

La que siembra Santos

Guía de Diseño 1.0.

Gorgona



PRODUCCIONES



Gorgona

PRODUCCIONES

Un rol en vivo de **Producciones Gorgona**.

Créditos:

Producción: Mirella Machancoses López

Guión y dirección: Mirella Machancoses, José Fabregat, Ángela Garrido.

Guía de diseño: Mirella Machancoses.

Patrocinado por **Sugaar Editorial**, basado en el libro Sección Oculta escrito por Mirella Machancoses.



2 de Febrero del año de Nuestro Señor 1872

Montealegre del Castillo

A la atención del Ilustre Ventura Ruiz Aguilera, Director del Museo Arqueológico Nacional:

El Cerro de los Santos, un lugar que despierta la imaginación de los extraños y las supersticiones de los lugareños, ha demostrado ser en los últimos años uno de los lugares que mayores sorpresas arqueológicas ha deparado a España. Las esculturas que allí están apareciendo son de primera calidad y su origen es la autóctona civilización íbera. Debo insistir a usted como director del Museo Arqueológico Nacional que tanta luz está destinado a traer a nuestra Historia, y que ya estuvo el año pasado excavando en la localidad, que envíe de nuevo otra expedición con sus mejores conservadores a la zona a adquirir cuanto pudiesen, y no se limiten solo a la Dama que custodian los hermanos escolapios de Yecla.

Fdo.

Pancracio Collado de la Rosa

11 de Marzo

Señor de la Rada,

Como puede ver en la carta que le adjunto, se ha puesto sobre nuestro conocimiento nuevos hallazgos de la cultura íbera en el pueblo manchego de Montealegre del Castillo donde estuve excavando yo mismo el año pasado. Como ya le comenté a mi llegada, durante la excavación encontramos un santuario íbero en el cerro llamado de los Santos.

En nuestra estancia tuvimos algunos problemas con lugareños supersticiosos, pero nunca he dejado de tener la impresión de que había algo más que quizá debería investigarse y su Sección recién creada es la más apropiada, por motivos que prefiero no consignar en papel. Será necesario tratar con la nobleza que posee los terrenos y la propietaria ha extendido una invitación a los conservadores del museo, los estarán esperando en el próximo mes de Mayo, el día doce.

Fdo.

Ventura Ruiz Aguilera



DATOS TÉCNICOS DEL EVENTO

Lugar: Palacete de Belmonte (Belmonte, Cuenca)

Fechas: 12-14 de mayo

Número de participantes: 25

Género: Costumbrismo/Terror Sobrenatural

Precio sin libro: 280/320€

Precio con libro: 308€/348 €

Producción: Mirella Machancoses

Guión y dirección: Mirella Machancoses, José Fabregat y Ángela Garrido

¿Qué incluye el precio?

- Alojamiento en pensión completa, habitaciones compartidas (viernes noche-desayuno del domingo). Según el personaje se duerme en el propio Palacete de Belmonte (320/348€) o en una casa rural cercana (Casa Rural Casablanca) (280/320€).
- Personajes con historia pre-escrita
- Toda la actividad y el material para la misma, excepto el vestuario.
- Un evento estructurado, con sucesos y eventos creados desde organización.
- El libro de Sección Oculta de Sugaar Editorial (en el precio con libro)

¿Qué requiere por vuestra parte?

- Vestuario adecuado para vuestro grupo de juego
- Ganas de pasarlo bien
- Leer bien esta guía y contestar detalladamente al cuestionario de inscripción

Palacete de Belmonte: lugar del evento

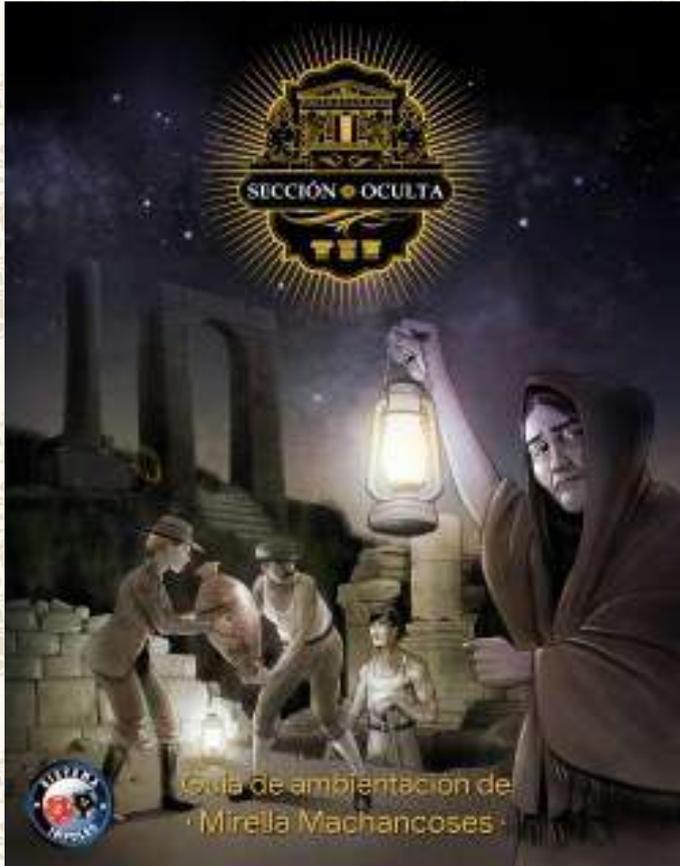




Casa rural Casablanca: el alojamiento adicional (Fuera de juego, a 10 min)



SECCIÓN OCULTA



Como habéis podido ver, el precio “con libro” incluye un ejemplar de la ambientación Sección Oculta de Sugaar Editorial, escrita por Mirella Machancoses. La editorial nos patrocina y nos permite incluir este pedazo libro en un pack con el evento, ya que nos basamos, en esta ocasión en uno de las aventuras allí desarrolladas.

Sección Oculta es una ambientación de rol de mesa desarrollada para el Sistema Impulso, en la que una división secreta del Museo Arqueológico Nacional investiga sucesos sobrenaturales en España a finales del siglo XIX y principios del XX. Allí podréis encontrar partidas de investigación novedosas, con monstruos basados en los hallazgos arqueológicos españoles y en nuestra propia mitología.

No es necesario conocer la ambientación para jugar este vivo. De hecho, te recomendamos que no te leas la aventura

“Vuelta al Origen” si ya tienes el libro y no lo has hecho; aunque si la has leído o jugado no pasa nada, ya que ha sufrido numerosos cambios con la transformación a rol en vivo. Por ello, lo preguntaremos en el cuestionario.

Pero si te ha entrado curiosidad por el libro al leer esta guía, ¡esta es tu oportunidad de adquirirlo! y, como habéis visto, la misma autora es la coordinadora del evento, por lo que encima os los podréis llevar firmados.

Si queréis saber mas sobre la ambientación, podéis consultarlo todo aquí:



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Abriremos las inscripciones el día 21 de noviembre a las 20h y el cuestionario estará abierta hasta el domingo 11 de diciembre de 2022 a las 23h. Igual que sucedió con «Sicilia. 1923.», no se priorizará el más rápido, sino los cuestionarios más complejos o que nos cuadren con los personajes disponibles. Con ello queremos garantizar, además, la viabilidad del evento antes del cobro a los participantes.

Tras hacer el casting, se os enviará un correo diciendo si estáis dentro o no, así como la lista de participantes seleccionadas. Dispondréis de un par de días para contarnos que todo está correcto tanto por vuestra parte como con el resto de los jugadores elegidos. En caso de haber algún problema, la organización se reserva el derecho a pedir a un participante que se retire del evento. Si queréis más información sobre este proceso, podéis consultarlo en el apartado «Protocolo de Seguridad».

A partir de ese momento, los jugadores elegidos dispondrán de una semana para hacer el pago de la reserva (120€) o de la totalidad del evento (según la modalidad elegida). La plaza no se considerará tuya hasta que no se haya realizado este primer pago. El segundo pago tendrá que hacerse mes y medio antes del evento.



Política de devoluciones:

El precio de la reserva no se devuelve, excepto que consigamos una persona capaz de sustituir tu plaza pagando la totalidad del importe. Hasta un mes antes del evento, se devuelve el resto de lo pagado y, a partir de ese momento, no se reintegrará ninguna parte del pago.

Aún así, la persona asistente puede buscar una persona sustituta que le reintegre esa parte de la plaza. En ese caso, tiene que ser aprobada por organización y pasar el proceso de listas abiertas antes de que la plaza se considere traspasada. Inscribiéndote en el evento, aceptas estas condiciones.

QUÉ HAY Y QUÉ NO HAY

¿Qué puedes encontrar en este vivo?

- Fichas pregeneradas de personaje con alta resolución social.
- Evento estructurado
- Terror sobrenatural (sin gore)

¿Qué no vas a encontrar?

- Un mundo sandbox
- Discriminación off-rol, incluido en la asignación de personajes
- Fichas de personaje numéricas



TEMAS

SÍ

- Arqueología
- Misticismo
- Romanticismo
- Carlismo
- Escándalos
- Diferencias sociales
- Servidumbre
- Temática queer
- Homofobia
- Religiosidad católica
- Sensualidad/sexualidad (optativo)

NO

- Abusos sexuales
- Maltrato infantil
- Maltrato a animales
- Drogadicción

GÉNERO Y SEXUALIDAD

Como muchas de las cosas que hacemos desde Producciones Gorgona, “La que siembra Santos” es un evento histórico, ambientado en la España de la segunda mitad del siglo XIX, un momento donde el machismo era predominante en la sociedad, y donde las expresiones de género y opciones sexuales eran reducidas.

Somos conscientes de la complejidad que supone el tratamiento de género en un evento, y rechazamos por completo el uso de la historicidad como excusa para la discriminación de las jugadoras y el coartar su juego. Sin embargo, el diseño de esta partida tiene como tema central las diferencias de clase y género, aunque también la subversión de las mismas. Por ello, queremos comunicaros qué podéis esperar al respecto:

- **Los personajes serán masculinos o femeninos.** Pese a que somos conscientes de que existen muchos más géneros, hemos querido mantener el binarismo típico de la sociedad occidental a finales del siglo XIX.
- **Las participantes podrán escoger cualquier papel, independientemente de su género.** Preguntaremos las preferencias al respecto en el cuestionario de inscripción.
- **La única opción sexual públicamente aceptable será la heterosexualidad.** Cualquier cosa fuera de este tipo de relaciones, será percibido como incorrecto.
- Sin embargo, **la homosexualidad y la bisexualidad estarán ampliamente representadas en el evento.** Vamos a contar bastantes historias queer, pero queremos que el marco en el que se jueguen sea el de la homofobia pública del momento.



ESTILO DE JUEGO y PAUTAS

Este es un evento puramente interpretativo e inmersivo, proveniente de la escuela de vivos mediterránea. Esto significa que no encontraréis fichas numéricas de personaje ni ningún listado de habilidades, tan solo una historia que te permitirá construir el personaje e interactuar con su entorno.

Para conseguir este estilo, seguiremos estas pautas generales:

- **Lo que ves es lo que hay/360°:** Ni más ni menos. En esta partida intentaremos que todos los elementos estén en juego y seremos fieles a la realidad del momento hasta donde la seguridad lo permita.
- **Play to flow:** Juega para fluir. Esta es la regla más importante para esta partida, y debe ser recalcada a los jugadores. Lo importante es crear una buena historia juntos y no ganar ni perder. No hace falta que a tu personaje le vaya todo mal, si no que la historia creada entre todos sea relevante. Deja fluir el juego, reparte las tramas, cuenta tus secretos en el momento adecuado. Todos los participantes son narradores y escritores de esta historia una vez empieza el juego.

Además, contaremos con una serie de sistemas para resolver los temas más conflictivos que puedan surgir:

- **Simulación de la violencia:** La violencia no es el foco central del evento, aunque podrían darse algunas escenas de acción puntuales. La violencia tendrá siempre un tratamiento dramático, buscando el efecto visual. Cuando se trate de combate cuerpo a cuerpo, se marcarán los golpes contra el contrincante. Algún personaje podría usar espadas u otros objetos, que siempre tendrán que ser de softcombat y realistas (nada de armas caseras de cinta), y esto no será habitual, y se hablará en cada caso.

Algunos personajes podrán llevar pistolas/fusiles (hablaremos de los tipos de armas existentes al final del documento), que serán siempre decorativos o de fulminantes.

En general, el personaje que recibe una herida será el que decida el efecto de las mismas y si el ataque, de un tipo u otro, ha sido certero. Las heridas serán menos graves al principio del evento, aumentando la letalidad hacia el final de la partida.

- **Simulación de relaciones sexuales:** Este evento sí tiene un elemento sensual/sexual para algunas participantes (que hayan consentido en el formulario de inscripción). No usaremos para representarla *ars amandi* o técnicas parecidas, sino simulación estética de las mismas, con contacto con todas las partes del cuerpo excepto las zonas erógenas, que además tendrán que permanecer siempre cubiertas. Las personas que estén en este tipo de tramas lo sabrán con anterioridad y se trabajará para asegurar su comodidad y seguridad.



Por otra parte, contaremos con unas cuantas palabras de seguridad que nos permitirán controlar algunos aspectos del juego así como regular las diferentes situaciones de peligro que puedan darse. Son las siguientes:

- **Emergencia:** Se usa para parar el juego por completo. Sólo debe usarse en casos de gran necesidad, cuando los límites físicos o emocionales de un jugador han sido sobrepasados. También en caso de accidente. Para la escena por completo, y hay que esperarse a comprobar que todo está correcto antes de continuar el juego.
- **Verum:** Sólo puede ser utilizado por un organizador, e implica que las palabras que se digan a continuación son reales. Ejemplo: “Verum, todos al suelo”, y todos los jugadores deben hacerlo. Se usará en situaciones especiales.
- **Lo hará el señor López:** La frase «lo hará el señor López» puede ser usado por cualquier participante que lleve el servicio para comunicarle a otra jugadora que le haya mandado una acción, que no la va a hacer. No se puede tomar represalias contra el personaje que ha usado esta frase, y se usará para calibrar el juego del servicio. Recordad que las jugadoras que interpretan sirvientes, siguen siendo jugadoras, con sus tramas y asuntos que atender.

Por último, y para garantizar de la mejor manera posible la seguridad de nuestras participantes, usaremos el «**¿Va todo bien?**» para comprobar que las otras participantes se sienten cómodas con la escena que están viviendo. Por ejemplo, si te encuentras a una persona llorando y dudas de si es ella o el personaje, es una buena manera de comprobarlo sin romper el flujo del juego. Los símbolos que se utilizan son los siguientes

Símbolo del OK: sirve para señalar a la persona que tienes dudas sobre el estado en el que se encuentra. Es el símbolo disparador del mecanismo de seguridad.



Este sirve para disparar las siguientes respuestas:



Pulgar hacia arriba: todo bien, no necesito nada

Mano abierta agitándose (así-asá): no tengo muy claro como me encuentro. En ese caso, se debe parar la escena y comprobar cómo está el otro jugador. En caso de necesidad, se contactaría con la parte del equipo de organización dedicado a la seguridad.



Pulgar hacia abajo: me encuentro mal. Se debe parar inmediatamente la escena y llamar a un organizador si es necesario.

LOS PERSONAJES

El equipo de guionistas creará todos los trasfondos de personaje y sus relaciones. La asignación de personajes se hará por los directores tras la evaluación de los formularios de inscripción, que rogamos que contestéis de forma meditada y detallada. Al dar a conocer la asignación, se entregará un pequeño resumen del personaje a cada participante, junto con sugerencias de vestuario. El trasfondo completo y las relaciones serán entregadas un par de meses antes de la partida para permitir la correcta preparación de los personajes.

No hay transparencia de ningún tipo en este evento. La información sobre el personaje debe permanecer privada entre la organización y el participante hasta que comience el evento. Desde la entrega del resumen hasta el evento, tendremos algunas conversaciones con los participantes para conocer la opinión que tienen sobre su personaje, e incluir, si es posible, ese punto de vista para enriquecer al personaje. Además se realizarán talleres previos al evento para potenciar la construcción e interpretación de los personajes.

Os animaremos, además, a negociar límites con vuestros jugadores más cercanos o a prerolear las escenas que consideréis necesarias para que fluya el juego. Sin embargo, tendrá que ser sin desvelar los secretos del personaje que no se sepan por ficha, y siempre dentro del marco que os hemos dado, solo rejugando el pasado y no adelantando juego del personaje (¡por vuestro propio bien!)

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Viernes

- 16.00 Recepción de la gente.
- 18:00 Briefing y talleres de inicio.
- 20:00 Cena (fuera de partida)
- 23:00 Inicio del primer acto
- 2:00 Fin del primer acto.

Sábado

- 9:30 Desayuno
- 11.00 Comienzo del acto 2. Ininterrumpido hasta el fin del vivo.
- 13:30-14:30 Turno de comida de los nobles e invitados de alta alcurnia.
- 14:30-15:30 Turno de comida del servicio e invitados de clase baja.
- 20:30-21:30 Turno de cena de los nobles e invitados de alta alcurnia.
- 21:30-22.30 Turno de cena del servicio e invitados de clase baja.
- 00:00 Comienzo del acto final
- 3.00 Fin del vivo y talleres de salida
- 4.00 Fiesta post-vivo

Domingo

- 10:30 Desayuno
- 12.00: Despedida de los participantes



GRUPOS DE JUEGO

En esta partida hay unos grupos de juego marcados, que cambiarán no sólo el tipo de juego recibido sino también el alojamiento y el precio de la partida. En el cuestionario de inscripción pediremos vuestras preferencias de grupo y éstas marcarán (junto a las preferencias de tramas, etc.) vuestras posibilidades de formar parte del evento.

Eso sí, todos los grupos de juego tendrán cosas suficientes para hacer, así como su drama personal que vivir y explorar. No os preocupéis por eso.

La nobleza/ Invitadas a la casa:

La Casa de la Marquesa está llena de invitados al inicio de la historia narrada en el evento. Todos ellos son gente de alta alcurnia, con conexiones en las más altas esferas del Reino, que han sido invitadas a pasar unos días de invierno en la tranquilidad castellana.

Para jugar a una de las invitadas a la casa tienes que estar dispuesta a hacer un especial esfuerzo en vestuario, ya que son los trajes más complejos y detallados, y lo normal es que tengan, al menos, un modelo de día y de noche.

Además, os pediremos que seáis responsables con el juego hacia el servicio, que son personajes completos, con sus tramas y que dependerán de la generosidad de vuestro juego. Trabajaremos las relaciones arriba/abajo en los talleres previos.

Aquellos que jueguen a los nobles tendrán su alojamiento en la casa principal, con lo que podrán usar sus habitaciones durante el juego, cambiarse, etc. sin problemas. El precio para los nobles será de 320€ sin libro, o 348 con libro incluido.

Los sirvientes

Los sirvientes de la casa son una parte esencial de ésta. Conocen todos sus secretos y trapicheos y, además, son parte del pueblo, a quienes conocen y aprecian. En el grupo de sirvientes encontramos gente variada dentro de la casa: desde el mayordomo al mozo de cuadras, del ama de llaves a las doncellas.

El grupo de sirvientes se aloja también en la casa principal, y también podrá disponer de sus habitaciones durante el juego. Por tanto, su precio también es el máximo (320/348€). Eso sí, requerirán menor inversión en vestuario ya que solo tendrán que llevar un conjunto de "uniforme", tal y como se muestra en la guía de vestuario.

Queremos dejar claro que jugar al servicio no implica no tener tramas o estar llevando bandejas todo el día. Quien juegue al servicio podrá eludir estas responsabilidades o mandatos de otros jugadores superiores en jerarquía con un "Por supuesto, lo hará el señor López" y nadie podrá recriminarle por no hacerlo.

Estar en el servicio tampoco implica pasarnos todo el día sirviendo comidas o bebidas a los nobles y/o invitados, ya que parte de organización estará cubriendo esos servicios básicos.



La Comisión Científica del Museo Arqueológico Nacional

Invitados de la Marquesa, la Comisión Científica del recién creado Museo Arqueológico Nacional (MAN) ha llegado para intentar comprar las piezas que han ido apareciendo en el cercano Cerro de los Santos. Se trata de diversas profesionales del MAN, de perfiles variados pero con un objetivo en común.

Al ser invitadas de la casa, necesitan también ropa de clase elevada (posiblemente trajes diferenciados día/noche) y se alojarán en la casa principal, por lo que pagarán el precio completo (320/348€).



La Cofradía

De todos los vecinos de Montealegre del Castillo, los que más en serio se han tomado lo que está apareciendo en el Cerro de los Santos han sido los miembros de la Cofradía de la Virgen. Por ello han sido invitados también a las negociaciones.

Las invitadas dormirán en la casa de abajo (precio bajo: 280/308€) y tan solo requieren de una muda de vestuario de clase media-baja, dependiendo del personaje.



Otros invitados

Además de los grupos generales de los que hemos hablado, hay algunos otros invitados del pueblo, pero que no duermen en la casa. Son profesionales de mejor status que en la cofradía (médico, cura, guardia civil). A estos se une una periodista de Madrid, desplazada para cubrir los hallazgos y algunos sucesos recientes.

Al no estar los personajes alojados en la casa, las participantes que los lleven tampoco. Por ello se alojarán en la casa de abajo y abonarán el precio reducido (280/308€).

PROTOCOLO DE SEGURIDAD

En Producciones Gorgona queremos conseguir que nuestros eventos sean lo más seguros e inclusivos posibles, para ello tenemos un protocolo de seguridad estricto y unas normas que todas las asistentes a nuestros eventos tienen que seguir.

El incumplimiento de cualquiera de los puntos de este protocolo de seguridad permitirá a la organización tomar medidas disciplinarias al respecto, incluido la expulsión del mismo en casos graves.

Los principios

Respeto: Se pide máximo respeto por el resto de participantes, tomando en consideración sus límites, la utilización de palabras de seguridad, etc. Esto se tiene que aplicar a la relación entre jugadores y con organización, y tanto dentro como fuera del evento.

Seguridad: La seguridad física y emocional de todos los participantes de “La que siembra santos.” es una prioridad para nosotras. No estará permitido ningún tipo de acoso, intimidación, abuso o interacciones no consensuadas. Cualquiera de estas actitudes será considerada una ruptura grave del código de conducta.

Inclusión: Buscamos crear un espacio seguro para todas. Damos la bienvenida a cualquier participante, independientemente de su género, etnia, edad, sexualidad, religión o creencia, tipo de cuerpo, neurotipo o cualquier otra característica.

El lugar del juego es un palacio del siglo XV, sin ascensores, con amplios jardines a su alrededor, por lo que podría ser un problema para personas con movilidad reducida. Si tienes cualquier discapacidad o problema médico que haga que tu acceso a los espacios sea difícil, no dudes en contactarnos para intentar hacer lo posible para contar contigo.

Cualquier violación de este código podrá ser reportada de manera anónima (o no) al correo producciones.gorgona@gmail.com o a cualquiera de los organizadores durante el transcurso de la misma. Todo nuestro personal, incluido colaboradores, estará formado para tratar correctamente cualquier problema de seguridad derivado del evento.

Antes del evento

Para garantizar que nadie se sienta incómoda durante el mismo, tenemos una política de lista abierta de asistencia a nuestros eventos. Para ello, al inscribirte, nos autorizas a compartir tu nombre con el resto de participantes.

Tras esto, daremos un par de días de tiempo a todas las de la lista para reportarnos si hay algún problema con algún asistente (malos comportamientos en el pasado, acoso, discriminaciones, etc.). En el caso que así sea, se tomarán las medidas oportunas para retirar a la persona problemática del evento. También nos podréis advertir si hay alguien con quien no te importa coincidir pero no quieres una relación estrecha.

Si no quieres coincidir con una persona por motivos estrictamente personales, estará en tu mano seguir adelante con la inscripción en el evento. Entendemos que vuestra seguridad y comodidad está por encima del juego.

Durante el evento

Durante el evento no toleraremos ningún comportamiento que atente contra las normas de conducta antes expuestas. En el caso de observar alguna clase de acoso o ser reportado a cualquiera de nosotros, estos serán los pasos a seguir, sin menoscabo de las acciones legales, si procede:

1. Hablar con la víctima y asegurarnos que está bien y se siente cómoda con las medidas disciplinarias que se vayan a tomar.
2. Hablar con la persona agresora para que corrija su comportamiento, o mantener un ojo sobre ella si la víctima pide que no lo hagamos.
3. En caso de rupturas graves o reincidencia se expulsará a la persona agresora del evento. La persona agresora no tendrá derecho a pedir la devolución del dinero, ni ninguna clase de compensación.



GUÍA DE VESTUARIO

Bienvenidas a la guía de vestuario de «La que siembra Santos». Como habéis podido ver en el documento de diseño, el vestuario de este evento tiene requerimientos muy diferenciados dependiendo del grupo de juego en el que te encuentres y el género de tu personaje. Intentaremos haceros un repaso aquí por las necesidades de cada uno de ellos. Y, como siempre, cualquier duda que podáis tener, podéis escribirnos a producciones.gorgona@gmail.com.

CLASE ALTA

La clase alta es la que más requerimientos de vestuario tendrá, ya que tiene que adaptarse a un rígido código de etiqueta que intentaremos emular durante el vivo todo lo posible. Por ello, aquellas jugadoras que formen parte de la aristocracia, deberán llevar al menos dos trajes, uno de día y otro de noche.

La parte positiva es que hay mil recursos para saber cómo vestían en ese momento y para inspirarse. E incluso es posible comprar algunos trajes hechos para el periodo o alquilarlos. Nosotras conocemos modistas y sastres dispuestos a haceros vuestros sueños realidad, así como patrones, tiendas especializadas, etc. Preguntadnos si tenéis cualquier duda.



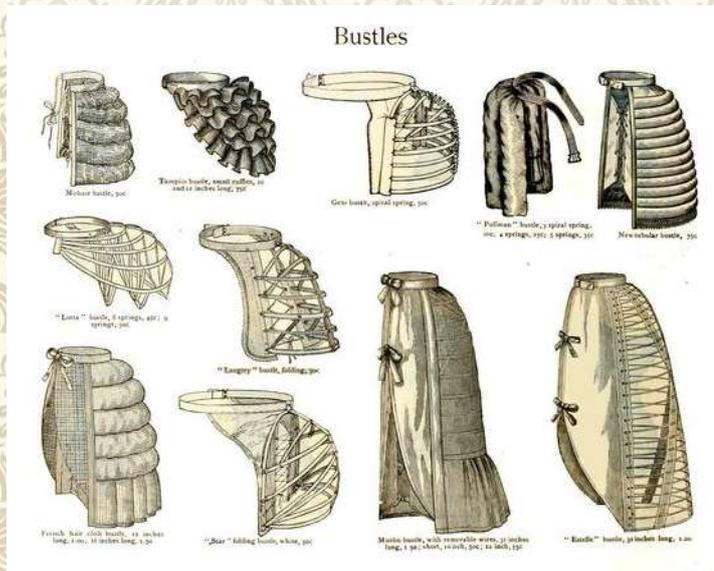
Vestuario femenino de día

Las mujeres visten con lo que conocemos como primer polisón. Es decir, las jaulas que hacen que tengas un culo enorme.

La ropa interior

Para conseguir la silueta indicada es imprescindible la ropa interior (reutilizable del día a la noche) del periodo. Si no, los trajes os quedarán mal sobre el cuerpo, y no reflejaréis la silueta del momento.

Tendréis que haceros con una jaula de polisón, que no tiene porqué ser de un tamaño muy excesivo. Al estar en el campo podéis relajar un poco la etiqueta y quizá optar por un cojín de viaje para el día.



Sin entrar en todas las capas canónicas que tendríais que llevar, sí que os aconsejamos que al menos llevéis una enagua por encima del polisón, para que no se os marquen las varillas. ¡El cambio de efecto es espectacular!

La otra pieza imprescindible es llevar un corsé. El corsé os ayudará a dar la forma al cuerpo. Tomad bien vuestras medidas y no intentéis apretarlo de-

masiado, especialmente si es uno de no demasiada calidad. Y no os olvidéis de llevar una camisa interior bajo, o se os quedarán las varillas totalmente marcadas.

El culmen de la ropa interior sería usar un cubrecorsé para evitar que las varillas se os marquen también en el corpiño, pero no os estreséis por ello.

El traje exterior

Por fuera de esas capas de ropa interior, va el traje de día. Estáis en el campo, en una situación no demasiado formal, y vamos a jugar en mayo, así que aconsejamos tejidos ligeros y estampados "de campo/paseo" como las rayas, los cuadros, etc.

Como podéis ver en las imágenes, los vestidos siguen las líneas del corsé/polisón y suelen tener faldas con volantes o recogidos, que aún remarcan más la silueta. Si le añadís flecos, borlas o encajes, aún reforzaréis más el aspecto de época. Por cierto, todos los vestidos de día llevan siempre manga larga.





Los complementos, como sucede siempre en la moda histórica, son esenciales para dar el aspecto acabado. Los zapatos solían ser botines de tacón de carrete (pero no os preocupéis demasiado por ellos, van debajo de todas las faldas). Y, los sombreros, eran usados en todo momento en exteriores, así que os aconsejamos que llevéis uno a juego y, si podéis, complementos como sombrillas.

Los sombreros son pequeños y se sujetan con horquillas largas al pelo, normalmente dejando caer lazos hacia atrás de la melena, que suele ir recogida dejando caer bucles de ella.

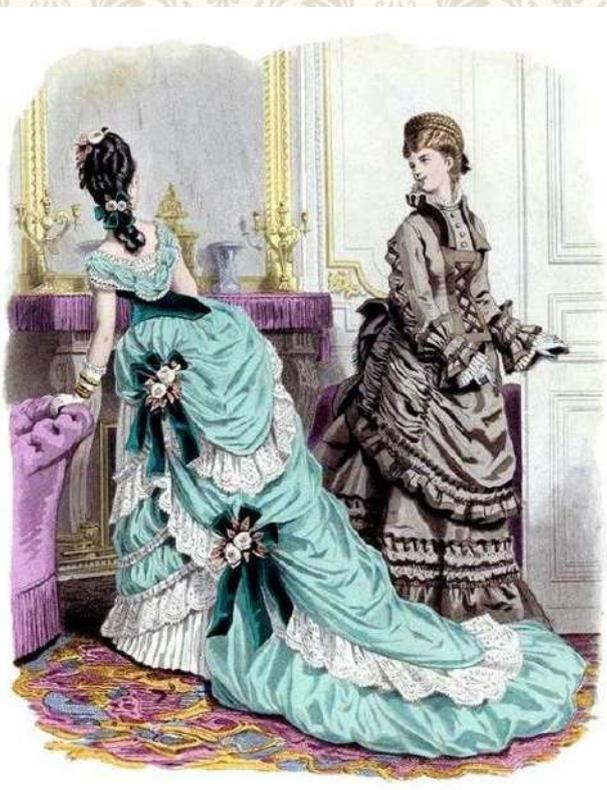


Vestuario femenino de noche

Por la noche, la ropa interior se mantiene intacta, pero el vestido exterior suele cambiar. De hecho, el cuerpo pasa a ser de tirantes, dejando ver el escote y los brazos de la portadora. Eso sí, siempre van combinados por guantes largos.

El complemento ideal para la noche es un abanico y un buen peinado, ya que los sombreros no se pueden llevar en ese contexto.

Un truco muy de la época para no tenerse que hacer dos vestidos completos es usar partes de arriba intercambiables, hechas de la misma tela pero con manga corta/larga. Así estarás preparada para la noche con muchísimo menos esfuerzo.



Y, si queréis ampliar la información sobre el vestuario femenino, aquí tenéis nuestro álbum de pinterest de referencia.



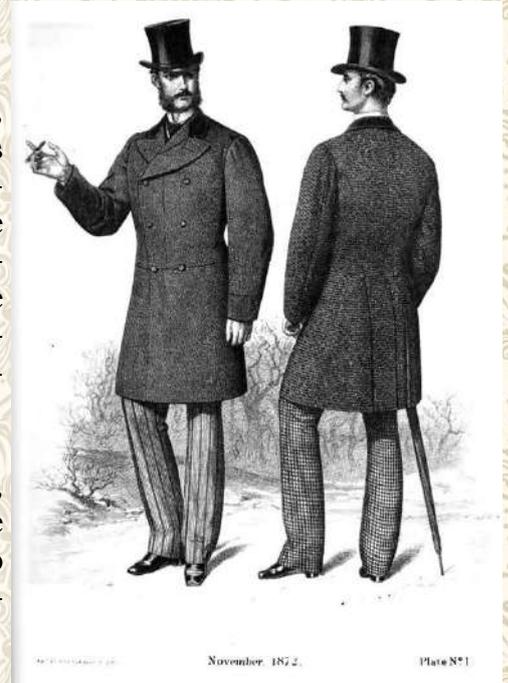
Vestuario masculino de día

Los hombres visten por el día con traje de tres piezas, normalmente con chaqueta de doble abotonadura. Los pantalones suelen ser de un color diferente a la chaqueta, pudiendo incluir cuadros y rayas. El sombrero que corresponde a su clase social suele ser la chistera, aunque en contextos más informales como esta reunión de campo, no tiene porqué ser negra ninguna chistera, incluyendo bombines y sombreros algo más ligeros.



Al ser una reunión de campo, también es totalmente factible optar por una ropa de caza o similar, más informal, en tejidos más resistentes y sobrios.

En cuanto a complementos, además del sombrero, el reloj y el bastón eran señas de buen caballero.



Vestuario masculino de noche

Los hombres, por la noche, también debían cambiarse a un atuendo formal. Éste era ya el frac: la combinación de pantalón negro, chaqueta negra y chaleco blanco o negro, con pajarita blanca.

Los hombres sí llevan el sombrero de copa con el traje de noche (siempre negro), aunque deben quitárselo al entrar al interior de una casa.



Y, si queréis ampliar la información sobre el vestuario masculino de clase alta, aquí tenéis nuestro álbum de Pinterest de referencia.

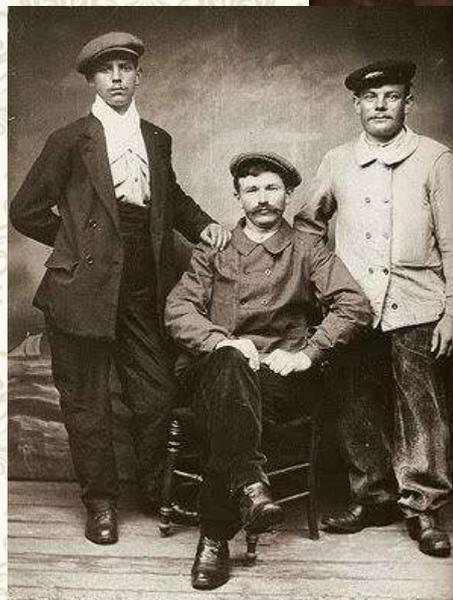


CLASE MEDIA/BAJA



La moda, como suele suceder en todas las épocas, comienza desde las clases altas y va penetrando, poco a poco, en el resto de estratos de la sociedad. Cuanto más poder adquisitivo tenga alguien, más intentará imitar a la clase superior, intentando encajar lo más posible con lo que marca la moda.

Así pues, nos encontraremos para las clases medias vestuario que imita al de la clase alta, pero con telas más sencillas, menos complementos y ornamentos, etc. Y, cuanto más baja sea la clase, menos de esto encontraremos. En la moda de mujer, por ejemplo, no veremos polisones de jaula sino cojinetes, que imitan la forma pero dejan que la mujer pueda trabajar con más facilidad. En cuanto a los hombres, encontraremos trajes de tres piezas sencillos, y sombreros menos ostentosos.



Otra opción para las clases bajas es el vestuario regional. En la mayoría de partes de España se usaba el traje popular, parecido al que estamos acostumbradas a ver en las fiestas hoy en día. Falda que no llega hasta el suelo (basquiña), camisa y corpiño para las mujeres. Y traje tipo labrador para los hombres.

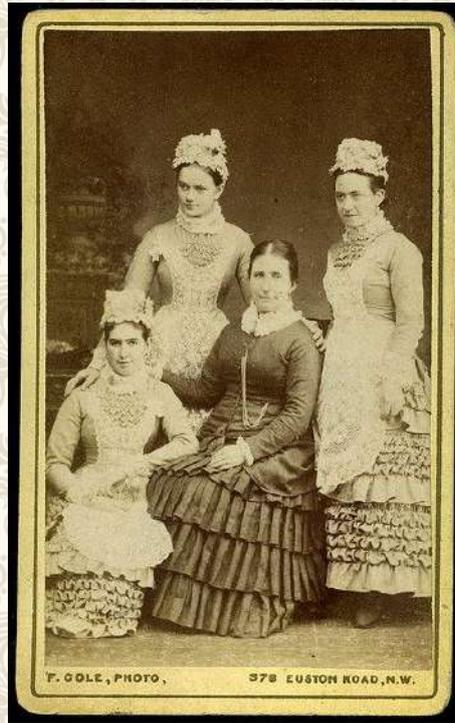


SIRVIENTES

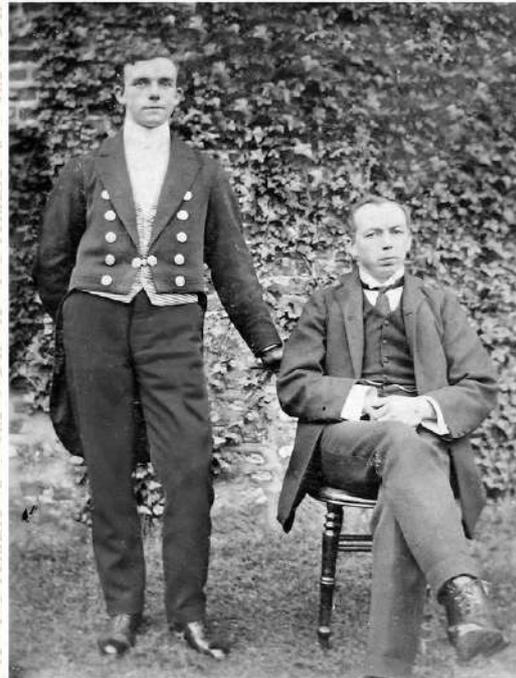
Los sirvientes tenían que llevar ropa limpia y aseada, que normalmente proveía su propia señora. Eran ropas sencillas pero normalmente bien mantenidas, ya que hablaba tanto del servicio como de la casa. En las casas más pudientes se usaba el uniforme, pero por cuestiones prácticas, vamos a prescindir de ello en el vivo.



Las mujeres visten vestidos sencillos de colores oscuros (verdes, marrones, negros) con delantales y cofias.



Los hombres traje de chaqueta, camisa blanca y bien arreglados.



Hay diferencias entre distintos rangos del servicio, pero ya os daremos consejos particulares a aquellas que llevéis esos personajes.

Y, como siempre, si queréis saber más, podéis seguir el siguiente enlace a nuestro álbum de Pinterest:



ARMAS

Las armas en este evento estarán limitada, y los personajes que las porten estarán informados de ello desde el primer boceto de personaje. Las armas de filo serán siempre de softcombat (inyección, no de cinta), y las de fuego tan solo tendrán que ser estéticamente apropiadas (con o sin fulminante). Al ser una casa de campo, los fusiles de caza no estarán fuera de lugar para algunos de los personajes.

