



the
SMOKE
and the
DEAD

DOCUMENTO de DISEÑO

v1 2018 - v1.3 2025



Un rol en vivo Noir clásico
por Daniel P. Espinosa

8B CC

En Los Ángeles solo puedes hacer cuatro cosas: amar la ciudad, odiarla, matar o morir. Aquí hay una realidad contundente como un puño y turbia como sus alcantarillas llenas de cadáveres: la ciudad pertenece a la familia Madvig. Ha sido así desde que Paul Madvig, político y mafioso, sometió tanto a los otros políticos como a los otros mafiosos. Extorsión, soborno, dinero para todos, amenazas también para todos. Un imperio en 1930, en plena era de la Gran Depresión. ¿No es un sueño vivir en esta ciudad? ¿No es el glamour nocturno del cabaret de la familia, el Rick's, el que lo impregna todo en esta vasta ciudad?

Hasta que el gran Madvig murió, y tras el sueño ha llegado la guerra entre sus hijos.

CC

Dicen que fue asesinado, y también que uno de esos hijos, el hermano menor, casquivano y perfumado, contrató un detective para investigar su muerte. El detective, cínico pero estúpidamente idealista, era otro de tantos manipulados por los Madvig. Y, por supuesto, también fue asesinado. ¿Fue la hermana mayor quien lo hizo, una mujer fría y peligrosa como su padre, y que ahora lucha por controlar la política y los negocios de la familia? ¿Fue la hermanastra, hija adoptiva de Madvig padre y de quien se dice que vive entre alcohol, caos y muerte? O tal vez la vieja mafiosa, antaño dueña de la ciudad y ahora sometida a los caprichos del hermano menor. O la lugarteniente de la familia, silenciosa y maquinadora, de quien es imposible saber a quién da su fidelidad tras la muerte del padre. O el sargento de policía, un juguete peligroso y cansado en manos de los Madvig.

¿Importa si ahora la detective que compartía despacho y vida con el detective muerto decide al fin enfrentarse a la familia con quien creció y buscar al responsable de su asesinato?

¿Importa si los dos hermanos se terminan matando en una guerra que delatará lealtades, ambiciones, venganzas y, sobre todo, la imposibilidad de escapar de las garras del poder?

El humo lo cubre todo, tanto las vidas como las muertes en las alcantarillas de esta ciudad infame, y los muertos nos hablan desde las cenizas de los cigarrillos que han dejado atrás, pisoteados por quienes los han matado.

Porque, al final, ¿qué queda sino ese humo, esos muertos y un puñado de recuerdos?

B8

69

The Smoke and The Dead

a Noir LARP

Written and Directed by

Daniel P. Espinosa

Produced by



(c) 2018

CAST

(in character alphabetical order)

Detective Asesinada/o, S. Mallory

Detective Privada/o, P. Dalmas

Heredera/o Madvig, L. Madvig

Homme/Femme Fatale, D. Madvig

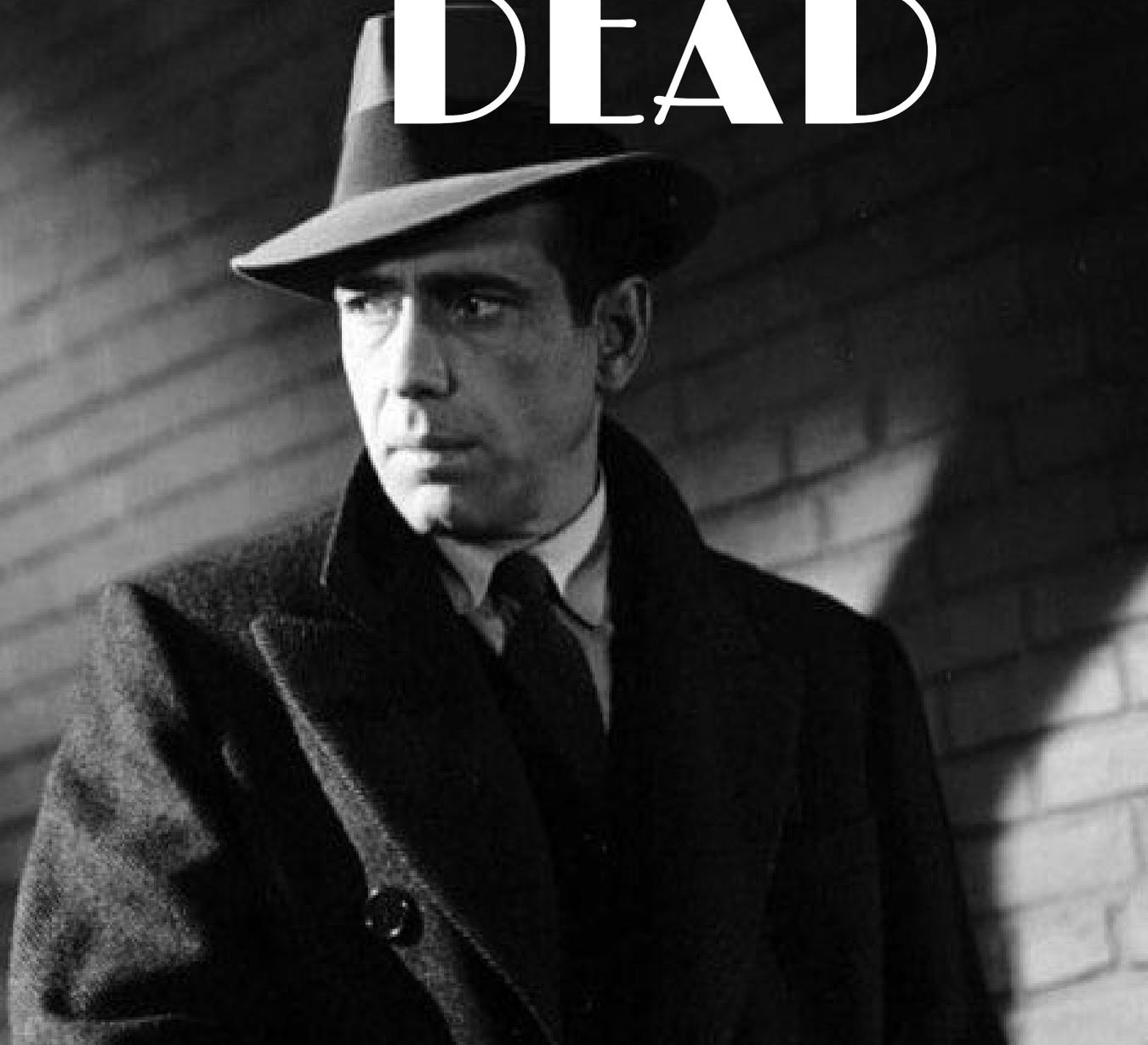
Niña/o Rica/o, O. Madvig

Lugarteniente Mafiosa/o, N. Beaumont

Policía Corrupta/o, B. Cornell

Vieja/o Mafiosa/o, B. Brown

ACERCA DE
the
SMOKE
and the
DEAD



VISIÓN

The Smoke And The Dead es un rol en vivo de temática Noir clásica creado por el escritor Daniel P. Espinosa, del grupo A Little Darkness LARPs. Es una partida para 8 jugadores, guionizada y por escenas, con talleres previos y técnicas diseñadas para conseguir un tono afín al cine negro.

Este rol en vivo sigue el estilo altamente teatral que caracteriza a A Little Darkness, donde los personajes que estén en escena actuarán para el resto de jugadores aparte de para sí mismos.

El hecho de ser guionizado significa que la libertad de decisión de los jugadores será limitada, en beneficio de una trama compleja y coherente. Las últimas escenas, eso sí, serán abiertas, y darán a los jugadores cierta capacidad de decisión acerca de los culpables de la trama de investigación.

Los temas de la partida son los presentes en una novela Noir clásica: detectives privados, mafiosos, investigaciones, traiciones, asesinatos, el ansia del poder y los secretos del pasado. Lo más importante en este vivo es la representación de los clichés del cine negro de los años 30-50. Así pues, aunque las tramas podrán tocar temas dramáticos, los jugadores siempre deberán anteponer la actitud dura y elegante del Noir ante el drama.

No hay drama. No hay sufrimiento.
Hay elegancia.
Hay Noir.

No drama.
Be Noir.



SINOPSIS

Es 1930, en Los Ángeles, Estados Unidos. Estamos en plena Gran Depresión. Si fuese otra época, se podría decir que aún hay esperanza, pero en esta era nunca hay paz en una ciudad. La corrupción crece y nadie se pregunta por qué, los odios caminan bajo las farolas y las miradas matan en los callejones. Pase lo que pase, todo terminará mal. Y entonces morirá quien no debe.

Hoy el imperio criminal de los Madvig se desmorona. Tras el asesinato del viejo Madvig, un político corrupto conectado con la mafia que controlaba la ciudad, sus dos hijos se declaran una guerra que solo podrá terminar cuando uno de los dos esté muerto... o cuando la calle se inunde de cadáveres. Pero entonces un detective es asesinado mientras investigaba la muerte del viejo, y su compañero no va a tener más remedio que revolver los trapos sucios de los Madvig para, quizá, hacer justicia esta vez. O, al menos, hacer que su recuerdo y el de todos aquellos que murieron y morirán duerman por fin en paz.

Un dirigente mafioso muerto, un detective asesinado, una investigación entre las garras de la familia que posee la ciudad, una historia de ambición, amor y venganza. Solo el humo deja ver a los muertos.

PALABRAS CLAVE

ReV narrativo, ReV por escenas, ReV cinematográfico, elegancia Noir, blanco y negro, play to flow, "No drama. Be Noir".

INFORMACIÓN PRÁCTICA

Duración: 3-4 horas + 1 hora de talleres previos

Fecha y hora: 29 de junio de 2019. 21:00.

Lugar: Alcobendas.

Participantes: 8 PJs (sexo indiferente), 2 PNJs/asistentes, 1 director

Tipo de rol en vivo: ReV por escenas guionizadas. Dividido en dos actos y epílogo.

Caracterización: Estilo cinematográfico Noir de los años 50 (gabardinas, sombreros, trajes, corbatas, vapeadores para el humo de cigarrillos). Dado que no hay diferenciación de sexo, se puede llevar vestido o traje, aunque se recomienda el traje. El sombrero se considera imprescindible, eso sí.

ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

El rol en vivo está dividido en dos actos y un epílogo. Cada acto durará aproximadamente hora y media. Habrá un único descanso, y será al finalizar el primer acto. El resto del tiempo, la partida se desarrollará sin pausa.

Habrá sin embargo unos momentos entre cada escena durante la cual la organización preparará la escenografía, luces, música, etc, y en los cuales los jugadores podrán aprovechar para repasar sus libretos de juego para esa escena.

El

NOIR



EL NOIR

"El cine Noir es un género cinematográfico de gran relevancia en la industria. Como cualquier género, cuenta con una estética y narrativa característica. A pesar de nacer en un marcado contexto histórico, este género es aún relevante y se encuentra presente en el cine actual.

Denominado también como "cine negro" en países de habla hispana, nació en la década de los 40s, década marcada por la gran depresión, la prohibición y la Segunda Guerra Mundial. Estas temáticas son generalmente abordadas en estas películas, por lo que es muy posible leer la realidad de Estados Unidos en la época a partir de la narrativa cinematográfica de este género.

El cine Noir se constituyó en una influencia artística muy importante, impactando incluso la literatura, y siendo posterior inspiración en películas contemporáneas..

El cine Noir cuenta con sus propias características estéticas y narrativas. En el ámbito narrativo, estas historias suelen tener un carácter policiaco y misterioso, carentes de finales felices, con relaciones amorosas poco exitosas, cargado de fatalidad, miedo, traición, y totalmente carente de ingenuidad y optimismo.

En cuanto a la estética, el mismo nombre lo indica: el cine Noir o negro tiene una estrecha relación con la noche. Por esta razón, casi toda la acción de estas películas suceden en momentos nocturnos.

Otras características del cine Noir son las escenografías como callejones, lugares de lujo, edificios de apartamentos, hoteles residenciales, lugares con niebla; personajes como taxistas, camareros, la figura de la femme fatale (escotes bajos, lápiz labial, vestidos, tocadores, tacones altos, guantes), el héroe perspicaz (sombrosos de ala, traje, corbata) y personajes misteriosos."

(Extraído de Escuela de cine Zona Cinco.
<https://www.zona-cinco.com/que-es-el-cine-noir/>).

Hay mucho más que contar sobre el cine negro. Podéis consultar la Wikipedia (https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_negro) o ver alguna de las películas indicadas. Con eso captaréis su esencia.

ROLES DE
GÉNERO

en
**The SMOKE
and
the DEAD**



IMPORTANTE: Roles de género en *The Smoke and the Dead*

The Smoke and the Dead no se ambienta en el mundo real sino en un mundo ideal que podría haber sido, uno en el que no hay discriminación alguna.

Es decir, **no existe la discriminación por género, raza, orientación sexual o cualquier otro aspecto**. Esto significa que las mujeres, por ejemplo, pueden desempeñar cualquier profesión y emprender cualquier acción sin que nadie las menosprecie por ello. También significa que las relaciones no heterosexuales son aceptadas como algo normal.

Por supuesto, queremos jugar una historia Noir, lo cual significa que **en este mundo "ideal" sigue habiendo violencia, traiciones, asesinatos, investigaciones, peleas...** Eso sí, el motor u objetivo de todas esas situaciones nunca debe ser el género, raza, orientación sexual, etc. No habrá violencia sexual, racial, homófoba, etc, pero sí habrá violencia en general. Al fin y al cabo, el alma humana arrastra mucha oscuridad por sí sola, y ahí es donde surgen las historias Noir: de la ambición, el odio, la venganza... o del propio amor entendido de muchas maneras.

Por último, aunque nada impide que una jugadora interprete a una "femme fatale", la ruptura de los clichés sería entonces completa si ese papel lo interpretase un hombre (un "homme fatale"). Por supuesto, quedará a discreción de vuestras preferencias.



**VESTUARIO,
ATREZO,
ARMAS,
etc.**



ÉPOCA

La partida se desarrolla en 1930. Aparte de ser la era de la Gran Depresión, también es más o menos el año en que se publicaron La llave de cristal (de donde aparece la familia Madvig, cuyo nombre he tomado prestado como homenaje para la partida) y El halcón maltés, ambas novelas icónicas de Dashiell Hammett que marcaron el inicio del género Noir clásico tal y como lo conocemos.

VESTUARIO

Respecto a cómo vestir, es indiferente si la ropa no se corresponde exactamente de esa época (años 30, 40, 50...). Lo importante es que mantenga el tono Noir.

Es muy recomendable que llevéis sombrero, sin importar vuestro sexo. Se podría decir que es imprescindible para el tono de cine negro.

Como ropa, lo que debe primar es la elegancia. Una chaqueta tipo americana es un elemento muy común y apropiado, sea con pantalón o con falda. Un traje o un vestido también serían muy apropiados, según se considere acorde al personaje.

COLORES DEL VESTUARIO

Dado que queremos representar una historia Noir clásica, una sacada de una película antigua, los colores y tonos deberían encajar con esa estética de "blanco y negro". En general serían apropiados tonos negros, pardos, grises, blancos, rojos y los que vayan en esa línea. Si es posible, convendría evitar colores chillones como rosas, morados, azules claros, etc. Pensad en lo que puede encajar en una película antigua, y ante la duda consultad con la organización.

ATREZO

Eres libre de traer el atrezzo que consideres adecuado para el personaje. Se recomienda eso sí que lo consultes con la organización.

Aparte de eso, la organización proporcionará los objetos clave necesarios para las escenas.

TABACO

En esta época todo el mundo fuma.

Por respeto a los demás jugadores y por las restricciones del local donde juguemos, en partida no se podrá fumar. Sin embargo, un aparato de vapear puede ser una gran solución para simular el humo del tabaco. Si tenéis sugerencias para otra cosa, por favor indicadlas.

Como mínimo, podéis ponerlos cigarrillos apagados en la boca para hacer la pose.

ARMAS

Será necesario que traigas al menos un arma de juguete que use fulminantes (pistola o revólver), que detone y tenga aspecto realista.

Es importante que **SUENEN BASTANTE AL DETONAR**. Por desgracia, muchas de las pistolas de fulminantes de las jugueterías apenas suenan (las de marca Gohner, por ejemplo). Probadlas antes de traerlas.

También son importantes los fulminantes. Los de marcas alemanas o españolas suenan muy poco. Las que mejor suenan porque traen más pólvora son los fulminantes italianos de Edison-Giocattoli (se pueden conseguir en Amazon, por ejemplo). Si aun así la pistola suena poco, un truco casero con el que hemos experimentado es rellenar los pistones o los agujeros del tambor de la pistola con plastilina.

NO SE ADMITEN ARMAS DE FOGUEO, debido al daño que la detonación y el ruido pueden provocar en ojos y oídos.

Si puede servir una pistola de airsoft de gas, una que al dispararla sin munición haga ruido similar a una detonación. **IMPORTANTE:** Debido a su riesgo, debe usarse **SIN CARGADOR Y SIN BOLAS EN LA RECÁMARA**. Además, antes de traerla **CONSULTAD CON LA ORGANIZACIÓN**. También deberá ser supervisada por la organización antes de la partida y habrá que asegurarse de que no tiene bolas en la recámara disparándola varias veces en un sitio seguro.

**Películas y
Novelas**

NOIR

recomendadas



PELÍCULAS NOIR RECOMENDADAS

Para preparar el tono de vuestros personajes, lo mejor es que veáis algunas películas Noir de la década de los 40-50. Si hubiese que destacar un par, para esta partida destacarían dos, protagonizadas ambas por Humphrey Bogart:

EL HALCÓN MALTÉS (1941)

Se la considera la primera película Noir. Creó las bases de lo que sería el cine negro americano de detectives.

EL SUEÑO ETERNO (1946)

Basada en la novela homónima de Raymond Chandler y primera película del muy conocido detective Philip Marlowe.

Hay por supuesto otras grandes películas recomendadas:

AGENTE ESPECIAL / THE BIG COMBO

Uno de las primeras en usar juegos de sombras.

PERDICIÓN / DOUBLE INDEMNITY

Una de las primeras voces en off y otros elementos Noir.

LA LLAVE DE CRISTAL

De ahí sale la inspiración de la familia Madvig y el lugarteniente de esta partida.

EL TERCER HOMBRE

Una obra maestra a nivel visual.

SED DE MAL

Otra obra maestra y un gran policía corrupto.

RETORNO AL PASADO / OUT OF THE PAST

(Gran narración en off)

¿QUIÉN MATÓ A VICKY? / I WAKE UP SCREAMING

(Otra excelente imagen de un policía turbio)

PELÍCULAS POSTERIORES: Para esta partida no se recomienda ver películas Noir de los 60 en adelante aunque sean tipo clásico, como L.A. Confidential, Chinatown, etc. Si bien son grandes películas que deberíais ver algún día, su estética y el enfoque de los personajes se aleja del tono que se busca en The Smoke and the Dead. Necesitamos el enfoque arquetípico, clásico y algo naíf de las películas en blanco y negro.

NOVELAS NOIR RECOMENDADAS

Si os apetece leer Noir clásico, la recomendación es similar a la de las películas. Por orden de preferencia para esta partida (absolutamente personal):

EL SUEÑO ETERNO, de Raymond Chandler. Una de las mejores novelas Noir clásicas

EL HALCÓN MALTÉS, de Dashiell Hammett. Un clásico que marcó a los detectives que vinieron después.

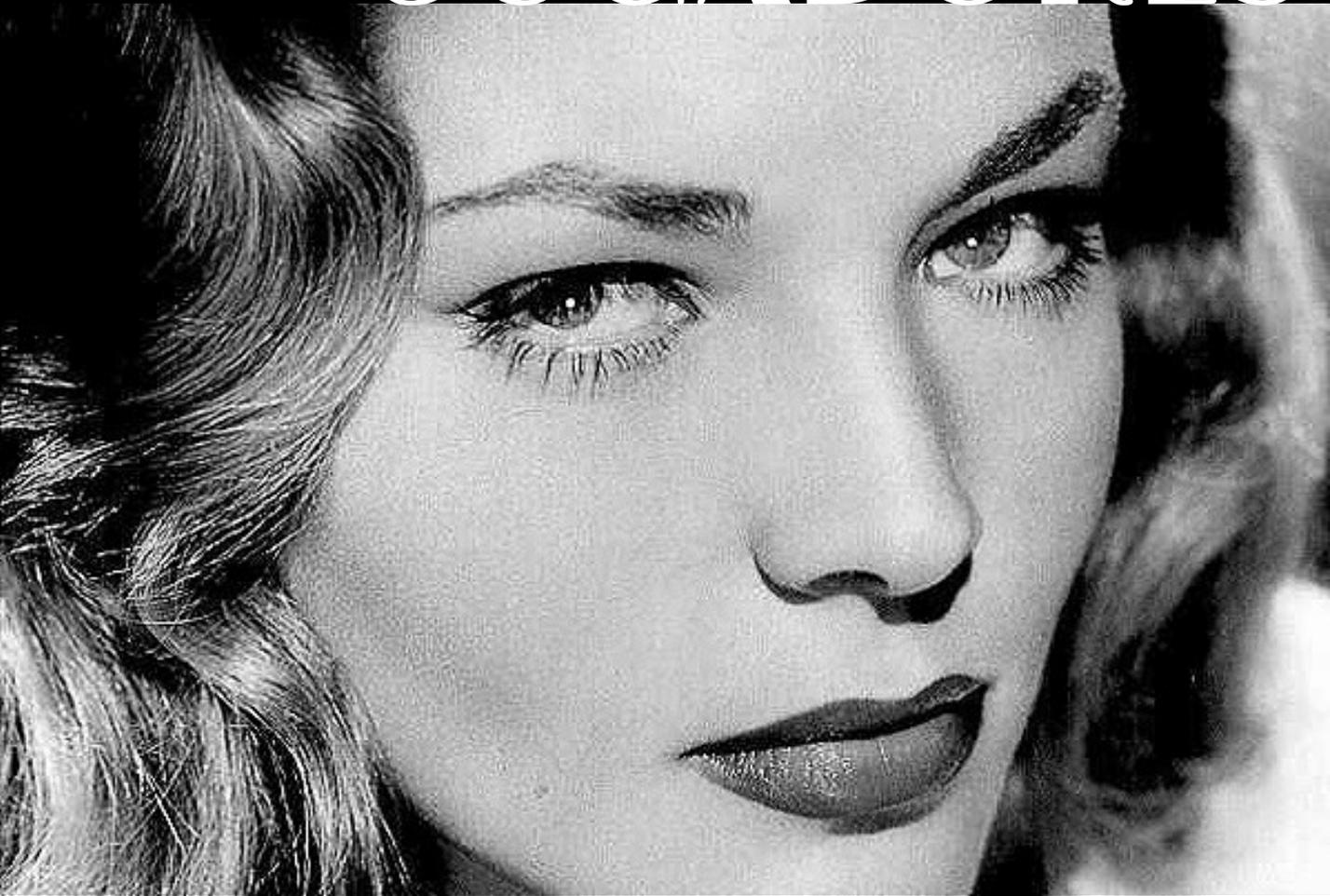
LA LLAVE DE CRISTAL, de Dashiell Hammett. Una novela calificada o de confusa o de obra maestra. Algunos personajes del rol en vivo están inspirados en esta novela (y en la película subsiguiente). Y en ella se basó también la película de los Coen "Muerte entre las flores".

ADIÓS, MUÑECA, de Raymond Chandler. También una de las mejores de Marlowe.

COSECHA ROJA, de Dashiell Hammett. Un clásico de ciudad corrupta.

DOUBLE INDEMNITY, de James M. Cain. La película (con bastantes cambios respecto a la novela) se convirtió en otro referente de película noir sin personaje detective. Y de femme fatale.

LOS PERSONAJES JUGADORES



The Smoke and the Dead es un rol en vivo para ocho personajes.

Están predefinidos, pero su género variará según la preferencia que indique quien lo interprete.

Las imágenes que se muestran a continuación no son representativas del sexo que tendrán los personajes cuando se juegue la partida.

Heredera/o Madvig

Hija/o mayor de la familia Madvig.
Acaba de heredar el peso de la
responsabilidad familiar
y sus oscuros negocios... y sus enemigos.

A Little
Darkness
LARP

Homme/Femme Fatale

Seductor/a y vividor/a.
Hermano/a del/la Heredera/o Madvig,
se enfrenta a su hermana/o por no
haber heredado el poder familiar.

A Little
Darkness
LARPs

Lugarteniente Mafiosa/o

Fiel asistente del difunto padre Madvig hasta su muerte. Con la lealtad dividida entre las hermanas debido a la guerra actual entre ambas.

Niña/o Rica/o

Hija/o adoptiva/o de la familia Madvig.
Hace trabajos para ella pero vive perdida/o en sus drogas.
Sus continuos problemas arrastran a la familia.

A Little
Darkness

LARP®

Vieja/o Matfiosa/o

Antes la ciudad le pertenecía.
Ahora trabaja para la familia Madvig, y está vieja/o y cansada/o.
Sin embargo, ama al/la Homme/Femme Fatale.

A Little
Darkness
LARP®

Policiá Corrupta/o

En nómina de la familia
Madvig desde hace años.
Perdió a su propia familia,
y la única persona a la que
ama ahora es al/la
Niña/o Rica/o.

A Little
Darkness
LARPs

Detective Privada/o

Socia/o de Detective Asesinada/o.
Con antiguas relaciones con la
familia Madvig, investigará la
muerte de su socia/o mientras se
sumerge en su propio y oscuro
pasado.

A Little
Darkness

Detective Asesinada/o



Socia/o de Detective Privada/o.
Murió mientras investigaba un caso demasiado peligroso que arrastrará a toda la ciudad.
Sus escenas se jugarán como flashbacks y recuerdos de otros personajes..

TÉCNICAS de SEGURIDAD



TALLERES DE SEGURIDAD

Antes de la partida se realizarán talleres de seguridad. En ellos se expondrán las distintas técnicas para asegurar un desarrollo de la partida sin peligros.

LÍMITES FÍSICOS Y EMOCIONALES

Como parte de los talleres, cada jugador/a podrá exponer sus límites físicos y psicológicos y/o triggers, de modo que nadie los deberá usar en la partida.

PALABRAS DE SEGURIDAD Y DE CONTROL DE INTENSIDAD

Durante las escenas se usarán varias técnicas para controlar la seguridad y la intensidad.

SEMÁFORO

La persona podrá pronunciar estas palabras en escena:

"ROJO": Detiene la acción en curso (pero no la escena).

Manteniéndose dentro de juego, se sigue la escena pero cambiando la acción que generó el problema. Es OBLIGATORIO cumplirlo.

"NARANJA": Se atenúa la intensidad de la acción en curso. Es OBLIGATORIO cumplirlo.

"VERDE": Sugiere subir intensidad de la acción. Es OPCIONAL cumplirlo y la otra persona no debe sentirse obligada a hacerlo.

TOQUES PARA GESTIONAR LA INTENSIDAD

A) Un empujón en el hombro y la frase "¿Eso es todo?": Se pide que se aumente la intensidad. Es OPCIONAL cumplirlo. (Equivale a "verde".)

B) Dos toques (o más) en cualquier parte del cuerpo: Se pide que se detenga la situación. Es OBLIGATORIO cumplirlo. (Equivale a "rojo".)

PALABRA DE EMERGENCIA: "CORTEN"

Se usa en situaciones de emergencia, tanto por los organizadores como por cualquier jugador/a que se sienta en algún tipo de peligro físico o emocional. Se detiene la escena y se habla en privado acerca del problema, para buscarle una solución.

CONTROL DE COMPORTAMIENTOS OFENSIVOS Y/O PELIGROSOS

The Smoke and the Dead no es un vivo que trate con temas intensos a nivel psicológico o físico, pero las medidas de seguridad son imprescindibles en cualquier evento. Por tanto:

A) **No se permiten comportamientos ofensivos, discriminatorios o intimidatorios** fuera de personaje, es decir, de jugador/a a jugador/a. Tampoco se permitirán dentro de personaje si explícitamente la partida o la escena no indican que ese es un tema de juego.

EJEMPLO: actitud de maltratador de un personaje que no está diseñado como tal, puesto que por un lado ataca personalmente a el/la jugador/a víctima y por otro puede perjudicar el desarrollo de su partida.

B) **No se permiten palabras sexistas, discriminatorias o que hagan referencia al físico o género de la persona de forma ofensiva:** "puta", "hijo/a de puta", "gordo/a", "maricón", etc. No se permiten aunque estén en personaje. Si se busca ofender al personaje (no a la persona), hay formas de hacerlo sin caer en esos términos.

C) **No se permite violencia real** o actitudes que pongan en peligro físico a otros/as jugadores/as.

COMO MEDIDAS A TOMAR, los jugadores en escena podrán usar el SEMÁFORO (rojo para detener la acción, amarillo para atenuarla, verde para proponer incrementarla), la organización podrá intervenir de forma directa o indirecta en la escena y, como último recurso, tanto la organización como cualquier jugador/a podrá detener la escena con la palabra "CORTEN". Se procederá entonces a aclarar el problema antes de seguir la partida.

TÉCNICAS de simulación de la VIOLENCIA



TÉCNICAS PARA SIMULAR VIOLENCIA DE FORMA SEGURA

(Basadas en el taller de Álvaro Bohantes impartido en EntreReVs 2016)

Se realizará un taller para practicar estas técnicas:

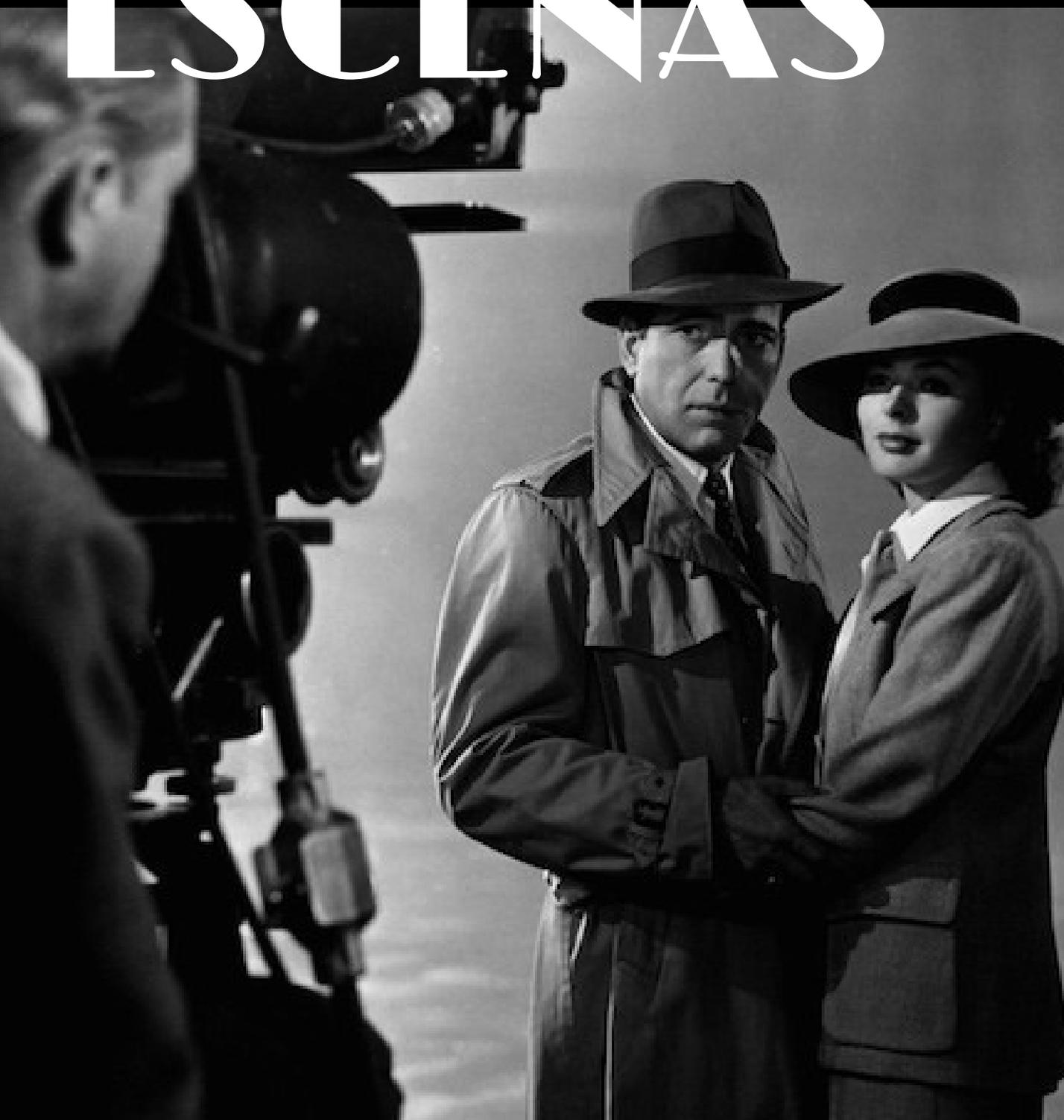
- La víctima es quien ejerce el movimiento, no el atacante
- Actuar despacio
- Nunca ejercer fuerza
- Nunca golpear de verdad
- Nunca forcejear
- Nunca sorprender. Los movimientos deben ser anunciados, tanto de frente como de espaldas
- No tocar la cara ni el cuello (puñetazos, estrangulamientos, etc)
- No apuntar golpes a la cara

LA VIOLENCIA ELEGANTE NOIR

En esta partida, la violencia además debe ser elegante y teatral:

- No se esquivan los golpes, sino que se encajan
- Un puñetazo tumba
- Si el guion lo dice, un golpe deja inconsciente
- Pelear lentas
- Anunciar los golpes con movimientos amplios
- Acción elegante
- Adornar la pelea hablando con ironías

PARA jugar las ESCENAS



ROL EN VIVO GUIONIZADO POR ESCENAS

The Smoke and the Dead se estructura por escenas, como una película. Además, cada escena está descrita en un guion que recibiréis al comienzo de la partida y que os dirá si debéis intervenir y, en ese caso, qué debéis hacer.

DECISIONES PREDEFINIDAS

En cada escena, el guion os dice dónde estáis y por qué, indica vuestro objetivo en esa escena y os da consejos.

Esto significa que **no tendréis libertad de decisión**. Debéis hacer lo que os dicta el guion y cumplir el objetivo de la escena para que la trama de los otros personajes y la vuestra tenga sentido más adelante. A cambio, **viviréis una trama cuidadosamente predefinida, como en una película**.

El guion no incluye diálogos. En eso tenéis libertad.

TODOS SOIS COPROTAGONISTAS

En algunas escenas intervendréis más y en otras menos. Respetad el coprotagonismo de los demás. También puede que tengáis que iros antes de que la escena termine para que la historia fluya.

En cada escena habrá solo dos o tres personajes actuando. El resto estaréis viéndola sentados como si fueseis espectadores. Vosotros como jugadores sabréis lo que ha ocurrido, pero vuestros personajes no. No uséis en vuestras escenas la información obtenida salvo que vuestro guion lo indique.

CUÁNDO LEER EL GUIÓN

Se os entregará justo antes de empezar la partida para que descubráis la historia sobre la marcha. **NO LEÁIS todo el guion seguido**. Leed solo la siguiente escena en la que vais a participar, para no arruinaros la diversión.

Intentad tenerla preparada antes de que os toque intervenir, para no retrasar el inicio. Hay tiempos entre escenas que podéis aprovechar.

IMPORTANTE: Cuando leáis una escena, localizad siempre la siguiente, porque a veces tenéis escenas seguidas. Así sabréis siempre cuándo intervenís y qué hacéis.

Ah, y no saquéis el guion a escena. Si tenéis dudas, el/la narrador/a os ayudará dentro de personaje.

LINTERNA: Traed una linterna pequeña para poder leer los guiones en la oscuridad de la sala.

¿QUIÉN MATÓ A...?

Esta es una historia Noir, pero el objetivo no es ganar ni averiguar quién mató a quien sea. El objetivo es construir una historia entre todos y disfrutar de ella según se va desvelando.

La resolución del misterio llegará, pero lo importante será el desarrollo.

EN VUESTRAS ESCENAS:

-No reveléis información a menos que el guion os lo diga

-No reveléis lo que visteis como espectadores, vuestros personajes no lo saben. No lo uséis en escena a menos que el guion lo indique

-No acuséis, hagáis deducciones, ataquéis, o matéis a nadie a menos que el guion lo indique

¿Por qué? Porque habrá escenas de desenlace donde se desvelará todo. Si lo hacéis antes de tiempo estaréis estropeando la escena de otros o vuestra propia escena futura, se romperá la trama y se estropeará la diversión.

SÍ PODRÉIS IMPROVISAR en momentos sin guion. Habrá situaciones inesperadas en que deberéis improvisar. Intentad mantener la coherencia de vuestra trama en esos momentos.

CONSEJOS PARA INTERPRETAR UNA ESCENA

-Son escenas cinematográficas, así que deben ser **ENTRETENIDAS** tanto para vosotros como para los espectadores.

-Nunca hagáis dos conversaciones simultáneas.

-Habla **alto** para que te oiga el público. No hables de espaldas. Si susurras, susurra **en voz alta**.

-Cada escena **debe aportar algo CONCRETO e INTERESANTE** (como en una película). Tu guion te lo indicará. **No debes aburrir. No te alargues.**

-Que sea **BREVE E INTENSA** mejor que larga y aburrida. Hay muchas escenas, y si las alargáis todas, la película final será aburrida.

CUÁNDO TERMINAR LA ESCENA

-Una escena no debería durar más de cinco minutos (como una canción larga).

-El guion te dirá si marcharte o quedarte al terminar tu intervención.

-Cómo saber si te estás alargando mucho:

Si se apagan algunas luces: Tienes unos momentos para finalizar la escena como indica tu guion.

Si la música sube: Debes terminar la escena **DE INMEDIATO**.

INTERVENCIÓN DE NARRADOR/A: "JOE DICE..."

A veces el/la Narrador/a **intervendrá como un PNJ para no romper la escena**: un matón, un colega médico, un camarero, etc.

Usará la frase **"Joe dice..."** (Joe es un personaje que todos los PJs conocéis y a quien por un motivo u otro obedecéis). Puede usarlo para:

- Indicar que se debe terminar una escena
- Recordar algo que se debe hacer o no hacer

Al oírlo, no salgas de personaje. Reacciona dentro de juego como si fuese un PNJ.

Ejemplos: "Joe dice que le está esperando" (indicación de que el/la PJ debe marcharse de escena), "Joe dice que recuerde darle la pistola al policía" (recordatorio del guion), "Joe dice que no le escuchan desde el otro lado de la puerta" (indicación de que deben hablar más alto), etc.

EL HUMO Y EL DETECTIVE ASESINADO

En esta partida, el HUMO representa una aparición del PJ DETECTIVE ASESINADO/A (metafórica, no real; no es un fantasma).

Cuando haya humo y el/la Detective Asesinado/a esté en escena, los demás PJs no lo/la ven salvo que su guion diga lo contrario o les hable. El/la Detective es una obsesión, una alucinación, la conciencia del personaje...

Si el/la Detective Muerto/a aparece sin humo, podrán interactuar con él/ella normalmente. Serán escenas de flashback de cuando estaba vivo/a.

FLASHBACKS

La partida tendrá escenas de flashback que contarán momentos del pasado. Estas escenas se representarán con una LUZ ROJIZO, de mayor o menor intensidad. Serán las únicas luces de color que se usarán en la partida.

MONÓLOGOS

Todos los personajes tendréis varios monólogos en la partida, normalmente al comienzo de una escena. En vuestros guiones vienen indicaciones de las ideas a mencionar y sugerencias. Deben ser breves; son solo una introducción a la escena.

Los realizaréis debajo de un foco específico, mientras la escena está paralizada.

ZONA FUERA DE CÁMARA (ZONA DE SOMBRA)

Existe una zona apartada en el escenario que estará delimitada. Los personajes que estén allí se encuentran FUERA DE LA VISIÓN de quienes estén en escena. No pueden intervenir en la escena, pero tampoco los ve nadie. Representan personajes escondidos, un recuerdo que está visualizando, etc.

Si el personaje oculto debe interaccionar con alguien en la escena, saldrá de la Zona de Fuera de Cámara.

Y, ANTE TODO, RECORDAD:

Si morís, hacedlo con cinismo o resignación.

Si sufrís de amores, hacedlo bebiendo sin
inmutaros.

Si sois felices, mostrad una media sonrisa y
soltad un comentario irónico.

Si besáis, hacedlo como si os lo debiesen.

**No drama.
Be Noir.**





the
SMOKE
and the
DEAD



un rol en vivo Noir clásico
por Daniel P. Espinosa