

Inenarrable un rol en vivo no verbal por José Fabregat para la AvanJam Introducción

Un grupo de esclavos a los que han arrancado la lengua quedan libres cuando la nave

espacial en el que les transportaban se estrella. Un rol en vivo no verbal por escenas de

supervivencia y comunidad para 2 a 5 jugadores. Está preparado para poder jugarse sin

director o facilitador.

Preparación

Hay cinco personajes pregenerados. Se pueden distribuir de forma aleatoria o elegirlos

después de leerlos todos. Durante el vivo hay bastante transparencia por lo que leer los

personajes de los demás no es demasiado problema.

Cada escena tiene una duración sugerida, si no hay un director externo, tened a mano

un reloj con alarma que marque los tiempos de cada escena y la duración de los

monólogos entre escenas. Este rol en vivo no necesita un escenario, pero es

recomendable tener a mano props de ciencia ficción para no recurrir a la mímica para

todo.

Desarrollo

Cuando todo el mundo tenga su personaje y haya tenido un rato para pensar en él y

responderse las dos preguntas que lo acompañan, leed la primera escena en voz alta.

Cerrad todos los ojos (o poneros una capucha o bolsa en la cabeza) y dejado a mano los

props de ciencia ficción que queráis incluir.

Cuando termina el tiempo de la escena, cada jugador hace un breve monólogo de un

minuto sobre lo que su personaje piensa tras la escena. Puede usarlo para describir lo

que ha sucedido y así unificar lo que ha sucedido rellenando los huecos que puedan

quedar por lo abstracto del escenario y la imposibilidad de hablar de los personajes.

Después de los monólogos, se lee la siguiente escena y se repite este esquema hasta

acabar con los monólogos de la quinta escena y termina el rol en vivo.

Seguridad: Semáforo, chequeo.

Personajes.

Personaje 1 - Eras una importante mujer de negocios en tu planeta, dueña de una corporación para la que trabajaban decenas de miles de personas y que estaba acostumbrada a sentirse por encima de los mortales. Cogiste un transporte en el que viajarías en hibernación unos meses para visitar una estrella cercana y expandir allí tus negocios, lo siguiente que recuerdas es un despertar violento, un dolor horrible en la boca, una capucha en tu cabeza y ahora, el accidente.

¿Qué es lo que verdaderamente echas de menos de esa vida?¿Quién has dejado allí que realmente llorará tu desaparición?

Personaje 2 - El trabajo duro no te molesta, llevas haciéndolo toda la vida. Primero en la granja de tu padre y cuando tuvisteis que venderla porque la cosecha no pagaba los créditos, trabajando para otros. No habías visto nunca una nave espacial más que como un punto de luz en el cielo hasta que aterrizaron dos barcazas estelares y bajaron un montón de piratas de ellas. Os rodearon y mataron a los que intentaron defenderse, al resto viste como les iban cortando la lengua y metiendo en la barcaza con una capucha en la cabeza. Te llegó el turno y has pasado de una nave a otra encapuchado, hasta el accidente.

¿Qué sueños tenías para el futuro antes de ser capturado?¿A quién conseguiste proteger de los esclavistas?

Personaje 3 - Incluso aquí, con la cabeza encapuchada y un agudo dolor en la boca sabes que pueden haber silenciado tu voz pero no tus palabras. El universo no tiene más significado que aquel que le damos, y es gente como tú, con la magia de la poesía, a la que millones de personas de mundos diversos vuelven sus corazones buscando dar sentido a su vida. Viajabas para dar un importante recital cuando alguien atacó vuestra nave, recuerdas disparos, humo y después la capucha en la cabeza que no te han quitado todavía. ¿Por qué piensas que eres un fraude?¿Qué verso no te puedes quitar de la cabeza?

Personaje 4 - Tu vida era bastante sencilla, y salvo por los breves intervalos de violencia, podías dedicarte a la haraganear y gastar sin demasiados miramientos en

vicios y distracciones. El jefe os daba la orden, os subíais a la nave y atacabais un pueblo o una nave poco protegida, y te imaginas que habría algún objetivo, pero tampoco te lo contaban. Cogíais prisioneros para venderlos como esclavos, los llevabais al punto acordado y te daban tu parte. En la última misión notaste algo raro, crees que alguien se la jugó al jefe. Vuestros compañeros se volvieron contra vosotros y a los que os rendisteis os arrancaron la lengua y os pusieron la capucha como tantas veces habías hecho tú a otros.

¿De qué te arrepientes?¿Qué soñabas ser de niño?

Personaje 5 - Una vida sencilla y tranquila, sin sobresaltos. Esa había sido tu meta desde pequeña. Estudiaste y conseguiste un trabajo estable, sencillo y sin presiones y tu vida ordenada y tranquila empezó a parecerte aburrida. Te dejaste convencer por la publicidad y decidiste vivir una aventura, un tour organizado a un planeta casi inexplorado junto con un gran grupo de turistas y un guía, querías aventuras pero sin sobresaltos. Algo salió mal en el viaje, lo que parecía que iba a ser un trayecto rutinario tomo una ruta bastante extraña y unas naves de siniestro aspecto os estaban esperando. Lo que siguió fue una pesadilla que nunca habrías podido soñar, y terminó con un dolor insoportable y una capucha sobre tu cabeza. ¿Cual es tu fantasía inconfesable?¿Cual es tu mayor miedo?

Escenas

Escena 1 - Liberación (5 minutos)

Los esclavos están dentro de la nave, son los únicos supervivientes. Hay esclavos muertos y ellos mismos están golpeados y conmocionados. Quizá en la nave haya algo que puedan usar pero cinco minutos después empieza una cuenta atrás para la autodestrucción. ¿Qué sacáis de la nave cada uno?¿Quién está herido?

Escena 2 - Buscando un hogar (10 minutos)

La nave ha explotado, habéis conseguido rescatar poca cosa, pero tendréis que apañaros con ello. Estáis en un planeta extraño y lo primero es encontrar un lugar donde establecerse. ¿Quién dirige la marcha?¿Quién está al borde de sus fuerzas?

Escena 3 - Construyendo algo juntos (10 minutos)

El grupo ha encontrado un lugar lo bastante protegido y decide montar allí el campamento. No sabéis si van a estar allí unos meses o el resto de su vida. ¿Vais a colaborar todos unos se imponen a otros?;Qué os une?

Escena 4 - El ataque (5 minutos)

Llevabais tiempo sospechando que aquella zona estaba demasiado tranquila, algo merodeaba cerca de vuestro campamento. Aún así el monstruo alienígena cae sobre vosotros de improviso.

¿Quién ha sido un héroe?¿Quién ha muerto?

Escena 5 - Mirando al futuro (10 minutos)

El triunfo ha tenido un precio, os miráis orgullosos, heridos y cansados. Habéis conquistado vuestro trozo de tierra en ese extraño planeta, pero ahora tendréis que reconstruirlo.

¿Miráis al cielo con miedo o con esperanza?¿Habéis creado un hogar o un infierno?

Post-partida

Cuando acaban todas las escenas, y después de los monólogos finales, recomiendo hacer una pausa, eliminar la caracterización si la hubiera y luego comentar libremente lo sucedido. La actividad post-vivo que veo más apropiada es dar un poco de espacio para que cada uno deis el punto de vista sobre el epílogo y qué va a suceder con vuestros personajes. Ninguno de esos epílogos es el "canónico" y cada cual tendréis vuestra idea sobre lo que sucederá con los personajes, no impongáis un canon sobre otro.