta a casa, mientras comentáis lo que ha sucedido.

Un accidente ha acabado con una de las dos con una pierna rota, la otra ayuda como puede, pero no está resultando fácil la convivencia.

Os han parado en un control de alcoholemia. Una de las dos ha bebido y la otra no. La situación se vuelve incómoda.

Lleváis trabajando juntas un tiempo, pero no estáis consiguiendo los resultados esperados. Vuestro jefe os ha llamado para abroncaros. Justo después, lo que queda es depurar responsabilidades entre vosotras.

Lo habéis estado haciendo bien en el trabajo y han decidido daros un ascenso. Esto abre una brecha entre vosotros. ¿Por qué?

Alguien de la vida pasada de Delincuente aparece en el momento más inesperado. ¿Qué herida abre cuando menos lo esperábais?



Alguien de la vida pasada de Ciudadano Ejemplar aparece en el momento más inesperado, sin saber que ha entrado en el programa. Su opinión afecta a vuestra relación.

Una de vosotras pierde a alguien cercano. Estáis ante el féretro, despidiéndoos. La otra nunca la conoció.

Se ha reabierto el caso de Delincuelte, ya sea porque hay dudas de su culpabilidad o porque parece que había más gente implicada.

El robot que limpia vuestra casa se ha roto, y hoy os toca a vosotras. No sois capaces de ponerlos de acuerdo ni en qué producto usar.

Una noche cualquiera, frente a la televisión. ¿Qué programa veréis ese día?

Una de vosotras tiene la música altísima en sus auriculares, y no deja concentrarse a la otra.

Ha habido un atentado bastante grave. Estáis viendo las noticias juntas. ¿Qué es lo que más os afecta?

El programa S.I.A.M.E.S.E.S. está siendo puesto en entredicho públicamente. No sabéis qué va a ocurrir con vosotras.





Ambos serán separados para siempre.



Ambos serán separados para siempre.

Ambos serán separados para siempre.

No se considera que hay reincidencia. Separación y otra pena para el Delincuente.

Extensión de la pena juntas (2 años)





Ambos serán separados para siempre.



No se considera que hay reinserción. Separación y otra pena para el Delincuente.



No se considera que hay reinserción. Separación y otra pena para el Delincuente.



Extensión de la pena juntas (1 años)



Extensión de la pena juntas (2 años)



Extensión de la pena juntas (5 años)



Extensión de la pena juntas (10 años)



Ambos son culpables y serán penados.



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena



aumento de pena