



**FACULTAT DE CIÈNCIES SOCIALS**

## **Juego transformado en Subcultura**

**Un análisis del Live-Action Role-Playing (LARP) como  
medio de ocio y arte**

**Maria Moreno Peiró**  
***Master Oficial en Gestión Cultural***

**Tutor: Juan Pecourt**

**Valencia, 07 de Septiembre 2015**

**Resumen:** El LARP es una actividad que procede por una parte de los juegos de rol clásicos, y por otra, de las artes escénicas. Se basa en la interpretación de un personaje de manera improvisada en contacto con otros personajes, es por eso que suele decirse que el LARP es teatro alternativo o interactivo. Además, no existe un público a la manera habitual, sino que el público participa en el propio evento, y todos y cada uno de los participantes son público al mismo tiempo. Los personajes forman parte de una historia que va formándose entre todos los participantes, y que nunca puede predecirse como acabará, ya que es decisión de los propios participantes.

Debemos tener en cuenta que alrededor de esta actividad y a raíz de que la comunidad que la practica ha reaccionado de una manera concreta, nos hace pensar que nos encontramos frente a una subcultura, con su propio lenguaje y su propia manera de entender lo que les rodea a través de esta actividad. Actualmente, en toda Europa y, en concreto, en el territorio español se está desarrollando esta actividad cultural y de ocio y, cada vez más gente participa en ella. Más allá de ser únicamente una actividad de ocio, el LARP puede considerarse como creación y producción artística.

**Abstract:** The LARP is an activity that comes from some of the classic role-playing games, and from the performing arts. It is based on the playing of a character in an improvised way in contact with other characters, that is why they say that the LARP is alternative or interactive theater. In addition, there is no public as usual, but that the public participates in the LARP itself, and each and every one of the participants are public at the same time. The characters are part of a story that is formed among all participants, and you can never predict how it will end, as it is up to the participants themselves

We should note that this activity and the community has reacted in a certain way, it makes us think that we are facing a subculture, with its own language and its own way of understanding the world around them, through this activity. Nowadays, across Europe and in particular in the Spanish territory it's developing this cultural and leisure activities, and more people participate in it everyday. Beyond being just a leisure activity, the LARP may be considered artistic creation and production.

**Palabras clave:** LARP, subcultura, gestión cultural, proyecto cultural, rol en vivo

*«No podemos ser nada sin jugar a serlo»*

**Jean-Paul Sartre, *El ser y la nada*, 1943**

# Índice

<b>0. <i>Introducción</i></b> .....	<b>1</b>
<b>0.1. ¿Qué queremos estudiar?</b> .....	<b>1</b>
<b>0.2. ¿Cómo queremos estudiarlo?</b> .....	<b>2</b>
<b>0.3. ¿Qué métodos vamos a usar para este trabajo?</b> .....	<b>4</b>
<b>1. <i>La Ambientación. Orígenes y evolución del LARP</i></b> .....	<b>7</b>
<b>1.1. El concepto “juego”</b> .....	<b>7</b>
<b>1.2. La Historia de los Juegos de Rol. La ludicidad</b> .....	<b>8</b>
<b>1.3. Ramificaciones. La vertiente artística del LARP</b> .....	<b>15</b>
LARP Anglo-Americano.....	<b>18</b>
Nordic LARP.....	<b>20</b>
<b>1.4. Como se organiza un LARP: No hay fórmula mágica</b> .....	<b>21</b>
<b>2. <i>La Interpretación. El LARP como subcultura. La visión del mundo a través de los personajes</i></b> .....	<b>27</b>
<b>2.1. Dick Hebdige. El estilo y las subculturas espectaculares</b> .....	<b>27</b>
<b>2.2. Sarah Thornton y Ken Gelder. Las subculturas que no se ven</b> .....	<b>32</b>
<b>2.3. El Nordic LARP y sus manifiestos</b> .....	<b>37</b>
The Dogma 99 Manifiesto.....	<b>39</b>
The Manifiesto of the Turku School.....	<b>43</b>
<b>3. <i>La colaboración. Gestionando una subcultura: el arte, el ocio y el negocio</i></b> .....	<b>46</b>
<b>3.1. Gestión Pública. ¿Se ha interesado la Administración?</b> .....	<b>46</b>
<b>3.2. Gestión Privada. El LARP como herramienta</b> .....	<b>48</b>
<b>3.3. Gestión Independiente. Los clásicos nunca mueren</b> .....	<b>50</b>

<b>4. <u>La Inmersión. Proyecto: “Asile des Saints Anges Gardiens”</u></b> .....	<b>53</b>
<b>I. LÍNEAS DE ACCIÓN</b> .....	<b>54</b>
Plan.....	54
Contexto del evento.....	55
<b>II. OBJETIVOS</b> .....	<b>56</b>
<b>III. EQUIPO DE TRABAJO</b> .....	<b>56</b>
<b>IV. PÚBLICO OBJETIVO</b> .....	<b>58</b>
<b>V. PLANIFICACIÓN DEL EVENTO</b> .....	<b>59</b>
<b>VI. ANÁLISIS DEL PROYECTO</b> .....	<b>60</b>
<b>VII. DESARROLLO DEL PROYECTO</b> .....	<b>63</b>
Espacio.....	63
Tiempo.....	63
Equipo.....	63
Márketing y comunicación.....	64
Imagen gráfica.....	65
Presupuesto y financiación.....	68
<b>5. <u>Conclusiones</u></b> .....	<b>71</b>
<b>6. <u>Bibliografía y ludografía</u></b> .....	<b>73</b>
<b>LISTADO DE IMÁGENES</b> .....	<b>83</b>
<b>LISTADO DE TABLAS</b> .....	<b>84</b>
<b>LISTADO DE ANEXOS</b> .....	<b>85</b>

## **0. Introducción**

El juego es una actividad cultural propia de la naturaleza humana. El juego como concepto abstracto ha tenido diferentes explicaciones, tanto culturales, como científicas o psicológicas a través de distintas épocas. Uno de los primeros teóricos en hablar del juego como parte innegable de la cultura humana fue Johan Huizinga. En su libro *Homo Ludens*<sup>1</sup> nos dice que “*la cultura surge en forma de juego*”, es decir, que la cultura y el juego están relacionados. Además, en esta obra también se plantea que el juego lo mantiene y lo crea una comunidad. Teniendo en cuenta esto, en este trabajo queremos analizar el papel que tiene una actividad que está creciendo en popularidad en los últimos años. Queremos estudiar como funciona el “Rol en Vivo” dentro de la sociedad actual y como los individuos que lo practican, forman una comunidad y, además, se encuentran participando de una subcultura.

### **0.1. ¿Qué queremos estudiar?**

El llamado “Rol en Vivo” o LARP<sup>2</sup> (Live-Action Role-Playing) es una forma de arte y ocio que viene desarrollándose desde hace décadas en diferentes y múltiples lugares del planeta. Es una modalidad de juego de rol en el que se cuenta una historia conjunta a través del desarrollo de la personalidad y las relaciones de unos personajes llevados por jugadores o participantes. A diferencia de otros tipos de juego, la interpretación y la interacción con los demás se realiza cara a cara, simulando cualquier acción que los personajes harían. Es por eso que en su nomenclatura aparecen los términos “en vivo” o “Live-Action”.

El LARP, además de ser una actividad que tradicionalmente se ha considerado ocio,

---

1 Huizinga, 1954: 67

2 A partir de ahora, nos referiremos al “Rol en Vivo” como “LARP”. Puede escribirse en mayúsculas, como acrónimo, “LARP” o, en minúsculas, “larp”, dado que en algunos lugares como los países escandinavos, esta palabra ha pasado a formar parte del vocabulario.

algunos teóricos han empezado a defender que se trata de un medio con el que se puede crear arte de distintas maneras. Dadas las características de este tipo de actividad y, sobretodo, de la gente que participa en ella, podemos considerar que nos encontramos frente a una subcultura, cosa que analizaremos más adelante e intentaremos desarrollar en profundidad a lo largo de este trabajo.

Además de estudiar el funcionamiento de este medio de ocio y arte desde un punto de vista subcultural, queremos sugerir que nos encontramos frente a algo real. No queremos, simplemente, desarrollar una visión teórica del medio y de su comunidad, sino que pretendemos darle valor. Para ello, realizaremos un proyecto cultural real donde el objetivo sea llevar a cabo un evento de LARP, tal y como se realiza hoy en día, en su mayoría, en el territorio español: de manera independiente y auto-gestionada. Por tanto, este trabajo va a tener un enfoque principalmente teórico pero, para poder demostrar el realismo en nuestro análisis, vamos también a realizar un proyecto práctico según las características de esta subcultura.

## **0.2. ¿Cómo queremos estudiarlo?**

Nuestro trabajo va a tener una estructura con una doble visión, por una parte vamos a intentar desentrañar diferentes cuestiones que envuelven el mundo del LARP, y vamos a intentar analizar su trayectoria y responder porqué consideramos que nos encontramos frente a un movimiento subcultural. Por otro lado, vamos a llevar a la práctica algunas de estas cuestiones en un proyecto final. Cada uno de los capítulos va a llevar en su título algunas de las palabras clave dentro del mundo del LARP, e intentaremos que cada una de estas referencias sean importantes dentro del capítulo:

En nuestro primer apartado, al que llamaremos “*La Ambientación*”, describiremos de donde viene el LARP, sus orígenes, su desarrollo, y su actualidad, tanto en España como en otros lugares del mundo. Empezaremos planteando algunas cuestiones sobre los “game studies”, o los estudios culturales sobre el juego, desde la perspectiva de Johan Huizinga y de otros teóricos y daremos diferentes definiciones que se adecuen a lo que entendemos que significa el LARP. Además, intentaremos acercarnos a una

historia del LARP desde su nacimiento desde dos vertientes. Por un lado, tiene su origen desde formas de ocio similares al LARP, como los juegos de rol de mesa. Por otra parte, podemos considerar su parte artística como surgimiento desde el teatro y otras artes escénicas de cariz más moderno e interactivo. Al mismo tiempo, analizaremos el desarrollo que ha tenido el LARP internacionalmente, según dos distinciones principales: el LARP Anglo-americano y el Nordic LARP. Situaremos, también a España en el mapa e intentaremos desentrañar el posicionamiento respecto a estas dos ramificaciones. Por último, definiremos el funcionamiento de un LARP con la descripción de algunos conceptos generales.

La segunda parte, llamada “*La Interpretación*”, será donde expondremos la base teórica de todo nuestro análisis. Intentaremos esclarecer qué es una subcultura según diferentes teorías. Usaremos como principal herramienta el análisis que Dick Hebdige escribió en su libro “*Subcultures. The Meaning of Style*” en el año 1979. Además, no sólo explicaremos las teorías de este autor, sino que observaremos otros puntos de vista sobre el término *subcultura*, como el que nos ofrecen Sarah Thornton y Ken Gelder, que se posicionan de manera distinta a Hebdige. Una vez explicado qué es el LARP y cuales son sus orígenes y vertientes, debemos enmarcarlo dentro de las teorías subculturales. Basándonos en las diferencias planteadas en cuanto a los dos tipos de LARP principales, intentaremos responder a la pregunta central de este trabajo: ¿es el LARP una subcultura? Para ello, utilizaremos como referencia dos de los textos más importantes dentro de la tradición nórdica: *The Dogma 99 Manifesto*<sup>3</sup> y *The Manifesto of the Turku School*<sup>4</sup>. En estos dos documentos, escritos a la manera de los manifiestos de vanguardias artísticas de principios del siglo XX, se asientan las bases de los tres puntos que marcan el estilo de un “Nordic LARP”: Inmersión, Visión Artística y Colaboración. También, en estos textos, se plantean las diferencias respecto a otro tipo de escuelas y visiones. Con todo esto, intentaremos definir las características de esta subcultura, que utiliza el LARP como medio de expresión.

---

3 Fatland y Wingard, 2003

4 Pojholá, 2003

En el tercer capítulo, “*La Colaboración*” analizaremos como funciona la gestión de un evento LARP. Para ello, nos centraremos en ejemplos del territorio español principalmente, aunque también hablaremos de otros eventos de carácter internacional. Analizaremos, por tanto, algunos de los LARP más importantes que se han desarrollado en los últimos años, desde tres métodos de gestión diferentes: la gestión por parte de la administración pública, la gestión a través de empresas privadas y la gestión independiente y auto-gestionada, siendo esta última la más común que encontramos hoy en día y la que utiliza la mayoría de la comunidad.

En el último capítulo, llamado “*La Inmersión*”, desarrollaremos la creación de un evento LARP partiendo de una gestión independiente. Realizaremos un proyecto real de un evento llamado “*Asile des Saints Anges Gardiens*” que se llevará a cabo a principios del mes de diciembre en Valencia gracias a *Producciones Gorgona*, una agrupación valenciana independiente que se dedica a realizar eventos de este tipo desde hace unos años. Pese a que la manera de realizar este proyecto es la que usualmente se utiliza en el territorio español, con una base de auto-gestión, vamos a desarrollar este evento usando métodos aprendidos en el Máster de Gestión Cultural, siguiendo las pautas básicas a la hora de crear un evento LARP.

### **0.3. ¿Qué métodos vamos a usar para este trabajo?**

Para este trabajo nos hemos centrado en dos propuestas metodológicas centradas en la investigación cualitativa: la investigación documental y la observación participante. Al igual que nuestro trabajo está dividido en dos grandes bloques, uno teórico y otro práctico, nuestros métodos de investigación siguen también este camino.

Por un lado, de manera más teórica hemos utilizado una metodología de recogida de datos ya existentes: la investigación documental. Este método teórico nos ha servido para desarrollar los dos primeros capítulos de nuestro trabajo en los que nos centramos en la investigación sobre la subcultura, la historia del LARP y la visión del LARP como subcultura. Nuestra búsqueda bibliográfica sobre estos temas ha resultado muy amplia y nos ha servido para poder aclarar todos los términos que queremos usar en el desarrollo de nuestro trabajo. Hemos usado para nuestro análisis gran cantidad de textos de

diferentes procedencias: artículos de revistas tanto de sociología como de estudios de juegos, artículos publicados tras diferentes convenciones sobre LARP o u otro tipo de ocio alternativo (*Knutepunkt* y *WyrdCon*), libros con gran trayectoria teórica sobre diferentes aspectos sociológicos o culturales (*Subcultura. El significado del Estilo* de Dick Hebdige, o *Homo Ludens* de Johan Huizinga), documentos de diseño de gran cantidad de LARP (*College of Wizardry* o *La sirena varada*). Además, hemos conseguido encontrar una amplia documentación sobre eventos LARP de diferente tipo en todo el mundo a través de la web. Es por eso que nuestro apartado de bibliografía, además de incluir los datos sobre textos, también tiene un apartado llamado “Ludografía” donde se incluye la información básica de eventos a los que hemos asistido, y de otros a los que no, pero de los que hemos conseguido bastante información. También se incluyen aquí algunos eventos que aún no se han realizado pero de los que hemos podido acceder a muchos datos sobre sus métodos de organización.

A la hora de realizar esta parte del trabajo, nos hemos encontrado con algunas dificultades, que hemos intentado paliar buscando diferentes soluciones. En cuestiones de documentación, ha resultado un poco frustrante no encontrar apenas información sobre este movimiento en lengua castellana. Pese a que, internacionalmente, encontramos gran cantidad de información relacionada con los LARP, sobretodo en lo que se refiere a las grandes convenciones anuales como *Knutepunkt* o *WyrdCon*; en castellano, o sobre cuestiones que afectan al LARP en la Península Ibérica, sólo hemos tenido la oportunidad de encontrar un artículo en inglés sobre la situación española de los clubes de rol, una tesis en castellano sobre las editoriales de rol en nuestro país y, a través de la web, algunos blogs, foros o grupos de discusión de Facebook. Esto ha provocado que tengamos que realizar un análisis del medio con una visión internacional, cosa que ha aumentado la complejidad y amplitud de este estudio.

Además, por lo que se refiere al estilo de LARP Anglo-americano, apenas hemos podido tener acceso a estudios exhaustivos, ya que la gran mayoría de los artículos y libros que hemos encontrado, casi siempre se centran más en el aspecto lúdico de los LARP que en el social.

Por otra parte, desde un punto de vista práctico, hemos realizado una observación participante en diferentes eventos LARP, realizados en los últimos meses y años. Al

mismo tiempo hemos asistido a algunas convenciones en las que se ha tratado cuestiones sobre LARP de manera académica, como por ejemplo EntreReVs, de la que hablaremos más adelante. Tanto en los diferentes LARP como en EntreReVs, hemos asistido como jugador/participante y hemos observado la aplicación de distintas maneras de realizar un evento de estas características. El análisis de algunos de estos LARP se verá reflejado en el cuarto capítulo de este trabajo, en el que se describen los diferentes métodos de gestión de eventos de este tipo. Además, también hemos participado en la creación del evento “Asile des Saints Anges Gardiens” como parte de la organización, en los apartados de dirección, guión y comunicación con participantes, entre otras muchas tareas. Esta participación se verá reflejada en el último capítulo de este trabajo, en el que se plasmará el proyecto. Por tanto, podemos decir que en los capítulos tres y cuatro del trabajo, es donde se ha utilizado esta metodología, observación participante, de carácter más práctico.

En un principio, nos hubiese gustado utilizar otros métodos de trabajo, basados en recogida de datos de carácter cualitativo: las entrevistas y los cuestionarios personalizados. Querriamos haber realizado diferentes encuentros con personas importantes dentro del mundo LARP tanto de España como de otros lugares, y escuchar su opinión sobre la pregunta “¿Hay una subcultura que rodea el mundo del LARP?” y otras cuestiones relacionadas con esto. También podríamos haber realizado cuestionarios a un grupo amplio de individuos que participasen en este tipo de actividades y se viesen envueltos, por tanto, dentro de este movimiento subcultural. Finalmente, tomamos la decisión de no usar estos métodos, ya que creemos que se hubiese dado una visión muy sesgada de esta cuestión al no cubrir todas nuestras necesidades para la investigación y la cuestión teórica principal que este trabajo intenta cubrir. Pensamos que con las dos metodologías anteriores es suficiente para tener una visión amplia del tema que nos atañe aquí. De todas formas, no descartamos, en un futuro, realizar dichas entrevistas y cuestionarios para ampliar la información que podrían aportarnos. Esto se daría una vez tengamos resuelta la pregunta sobre la teoría subcultural y obtengamos unas conclusiones con las que poder empezar a trabajar, para así poder enfocarnos en otras cuestiones sociológicas y culturales más amplias.

# ***1. La Ambientación. Orígenes y evolución del LARP***

## **1.1. El concepto “juego”**

Desde hace unas décadas, se ha empezado a estudiar de forma académica el concepto de juego desde diferentes perspectivas: desde la historia, la sociología, la psicología... Esto ha evolucionado así ya que desde el mundo de los videojuegos, se ha presionado para analizarlos y colocarlos en la posición que se merecen, no sólo como ocio sino como arte y cultura.

A lo largo del tiempo la noción de juego ha ido mutando y modificando nuestros hábitos, generando así nuevas formas de relacionarnos e invadiendo otros ámbitos de carácter social, educativo y científico.

Johan Huizinga<sup>5</sup> analizaba en *Homo Ludens* la influencia del juego como fenómeno cultural, intentando demostrar la insuficiencia de concepciones convencionales como “*homo sapiens*” y “*homo faber*”<sup>6</sup>. Sus teorías, no obstante, quedan ahora superadas por el empuje de unas nuevas tecnologías que han conseguido forzar estos cambios de forma exponencial. Aún así, las características que este autor nos plantea sobre cuáles son las claves culturales de los juegos, siguen estando vigentes.

Por una parte, nos dice que los juegos deben ser libres y voluntarios, es decir, que no debe haber nada que impida a alguien querer jugar o no quererlo. Además, nos habla también de que para que algo sea considerado juego, debe estar separado de la cotidianidad y tener un punto de ficción. Por último, nos dice también que los juegos deben ser creados y mantenidos por comunidades de jugadores. Para Huizinga, estos tres aspectos forman el llamado “círculo mágico” en el que se sitúan los juegos dentro de su propio mundo y sus propias reglas. Como veremos más adelante, estas características del juego que nos explica Huizinga, se reflejan claramente en los juegos

---

5 Huizinga, 1954

6 Con “Homo Faber”, Huizinga se refiere al hombre que hace o fabrica.

de rol y, sobretodo en el LARP.

Por otra parte, otro de los grandes teóricos que estudio el concepto de “juego” fue Roger Caillois<sup>7</sup>. Él, identificó cuatro tipos principales de juegos y dos actitudes respecto a lo lúdico. Las cuatro tipologías eran las siguientes:

- Juegos competitivos (*agôn*)
- Juegos de azar o de oportunidad (*alea*)
- Juegos de simulación (*mimicry*)
- Juegos físicos o de “vértigo” (*ilinx*)

Por otra parte, las dos actitudes respecto al juego eran estas:

- *Paidia* (Juego libre improvisado y comportamiento lúdico)
- *Ludus* (Juego basado en reglas y más convencional)

Más adelante veremos como los LARP pueden incluirse en cualquiera de las cuatro tipologías de juego. Esto hace que un LARP sea una actividad totalmente completa, ya que dentro de sí misma pueden reflejarse multitud de matices sobre el juego como cultura. En cuanto a las dos actitudes que Caillois nos propone, serán las que separan las dos ramificaciones principales que hemos considerado como más importantes dentro del mundo del LARP: por un lado, una concepción del juego más libre e improvisada, similar a la que se tiene en el Nordic LARP, mientras que por otra parte, tendremos el LARP Anglo-americano, con un estilo más convencional, basado en reglamentos y en los juegos de rol más tradicionales.

---

7 Caillois, 1986

## 1.2. La Historia de los Juegos de Rol. La ludicidad.

El LARP podemos decir que nace desde dos ramas separadas, y alejadas entre sí. Antes de hablar de sus orígenes y su historia, debemos comprender, por tanto, esta doble naturaleza del LARP. Por una parte, debemos entender que los LARP surgen, tal y como los conocemos hoy en día, como forma de ocio, siendo ésta una trayectoria lógica de los juegos de rol tradicionales de los que proceden. Por otro lado, el LARP, tiene elementos en común con algunas ramas de las artes escénicas, sobretodo las más vanguardistas y experimentales, por tanto, podemos comprender que el LARP tiene, también, una naturaleza artística, que se desenvuelve de varias maneras en el desarrollo de un evento (literatura, interpretación, diseño gráfico, diseño de escenarios y atrezzo...). Estos dos orígenes (ocio y arte), a simple vista, tan separados entre sí, forman lo que conocemos hoy en día como LARP. Además, el hecho de que exista una separación en su origen, provoca que en su desarrollo exista, también, formas diferentes de asimilarlo. Así, el LARP, hoy en día, también se ramifica en dos visiones separadas que estudiaremos en el siguiente apartado: el LARP de origen Anglo-americano y el Nordic LARP.

En cuanto al origen del LARP como forma de ocio, no podemos olvidar su gran antecesor: los juegos de rol clásicos. Pese a que nos estamos refiriendo al concepto actual de juego de rol desde una perspectiva lúdica, el origen de estos juegos estaba encaminado hacia otro objetivo totalmente diferente: la educación.

En 1966 en la Universidad de Boston, el sociólogo William A. Gamson creó un método didáctico llamado *SimSoc*<sup>8</sup> con el que pretendía que sus alumnos entendiesen sus explicaciones sobre el comportamiento y las relaciones humanas de forma sencilla y práctica con el fin de afianzar todo lo posible los conocimientos de lo aprendido en sus clases de política, economía y sociología. Se basó en prácticas de teatro improvisado, y en juegos de estrategia existentes en la época. En *SimSoc* los alumnos se enfrentarían a situaciones simuladas de diferentes épocas de la historia, viviendo un personaje en su propia piel. El objetivo de la utilización de esta técnica era la de mejorar la comprensión

---

8      Simulation Society (Sociedad Simulada)

de los conflictos y, el saber cómo y cuándo actuar en según qué situaciones problemáticas. Algunas de estas situaciones fueron, por ejemplo, conflictos laborales, desastres naturales o discusiones políticas. La evaluación que recibían los alumnos se basaba en que hubiesen interpretado correctamente su papel, respecto a la situación a la que se habían enfrentado. Posteriormente, *SimSoc* siguió utilizándose en otras universidades como técnica didáctica, e incluso, hoy en día se usa como taller de “team building”<sup>9</sup> en empresas. Se crearon diferentes manuales explicativos sobre este tipo de actividad para su difusión, y se les llamó “Role Games”<sup>10</sup>.

Dave Arneson y Gary Gygax fueron los primeros en entender el carácter lúdico de esta técnica educativa y en transformar *SimSoc* en lo que ahora se conocen como “Pen & Paper Role-Playing Games” o “Tabletop Role-Playing Games”<sup>11</sup>. Durante los años '70, utilizaron las técnicas plasmadas en *SimCom* unidas a las reglas de algunos “Wargames”<sup>12</sup> de la época, creando así *Chainmail*, un juego de miniaturas cuya narrativa se centraba en un mundo de fantasía medieval, dado el auge que tuvieron en ese momento en Estados Unidos novelas de fantasía épica como *El señor de los Anillos*. En 1974, tomando como referencia, *Chainmail*, Gary Gygax creó *Dungeons & Dragons*, considerado hoy en día como el nacimiento de los juegos de rol. En este juego, ambientado también en un mundo de fantasía medieval utópico en el que existen diferentes razas además de la humana (elfos, orcos, enanos...), cada jugador interpreta a un personaje, pero además se utilizan reglas similares a las creadas en *Chainmail*. A partir de este momento, en Estados Unidos, empezaron a proliferar diferentes juegos de rol con sus propias ambientaciones, reglas y manuales, muy diferentes, unos de otros. Algunos de los más importantes de esta primera etapa de los juegos de rol fueron

---

9 El “team building” es una técnica de participación de recursos humanos que suele usarse con trabajadores de una empresa para potenciar sus relaciones de trabajo.

10 Juegos de Rol. La palabra “role” hace referencia al papel/personaje interpretado por un actor/actriz.

11 En España, el término utilizado es “Juego de rol de mesa”.

12 Juegos de miniaturas en los que se representan batallas o escaramuzas en las que cada jugador controla un ejército o unidad.

*RuneQuest, Paranoia, Call of Cthulhu* o *Rolemaster*, entre otros, cada uno con una ambientación y unas reglas propias.

El inicio de este tipo de juego, con los jugadores sentándose alrededor de una mesa para contribuir en la creación de una historia conjunta, es similar a los llamados “Parlour Games”, que se hicieron muy populares en la era victoriana y continuaron existiendo hasta bien entrado el siglo XX. En ellos los participantes intentaban resolver un misterio haciendo preguntas y deducciones a un narrador que planteaba un crimen sin resolver o una cuestión de lógica. A diferencia de estos, en un juego de rol de mesa, un grupo de jugadores (sin número definido, pero suelen ser entre 4 y 8 personas, además del narrador) se une para vivir una historia con cierta continuidad y contarla entre todos. La historia que se genera en cada partida o sesión de juego, está creada y diseñada por una persona a la que se llama DM<sup>13</sup> (Dungeon Master), que actúa como una especie de árbitro y es el encargado de guiar la narración, las situaciones y de plantear conflictos a los jugadores según unas reglas marcadas en el manual de juego. Cada jugador, al interactuar con el resto de jugadores o con el narrador, debe interpretar a un personaje, creado por él mismo, según las reglas y decir de viva voz las acciones que quiere realizar. Cuando es necesario resolver algún conflicto, se realizan tiradas de dados, y según los resultados obtenidos, el narrador de la partida explica la resolución del conflicto y las consecuencias, a las que el jugador puede responder con alguna otra acción. No todos los juegos de rol utilizan reglas en las que el azar es importante, ni todos utilizan dados para jugar, pero sí que es lo más común. Los dados que suelen usarse suelen nombrarse como “Dx”, donde la “x” es el número de caras que tiene un dado. Por ejemplo, un dado de 6 caras es llamado “D6”, uno de 8, “D8”... Los dados más comunes utilizados en gran cantidad de juegos de rol son los *D4*, *D6*, *D8*, *D10*, *D12*, *D20* y *D100*.

---

13 Maestro de Mazmorra. Se le llama así, porque la gran mayoría de situaciones narradas con las que pueden encontrarse los personajes en este juego se realizan en mazmorras inventadas o diseñadas por este DM. Actualmente, en España, los términos más utilizados para denominar a quien diseña una partida y la lleva a cabo son: GM (Game Master), DJ (Director de Juego), Narrador o Máster.

Dentro de los diferentes juegos de rol en mesa que surgieron a finales del siglo XX, encontramos *Mundo de Tinieblas*<sup>14</sup>, el cual pertenece a la compañía White Wolf. Apareció nombrado por primer vez en 1991, a través de su juego principal, *Vampiro: la Mascarada* y, se convirtió desde aquel momento, en una colección bastante amplia que cambió la manera tradicional de entender los juegos de rol. Se trata de diferentes ambientaciones, unidas todas en un mismo mundo. Algunos de los juegos creados en este mundo fueron, *Vampiro: La Mascarada*, *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, *Changeling: El Ensueño*, *Mago: La Ascensión*, *Cazador: La venganza*, o *Wraith: El Olvido*, entre muchos otros. Todos ellos están centrados en explorar el horror y el terror gótico desde el punto de vista de diferentes seres de la cultura popular, que son los que interpretarán los jugadores: Vampiros, Hombres Lobo, Hadas, Magos, Cazadores o Fantasmas, entre otros. En estos juegos se empezaron a introducir conceptos en las hojas de personaje, como la “Naturaleza” y la “Conducta”, que a través de arquetipos fáciles de entender, marcaban la personalidad y el comportamiento de cada personaje. En el inicio de los juegos de rol se dejó un poco de lado el desarrollo de los personajes desde un punto de vista psicológico, centrándolo todo más en la parte lúdica y estratégica del juego. Con *Mundo de Tinieblas*, la personalidad, la interpretación de los personajes y las consecuencias lógicas de sus acciones, volvían a cobrar importancia, como lo habían hecho en *SimSoc*. Este juego es, además, importante por marcar un avance en los juegos de rol, al plantear la posibilidad de llevar a cabo un juego de rol en vivo, es decir, un LARP, con un sistema de reglas propio y basado en las ambientaciones de *Mundo de Tinieblas*: el llamado *Mind's Eye Theatre* o *Teatro de la Mente*. Este es uno de los puntos de partida de nuestra visión de los LARP desde lo lúdico, ya que es algo natural que los jugadores de rol en mesa clásico, dada la trayectoria de los diferentes sistemas, reglas y ambientaciones, busquen levantarse de la mesa e ir más allá con sus personajes. Dejar de lado la “endogamia” que supone relacionarse normalmente con el mismo grupo de jugadores, y buscar en otros lugares una comunidad más amplia con la que compartir experiencias e historias.

---

14 El nombre original de esta ambientación es *World of Darkness*.

Actualmente se están realizando re-ediciones de los juegos clásicos de *Mundo de Tinieblas* con motivo de la celebración del 20º Aniversario de sus distintas ambientaciones, a través de sistemas de micro-mecenazgo, tanto en Estados Unidos como en las traducciones al castellano, estas últimas, de la mano de la editorial española *NoSoloRol*<sup>15</sup>. Con la gran acogida que están teniendo estos crowdfunding, se está viendo que la comunidad de jugadores es muy amplia. Además, en el caso español del mecenazgo de *Vampiro: La Mascarada (20º Aniversario)*, se propuso realizar un gran evento LARP en Madrid, en el que pudiesen participar todos los mecenas, cosa que tuvo una acogida masiva por parte de los jugadores de este evento.<sup>16</sup> Este gran evento provocó que hacia finales de 2014 se fundase *Crónicas Nocturnas*<sup>17</sup>, una agrupación de LARPs basados en *Vampiro: La Mascarada* y *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, que se desarrollan en diferentes ciudades españolas y otros lugares, como México o Uruguay, con continuidad y unión de sus historias y con una periodicidad que va desde eventos mensuales a eventos anuales.

En cuanto a la situación española respecto a los juegos de rol, hay que tener en cuenta que llegaron a España algunos años después de su nacimiento, hacia mediados de los años 80, pero una vez llegaron, proliferaron bastante y empezaron a editarse producciones y ambientaciones propias. Uno de los juegos de rol españoles más importantes fue *Aquelarre*, creado por Ricard Ibáñez en 1990 y publicado en su primera edición por la editorial *Joc Internacional*, actualmente desaparecida. La ambientación de este juego está basada en la unión de la realista y cruda época medieval de la Península Ibérica, y las supercherías, supersticiones y religiosidad de los reinos cristianos de los siglos XIII y XIV.

En España, contamos también con *Mutantes en la sombra*, un juego de rol de ciencia ficción creado por José Félix Garzón e Igor Arriola y publicado por *Ludotecnia*.

---

15 [http://www.nosolorol.com/nuevo/index.php?option=com\\_content&view=article&id=574](http://www.nosolorol.com/nuevo/index.php?option=com_content&view=article&id=574)  
[http://www.nosolorol.com/nuevo/index.php?option=com\\_content&view=article&id=513](http://www.nosolorol.com/nuevo/index.php?option=com_content&view=article&id=513)

16 <http://www.fantifica.com/fandom/articulos/cronica-evento-v20-madrid-justin-achilli/>

17 <http://www.cronicasnocturnas.es/>

También, *Ediciones Sombra* ha publicado diferentes juegos exclusivamente españoles, creados casi todos ellos por Juan Carlos Herreros Lucas. Algunos de ellos son, por ejemplo, *Comandos de Guerra*, *Exo*, *Pangea* o *Rol Negro*.

Como nos explica Nicholas Mizer<sup>18</sup> en un artículo sobre la historia de los juegos de rol en España, uno de los aspectos que más favorecieron a su desarrollo fue la reunión de grupos de juego en asociaciones culturales y juveniles entre los años '90 y los 2000, llamados Clubes de Rol. En muchas ciudades o poblaciones del territorio español es bastante normal encontrar este tipo de agrupaciones que se dedican a unirse para jugar partidas de rol en mesa, y otro tipo de actividades de ocio alternativo, entre ellas, la organización de LARP, en algunos casos. Normalmente, estos clubes realizan jornadas o actividades anuales en las que muestran a la sociedad lo que hacen y cómo lo hacen. Estas jornadas de carácter lúdico están organizadas y gestionadas por los propios clubes. Hay que tener en cuenta que en España, gracias a la labor que realizaron estas asociaciones, se extendió la cultura del rol y de nuevas formas de juego y ocio a la sociedad. Muchos de estos clubes publicaban revistas, fanzines o artículos con módulos de partidas de rol ya creadas o con textos defendiendo el rol, cuando aún las publicaciones de juegos de rol por las editoriales o a través de otros medios, no se habían extendido.

Algunos de los clubes de rol más importantes se agruparon a principios de los 2000 para crear las llamadas *CLN* o *Convención Lúdica Nacional*. En ellas, anualmente, se unían en una localización diferente cada vez, por todo el territorio español. Estas jornadas ya no se realizan, pero actualmente, se organizan convenciones por todo el país. Entre ellas, una de las más importantes y que más gente acoge desde hace 13 años son las *Tierra de Nadie* (o *TDN*) que se realizan en Mollina (Málaga)<sup>19</sup>, que cuenta con gran cantidad de patrocinadores y colaboradores, entre los que se encuentra el CEULAJ, unas instalaciones pertenecientes al Ministerio de Sanidad, que cuentan con 100.000 m<sup>2</sup>.

---

18 Mizer, 2013

19 [www.jornadas-tdn.org](http://www.jornadas-tdn.org)

Allí, realizan multitud de actividades de ocio alternativo: conferencias, talleres, partidas de rol en mesa, se juega a juegos de mesa, hay stands con información o con merchandising... De todas maneras, el tipo de actividad que más gente atrae a estas jornadas, son la multitud de LARPs que se organizan. En la edición 2015 se han realizado casi 100 LARPs diferentes en los 5 días que dura la convención.

### **1.3. Ramificaciones. La vertiente artística del LARP.**

En este apartado vamos a explicar qué es un LARP exactamente y qué características tiene. El funcionamiento de un LARP, lo explicaremos en el siguiente apartado. Aquí vamos a centrarnos en sus características, que como antes hemos explicado, surgen desde dos orígenes diferenciados: el ocio y el arte. La parte artística, viene relacionada, sobretodo, con las Artes Escénicas. Una de las cosas que definen el LARP es la interpretación improvisada de los personajes. Desde muchos siglos atrás, se ha sabido de diferentes obras teatrales en las que la improvisación era la base, y actualmente, existen métodos de improvisación en los estudios de arte dramático, que los actores deben conocer y usan en algunas obras. Antes de explicar esta vertiente artística del LARP, vamos a diferenciar dos tipos de interpretación: la artística realizada por actores y la improvisada que encontramos dentro de los LARP. En ambas se interpretan papeles, o roles, pero la manera de llevarlos a cabo y las técnicas utilizadas son muy distintas.

Dentro de la interpretación artística, un actor se ciñe a una historia, determinada por un guión lineal, en la que el director no puede entrometerse, excepto para dirigir al actor en los ensayos previos. Durante el transcurso de la obra los papeles y la historia debe interpretarse hasta el final, con una dramaturgia determinada, generalmente externa al grupo de actores, creada por un autor. Además, la interpretación artística se realiza siempre hacia un público que, salvo contadas excepciones, no participa en el desarrollo de la obra sino que se limita a contemplar y valorar la interpretación de los actores, músicos o cantantes que se encuentran en el escenario.

La interpretación improvisada dentro de un LARP es completamente libre ya que, pese a que suelen marcarse unas pautas concretas a la hora de crear un personaje, no

existe guión como tal para los participantes. Sí existe una delimitación del entorno, la ambientación y la historia previa al evento, aspectos controlados por un narrador, que muchas veces es el mismo creador de la historia. Éste, puede dar por terminada la interpretación cuando se alcanza un fin determinado. Además, una de las características que marca la interpretación dentro de un LARP es la cooperación y la colaboración de todos sus participantes, los cuales son actores y espectadores al mismo tiempo. También, a diferencia de la interpretación artística, en un LARP no hay un escenario delimitado tal y como aparece en un teatro convencional, sino que el escenario viene determinado por el lugar real en el que se desarrolla la historia.

Una definición que nos da Héctor Sevillano Pareja sobre el LARP (o Rol en Vivo) en su tesis sobre el mundo editorial de los juegos de rol, es la siguiente<sup>20</sup>:

*“ROL EN VIVO: Es una modalidad de juego de rol en la que se interpreta el personaje tal y como lo haría un actor en una obra de teatro, cuidando al máximo la indumentaria, la expresión oral, la interpretación, etc., siendo ésta una manera mucho más activa de participar que jugando a rol de manera convencional. Si los participantes (jugadores) están en un lugar en el que no molesten a los demás ciudadanos podrán disfrazarse para darle más colorido y vitalidad a la partida, ésta en cualquier caso puede salir mejor debido a que la vergüenza para los jugadores es menor en un lugar cerrado que en público. De ahí que se realicen en Jornadas de rol más que nada. Otro dato es que el presupuesto y el material para realizar una partida de rol en vivo es mucho mayor que el de una partida de rol convencional. Existen distintas reglas en el rol en vivo que han de respetarse para que no haya ningún tipo de problemas entre los jugadores. Estas reglas corresponden a normas de comportamiento tales como: no gritar o no llevar ningún tipo de arma o algo que pueda ser confundido con ellas. Estas partidas suelen tener una trama criminal o política para que sea mínimamente necesario el uso de los dados y poder establecer un clímax que favorezca la interpretación.”*

Esta definición está un poco segada, dado que sólo se considera “Rol en Vivo” aquello que proviene directamente de los juegos de rol en mesa, pero aún así asienta

---

20 Sevillano Pareja, 2008: 330

algunas bases como por ejemplo que el punto más importante en un rol en vivo es la interpretación. De todas maneras, para Sevillano Pareja, sólo se juega LARP en Jornadas de Rol y en lugares donde no pueda molestar a gente. Esto no es totalmente cierto, dado que la gran mayoría de producciones se realizan como eventos individuales, fuera de jornadas o eventos más amplios. Además, por lo que se refiere a no interferir con el resto de personas, hay veces en que sí que sucede, sobretodo en los eventos urbanos. Con esto último, siempre se procura no interferir demasiado con el espacio público, ya que puede resultar confuso para cualquier viandante. Además, siempre se avisa a las autoridades de que va a ser usado el espacio público, para que no haya problemas externos.

A diferencia de esta definición de Sevillano Pareja, encontramos la que nos da el equipo de *Somnia* en su web<sup>21</sup>:

*“**Rol en vivo o LARPs** (en la terminología internacional). Se trata de una actividad interpretativa en la que los participantes toman el lugar de unos personajes ficticios durante un tiempo, con sus motivaciones, actuación y sentimientos, reaccionando a su entorno y relacionándose con el resto de personajes para dar lugar a **una historia colectiva**.*

***El personaje que interpretas carece de guión**, aunque tiene unas pautas para actuar. No se diferencia demasiado del protagonista de una obra de teatro o cine, pero **tú decides su comportamiento** y acciones partiendo de guías y trasfondo que recibes previamente sobre él, metiéndote dentro de su piel y respetando la interpretación de otros.”*

En esta definición, se plantea una visión más artística y psicológica de los LARP, en la que se habla de los sentimientos y motivaciones de los personajes. Las reglas para *Somnia*, no son tan importantes como la creación de una historia colectiva o la libertad del jugador que interpreta un personaje.

---

21 <http://www.somnia.org/que-es-rol-en-vivo/>

Vemos que en las dos definiciones se habla de “Rol en Vivo”, aunque en la descripción de *Somnia* aparece el término LARP. Este tema, está discutiéndose en profundidad en la actualidad en España, sobre cual es el nombre que se le debe dar a este tipo de actividad. Tradicionalmente, se le llama “Rol en Vivo” o “ReV” o, simplemente, “vivo”, pero en la actualidad se está intentando adaptar el término LARP en algunas organizaciones independientes y asociaciones. En otros lugares del mundo, como Estados Unidos, Inglaterra o los países escandinavos, suele usarse la nomenclatura LARP, para facilitar la internacionalización de las actividades. Sólo en lugares como por ejemplo Francia, se mantiene el nombre local, GN o “Jeu de Rôle Grandeur Nature”.

El LARP es un medio de creación muy diverso, y al igual que podemos considerar que tiene un origen desde dos vertientes muy diferentes, también consideramos que el LARP se ramifica en dos formas de crearlo y de entenderlo. Estas dos ramificaciones han adquirido nombres relacionados con su lugar de procedencia, pero no por ello son exclusivos de estos sitios. Además, el hecho de que en este trabajo hablemos de estas dos vertientes, no significa que no existan más, pero para generalizar, hemos decidido hablar de estos dos estilos como los más característicos e importantes

Ambos estilos son muy diferentes tanto en su creación como en la manera de tomar conciencia de sí mismos como algo que merece ser estudiado y difundido. Por un lado, dentro del LARP Anglo-Americano, apenas encontramos estudios al respecto de esta actividad. En los últimos años han surgido gente como Lizzie Stark o Sarah Lynne Bowman que han escrito bastante al respecto, siempre desde la perspectiva lúdica. Además, gracias a esta última autora, se ha empezado a realizar en USA una convención llamada *WyrdCon*, en la que se intenta estudiar y dar respuesta a diferentes estilos de juego, ya sea LARP u otro tipo de ocio alternativo.

Por otro lado, la comunidad escandinava que practica el llamado Nordic LARP (originario de Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia) empezó a tomar conciencia de sí misma a finales de los años '90, y ha desarrollado ampliamente su producción, tomando en serio su futuro, su producción y su vertiente artística, experiencial y experimental.

## LARP Anglo-Americano

Por una parte, nos encontramos con un estilo de carácter más lúdico: el LARP Anglo-Americano. Dentro de este estilo se considera que el LARP proviene de los juegos de rol en mesa. Además, el combate simulado con armas de foam y las reglas suelen ser uno de los aspectos más importantes. Muchos de los grupos que practican este estilo, consideran el LARP como un deporte, ya que el soft-combat<sup>22</sup> es uno de los principales atractivos de estos eventos.

Una de las autoras que más ha estudiado esta tipología de LARP ha sido Lizzie Stark, la cual estudia los LARP desde un punto de vista social. Para ella, un LARP debe tener las siguientes características:

- **Contar una historia.** Cada participante es protagonista de la historia e interpreta a su personaje para hacerla avanzar.
- **No tener público.** El público son los propios participantes del LARP.
- **Los jugadores se comportan como sus personajes.** No hay descripciones de las acciones, sino que las acciones suceden.
- **Tiempo real.** La acción debe suceder sin pausas.
- **Acción dispersa.** La acción no se concentra en un sólo lugar como puede suceder en el teatro, ni existe una cuarta pared invisible, sino que se desarrolla en múltiples lugares a la vez.
- **Improvisación.** Toda acción y toda interpretación es improvisada, no existe un guión al que ceñirse, excepto la historia previa del personaje.
- **Entretenimiento.** Diversión y experiencia.

---

22      Estilo de lucha con armas hechas de foam (goma-espuma), el cual suele usarse en los LARP para simular combates y no sufrir daños por graves por los golpes. En España, las armas deben pasar, normalmente, el llamado TATA (Test de Armas y Test de Armaduras) para poder ser usadas en un LARP. Si no lo pasan, son retiradas automáticamente del evento.

Pese a hacer una defensa del LARP Anglo-Americano, y una explicación exhaustiva del mismo en su libro *Leaving Mundania*<sup>23</sup>, en algunos momentos, se ha relacionado con el Nordic LARP, llevando a Estados Unidos algunas producciones nórdicas, como por ejemplo, el evento *Mad About The Boy*. Su discurso se encuentra a mitad camino de estos dos grandes estilos. Por un lado, comprende la ludicidad y las bases que han aportado los juegos de rol clásicos, pero por otro, considera que uno de los aspectos más importantes de un LARP es la experiencialidad que aporta a los individuos.

### Nordic LARP

El Nordic LARP se ha desarrollado como un estilo diferenciado totalmente de lo que se realiza en los LARP anglosajones. Gracias a las convenciones anuales *Knutepunkt*, las cuales se desarrollan de manera rotatoria entre los cuatro países nórdicos participantes (se deja fuera a Islandia, ya que su estilo es muy diferente), la comunidad nórdica ha tomado conciencia de sí misma como agrupación diferenciada. Dentro de todas las diferencias entre unos y otros países, (las cuales analizaremos en el siguiente capítulo), los eventos LARP nórdicos tienen tres ideales en común:

- **Inmersión.** Los jugadores de un LARP nórdico quieren sentir que realmente su historia existe y la están viviendo. Esto incluye la creación de lo que se llama visión 360° o WYSWYG (What You See Is What You Get)<sup>24</sup> que consiste en que todo lo que rodea a un personaje debe ser lo más realista posible, y intentar crear la menor cantidad posible de objetos no-diegéticos. Todo lo que esté en escena debe ser una ilusión realmente convincente y verosímil. Además, ya que a la hora de interpretar un personaje va a ser muy difícil alejarse de la fisiología

---

23 Stark, 2012

24 Este concepto se utiliza sobretodo en programación informática, a la hora de referirse a los métodos más sencillos, con los que “lo que ves, es lo que hay”.

propia, debe intentarse que esa “inmersión” provoque que el jugador sienta como propios los sentimientos del personaje. A este fenómeno se le llama “bleed” (trasferencia).

- **Colaboración.** Los LARP de estilo nórdico tratan de las emociones de los personajes y de cómo estas afectan a la historia. Aquí no hay confrontación entre jugadores, no hay ganadores ni perdedores. Incluso, muchos jugadores intentan no llegar a alcanzar los objetivos de sus personajes para así crear una historia más interesante e intensa. A esto se le llama “play to lose” (jugar a perder).
- **Visión Artística.** La gran mayoría de LARPs nórdicos son más que simple entretenimiento y ocio, en ellos pueden encontrarse cuestiones artísticas, o incluso, políticas y de concienciación social. El objetivo de estos juegos es afectar a los jugadores de tal manera que esto les cambie la manera en que se ven a sí mismo o la manera en la que actúan con el resto de la sociedad.

Podríamos concluir estos dos análisis con que la diferencia principal de ambos estilos de juego es la siguiente: el estilo Anglo-Americano se centra más en lo físico y en lo competitivo, mientras que el estilo nórdico, da más importancia a lo mental y psicológico.

#### **1.4. Como se organiza un LARP: No hay fórmula mágica.**

Antes de empezar a explicar como funciona un LARP y como se organiza, debemos entender que no existe una sola manera de hacerlo. Cada evento es diferente, y cada organizador lo realiza a su manera. No existen unos criterios definidos que deban seguirse. Aún así, aquí vamos a hablar de algunos conceptos generales que suelen compartir la gran mayoría de eventos.

- **La ambientación o el setting**

Cada evento de LARP está ambientado en un lugar y momentos concretos. A veces, una historia está basada en un juego de rol ya existente, otras veces se escogen historias de películas, series, libros, cómics, videojuegos... También, muchas de las veces, la ambientación es libre, es decir, que no existe nada previo y todo lo que se cuenta en ella está creado específicamente para un evento concreto. La ambientación es algo que suele especificarse y crearse antes de empezar el juego, por los narradores. Los jugadores deben adaptarse a esa ambientación concreta e intentar actuar dentro de sus límites. En cuanto a los géneros, al igual que en otro tipo de medios, los de los LARP también son muy variados. Los más comunes suelen ser los que se desarrollan en ambientaciones de fantasía o ciencia ficción, aunque también es muy común encontrarse con LARPs históricos o realistas.

- **El tiempo de juego y la duración de un evento**

El tiempo dentro de un LARP es muy relativo. Algunos LARP duran dos o tres días y el tiempo que transcurre es exactamente igual al real, es decir, que si pasa una hora en la realidad, en tiempo de juego ha pasado también una hora. En este aspecto, lo más común es que los LARP sean muy dogmáticos en cuanto al paso del tiempo. En algunos casos, los LARP se realizan por actos, dejando pasar tiempo entre las escenas.

En cuanto a la duración de los eventos los hay que van desde unas horas hasta un fin de semana o una semana entera. Los que se realizan en convenciones o jornadas de rol suelen durar apenas unas horas, mientras que los que transcurren durante más de un día suelen ser eventos independientes.

- **El espacio y el atrezzo**

Al igual que en una obra de teatro siempre hay un escenario, en un LARP el escenario es todo aquello que rodea a los jugadores. Existen eventos que se desarrollan dentro de una sala (a los que suele llamarse “vivo de salón”), otros que transcurren en una casa, edificio o terreno determinado, y otros que

se desarrollan en una ciudad entera (suelen llamarse “vivos urbanos”). En España, lo más común a la hora de desarrollar un evento, es alquilar un albergue o una sala en la que poder realizarlo.

Por otra parte, el vestuario y la utillería de un LARP es muy importante, ya que marca las diferencias entre el jugador y el personaje, además de adecuarse a las exigencias de la ambientación. Algunos eventos se juegan con un atrezzo más limitado, lo que provoca que los participantes deban centrarse en la suspensión de la incredulidad.

- **La historia**

En todos los eventos hay una historia que guía a los personajes. Esta historia suele desarrollarse a través de las relaciones entre los personajes o gracias a eventos que dan giros inesperados para ellos. Las historias pueden ser complejas con miles de detalles, o desarrollarse a partir de una sola frase. Sea como sea, se diseñan de manera muy cuidada dado que sin ellas, no habría evento. En los eventos más complejos, las tramas suelen dividirse entre principales, secundarias, y personales. Las tramas principales, suelen involucrar a toda los personajes de un evento; las secundarias, solamente a unos pocos; y las personales, son individuales de cada personaje.

- **Los narradores y los jugadores. El tamaño de los LARP**

Todo LARP tiene una organización que propone el evento y un grupo de jugadores que participa en él. La organización es la que suele proponer la ambientación y la historia. Muchas veces la propia organización es la que narra y desarrolla toda la historia, mientras que otras veces, hay que diferenciar entre quien dirige el juego, quien lo guioniza y quien se encarga de la logística.

Existen eventos con tamaños muy diferentes. Los hay desde muy pequeños con un sólo organizador, que se encarga de todo, y uno o dos jugadores, hasta eventos multitudinarios con decenas de organizadores y miles de participantes, como *Drachenfest*<sup>25</sup>.

25 <http://www.drachenfest.info/>

---

- **Los personajes**

Los jugadores interpretan un personaje, al cual suele llamarse PJ<sup>26</sup>, que se explica en una ficha u hoja de personaje creada por la organización. En ella, las tramas y las relaciones con otros personajes se entrelazan para poder desarrollar una historia en conjunto.

Muchas veces, los personajes son creados exclusivamente por la organización del evento, en otros casos, es el jugador quien crea el personaje, basándose en las pautas impuestas por la ambientación del evento. Existe también la posibilidad de realizar una creación del personaje a mitad camino entre estas dos opciones, es decir, que el jugador hable con la organización para trabajar el personaje en conjunto.

Además de los PJ, también encontramos los llamados PNJ<sup>27</sup> o personajes secundarios, los cuales están guiados por la organización para ayudar a desarrollar la historia o para potenciar las relaciones con otros personajes jugadores. Estos PNJ suelen guiar en algunas tramas a los personajes, o provocar eventos para generar algún tipo de giro en la historia. La mayoría de veces, las acciones que realizan estos PNJ están guiadas por la organización.

- **Las reglas (o la falta de ellas)**

Este aspecto es un poco controvertido, dado que dentro de la comunidad hay opiniones contrarias. Por un lado, los eventos de estilo anglo-americano, suelen usar un sistema de reglas concreto para cada evento. Estos sistemas de reglas pueden ser complejos y venir determinados por un manual, al igual que pasa en los juegos de rol tradicionales, o pueden usar sistemas propios más sencillos. Suelen usarse elementos que aportan azar al sistema como los dados, piedra-papel-tijeras o una baraja de cartas. Sobre todo, este sistema se

---

26 Personaje Jugador

27 Personaje No Jugador

usa para representar el combate o habilidades que no sean reales (lanzamiento de magia, curación...)

Por otra parte, los LARP de estilo nórdico no suelen contar ningún sistema de reglas concreto, excepto el sentido común. Es decir, en estos eventos, prima la interpretación de los personajes por encima de la parte lúdica y estratégica que proponen las reglas. Dentro del Nordic LARP, encontramos como mucho, un método llamado *Ars Amandi*<sup>28</sup>, en el que se explica como debería representarse un tipo de escenas complejas y delicadas como es el sexo u otro tipo de escenas íntimas. Este método se usa como un acercamiento entre todos los jugadores, ya que, normalmente, no se conocen entre sí.

En España, el grupo *Somnia* implantó hace unos años, un sistema llamado las *no-reglas*<sup>29</sup>, que son más bien un decálogo de pautas, de sentido común, a seguir en el evento.

A mitad camino entre un tipo de reglas y otras encontramos, por ejemplo, aquí en España, el sistema de combate que ofrece ASORR<sup>30</sup>, desarrollado para su evento *Forjacero*.

- **El *briefing* y el *diebriefing***

En los LARP de estilo nórdico, encontramos estos dos términos que se refieren a discusiones y reuniones entre los jugadores y la organización. Están basados en métodos psicológicos, es más, en muchos eventos de estilo nórdico, se cuenta con un psicólogo que interviene en estas actividades. Tanto el *briefing* como el *diebriefing* se refieren a reuniones con todos los participantes del evento, con las que iniciar (*briefing*) y finalizar (*diebriefing*) un LARP. En estas dos actividades complementarias al evento,

---

28 <http://www.ars-amandi.se/resources/the-ars-amandi-method/>

29 <http://www.somnia.org/decalogo-de-pautas-somnia/>

30 [http://www.asorr.org/?page\\_id=11267](http://www.asorr.org/?page_id=11267)

se suelen realizar, por una parte la explicación inicial y final de las historias por parte de la organización y de los jugadores. Además, también se realizan los llamados *workshops*, que suelen ser talleres de interpretación o de como enfrentarse a situaciones complejas. Algunos de ellos sirven para acercarse más a la psicología del personaje, a la ambientación o a situaciones que pueden llegar a ser extremas dentro del evento.

- **Documento de diseño**

Algunos LARP, cuentan con un documento de diseño en el que se explican diferentes aspectos del evento: información básica sobre la logística (precios, lugar, e-mail), la ambientación en la que se basan, la visión artística o de algunos aspectos abstractos dentro de la historia, también suelen mostrar un ejemplo de como será la hoja de personaje, los talleres que se van a realizar o el sistema (si lo hubiera). También suelen ponerse los créditos de quien ha organizado el LARP. Esto último es así porque para la tradición de los Nordic LARP es muy importante reconocer el trabajo de cada uno de los que han colaborado en la realización de un evento.

## ***2. La Interpretación. El LARP como subcultura. La visión del mundo a través de los personajes.***

En términos generales, podemos definir una subcultura como un grupo de personas con una cultura propia que se diferencia de la cultura más grande a la que pertenecen, y que comparten, además, un lenguaje propio, unos gustos similares y, en ocasiones un estilo de vida concreto.

Ahora que sabemos qué es el LARP y cuales son orígenes y sus ramificaciones, podemos empezar a cuestionarnos cómo se relacionan los individuos que forman esta comunidad. Para hablar de ello, debemos entender también cómo se organizan los eventos de LARP, ya que es a su alrededor donde se desarrollan las relaciones interpersonales de los componentes de esta comunidad. Estas cuestiones las hemos explicado en el anterior capítulo.

Para poder entender mejor este análisis sobre la comunidad LARP, vamos a centrarnos en un primer momento, en hablar de diferentes teorías sobre el concepto “subcultura” ya que, según las características que hemos ido viendo a lo largo de este trabajo, nos encontramos frente a una. Esta base teórica la desarrollaremos a través de las aportaciones sobre este concepto que estudiaron Dick Hebdige, Sarah Thornton y Ken Gelder, entre otros. Una vez estos conceptos estén aclarados, pasaremos a compararlos con las características de la comunidad LARP, y con las teorías que se han estudiado desde dentro mismo de esta comunidad.

### **2.1. Dick Hebdige. El estilo y las subculturas espectaculares.**

A mediados del siglo XX, surge un tipo de teorías sociológicas llamadas “estudios culturales”. Su desarrollo principal sucedió en el *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), o también conocido como Escuela de Birmingham. De aquí surgieron teóricos de la sociología y la cultura, cuyas ideas siguen estudiándose hoy en día, como Stuart Hall o Raymond Williams. Dick Hebdige, también perteneció a esta escuela, en la

que desarrolló sus estudios sobre subculturas. Su libro *Subcultures. The Meaning of Style*, se centra en explicar qué son las subculturas, usando conceptos básicos desarrollados en la Escuela de Birmingham.

Para Dick Hebdige, a la hora de definir el término “subcultura”, debemos entender primero el término “cultura”. Según él, este concepto puede separarse en dos: el término clásico (alta cultura) y en el término antropológico (modo de vida o vida cotidiana de una sociedad concreta).

Esta “cultura”, para él, estaba basada en los conceptos de “ideología” y de “hegemonía” de Antonio Gramsci. La “ideología” es la estructura mental que discurre por debajo de la conciencia y que “*satura el discurso cotidiano en forma de sentido común*”<sup>31</sup>. Son todos aquellos procesos que actúan sobre el ser humano y no son percibidos a simple vista. Esta estructura atraviesa un proceso de naturalización, a través de un código concreto que es imperceptible. Esto hace que procesos sociales, relaciones, objetos o maneras de hacer las cosas, nos parezcan eternos y universales. Es decir, la ideología conforma lo que podemos llamar como una “segunda naturaleza del ser humano”. Esta segunda naturaleza es hegemónica y pertenece a la sociedad dominante.

Según Hebdige, existen sociedades dominantes y sociedades dominadas. Las sociedades dominantes son aquellas que toman como natural esta cultura hegemónica que se basa en la ideología. Y es, de las culturas dominadas, de donde surgen las “subculturas”. Estas son un desafío a la hegemonía, ya que no emanan directamente de la sociedad dominante. Además, considera que los grupos subculturales ponen en jaque el principio de unidad y cohesión que otorga la cultura hegemónica, es decir, existen contra natura y son insubordinados.

Para poder entender el funcionamiento interno de una subcultura, debe discernirse el mapa de significado del estilo superficial de este grupo, es decir su código. Además, hay que entender las motivaciones que les lleva a rechazar la cultura hegemónica.

Estas “subculturas”, adjudican significados “secretos” a los objetos y procesos de la

---

31 Hebdige, 1979: 26

cultura hegemónica, ya que cogen como suyos estos objetos y los dotan de un nuevo significado, sólo entendible por los miembros de dicha subcultura. Hebdige se refiere a este fenómeno como “bricolaje del estilo”

Por “estilo”, Hebdige entiende que es aquello que hace que una subcultura sea comprensible para sus miembros. Muchas veces, el significado que tiene el estilo no es intencionado, sino que es simplemente algo que les diferencia del resto de la sociedad. Hebdige nos dice que *“la comunicación de una diferencia significativa (y la paralela comunicación de una identidad de grupo) será entonces “la clave” oculta tras el estilo de todas las subculturas espectaculares.”*<sup>32</sup>

El problema de realizar un análisis del pensamiento de Hebdige es que se le pueden realizar muchas críticas ya que fue el primero en tratar estos conceptos de manera seria. Hebdige se centró en el análisis de las que él considera las primeras subculturas: los punk, los mod, los teddy boy..., desarrolladas todas ellas a mediados del siglo XX. Al haberse centrado en un tipo de subculturas muy concreto, desarrolladas en un momento muy concreto, hace que tenga una visión sesgada de otro tipo de comunidades culturales o subculturas. Alguno de los términos y conceptos que pueden criticarse de Hebdige pueden ser los que vamos a tratar a continuación.

Con el término de “subculturas espectaculares”, Hebdige reconoce a aquellas subculturas cuyo estilo está muy marcado y cuyos individuos son reconocibles a simple vista. Al considerar únicamente las subculturas que cumplen estas características, deja fuera de su análisis a todas aquellas comunidades que no tienen un estilo propio y visualmente reconocible.

Este es el caso de la subcultura LARPer, ya que pese a que podríamos decir que su estilo visual cotidiano no está marcado por ninguna característica generalizada, sus individuos sí que se vuelven fácilmente reconocibles al participar en un evento, por el atrezzo y el vestuario, normalmente diferenciados de las ropas comunes<sup>33</sup>. Quizá,

---

32 Hebdige, 1979: 142

33 No siempre es así, ya que hay muchos LARP cuya historia transcurre en una época contemporánea y las ropas que visten los participantes puede no distar demasiado de la que se utiliza

podemos decir que el estilo visual de la subcultura LARPer, sería que sus individuos visten, hablan, caminan y, en definitiva, se comportan como sus personajes, dentro del agregado social que supone estar dentro de un LARP. Además, otro rasgo de su estilo, aunque este no es tan visual, sino más bien ideológico, es el hecho de compartir el gusto por una afición y un medio de arte común. También, otra característica que marca el estilo de esta comunidad es el lenguaje que usan sus individuos, el argot que nos muestra palabras clave, algunas de las cuales ya hemos explicado antes: el propio término *LARP*, *PJ*, narrador, inmersión, *bleed*, *briefing*, *setting*, *soft-combat*, hoja de personaje, ...

Hebdige también suele centrarse en la localización de las subculturas en un lugar concreto y en que su desarrollo se produce sólo en ese lugar. También, al hablar de esto, suele centrarse en la identidad, la conciencia de estilo y la relación de los conceptos de raza y clase social de los individuos de una subcultura. Con esto, deja fuera a las subculturas de ámbito internacional, sin lugar concreto en el que desarrollarse y, también, a todas aquellas que no se basan en una ideología o una conciencia política y social, marcadas por raza o clase.

Este punto puede ser también criticado cuando hablamos de la subcultura LARPer, ya que, pese a que, como hemos visto anteriormente, el nacimiento de esta comunidad se centra en dos lugares concretos (Países Escandinavos y Estados Unidos), su desarrollo ha sido internacional, y en ningún momento ha supuesto una conciencia de clase o raza por parte de sus individuos. Si bien es cierto que en el caso de la tradición del Nordic LARP, como analizaremos más adelante, la comunidad ha empezado a tomar conciencia de sí misma, de su identidad y de su estilo, cosa que se refleja en las conferencias y charlas que se realizan todos los años en las diferentes convenciones *Knutepunt*, y en su empeño por difundir este modo de arte.

Por otro lado, Hebdige nos habla de que las subculturas siempre están contra lo establecido en la cultura hegemónica. Esto no siempre es así, al menos no de manera visible. Debe tenerse en cuenta que el caso de que una subcultura vaya contra lo

---

actualmente.

establecido de manera clara, estaríamos hablando de contraculturas, al ser comunidades que van contra la sociedad y la cultura hegemónica.

En el caso de la comunidad LARPer, el único punto que les hace ir en contra de lo establecido por la cultura hegemónica, es la manera de comprender el ocio y usar el LARP como medio para desarrollarse. Al no encontrar ninguna respuesta dentro de la cultura hegemónica, esta subcultura ha desarrollado la gestión independiente de sus eventos, sin necesidad de desarrollarlos de manera externa a su comunidad.

Aún así, como veremos en el siguiente capítulo, sí que ha existido un desarrollo de estos eventos del ámbito subcultural. ya que una de las cosas que más suelen desear los individuos de esta subcultura es el reconocimiento externo y la aceptación de la cultura dominante, además de la difusión de este tipo de actividad para atraer a más gente en su participación. Esto, en muchos casos ha provocado que se dejen de lado, algunas de las cuestiones esenciales del LARP, como lo que muchos consideran que es su base: la interpretación de un personaje. Esto ha sucedido así porque se ha cedido en esas cuestiones esenciales ante la cultura hegemónica, para así hacer el medio más accesible a los individuos externos a la subcultura, y también por miedo al rechazo generalizado.

Este miedo al rechazo, no es baladí ya que como nos dice Hebdige, de manera externa a las subculturas suele haber un desconocimiento de ellas, que provoca en muchos casos rechazo, e incluso, demonización tanto de los individuos de una subcultura, como de la subcultura en sí, cayendo en tópicos y teniendo únicamente una visión irreal y superficial, quizá en muchos casos, por temor lo que no es conocido.

La subcultura de los juegos de rol y el LARP, han sido demonizadas y criticadas, también. Durante los años '90, proliferaron casos de asesinatos, tanto en España como en otros países, a cuyos asesinos se les atribuía la característica de ser jugadores de rol, cosa que los propios culpables solían negar. En 1994, se produjo en España un asesinato al que se conoce como “crimen del rol”. Con el revuelo que causó este asesinato, los medios de comunicación empezaron una campaña de acoso y derribo de los juegos de rol, acusándolos de provocar patologías criminales. Se realizaron distintos reportajes televisivos en los que se analizaba qué eran los juegos de rol desde un punto de vista

totalmente equivocado e irreal. Incluso en 1999, se realizó una película española llamada *Nadie conoce a Nadie* de Mateo Gil, basada en la novela del mismo nombre de Juan Bonilla. En esta historia, se mostraba una visión irreal y equivocada de los juegos de rol, también manchados por asesinatos. En 2003, Isidro Ortiz dirigió *Jugar a matar*, película de 2003 basada también en los asesinatos de 1994.

Los clubes de rol de toda España se unieron para parar estas críticas, ya que nada tenían que ver esos asesinatos sin sentido con los juegos de rol en la realidad. En aquel momento, también, autores como Arturo Pérez-Reverte salieron en defensa de los juegos de rol y de su comunidad<sup>34</sup>.

Pese a que en este apartado, realicemos algunas críticas a los conceptos que Hebdige nos plantea, nos damos cuenta de que podemos enmarcar a la comunidad LARPer como una subcultura, ya que cumple algunas de las características que debe tener una subcultura: se encuentra por debajo de la cultura hegemónica, su comunidad tiene un estilo propio y un argot concreto, es una comunidad que ha sido criticada y demonizada por los medios de comunicación y, además, empezando a tomar conciencia de sí misma.

En el siguiente apartado, vamos a estudiar otras maneras de ver qué es una subcultura, y seguiremos enmarcando a la comunidad LARPer en esas características.

## **2.2. Sarah Thornton y Ken Gelder. Las subculturas que no se ven.**

Algunos de los mayores críticos de las teorías de Dick Hebdige han sido Sarah Thornton y Ken Gelder. Los dos fueron los encargados de la edición del llamado *The Subcultures Reader*<sup>35</sup>, libro en el que se pueden encontrar diferentes artículos sobre el concepto de subcultura y el análisis de alguna de ellas.

Uno de los conceptos que Sarah Thornton nos plantea a la hora de desarrollar qué

---

34 <http://arturoperez-reverte.blogspot.com.es/2009/08/homo-ludens.html>

35 Thornton y Gelder, 1997

es una subcultura, es que una cultura con una creencias o valores definidos no puede separarse de la organización social de un grupo. Dentro de los grupos a los que se les considera subculturas, normalmente no se debería considerar que su apartado cultural nada tiene que ver con su apartado social, ya que, en concreto podría decirse que más que a una simple subcultura, nos estamos refiriendo a un “modo de vida” en el que importan tanto los aspectos culturales como los sociales.

En el caso de la subcultura LARP, podemos decir que tanto el aspecto social como el cultural son muy importante ya que nos encontramos frente a una comunidad con un interés en común que es lo que los mantiene como comunidad. Sin dicho interés cultural que los une socialmente, no podríamos hablar de que es una subcultura.

Según Sarah Thornton, los teóricos suelen considerar las subculturas como desorganizadas y caóticas, además de informales. En el caso de los LARP, esto no es así, ya que al intentar dar una respuesta a sus necesidades, la comunidad se ha organizado y ha formado sus propias asociaciones o agrupaciones en las que desarrollar proyectos conjuntos con una organización adecuada a su modo de hacer las cosas y entendida por todos los individuos que forman parte de la subcultura.

Para Thornton, la dificultad de comprensión de una subcultura, viene dado por el desconocimiento externo de ella, por ello, nos habla de que la mejor manera de conocer y comprender una comunidad es cuando los componentes de la comunidad se analizan a sí mismos desde su propia mirada. En el caso de la comunidad LARP, sobretodo desde la vertiente nórdica, nos encontramos con que los estudios que se realizan al respecto, siempre son analizados y planteados desde la propia comunidad, ya que desde hace unos años han adquirido conciencia de grupo. En el caso que se nos plantea en este mismo trabajo, también estamos analizando a esta subcultura desde el interior, ya que opinamos que debemos empezar a tomar conciencia en España de que formamos una comunidad con nuestras propias características. De ahí que dentro de nuestro país, se esté empezando a tomar en consideración al mundo del LARP con convenciones como *EntreReVs*<sup>36</sup>. En 2013 surgió esta iniciativa, similar a las que se realizan en otros países,

---

36 <http://enterevs.wix.com/enterevs>

para ser un punto de encuentro de las diferentes maneras de entender este modo de ocio y arte y conocernos entre toda la comunidad. Las actividades que se realizan en *EntreReVs* van desde ponencias y mesas redondas en las que se plantean diferentes aspectos del LARP, hasta talleres en los que practicar diferentes formas de llevar cabo un LARP. Además, en algunas ocasiones se han realizado pequeños LARP con características muy vanguardistas en su planteamiento. También, este tipo de convención sirve para que la comunidad se conozca y para estrechar lazos entre diferentes grupos y asociaciones que organizan LARPs de maneras muy variadas.

Sarah Thornton nos habla también de que cuando se habla de una subcultura, solemos referirnos a ella como “subcultura juvenil”, y que cuando se habla de adultos, solemos referirnos a ella como “comunidad”. En el caso de la subcultura LARP no es un movimiento social totalmente juvenil. Sí que podemos decir que normalmente los individuos que forman parte de este grupo, entraron en su época adolescente. Si bien es cierto que las edades suelen estar en una media de 25/30 años, también hoy en día, podemos encontrar LARPers de todas las edades, desde niños de 10 años, hasta adultos de 50.

Otro de los aspectos más importantes dentro de la trayectoria teórica de Sarah Thornton es el concepto de capital subcultural. Para entenderlo, antes debemos explicar de donde vienen los conceptos de “capital social” y “capital cultural”. Pierre Bourdieu fue el primero en introducir estos dos conceptos, realizando una analogía con el llamado “capital económico”. El capital económico se refiere a lo que puede alcanzar alguien monetariamente hablando. En cuanto al capital social y el capital cultural, Bourdieu introduce que a diferencia del anterior, nos encontramos frente a recursos intangibles. El capital social se refiere a aquellas relaciones que una persona tiene con lo que le rodea. En cuanto al capital cultural, nos dice que es cognitivo y que marca en el individuo sus conocimientos, sus actitudes y su educación.

En relación a estos conceptos, Thornton nos habla del “capital subcultural”. Con este término se refiere a el capital cultural que puede tener un individuo dentro de su

subcultura. Por ejemplo, se refiere a cuestiones como el argot, el conocimiento de ciertos elementos y símbolos propios de la subcultura...

Por lo que se refiere a lo que Ken Gelder no dice, es que debemos diferenciar las subculturas de las contraculturas. Para Gelder, una subcultura puede estar dentro de la sociedad, mientras que una contracultura, pese a ser similar en sus características, normalmente se encuentra externa a ella. Gelder, al principio de su libro *Subcultures. Cultural histories and social practice*<sup>37</sup>, propone seis características por las que podemos diferenciar a una subcultura:

- (a) A través de su relación negativa con el trabajo (como “ocioso”, “parasitario”, hedonistas, criminal, etc...)
- (b) Su relación negativa o ambivalente con la “clase”
- (c) Su asociación con el territorio (la calle, el club, el “hood”, etc.) por encima de la propiedad
- (d) Su movimiento fuera del ámbito del hogar en formas de pertenencia no domésticas
- (e) Su lazos con el exceso y la exageración (como oposición a las restricciones y la moderación)
- (f) Su rechazo a las banalidades de la vida ordinaria y, en particular, a la masificación.

En paralelo, y de manera muy generalizada, algunos de estos puntos podemos encontrarlos encmarcando a la subcultura LARPer:

- (a) Por lo general, sus individuos siempre prefieren asistir a un evento LARP, aunque en muchos casos deben pedir tiempo libre en el trabajo o, prefieran sacrificar sus vacaciones para poder asistir al evento

---

37 Gelder, 2007

- (b) Por lo que se refiere al término “clase”, los LARPer no suelen tener en sus ideales una cuestión política, al menos cuando se trata dentro del ámbito LARP. Sí que es cierto que, poco a poco, adquieren consciencia y identidad, pero nada más allá de cuestiones políticas, sino más bien sociales y culturales.
- (c) En cuanto al territorio, los LARP tienen algunos lugares comunes, como la asistencia anual a eventos concretos, como bien puede ser en el caso español: EntreReVs, Tierra de Nadie o LARP con regularidad. Más que un lugar concreto, se refieren siempre a eventos sociales dentro del ámbito subcultural, con los que se sienten identificados y adquieren consciencia de grupo. Esto podemos relacionarlo también con el siguiente punto en el que se recoge la pertenencia a lugares no domésticos y fuera del hogar.
- (d) En cuanto al exceso y la exageración, la sensación de extrañeza que supone ir vestido con el vestuario de tu personaje, y hablar como lo haría tu personaje, podría ser lo más similar a una oposición a las restricciones y moderación que supone pertenecer a la sociedad dominante.
- (e) Los LARPer, pese a pertenecer a una subcultura, no siempre rechazan lo que hay fuera de este ámbito, así que en este caso, podríamos decir, que además de lo común, la comunidad LARP realiza también otro tipo de actividad, que puede ser compatible con *“las banalidades de la vida ordinaria y [...] la masificación”*.

Con estas características, según Ken Gelder, podemos considerar que la comunidad LARPer es una subcultura y no un movimiento contracultural, al no pretender ir en contra totalmente de la sociedad establecida, sino, convivir con ella.

### **2.3. El Nordic LARP y sus manifiestos**

Muchas de las formaciones y movimientos subculturales surgen porque empiezan a compartir una experiencia colectiva, y poco a poco se ramifican y se diversifican en

formas individualizadas de expresión. Esto es lo que ha sucedido con la comunidad LARPer, la cual ha sufrido divisiones, no sólo a partir de los dos grandes grupos de los que hemos hablado en apartados anteriores, sino también, en pequeñas divisiones dentro de estas dos visiones del LARP.

El LARP Anglo-Americano no ha sido tan consciente de su identidad como subcultura, como lo ha sido el Nordic LARP. Aún así, desde hace unos años, un grupo de gente interesada en este ámbito, en Estados Unidos, empezó a juntarse, y crearon las llamadas *WyrdCon* en 2010, en las que se tratan temas de diferente ámbito, relacionados siempre con el ocio alternativo. Esto supone una nueva toma de conciencia para el ámbito Anglo-Americano, aunque en algunos casos parece que la influencia que está suponiendo la tradición europea y escandinava, prevalece sobre la visión estadounidense del LARP.

En España, como antes hemos descrito, se está empezando a realizar algo similar desde *EntreReVs* desde 2013, aunque de momento, no se ha publicado ningún libro, pero se pretende hacerlo en algunas de las siguientes ediciones.

En cuanto al Nordic LARP, la trayectoria viene desde mucho antes. Ya desde sus inicios, a finales de los años '90, diferentes individuos que pertenecían a esta rama se dieron cuenta de que debían organizarse y dar valor a aquello que estaban haciendo. Así surgieron las *Knutepunkt*.

*Knutepunkt*<sup>38</sup> es una convención que se celebra cada año en uno de los cuatro países escandinavos que participan en su organización (Dinamarca, Finlandia, Noruega y Suecia). En estas jornadas, se realizan multitud de conferencias, mesas redondas, debates, talleres... En esta convención nació la tradición de publicar su contenido en libros con multitud de artículos sobre los temas más relevantes tratados cada año. El primer libro se publicó en 2001, cuando ya llevaban unos años realizando dicha convención. A partir de 2003, el hecho de publicar un libro se convirtió en una actividad

---

38 Significa “punto de encuentro”. Toman este nombre genérico (en noruego) porque fue Noruega fue el primer lugar en que se organizaron. Cada año, según el país en que se realicen, cambian su nombre: Kuntpunkt (Dinamarca), Solmukhota (Finlandia), Knutepunkt (Noruega), Knudepunkt (Suecia).

que sigue vigente hasta hoy en día.

En una de las primeras Knutepunkt, en 1999, se plantearon dos manifiestos que marcarían la trayectoria posterior de los LARP nórdicos y sus ideales, además de enfocar también, en ellos, las características de otros tipos de visión sobre los eventos. Podemos decir que estos manifiestos forman los fundamentos de la subcultura LARPer y las primeras tomas de contacto con la conciencia grupal y de comunidad respecto a este tipo de actividad.

Estos manifiestos son dos: “*The Dogna 99 Manifesto*” y “*The Manifesto of the Turku School*”. Vamos a intentar analizar sus características para poder comprender los aspectos que transformaron el ocio y el arte en subcultura.

Los dos manifiestos se basan en algunos puntos en el texto *Three Way Model*<sup>39</sup> en el que se habla de las diferencias entre tres tipos de jugador, y tres tipos de visión del LARP: los *Dramatists*, los *Gamists* y los *Immerssionists*<sup>40</sup>. Estos tres estilos de juego pueden mezclarse entre sí y adquirir técnicas mixtas. Cada jugador/organizador decide en qué punto quiere situarse (muchas veces depende, incluso, del tipo de evento al que se asiste).

Los *Dramatists* se centran en la creación de una buena historia por encima de todo lo demás. Para ellos, el resultado final del evento es lo que cuenta, el recorrido que ha tenido su personaje y las cosas que le han pasado.

Un *Gamist* es aquel que quiere principalmente resolver las tramas y conseguir los objetivos de su personaje, quiere “ganar el juego”. Le gusta que se le planteen desafíos, y prefiere el misterio o las incógnitas por encima del resto de cosas. Además, necesita que los organizadores hayan sido justos y hayan planteado cuestiones que no sean irresolubles.

Por último, los *Immerssionists* son los que quieren sentir lo que siente su personaje. Sólo harían lo que su personaje haría, y nunca se saldrían de la psicología del personaje.

---

39 Bøckman, 2003

40 Dramáticos, Jugadores e Inmersivos.

Según estas tres maneras de entender el LARP, podremos comprender muchas de las referencias que nos plantean los Manifiestos nórdicos.

Los dos manifiestos que veremos a continuación no son los únicos que se hicieron en su momento<sup>41</sup>, pero sí que resultaron ser los más relevantes a la hora de empezar a comprender el LARP como modo de ocio y arte. Ambos nacieron en el seno de la convención *Knutepunkt*, cada uno de ellos, acogiendo un tipo de visión diferente sobre los eventos, pero sentando las bases del llamado Nordic LARP y su comunidad. Cada uno de los manifiestos se refiere a un punto distinto dentro de la organización de un LARP. Por un lado, *The Dogma 99 Manifesto* se centra en como debe realizarse un evento desde el punto de vista del organizador, mientras que *The Manifesto of the Turku School*, se basa en la visión que debe tener el jugador/participante de un LARP. Ambos manifiestos se basan en un decálogo, al que llaman “The Vow of Chastity” (El Voto de Castidad), algo similar a lo que aparece en el manifiesto de cine danés *Dogma 95*. Esto es porque los dos manifiesto sobre el LARP quieren enfocarse desde un punto de vista artístico, pero irónico a la vez, ya que lo escriben como un típico manifiesto de las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, como el Manifiesto Futurista o el Manifiesto Dadá.

### **The Dogma 99 Manifesto**

Antes de analizar en profundidad el Manifiesto y sus “votos de castidad”, vamos a comprender de donde proviene este texto y cuáles son las motivaciones que llevaron a sus autores a escribirlo y firmarlo.

Para Eirik Fatland y Lars Wingård, el LARP es una forma y un medio para crear arte. Para ellos, es necesario plantear una forma de hacer LARP para que no predominen las formas convencionales y “mainstream”, las basadas en los típicos géneros que se relacionan con el LARP, como pueden ser la ciencia ficción, la fantasía, el combate, el

---

41 La llamada “Age of Manifestoes” que sucedió en las Knutepunkt entre 1999 y 2002, con los inicios y el asentamiento de las bases de lo que hoy conocemos como Nordic LARP.

horror, el misterio o la magia. Para ellos, donde verdaderamente se encuentra la creatividad es en lo no convencional, y en lo realista. Están en contra de los clichés que se han creado de los LARP, sobretodo en la escena Anglo-Americana. No están en contra de los llamados *Gamists*, pero sí que buscan desarrollar el potencial del LARP como medio de expresión y no como un juego donde se gane o se pierda. Para ellos, el LARP no es sólo una forma de entretenimiento, sino que va mucho más allá y se convierte no sólo en una forma de crear arte, sino en arte en sí mismo.

Este es un manifiesto para los organizadores de LARP, a los que ellos llaman *playwrights*, o dramaturgos. Esto es así porque creen que quien primero debe marcar las pautas y la visión de un LARP, son ellos: los organizadores, los creadores, los que idean el evento. Pero, desde esta visión de los dramaturgos, una vez lanzado el evento, debe dejarse a los jugadores/participantes la total libertad de crear lo que crean pertinente según las herramientas que los dramaturgos hayan puesto a su disposición.

Para ellos, el LARP no es un género que provenga de otra cosa, sino un método, una forma de crear arte de manera individual y colectiva al mismo tiempo. Este medio responde a sus propias leyes. En esencia, para ellos, un LARP es:

*“A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world”<sup>42</sup>*

(Un LARP es un encuentro entre personas que, a través de sus roles, se relaciona entre sí a través de un mundo ficticio.)

Ahora, vamos a analizar punto por punto su decálogo<sup>43</sup>:

*1. Está prohibido crear acción al escribir la historia de un personaje o del evento.*

Con esto se refieren a que lo que debe narrarse antes de iniciar un evento es

---

42 Fatland y Wingård, 2014: 290

43 Traducción de elaboración propia.

exclusivamente la ambientación. No debe contarse ninguna acción que pueda suceder durante el evento.

*2. No habrá “trama principal”.(La historia del evento debe realizarse para cada uno de los personajes jugadores, no crear una sola para todo el conjunto.)*

Con este punto, pretenden que no se quede ningún jugador fuera del evento, es decir, que todos los participantes se sientan una parte importante del LARP, formando su propia historia.

*3. Ningún personaje debe ser solamente un personaje secundario.*

Esto enlaza con el anterior punto. Todo personaje en un LARP debe ser protagonista de su propia historia.

*4. Todos el secretismo está prohibido. (Cualquier participante que lo desee, puede ver previamente todos los documentos que pertenecen al evento)*

Con esto, se refieren a que, al contrario que en otros eventos donde el descubrimiento de secretos de personajes o de las tramas principales es una parte esencial del evento; para ellos, prima la carga emocional y el viaje que va a transcurrir el personaje, más allá del simple secretismo.

*5. Después de que el evento hay empezado, los dramaturgos no tienen permitido influenciar en él. (Está prohibido cualquier uso de puesta en escena y funciones especiales del organizador).*

Muchas veces, en un evento, los organizadores interpretan personajes que influyen de manera directa en el mismo, para así poder dirigirlo o guiarlo hacia donde ellos quieren. Para este grupo, esto no debería permitirse, ya que el evento debería fluir sólo, sin ayuda de nada externo una vez comenzado.

*6. La acción superficial está prohibida. (Los dramaturgos no podrán en ningún momento, planear o fomentar el uso o la amenaza de la violencia como parte del evento)*

Ya que, según este manifiesto, toda acción del evento debe ser completamente realista, no consideran que el uso de la violencia pueda ser un punto esencial del evento. En otros casos, lo que suele hacerse según el tipo de evento, es generar un tipo de sistema con el que simular la violencia, y en ningún caso, usarla, simplemente simularla. Para “Dogma '99”, ni siquiera la simulación de la misma estaría permitida.

*7. Los LARPs inspirados por juegos de rol de mesa no están aceptados.*

Para esta escuela, la visión de los LARP va mucho más allá del ocio, y piensan que el centrarse en un LARP basado en un juego de rol tradicional puede limitar las capacidades creativas de los organizadores.

*8. Ningún objeto debe ser usado para representar otro objeto (todas las cosas deben aparentar lo que parecen ser.)*

En muchos sistemas de juego de rol en vivo, se usan indicadores u objetos diferentes para representar otros objetos. Con esos sistemas, un participante debe realizar uso de la suspensión de la incredulidad para poder creer que se encuentra frente a un objeto según una descripción en un papel o por parte de un organizador. Para Dogma 99 esto no puede ser permitido, y cualquier cosa que quiera representarse, debe ser real o, al menos, parecer lo más real posible. (Por ejemplo, las armas de foam o gomaespuma, o las pistolas NERF<sup>44</sup>, cuando se trata de representar algo que, por seguridad, no debe ser real.)

*9. Las mecánicas de juego están prohibidas. (las reglas para simular, por tanto, el uso de la violencia o las habilidades sobrenaturales no están permitidas).*

---

44 <http://pistolasnerf.com/>

Como antes hemos dicho, las reglas, para Dogma '99 no están permitidas. Para ellos, todo debe ser lo más realista posible y nada debe interrumpir el juego. Por tanto, los LARPs basados en este manifiesto, suelen declararse realistas, y ser mucho más psicológicos y artísticos que ociosos.

*10. Los dramaturgos tendrán que rendir cuentas por el conjunto de su trabajo.*

Para Dogma'99, los organizadores de un evento; a los que llaman dramaturgos, al compararlos con las formas teatrales; deben siempre firmar sus documentos y ser reconocidos por su trabajo, al igual que cualquier artista de otro ámbito lo hace.

### **The Manifesto of the Turku School**

A diferencia del anterior Manifiesto, en este nos encontramos con una visión de como deberían comportarse y qué deberían hacer los jugadores dentro de un evento. Este manifiesto está defendido principalmente por la vertiente finesa de las *Knutepunkt*, e incluso aportan una palabra propia, *eläytyminen*<sup>45</sup>, la cual se adaptó a la hora de hablar de los LARP con características de esta escuela. Con este concepto, la Escuela Turku se refería principalmente a la inmersión. Es decir, en el decálogo de este manifiesto encontraremos, sobretodo, referencias a este concepto y a lo que se explicaba anteriormente sobre los *Immersionists*.

Para la *Escuela Turku*, hay dos puntos muy importantes dentro del LARP: la interactividad y la subjetividad. Otros medios de arte suelen ser activos (desde la parte del creador, escritor, director, actor...), o pasivos (desde el punto de vista del público, ya sea escuchando, viendo o leyendo algo). En el LARP, nos encontramos frente a un medio de que se obtienen las dos cosas siendo participante. Es un medio ambivalente, es activo y es pasivo a la vez: un participante aporta pero también recibe, ya que la parte creativa y la parte receptiva no están separadas por un muro invisible como sucede en

---

45 En español significa “empatía”.

otras formas de arte. Además, gran parte de lo que sucede en un evento sucede dentro de la mente de los participantes, por lo que es una forma de arte muy subjetiva, también.

En este manifiesto, los *Turku* relacionan a los *Dramatists* con la vertiente noruega y a los *Gamists* con la vertiente Anglo-Americana. Para ellos, existe gran cantidad de formas de “rolear” y de participar en un evento (los gamists, los dramatists...) pero esas sólo son malas formas de jugar y consideran la suya, la basada en la inmersión total, en la psicología de los personajes, en la empatía (*eläytyminen*), como la única forma válida.

Además de la *empatía*, los *Turku*, consideran como algo válido la *simulación*, a diferencia de lo que opinaban los creadores del *Dogma 99 Manifesto*, que pensaban que todo lo que debía pasar en un LARP debía ser completamente real.

Al final de su manifiesto, de manera irónica, los *Turku* realizan un pequeño discurso a la manera de los manifiestos de vanguardias e, incluso con algunas similitudes al *Manifiesto Comunista* de Karl Marx y Friedrich Engels:

*“The Turku School thinks it despicable to hide one’s views and intentions. Turkuists openly admit that their goals can only be achieved by taking down by force the current system of role-playing. Let the gamist and dramatist classes shiver before the Turkuist revolution. The simulationists and the eläytyjists have nothing to lose but their chains. But they have the whole world to win.*

*TURKUIST ROLE-PLAYERS OF THE WORLD, UNITE!”<sup>46</sup>*

La *Escuela Turku* también tiene un decálogo llamado “Voto de Castidad”, que vamos a analizar a continuación:

Para los *Turkuist*, lo más importante son los pensamientos y los sentimientos del personaje. La interpretación artística no les interesa tanto como el realizar las cosas acorde a como su personaje lo haría. En ningún momento, un *Turkuist* debe dar por hecho nada, ya que todo lo que rodea al jugador es exactamente todo lo que rodea al

---

46 Pohjola, 2003: 39

personaje, incluso el resto de personajes, y por tanto, debe reaccionar ante ello de la misma manera de la que el personaje lo haría.

En ningún caso se debe “sobre-interpretar”, es decir, ser exagerado de manera innecesaria a la hora de rolear. Siempre se debe actuar de acuerdo a la manera de ser del personaje. En ningún momento deben interpretarse grandes escenas dramáticas para realzar la interpretación de otros personajes, ni utilizar métodos teatrales, sino que se debe llevar una manera de ser igual a la del personaje, aunque al finalizar el evento, sólo se haya podido ver una pequeña parte del mismo.

Se debe asumir que el organizador ha contado todo lo que el jugador necesita saber del mundo del juego, para que así no sea necesario interrumpir la acción. Al mismo tiempo, se presupone que el resto de jugadores también saben lo mismo.

Para los Turku, nunca se debe dar por supuesto el género de un evento, ni pensar que se tiene una solución para la trama, deben ver el conjunto del LARP como una obra de arte, más que como una historia con resolución.

En ningún momento, un jugador de esta escuela saldrá de personaje hasta que no haya terminado la acción, ni permitirá que otros factores externos le afecten en su actuación.

Por último, como jugadores, nunca deben buscar fama o gloria para sus personajes, sino actuar conforme lo haría, incluso si esto significa pasar todo el tiempo del evento sólo, encerrado en un armario sin que nadie más lo vea.

Con todos estos puntos, observamos que lo más importante y lo que más se reitera es la empatía con el personaje y reaccionar al entorno como el personaje lo haría. El resto de características de un LARP, no importa para los Turku, solamente la vivencia experiencial de haber estado en la mente del personaje.

### ***3. La colaboración. Gestionando una subcultura: el arte, el ocio y el negocio.***

En los apartados anteriores, hemos explicado el origen del LARP, su desarrollo y el funcionamiento interno de su comunidad. Para entender mejor como se desenvuelve este medio y como participan de él los diferentes individuos de la sociedad, debemos explicar las distintas manera que hay de gestionarlo. Por una parte, como antes hemos desarrollado, el LARP es un medio que puede llegar a ser considerado arte en sí mismo. Pero, además de esto, el LARP también puede ser usado como herramienta para aportar diferentes visiones a la sociedad. Al igual que sucedía con los inicios del rol, en los que *SimSoc* servía a los profesores universitarios para hacer entender, de una manera más vívida, a sus alumnos, las diferentes lecciones que les enseñaban en las clases; hoy en día, el LARP puede usarse como medio con el que difundir cultura o educación, o como herramienta para potenciar el turismo, o incrementar las relaciones interpersonales de los trabajadores de una empresa.

En este apartado, veremos, por tanto, las diferentes maneras de entender este medio, y de usarlo en distintos objetivos, tanto desde el punto de vista cultural o lúdico como del psicológico. Para ello, nos acercaremos de manera escueta a como ha usado el LARP, por un lado la administración pública, y por otro lado las empresas privadas. Finalizaremos este capítulo con el análisis que más nos interesa, el de la gestión independiente del LARP, porque es el que usa principalmente la comunidad LARP, para dar una respuesta desde su visión subcultural a algo que la sociedad hegemónica no puede ofrecerles. Concluiremos esto en el siguiente apartado, en el que realizaremos un proyecto cultural de un evento LARP a la manera en que hoy en día los realizan la mayoría de agrupaciones españolas.

### 3.1. Gestión Pública. ¿Se ha interesado la Administración?

Las ventajas que puede aportar a la sociedad la utilización del LARP como medio para la realización de actividades culturales, turísticas o de educación son bastante amplias, y podría suponer un nuevo nicho de mercado al que poder acceder ya que, las características de una actividad de este tipo, pueden ser muy llamativas. De todas maneras, se ha demostrado que la realización de eventos con las características de un LARP puede llegar a ser difícil de apreciar por parte de la Administración Pública, al menos cuando se trata de España.

Encontramos pocos ejemplos de LARP organizados o patrocinados por la Administración. El principal fue *Irmandiños. A Revolta*, un evento con carácter histórico basada en la Revuelta Irmandiña del siglo XV, Este evento fue organizado por *13Negativo* en Galicia, en el Catillo de Monterrei (Verín), en varias ediciones anuales entre los años 2006 y 2008. Al mismo tiempo, fue patrocinado por la Xunta de Galicia, la cual cedió el castillo para su uso durante los tres días del evento en cada una de las ediciones, además de realizar una aportación económica a los organizadores.

La Administración decidió apoyar este evento ya que así podía alcanzarse un doble objetivo: “*divulgar la historia medieval de Galicia y poner en valor su patrimonio monumental para favorecer su aprovechamiento turístico*”.<sup>47</sup>

Además de *Irmandiños. A Revolta*, el único acercamiento más generalizado que ha tenido la administración pública en España a la hora de patrocinar LARP, ha sido a través de aportación económica o cesión de espacios, tanto a convenciones como a jornadas de rol, o de ocio alternativo, como con la convención *Tierra de Nadie*, cediendo desde el Ministerio de Sanidad, un gran espacio como es el CEULAJ<sup>48</sup>. De todas formas, nunca se ha organizado un evento como tal, siempre ha sido a través de patrocinios.

---

47 <http://13negativo.blogspot.com.es/search/label/Irmandi%C3%B1os%3A%20A%20Revolta>

48 <http://www.ceulaj.injuve.es/>

En el caso de Alemania, contamos por ejemplo con el patrocinio que se hizo de *Projekt Exodus*. Este caso de uso de LARP como herramienta de “team building” fue financiado por el gobierno alemán para enseñar a relacionarse a futuros diplomáticos en situaciones de conflicto<sup>49</sup>.

### **3.2. Gestión Privada. El LARP como herramienta.**

Están surgiendo, en los últimos años, diferentes proyectos empresariales que se centran en el ofrecimiento de ocio alternativo a la sociedad en general. Estas empresas diseñan LARP que pueden venderse fácilmente al gran público, provocando así, un acercamiento a este producto desconocido para la gran mayoría de personas.

La gestión privada de LARP nos indica también que existen otras posibilidades dentro del mundo del LARP, ya que este tipo de actividad puede utilizarse como herramienta para llegar a algunos objetivos que no son el simple disfrute de un evento, sino el desarrollo de ciertas habilidades o de relaciones interpersonales. En algunos casos, nos encontramos con algunas empresas privadas que realizan actividades similares a LARP, aunque de manera más sencilla y rápida de entender, con el objetivo de generar relaciones entre los trabajadores de una tercera empresa. Esto es lo que se llama “team-building”: diferentes tipos de actividades que se usan para potenciar el acercamiento entre personas que pasan mucho tiempo juntas o que tienen que atravesar situaciones de estrés ya sea en el entorno laboral o en otro lugar. El LARP, en este caso, puede ser utilizado como método de acercamiento y de desarrollo de la empatía. Es por ello que se han formado, hoy en día, empresas que se dedican a producir LARP exclusivamente para esto. Encontramos muchos casos de empresas que contratan a organizaciones privadas para realizar este tipo de método muy utilizado en recursos humanos. Por ejemplo, grandes empresas como *Adidas*, *Inditex*, *Hilton* o *Hitachi* ya han

---

49 <http://www.independent.co.uk/news/world/europe/german-government-is-running-a-battlestar-galactica-game-to-educate-aspiring-diplomats-10015617.html>

participado en este tipo de actividades de la mano de *Despertaia*. Esta empresa se encarga de organizar este tipo de actividades tanto para el desarrollo de recursos humanos, como para otro tipo de gente que quiera tener una experiencia a través de un LARP. *Despertaia* cuenta con un catálogo bastante amplio de juegos ya preparados, entre los que los clientes pueden elegir el que más sea de su agrado. El hecho de que sea una empresa abierta a participar con todo tipo de público, provoca que el tipo de LARPs que realizan sea más sencillo que los elaborados por otro tipo de organizaciones, dado que su público objetivo no suelen ser jugadores asiduos. Una descripción que da *Despertaia* en su página web sobre el LARP, es la siguiente<sup>50</sup>:

*“El director de juego plantea una situación inicial que implica a todos los participantes y que conlleva varios conflictos cuya resolución debe alcanzarse antes de que acabe la sesión. Antes de comenzar, cada jugador recibe una breve descripción de su personaje y su biografía: quién es, qué sabe, cuál es su implicación en las distintas tramas argumentales y cuál es su opinión sobre los otros personajes. El jugador entenderá rápidamente cuál sería el desenlace más deseable para su personaje y, desde ese punto de partida, podrá planear libremente su estrategia para lograrlo: cooperación, intriga, diplomacia, seducción, súplica o incluso un arsenal de embustes son herramientas válidas para casar a tu personaje con la presidenta de la compañía, sacarlo de un hospital psiquiátrico de pesadilla o convertirlo en el director de un circo de freaks.”*

Dado que se trata de una empresa pionera en España, los clientes típicos de *Despertaia* son novatos en el rol en vivo que aprenderán sobre la marcha todo lo que necesitan para hacer del juego una experiencia placentera y cautivadora.”

La innovación en este tipo de actividad de carácter comercial en España, hace que *Despertaia* y otras empresas de las mismas características, tengan muchas posibilidades de apertura a nuevos públicos y de encontrar un gran nicho de mercado.

---

50 <http://despertaia.com/que-es/>

Otra empresa que está teniendo bastante éxito en nuestro país a la hora de organizar eventos es World Real Games<sup>51</sup>. A diferencia de Despertaia, que realizan eventos más pequeños, WRG se dedica a realizar grandes eventos en los que participan muchísimos jugadores. Suelen tratarse de juegos de supervivencia, como por ejemplo *Survival Zombie*, que dentro de poco alcanzará su 33ª edición, o *La caza del Predator*. La masificación de jugadores en este tipo de eventos hace que se deje de lado la interpretación de los personajes, y el objetivo es que los participantes vivan una experiencia.

Otro tipo de actividad que es similar al LARP, y que está surgiendo en multitud de ciudades de España, son los llamados “Escape Room” o “Juegos de Escape en Vivo”. Se trata de una especie de gymkana en la que a los participantes se les da un tiempo limitado para resolver un enigma y poder salir de la habitación en la que se encuentran atrapados. Este tipo de juego dista de la interpretación de un personaje que supone el LARP, pero aún así, el carácter lúdico del mismo, hace que sea más fácil acercar al gran público este tipo de actividad de ocio alternativo. En la ciudad de Valencia, por ejemplo, contamos con algunas empresas que empiezan a dedicarse a las “Escape Room” desde hace unos años: Clue Hunter, The Exit, The X Door, Escape Valencia, Mystery Rooms, Art Enigma, ...

### **3.3. Gestión Independiente. Los clásicos nunca mueren.**

Como hemos analizado en los anteriores apartados, el LARP es la actividad principal que une a la comunidad de esta subcultura. La única manera que existía hace unos años para poder organizar un evento era a través de la reunión de un grupo de gente con los mismos intereses, e intentar crear un LARP en conjunto. El hecho de que esto se realizase siempre de manera auto-gestionada, venía dado porque desde la comunidad de jugadores/participantes se intentaba dar respuesta a algo que no podía

---

51 <http://www.worldrealgames.com/>

encontrarse de ninguna otra manera en la sociedad dominante. Si la comunidad no generaba este tipo de actividad, la actividad no se realizaría, ya que no existían otros medios para ello. Fue así como gente que no tenía conocimiento alguno sobre logística, gestión, escritura, guión o dirección de actores, empezaron a reunirse e interesarse por la creación de algo que les gustaba: los LARP.

Una de las máximas del Nordic LARP es el concepto de *Colaboración*. Este concepto, no es exclusivo de esta rama de LARP, dado que sin la colaboración de toda la comunidad, sea del país que sea, la gran mayoría de eventos no podrían realizarse.

Muchas veces, estos eventos están realizados gracias a micro-mecenazgos, como por ejemplo *College of Wizardry*<sup>52</sup>, cuyos organizadores pensaban que no podrían financiar, pero que finalmente tuvieron que crear muchos más eventos dado que la comunidad respondió de manera masiva.

Por lo que respecta a España, todos los eventos suelen realizarse sin ánimo de lucro. Es decir, los organizadores trabajan en el evento, pero no reciben nada a cambio, excepto la satisfacción de haber realizado un buen trabajo. Muchas veces es igual de gratificante ser jugador que ser organizador de un evento, pese a todo el trabajo de creación y logística que supone.

En España, una de las agrupaciones que más se mueve en la actualidad en el mundo LARP y que más seguidores tiene es *Somnia*. Con más de diez años a sus espaldas organizando LARPs, sus ambientaciones van desde *Niria* (2011), donde predomina la fantasía de los cuentos de la manera más realista y desgarradora posible, hasta la saga de eventos basados en un mundo post-apocalíptico, llamado *Cenizas Rojas*, con LARPs como *RoBoTa* (2014) u *Orígenes* (2012). *Somnia* adaptó una forma de realizar eventos que van desde la inmersión total de todos los personajes hasta la interpretación más pura, Además, dejan de lado todo sistema, con su decálogo, llamado las *no-reglas*. Además, con *RoBota*, iniciaron la internacionalización del LARP español, con un

---

52 <https://www.indiegogo.com/projects/college-of-wizardry-a-larp-for-witches-wizards>

llamamiento de jugadores extranjeros, y realizando gran parte del evento en inglés. Actualmente, parte de sus miembros, se encuentran organizando *La sirena varada* (Septiembre de 2015), en el que van a realizar todas las actividades, desde el documento de diseño, hasta el evento en sí, totalmente en inglés, y van a ceder la mitad de las plazas de personaje para jugadores de otras nacionalidades, abriendo así el mundo del LARP en España, de manera internacional.

Diferentes asociaciones del territorio español beben actualmente de la estela de *Somnia*, por ejemplo la agrupación valenciana *Producciones Gorgona*, de la que hablaremos en el siguiente apartado o *Snara*, una asociación andaluza, que realiza sus actividades basándose en las no-reglas de *Somnia*.

También, en Madrid, encontramos con muy poco tiempo de edad la Asociación *Nordic LARP Madrid*, en la que todos los eventos que realizan están basados en las características nórdicas.

Otra asociación con bastante trayectoria en nuestro país es *ASORR*, la cual lleva realizando eventos desde 2006, con un sistema de testeo de armas propio, llamado TATA, y adaptando una mezcla de eventos de carácter Anglo-Americano con algunas características nórdicas.

Actualmente, en España, nos encontramos con *Tupj.es*<sup>53</sup>, y con *Directorio de rol en vivo*<sup>54</sup>, dos páginas que aportan gran cantidad de información a toda la comunidad LARP española, y que mantienen sus webs actualizadas constantemente con información sobre el mundo LARP y con calendario de eventos.

---

53 <http://tupj.es/>

54 <http://rolenvivo.weebly.com/>

#### ***4. La Inmersión. Proyecto: “Asile des Saints Anges Gardiens”***

Como hemos explicado anteriormente, la manera más común a la hora de organizar un LARP es basándose en la auto-gestión de recursos y la creación independiente del evento. Normalmente, en el caso español, este tipo de actividades suelen organizarlas Asociaciones Culturales o Juveniles, Clubes de Rol o agrupaciones independientes de organizadores que se unen para desarrollar un evento individual o una serie de eventos a lo largo de un tiempo determinado. En el caso que aquí nos ocupa, vamos a desarrollar una idea real que está llevando a cabo en la actualidad una de estas agrupaciones independientes: Producciones Gorgona.

Producciones Gorgona está formada por personas que llevan realizando eventos por su cuenta desde hace más de 10 años. En noviembre de 2014, deciden unirse bajo este nombre y realizar eventos de LARP con carácter vanguardista, inmersivos e intentando llegar a una alta resolución (high definition) de la experiencia.<sup>55</sup> Intentan basar su creaciones en ideas originales, innovadoras y que sigan un patrón similar a la rama del Nordic LARP. Algunas de sus creaciones han sido, por ejemplo, la saga *Eureka*, o *Sicilia, 1923*.

*Eureka* se trata de una ambientación que transcurre en una ucronía basada en la época romana, en la que una serie de avances tecnológicos han permitido un desarrollo social, económico y cultural muy diferente al real. Pese a desarrollarse de manera diferente a la realidad y obtener un punto de fantasía (o, más bien, ciencia ficción), el desarrollo de personajes e historia que se plantean en esta ambientación resultan muy verosímiles. De esta ambientación se han realizado tres eventos independientes, contando en todos ellos con la participación de niños (de entre 10 y 12 años), innovando de esta manera en el acercamiento familiar a este tipo de eventos<sup>56</sup>.

---

55 <https://produccionessgorgona.wordpress.com/acerca-de/>

56 En la primera edición de EntreReVs (2013), una de la organizadoras de Producciones Gorgona,

Por otra parte, la ambientación *Sicilia, 1923*, se basa en las relaciones familiares de un grupo de gente en la Sicilia de los años '20, introduciendo a personajes reales de la época como Aleister Crowley, añadiendo así algunos tintes de misterio, fantasía y mitología al evento.

Otra de las ambientaciones que se plantea desarrollar esta agrupación en un futuro es *Pleasantville, IA*, un evento en el que quieren explorar el surrealismo y la suspensión de la incredulidad en un lugar totalmente utópico.

Finalmente, la ambientación que está elaborando en estos momentos Producciones Gorgona es la que vamos a analizar más adelante, y en la que vamos a basar nuestro proyecto cultural.

## **I. LÍNEAS DE ACCIÓN:**

### **(a) Plan**

Para poder enmarcar este proyecto dentro de la trayectoria de Producciones Gorgona, debemos entender que esta agrupación tiene una trayectoria basada en los siguientes programas y proyectos:

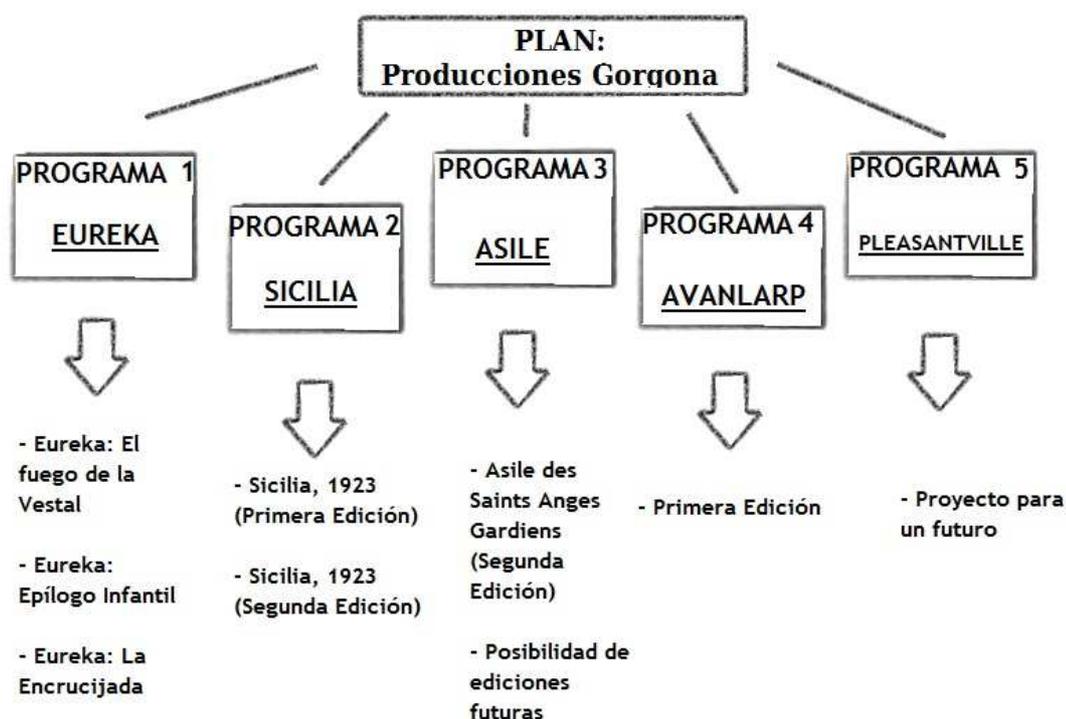
- Como programa principal, iniciaron su trayectoria con la saga *Eureka* y sus diferentes ediciones, aún antes de formar parte de *Producciones Gorgona*. Aún así, se incluye dentro de esta agrupación por ser los proyectos principales.
- La segunda edición de *Sicilia, 1923*, fue el primer proyecto realizado por completo por *Producciones Gorgona*, formando también parte de su imaginario.
- Como tercer gran proyecto nos encontramos con *Asile des Saints Anges Gardiens*, el cual es la segunda edición de un proyecto que se realizó en

---

Mirella Machancoses, expuso este tema en la ponencia “Rol en vivo y familia – Nuevos retos”.

2010, con menos experiencia y organización mucho más limitada. En 2015 se recupera para ser reeditado con una mejor calidad. Este proyecto es el que vamos a desarrollar.

- *Avanlarp* es una iniciativa diferentes al resto de programas. Se trata de una convención en la que poder presentar eventos cortos de diferentes autores con carácter vanguardista y rompedor.
- *Pleasantville* es un proyecto que aún no se ha realizado, pero que se espera realizar en un futuro.



**Fig. 1** Planificación de Proyectos de Producciones Gorgona

### (b) Contexto del evento

Como ya hemos analizado anteriormente, nos encontramos frente al diseño de un LARP. Este proyecto se trata de Asile des Saints Anges Gardiens, una re-edición del mismo evento realizado en Valencia en Septiembre de 2010. Esta ambientación se basa en el tratamiento de la locura y la enfermedad como parte de la vida y se desarrolla en un psiquiátrico de una villa francesa durante el período de entre-guerras, en los años '20

del siglo XX. Al mismo tiempo, con esta ambientación de terror gótico, se pretende potenciar y llevar al límite, la personalidad y las relaciones interpersonales de todos los personajes. Este LARP es de carácter altamente interpretativo e inmersivo y se pretende ofrecer una experiencia única en sus participantes.

## **II. OBJETIVOS**

Por encima de todo, los objetivos de nuestro proyecto son principalmente artísticos, por lo que prevalecerá nuestra visión del evento, por delante del resto de cuestiones.

- Creación de proyecto artístico interesante tanto para la organización como para los participantes.
- Profundización en la psicología de los personajes
- Explorar el mundo de las enfermedades psiquiátricas y su tratamiento en los años 20.

Generalmente, en el ámbito teatral, nos encontramos con que en la puesta en marcha de un proyecto convergen dos tipos de responsabilidades, la dirección artística y la gestión económica. En este caso, ambas van cogidas de la mano, dado que nos encontramos frente a un proyecto sin ánimo de lucro y sin ganancia económica alguna, que responde ante la visión que quiera darse del evento y lo que estén dispuestos a aportar los participantes.

Una de las cosas que nos hemos planteado con este proyecto, es poder dejarlo preparado para poder reutilizarlo en cualquier momento, por tanto debemos ser muy cuidadosos con toda la logística y la creación artística del proyecto.

## **III. EQUIPO DE TRABAJO**

En nuestro equipo de organización contamos con 6 organizadores además de 6 colaboradores que nos servirán de personajes secundarios en el evento. En total contamos con 12 personas dentro de la organización.

Los principales miembros del equipo para este proyecto, como nos cuentan en su

web<sup>57</sup>, son:

- **Mirella Machancoses:** Lleva 10 años como directora de roles en vivo, formando parte de diversas asociaciones como L'espill i la Màscara. Desde hace unos años ha trabajado sin asociación fija, en proyectos como *Ánima*, *Eureka* o *Sicilia.1923*. Debido a su formación como historiadora y arqueóloga, tiene un gran interés en los vivos de trasfondo histórico, así como en las utopías y distopías de distinta clase.
- **José Fabregat Pinilla:** Organizador de roles en vivo desde 2006 con UC-Crow, y colaborando en diversos grupos o en solitario desde entonces. Forma parte de *Somnia* con los que ha organizado *Robota*, *Niria* o *La Distorsión* entre otros. También ha formado parte del proyecto *Eureka* desde su inicio y ha colaborado en sus eventos. Además ha organizado “*Sicilia. 1923*” junto a Mirella Machancoses.
- **Maria Moreno:** Historiadora del arte y futura gestora cultural. Actualmente se encuentra trabajando en su proyecto final de máster dedicado al LARP como subcultura. Ha participado en la organización de diferentes eventos: varios proyectos de L5A junto a *L'Espill i la Màscara* o *Fuego Feérico* del grupo B.R.U.J.A.S., entre otros. También ha colaborado con *Gorgona* y con *Somnia* como personaje secundario y encargada del apartado audiovisual. Siempre ha dicho que su proyecto más ambicioso ha sido *Asile des Saints Anges Gardiens*, realizado junto a Celio Hernández y Águeda Fontestad.
- **Águeda Fontestad:** Historiadora, documentalista sanitaria y futura técnico en farmacia, ha colaborado en multitud de roles en vivos históricos, como *Arde Egeo*, *Carlistas* y *Eureka: La Encrucijada*, este último realizado por *Gorgona*. En solitario ha creado eventos de todo tipo, como “*Una noche en la ópera*”, evento acerca del estreno de *Turandot* en plena Italia fascista o *Sálvame*, rol en vivo dedicado al famoso y controvertido programa de televisión.

---

57 <https://produccionegorgona.wordpress.com/acerca-de/>

- **Celio Hernández:** Historiador, especializado en Patrimonio Cultural y antiguo estudiante de Arte Dramático. Ha participado en numerosos vivos como personaje secundario de diferentes asociaciones , habiendo llegado a colaborar en la organización de algunos eventos. Preocupado por la inmersión y destacando la importante labor de la interacción de los jugadores, ha llegado a desarrollar dinámicas de trabajo y talleres que favorezcan la interpretación y potencien la experiencia en un Rol en Vivo. Su proyecto más importante fue la creación junto a Águeda y Maria del Asile des Saints Anges Gardiens.
- **Andrea Machancoses:** (sin descripción en la web) En este proyecto será encargada de organización de personajes secundarios, y de realización de material y utillería.

#### **IV. PÚBLICO OBJETIVO**

- Jugadores de LARP (novatos o expertos, aunque, dada la complejidad de la acción que va a desarrollarse, es preferible contar con participantes que ya hayan asistido a algún otro LARP)

- Para este evento, va a necesitarse 22 participantes, para ocupar las plazas de PJ, que, en este momento ya están seleccionados.

- La selección de participantes y el casting de personajes, se ha realizado según riguroso orden de inscripción. Una vez llenas todas las plazas, se ha procedido a la distribución de los 22 personajes ya creados, según las preferencias de cada jugador.

- Se necesitará, también, la participación de 6 personajes secundarios, además de contar también con otras 6 personas en la organización del evento.

#### **V. PLANIFICACIÓN DEL EVENTO**

La planificación de este evento viene marcada por cinco fases diferentes: la formulación de la **idea** (que se produce entre abril y mayo de 2015) a partir de la reedición de un evento que se realizó en septiembre 2010, la **presentación** y la

inscripción de los participantes (que se realiza entre mayo, junio y julio de 2015), las cuestiones organizativas y las **reuniones** de organización (el periodo más largo, entre mayo y octubre de 2015), las cuestiones previas al evento (entre septiembre y noviembre de 2015), y por último, el **evento** en sí y su análisis final, que se produce en diciembre de 2015 (entre los días 4 y 7 de ese mes).

En la siguiente tabla, veremos cuales son las cuestiones a desarrollar a lo largo de los distintos meses.

**Tabla 1.** Cronograma de planificación del evento

FASES/ MESES	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
<b>LA IDEA</b>									
Definición de la idea del evento									
Recuperación de material									
Reuniones previas									
Presupuesto inicial									
Contratación del Albergue									
Diseño de imagen gráfica									
Elaboración de cuestionarios de inscripción									
<b>PRESENTACIÓN E INSCRIPCIÓN</b>									
Presentación del evento									
Inscripción de participantes									
Primer pago de participantes (confirmación)									
Proceso de casting según inscritos									
Realización de resúmenes de personajes									
Envío de resúmenes a jugadores									
Segundo pago de los jugadores									
<b>REUNIONES Y CUESTIONES DEFINITIVAS</b>									
Reuniones de organización									
Cuestiones organizativas									
Cuestiones narrativas									
Modificación de personajes y adaptación									
Repaso de personajes									
Envío de personajes definitivos									
<b>PREVIO AL EVENTO</b>									
Reuniones con secundarios									
Preparación de atrezzo									
Reuniones de planificación de time-line del evento									
Preparación de talleres y escenas previas									
<b>EL EVENTO</b>									
Llegada al albergue, pago de estancia y montaje									
Recepción de jugadores									
Talleres y escenas previas									
Evento									
Análisis posterior									

## **VI. ANÁLISIS DEL PROYECTO**

Para realizar un análisis de este proyecto, vamos a utilizar dos métodos. Por un lado, vamos a observar cuales son las Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades de nuestro proyecto, a través de un análisis DAFO. Una vez observado esto, vamos a intentar aportar estrategias diferentes para afrontar cada problemática.

**Tabla 2.** Análisis DAFO

<b>ANÁLISIS DAFO</b>		
	<b>Internas</b>	<b>Externas</b>
<b>Negativas</b>	<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
	Al ser un proyecto realizado sin ánimo de lucro, podemos correr el riesgo de que le gente pierda interés por él, tanto por parte de la organización, como por parte de los participantes	Que existan proyectos más profesionales o mejores en las mismas fechas que el nuestro
	No ser un grupo profesional de la gestión de eventos	Que en el último momento, la gente decida no asistir y deba cancelarse el evento después de tanto esfuerzo
	Podríamos pecar de inexpertos en algún aspecto económico o logístico, dado que este proyecto se realiza de manera independiente	Dificultad de apertura a nuevos públicos, ya que la temática es controvertida
<b>Positivas</b>	<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
	Ofrecimiento de un producto innovador	Posibilidades de llamar la atención de nuevo público
	Temática original y controvertida (sobre todo cuando está dirigido a individuos de la comunidad LARP)	Plazas reducidas (22), por lo que el público está asegurado.
	Experiencia de los organizadores, creando eventos de este tipo (más de 10 años la mayoría del equipo)	Posibilidades de abrirse a nuevos sectores de la cultura (teatro, turismo...)
	Precio asequible para ser un evento que dura cuatro días	Boca a boca como método más efectivo de comunicación entre gente de la comunidad
	Público fiel que suele asistir a gran cantidad de eventos	Redes sociales, e-mail y página web como grandes lugares donde comunicarse con gente de fuera de Valencia

**Tabla 3.** Estrategias a llevar a cabo

<b>ESTRATEGIAS A LLEVAR A CABO</b>		
	<b>OPORTUNIDADES (Aprovechar)</b>	<b>AMENAZAS (Minimizar)</b>
<b>FORTALEZAS (Reforzar)</b>	<p><b>Estrategias Ofensivas:</b> Llamar la atención de nuevos jugadores para que asistan no solo a este, sino a más eventos realizados por Producciones Gorgona</p>	<p><b>Estrategias Defensivas (Reactivas):</b> Si nuestro evento, coincide con algún otro de igual o mejor calidad, intentar aumentar nuestro nivel para superar o igualar al otro evento y así no perder a participantes</p>
<b>DEBILIDADES (Reducir)</b>	<p><b>Estrategias de Reorientación (Adaptativas):</b> Si algún personaje no funciona, darle la vuelta, hablando con el jugador/participante del evento y creándolo en conjunto</p>	<p><b>Estrategias de Supervivencia:</b> Si no hubiese suficientes participantes, intentar enfocar de otro modo el evento, y realizar una campaña de marketing y comunicación mucho más fuerte.</p>

Dentro de estos dos métodos de análisis, encontramos algunas problemáticas dentro del proyecto, pero también formas de solucionarlo.

Una de las cosas que más nos preocupa es el público y la comunicación. Al igual que puede ser difícil ampliar fronteras dada la temática controvertida del evento y atraer a gente externa del mundo del LARP, podemos decir que el público que asistirá (jugadores veteranos en su mayoría) es fiel.

En cuanto al marketing y la comunicación, al tratarse de un público fiel, no es necesario convencer de que asistan a nuestro evento, ya que van a hacerlo de todas maneras. Aún así, siempre puede suceder que la gente se desanime y decidiese finalmente no asistir, así que hay que potenciar las expectativas de los jugadores, animándolos a seguir día a día los progresos del evento. Para ello, es necesario realizar una buena comunicación a través de las vías que tenemos disponibles (e-mail, página web, página de Facebook...).

Al ser un evento con tan pocas plazas para jugadores (22), y haber sufrido tanta demanda<sup>58</sup> debemos plantearnos la posibilidad de repetir este proyecto en un futuro. Además, la expectación que se creó al presentar el evento, nos posibilita que para futuros proyectos, tengamos unas perspectivas similares y utilicemos el mismo método (crear expectación en el público colocando en la página de Facebook un poco de información cada día, sin llegar a desvelar del todo de qué se trataba hasta el día de la presentación del evento). Esto también nos lleva a la posibilidad de conseguir nuevo público tanto para futuros eventos como para posibles reediciones del que tenemos entre manos.

## **VII. DESARROLLO DEL PROYECTO**

### **(a) Espacio**

Este evento va a realizarse en el Albergue Mas de Zampa, el cual se encuentra situado en Benaguacil (Valencia). Para el desarrollo del evento, se ha alquilado todo el entorno del albergue, por lo que se va a tener acceso a todas las zonas del mismo, sin restricción alguna.

### **(b) Tiempo**

Las fechas de este evento serán del 4 al 7 de Diciembre de 2015. Se ha elegido estas ya que se ha considerado adecuada la situación en el calendario de días festivos, por lo que será más fácil que todos los participantes puedan asistir a este evento.

En conjunto con *Asile des Saint Anges Gardiens*, va a realizarse de manera separada, una jornada de LARPs cortos, llamada *Avanlarp*, en la que cualquier participante podrá asistir para jugar o para proponer sus propias partidas. Las fechas de *Avanlarp* serán el 7

---

58 Las plazas se llenaron en 10 minutos cuando se abrió la inscripción, y se decidió crear una lista de espera.

(tarde y noche) y el 8 (mañana y tarde) de Diciembre de 2015.

### **(c) Equipo**

Los encargados de la organización de este evento son Producciones Gorgona, una agrupación independiente sin ánimo de lucro. En este caso va a haber 6 personas dentro del equipo, los cuales se dividen las tareas a realizar en las diferentes secciones:

- Dirección (narración dentro del evento)
- Guión (narración previa al evento)
- Coordinación de fichas (preparación de las hojas de personaje individualizada para cada jugador)
- Coordinación de reuniones (organización de las reuniones previas al evento)
- Coordinación de personajes secundarios (organización de las tareas de estos colaboradores)
- Coordinación de talleres (preparación de workshops y del briefing/debriefing)
- Coordinación de narrativa ambiental (búsqueda exhaustiva de atrezzo e ideas para la decoración de elementos diegéticos)
- Coordinación de utillería (preparación del atrezzo)
- Economía y logística (encargado de cuestiones de puramente organizativas)
- Encargado de música y audiovisual (preparación de elementos audiovisuales tanto diegéticos como no diegéticos para el evento y para los talleres)
- Encargado de comunicación con jugadores (encargado de atender el e-mail y las redes sociales, además de ser el enlace entre los participantes y la organización)

#### **(d) Márketing y comunicación**

Como nos encontramos con un evento dirigido hacia un público objetivo muy concreto (jugadores de LARP) y con una cantidad de asistentes no muy alta (22 participantes), no han sido necesarias grandes campañas publicitarias ni grandes acciones de márketing. Con estos tres sistemas de comunicación ha sido suficiente para lanzar y organizar este LARP:

Por una parte, hemos usado la página web de Producciones Gorgona<sup>59</sup> para realizar la difusión del evento. En ella, se da toda la información necesaria para participar en el evento.

Por otro lado, se ha usado la página de Facebook de Gorgona, donde cada semana hasta el día en que se realice el LARP, se da información del evento y se recomiendan películas o libros para acercar a los participantes al tono de la ambientación.<sup>60</sup>

También, otro método básico de comunicación con los jugadores es a través de un e-mail: [vivoangesgardiens@gmail.com](mailto:vivoangesgardiens@gmail.com) A través de esta plataforma, se realizan todas las gestiones de comunicación.

En cuanto a métodos de publicidad, una acción que sí que se realizó, fue la creación de un vídeo trailer del evento, el cual se encuentra tanto en YouTube como en la web de Producciones Gorgona<sup>61</sup>.

#### **(e) Imagen gráfica**

Desde la propia organización, también se creó una imagen propia para el evento: logo, cabecera de la web y de Facebook, y diseño gráfico para toda la documentación (fichas, documento de diseño...).

---

59 <https://produccionesgorgona.wordpress.com>

60 <https://www.facebook.com/produccionesgorgona>

61 <https://www.youtube.com/watch?v=mdSudeUywkU>

**Fig. 2.** Logo de *Producciones Gorgona*

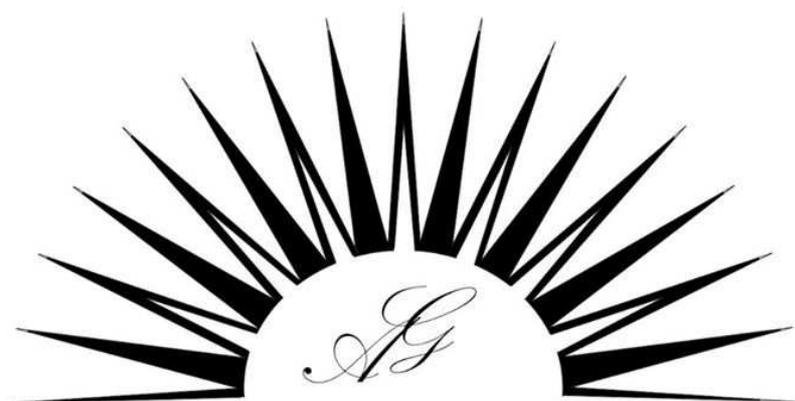


**Fig. 3.** Logo para *Avanlarp*, basado en una deconstrucción del logo de *Producciones Gorgona*





**Fig. 4:** Imagen principal de cabecera de la web y de la página de Facebook del evento *Asile des Saints Anges Gardiens*<sup>62</sup>



**Fig. 5** Logo diegético del *Asile des Saints Anges Gardiens* que irá colocado en todas las hojas de personaje

---

62 Las indicaciones del lateral derecho son avisos sobre la temática del evento, del mismo modo en el que se usan para indicar el contenido de los videojuegos

#### (f) Presupuesto y financiación

- Se ha tomado la decisión de que el evento tenga dos precios diferentes para los participantes: por un lado 95€ para aquellos participantes que acudan sólo al evento “Asile des Saints Anges Gardiens”, y 115€ para los que, además, quieran acudir a Avanlarp. En el precio se incluye pensión completa, además de todo el material y atrezzo que proporcione la organización.

- El precio para los colaboradores (personajes secundarios) será de 55€ si asisten sólo a Asile des Saints Anges Gardiens, y 75€ si también asisten a Avanlarp. En el precio se les incluye la pensión completa de todos los días de duración del evento.

- El precio de Avanlarp individualmente será de 25€

- Dado todo el trabajo y tiempo que supone preparar un evento de estas características, se ha tomado la decisión de que los 6 organizadores no deban pagar la estancia ni la pensión completa, lo cual será amortizado con las aportaciones de los jugadores.

A continuación, podemos ver las tablas del presupuesto:

**Tabla 4.** Resumen presupuesto

<b>LARP ASILE Y AVANLARP 2015</b>					
<b>RESUMEN INGRESOS</b>		<b>IMPORTE INGRESOS</b>	<b>RESUMEN GASTOS</b>		<b>IMPORTE GASTOS</b>
<b>INGRESOS ORDINARIOS POR CUOTAS</b>			<b>GASTOS PREVISTOS POR LA ESTANCIA</b>		
TOTAL INGRESOS POR CUOTAS JUGADORES ASILE Y AVANLARP		2,750.00 €	TOTAL GASTOS POR ESTANCIA ASILE Y AVANLARP		2,496.00 €
<b>INGRESOS POR OTROS CONCEPTOS</b>			<b>GASTOS PREVISTO POR ATREZZO</b>		
TOTAL INGRESOS NO HABITUALES		0€	TOTAL GASTOS SEGÚN PRESUPUESTO		229,60 €
<b>SUMA TOTAL INGRESOS</b>		<b>2.750,00€</b>	<b>SUMA TOTAL GASTOS</b>		<b>2.725,60€</b>
			<b>DIFERENCIA PRESUPUESTO</b>		<b>24,40€</b>

**Tabla 5. Ingresos previstos**

Ingresos	IMPORTE POR CONCEPTOS	INGRESOS SEGUN CONCEPTO	NUMERO PARTICIPANTES TOTALES	JUGADORES PENSION 1 DIAS	JUGADORES PENSION 3 DIAS	JUGADORES PENSION 4 DIAS	ORGANIZACION PENSION 1 DIAS	ORGANIZACION PENSION 3 DIAS
<b>1 - INSCRIPCION JUGADOR (No asiste, sólo inscripción)</b>	40€	40€	1	0	0	0		
<b>2 - JUGADOR</b>	95€	1.520€	16		16			
Total 16 jugadores								
<b>3 - JUGADOR Y AVANLARP</b>	115€	690€	6	6	6	0		
Total 6 jugadores								
<b>3 - SECUNDARIO</b>	75€	450€	6	6	6	0		
Total 6 pers								
<b>4 - AVANLARP</b>	25€	50€	2	2	0	0		
Total 2 pers								
<b>5 - ORGANIZACION</b>	0€	0€	6	0	0	0	6	6
Total 6 pers								
<b>TOTAL INGRESOS PREVISTOS</b>		<b>2.750,00€</b>	<b>36</b>	<b>14</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

**Tabla 6. Gastos fijos previstos de estancia**

Gastos Previstos Estancia	IMPORTE POR CONCEPTOS	NUMERO DIAS ESTANCIA	UNIDADES O Nº DIAS	JUGADORES PENSION O UNIDADES	COSTE PENSION 3 DIAS	SUMA COSTES
<b>ASILE</b>						<b>2.136,00 €</b>
Reserva Albergue	300€	COSTE/TOTAL	1		300,00 €	
Alojamiento y comida jugadores 3 DIAS	18€	COSTE/DIA	3	28	1.512,00 €	
Alojamiento y comida organización	18€	COSTE/DIA	3	6	324,00 €	
<b>AVALARP</b>						<b>360,00 €</b>
Alojamiento y comida jugadores 1 DIA	18€	COSTE/DIA	1	14	252,00 €	
Alojamiento y comida organización 1 día	18€	COSTE/DIA	1	6	108,00 €	
<b>ESTANCIA</b>		<b>0,00€</b>	<b>9</b>	<b>0</b>		<b>2.496,00 €</b>

**Tabla 7. Gastos provisionales previstos de material**

<b>MATERIAL</b>	<b>CANTIDAD PRESUPUESTO</b>	<b>PRECIO PRESUPUESTO</b>	<b>COSTE PRESUPUESTO</b>	<b>CANTIDAD REAL</b>	<b>PRECIO REAL</b>	<b>COSTE REAL</b>
Objetos magia (botecitos, velas...)	1	6,00 €	6,00 €			0
Alianzas para los Baudelaire	2	2,00 €	4,00 €			0
Altavoces	4	0,00 €	0,00 €			0
Archivo de pacientes (imprimir)	1	3,00 €	3,00 €			0
Archivo de personal (imprimir)	1	3,00 €	3,00 €			0
Armas (NERF)	1	0,00 €	0,00 €			0
Báculo (y sus materiales)	1	10,00 €	10,00 €			0
Batas blancas	6	0,00 €	0,00 €			0
Bebé (muñeco)	1	0,00 €	0,00 €			0
Cofre pequeño	1	5,00 €	5,00 €			0
Capas negras	2	0,00 €	0,00 €			0
Cartelas puertas habitaciones/despachos	5	0,50 €	2,50 €			0
Cerillas	1	1,00 €	1,00 €			0
Corazón de cerdo	1	5,00 €	5,00 €			0
Cuenco madera	1	0,00 €	0,00 €			0
Daga foam	1	0,00 €	0,00 €			0
Diario del amnésico (+ hojas arrancadas)	1	0,00 €	0,00 €			0
Máquina de electroshock	1	0,00 €	0,00 €			0
Fotografías antiguas (impresión cartón)	8	1,00 €	8,00 €			0
Frutas (varias piezas)	5	0,50 €	2,50 €			0
Horario personal del asilo (imprimir)	1	0,10 €	0,10 €			0
Incienso	1	2,00 €	2,00 €			0
Jeringuillas falsas (y otro material médico)	0	0,00 €	0,00 €			0
Libro de cuero	1	0,00 €	0,00 €			0
Linternas/ lamparitas	6	5,00 €	30,00 €			0
Manojo de llaves	1	0,00 €	0,00 €			0
Luz estroboscópica	2	20,00 €	40,00 €			0
Máscaras (4 blancas, 2 rojas, 1 sol)	7	1,50 €	10,50 €			0
Maquillaje colores (rojo / negro / blanco)	3	3,00 €	9,00 €			0
Botes de medicinas falsas ( y colorantes)	1	5,00 €	5,00 €			0
Monolito (y sus materiales)	1	10,00 €	10,00 €			0
MP3/ móviles/portátiles con música	3	0,00 €	0,00 €			0
Periódicos (impresión)	5	0,60 €	3,00 €			0
Pilas linternas y otros	2	3,00 €	6,00 €			0
Plano psiquiátrico	1	0,50 €	0,50 €			0
Cráneo de frenología	1	0,00 €	0,00 €			0
Portátiles	4	0,00 €	0,00 €			0
Sangre falsa	1	5,00 €	5,00 €			0
Sangre falsa (bebida refresco)	1	3,00 €	3,00 €			0
Tarot (arcanos mayores)	1	15,00 €	15,00 €			0
Timbre	1	2,50 €	2,50 €			0
Trajes de otras épocas	0	0,00 €	0,00 €			0
Velas colores	6	0,50 €	3,00 €			0
Vengalas (paquete)	1	2,00 €	2,00 €			0
Walkie-talkies	4	0,00 €	0,00 €			0
Camisa de fuerza (eBay)	1	15,00 €	15,00 €			0
Pelucho	1	3,00 €	3,00 €			0
Silla de ruedas	1	0,00 €	0,00 €			0
Cuadros / murales	5	0,00 €	0,00 €			0
Dibujos del Nexo	7	0,00 €	0,00 €			0
Material de dibujo	1	5,00 €	5,00 €			0
¿Placa o tumba del soldado napoleónico?	1	0,00 €	0,00 €			0
Proyector	1	0,00 €	0,00 €			0
Normativa del psiquiátrico	1	0,00 €	0,00 €			0
Libro de visitas (registro)	1	0,00 €	0,00 €			0
Material cuero y papel	1	10,00 €	10,00 €			0
			0,00 €			0
			0,00 €			0
			0,00 €			0
<b>TOTALES APROXIMADO Y REAL</b>			<b>229,60 €</b>			<b>0</b>

Este presupuesto lo hemos realizado en cuatro tablas diferenciadas. Dado que el LARP se va a realizar en conjunto con la jornada Avanlarp, hemos considerado que se uniesen los presupuestos de ambos eventos en uno solo.

La **primera tabla (Tabla 4)** nos explica un resumen de los ingresos totales (fijos) y los gastos (fijos y aproximados) del evento. El resultado de la diferencia de presupuesto nos sale con un beneficio de 24.40€. Este dinero irá destinado a cubrir gastos de material que sean necesarios para Avanlarp.

En la **segunda tabla (Tabla 5)**, vemos los ingresos recibidos. Uno de los datos (un ingreso de 40€ único), se refiere a que uno de los participantes se dio de baja y este importe no se le ha devuelto. Se ha dividido en “Pensión completa 1 día” y “Pensión completa 3 días”, ya que el primer dato hace referencia a Avanlarp (1 día), mientras que el segundo hace referencia a Asile des Saint Anges Gardiens (3 días).

En la **tercera tabla (Tabla 6)**, observamos los datos de los gastos fijos relacionados con la estancia de todos los participantes. Estos gastos no van a cambiar, ya que son los de reserva del albergue y la pensión completa.

En la **cuarta tabla (Tabla 7)** se refleja toda la lista de material que vamos a necesitar en el evento. Este evento aún está en proceso de creación, así que no tenemos aún todo el presupuesto finalizado, por eso no aparece ningún gasto definitivo en este apartado. Por otra parte, esta tabla nos sirve como lista para saber qué objetos/material no es necesario comprar ya que hay posibilidad de conseguirlo de manera gratuita o ya se tiene en el almacén al haber sido comprado para anteriores eventos. Estos datos que aparecen como gasto 0€, los consideraremos como material amortizado.

En cuestiones legales, para este evento, contamos con un seguro de responsabilidad civil que ofrece el propio albergue en el que va a realizarse la actividad, por tanto, no ha sido necesario contratarlo.

Además, por lo que respecta a los derechos de autor de las obras audiovisuales que van a ser utilizadas en este evento, se tratará de obras de dominio público, por lo que no tendremos que pagar derechos de autor.

## **5. Conclusiones**

Después de haber analizado el mundo del LARP y desvelar cuáles son aquellos aspectos que lo convierten en un movimiento subcultural, nos hemos encontrado con algunas cuestiones que nos han resultado problemáticas ya que ha sido un tema apenas explorado dentro de España. Aún así, analizando toda la documentación que hemos leído nos ha sido suficiente para vislumbrar qué era lo que queríamos estudiar: ¿Nos encontramos frente a una subcultura? Sin lugar a dudas, podemos afirmar que sí.

Al iniciar nuestro trabajo, empezamos hablando del juego según la idea principal que propuso Johan Huizinga en su *Homo Ludens*: el juego forma parte de la cultura humana. Ahora, añadimos otra idea de este mismo autor: el juego transforma al que juega. Dentro de esta subcultura esa frase cobra más sentido que nunca. Hay comunidades que juegan más que otras, y en el caso de la comunidad LARPer, el juego forma parte de la vida de sus individuos. Pero no es un juego infantil y vacío, sino un juego donde la empatía y la psicología cobran importancia por encima del resto de aspectos. Un juego en el que se pretende ser otro y se aprende a sentir como otro. Los LARPers viven su vida viviendo otras vidas.

Los LARPers están dentro de la sociedad hegemónica de la que nos hablaba Hebdige, y en su día a día forman parte de la cultura dominante. A diferencia de otras subculturas, puede no reconocerse a simple vista a un individuo de la comunidad, no tiene un estilo marcado, ni habla, con los externos a la comunidad, con un lenguaje que solo él y otros como él entienden, tampoco tiene unos símbolos concretos ni porta ningún objeto que lo haga reconocible. Pero, cuando un LARPer acude a un evento, es cuando se transforma. No solo se transforma en un personaje, sino que pasa a formar parte de la subcultura. Ese lugar en el que se reúne con otros como él, es donde su mundo cobra sentido, es allí donde se convierte en parte de la comunidad.

Es esa comunidad la que apuesta por seguir manteniéndose, la que genera nuevos contenidos y la que da respuesta a las necesidades de los individuos que la forman. Es la que usa el LARP como medio de expresión y la que piensa que el LARP es arte en sí mismo. Porque el LARP es eso mismo, es un modo de expresión artística y un modo de ocio, pero también es una herramienta.

Cuando esta herramienta es usada por miembros de la subcultura, normalmente nos encontramos con eventos auto-gestionados que cubren las necesidades que los miembros de la comunidad demandan. Pero no es la única manera en que puede desarrollarse el LARP. De manera externa a la comunidad, también se hace uso de este medio: en educación, en turismo... Es en ese momento cuando el LARP deja de ser arte y pasa a convertirse en una herramienta para otro tipo de actividad cultural. Y es, también en ese momento, cuando se cede en muchas cosas para poder hacerlo más accesible a la sociedad.

Aún así, la propia comunidad quiere que se difundan los modos de crear LARPs, quieren que se use en otros lados y no exclusivamente para el disfrute de la comunidad. Aún a riesgo de que el medio pierda su sentido original, la comunidad quiere abrirse al mundo y demostrar que su modo de vida no tiene porqué ser llevado por unos pocos, sino que cualquier persona puede acceder a este mundo.

Para la comunidad no resulta sencillo quitarse de encima la lacra que dejaron los ataques que se sufrieron en los años '90. Poco a poco, gracias a que la Administración pública y algunas empresas se están dedicando a potenciar este tipo de actividades, es más fácil que pueda llegarse a más gente y se dé a conocer fuera de un contexto marcado por los prejuicios.

Con este trabajo de investigación, hemos podido abrir una puerta al estudio de esta actividad cultural y de su comunidad, con la esperanza de que más adelante puedan realizarse otros artículos o escritos al respecto en nuestro país.

## **6. Bibliografía y ludografía**

### **BIBLIOGRAFÍA**

ARCE CORTÉS, T. (2008) “Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?”, *Revista Argentina de Sociología*, (6), 11: 257-271

BAIGORRI, L., (2008) “I will not make any boring art. Subvirtiendo elitismo y banalidad.” en VV. AA., *SIMPOSIO INTERNACIONAL. TERCERA ENTREGA DE LA TRILOGÍA DEL JUEGO / THIRD PART OF THE GAMING TRILOGY (Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld)*, Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, pp. 21-25

BERGER, F. (2009), “Tabletop RPG meets performing arts. Bringing pen & paper role-playing to the stage” en Matthijs Holter *et al.* (eds) *Larp, The Universe and Everything (Knutepunkt 2009)*, Noruega, Knutepunkt. pp. 111-130

BJÖRK, S. (2008), *Games, Gamers and Gaming. Understanding Game Research*. Tampere. Proceedings of 12th International MindTrek Conference: Entertainment and Media in the Ubiquitous Era

BOAL, A. (2002), *Games for Actors and Non-Actors*. Londres. Routledge

BONET, LL. *et al.* (eds.) (2009), *Gestión de Proyectos Culturales: Análisis de casos*, Barcelona, Ariel

BOWMAN, S. L. (2010) *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, Jefferson, North Carolina (USA) McFarland & Company, Inc.

BØCKMAN, P. (2003), “The Three Way Model” en Morten Gade *et al.* (eds.) *As Larp Grows Up (Knutepunkt 2003)*, Dinamarca, Knutepunkt, pp. 13-20

CAILLOIS, R. (1986), *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica

CANCLINI GARCÍA, N. (2004), *Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad*, Barcelona, Gedisa; pp. 167-179

CANTWELL, T. (2009), “Ten comparisons between UK LRP and French GN” en Matthijs Holter *et al.* (eds) *Larp, The Universe and Everything (Knutepunkt 2009)*, Noruega, Knutepunkt. pp. 44-54

COSTA, P.O. *et al.* (2000), *Tribus Urbanas. El ansia de identidad juvenil: Entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*, Barcelona, Paidós; pp.127-144

COSTIKYAN, G. (2002), *I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games*, Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, Tampere University Press; pp. 9-32

DENWARD, M. y WAERN, A. (2008), “Broadcast Culture meets Role-Playing Culture” en Markus Montola y Jaako Stenros (eds.) *Playground Worlds (Solmukhota 2008)*, Finlandia, Solmukhota. pp. 248-261

DRAGONA, D., (2008) “¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?” en VV. AA., *SIMPOSIO INTERNACIONAL. TERCERA ENTREGA DE LA TRILOGÍA DEL JUEGO / THIRD PART OF THE GAMING TRILOGY (Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld)*, Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, pp. 27-33

DRACHEN, A. y HITCHENS, M. (2012), “The Many Faces of Role-Playing Games”, *International Journal of Role-Playing*, 1: 3-21

FATLAND, E. y WINGARD, L. (2003), “The Dogma 99 Manifesto” en Morten Gade *et al.* (eds.) *As Larp Grows Up (Knutepunkt 2003)*, Dinamarca, Knutepunkt, pp. 20-31

FLOOD, K. (2006), “The Theatre Connection” en Thorbiörn Fritzon y Tobias Wrigstad (eds.) *Role, Play, Art (Knutpunkt 2006)*, Suecia, Knutpunkt, pp. 42-49

FUCHS, M. (2014) “Nordic game subcultures: between LARPerS and avant-garde” *Game: The Italian Journal of Game Studies*, Issue 3: 5-14

GELDER, K. (ed.) (2007), *Subcultures. Cultural histories and social practice*, Londres, Reutledge.

- HAENFLER, R. (2014), *Subcultures. The Basics*, Londres, Routledge
- HARVIAINEN, J. T. (2012), “A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis”, *International Journal of Role-Playing*, 1: 66-78.
- HARVIAINEN, J. T. (2010), “A Brief introduction to larp as an art form” en Castellani, A. (ed.) *Larp graffiti: preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, Trieste. Larp Symposium 2010
- HEBDIGE, D. (1979), *Subcultura: el significado del estilo*, Barcelona, Paidós (edición de 2004)
- HUIZINGA, J. (1954), *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial (edición de 2007)
- HYLTTOFT, M. (2008), “The Role-Players’ School: Østerskov Efterskole” en Markus Montola y Jaako Stenros (eds.) *Playground Worlds (Solmukhota 2008)*, Finlandia, Solmukhota. pp. 12-25
- JARL, M. (2009), “Towards a larp-acting culture: A Manifesto” en Matthijs Holter et al. (eds) *Larp, The Universe and Everything (Knutepunkt 2009)*, Noruega, Knutepunkt. pp. 23-26
- JENKINS, H., (2008), *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós
- KOLJONEN, J. (2008), *Dragonbane - The Legacy*, Sodankylä (Finlandia), Dragon Dawn.
- LEIVA CAÑETE, F. (ed.), (2009) *Guía para la Gestión de Proyectos Culturales*, Valparaíso, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes
- MASON, P., (2004), “In Search of the Self. A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory” en Markus Montola y Jaako Stenros (eds.) *Beyond Role and Play (Solmukhota 2004)*, Finlandia, Solmukhota. pp. 1-14
- MARTÍN CABELLO, A. (2012): “Dick Hebdige y el significado del estilo. Una revisión crítica”, *La Torre del Virrey. Revista de Estudios Culturales*, 11 (1): 37-45.
- MÄYRÄ, F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, Londres, SAGE

MIZER, N. (2013), “<<No One Role-Plays the Spanish Inquisition!>> The Early History of Role-Playing Games in Spain” en Sarah Lynne Bowman *et al.* (eds.), *WyrdCon Companion Book 2013*, California (USA), WyrdCon

MÜLLER, M. (2011), “From Subculture to Mainstream” en Thomas Duus Henriksen *et al.* (eds) *Think Larp (Knudepunkt 2011)*, Dinamarca, Knudepunkt. pp. 30-51

NILSEN, E. *et. al* (eds.), (2013), *Larps from the Factory*, Copenaghe, Rollespilsakademiet

NORDGREN, A. (2014), “A Community Shaped by Participation” en Eleanor Saitta *et al.* (ed.) *The Foundation Stone of Nordic Larp (Knutpunkt 2014)*, Denmark, Knutpunkt, pp. 29-31

PICHLMAIR, M., (2008), “Adentrándonos en las zonas fronterizas de la ludicidad” en VV. AA., *SIMPOSIO INTERNACIONAL. TERCERA ENTREGA DE LA TRILOGÍA DEL JUEGO / THIRD PART OF THE GAMING TRILOGY (Homo Ludens Ludens / Playware / Gameworld)*, Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, pp. 129-133

PIIRONEN, H. W. y THURØE K. (2014), “An Introduction to the Nordic Player Culture” en Eleanor Saitta *et al.* (ed.) *The Foundation Stone of Nordic Larp (Knutpunkt 2014)*, Denmark, Knutpunkt, pp. 33-36

POJHLA, M. (2003), “The Manifesto of the Turku School” en Morten Gade *et al.* (eds.) *As Larp Grows Up (Knudepunkt 2003)*, Dinamarca, Knudepunkt, pp. 32-43

RAASTED, C. *et al.* (eds.) (2015) *The Nordic larp yearbook 2014*, Copenaghe, Rollespilsakademiet

RAAUM, M., (2014), “Knutepunkt — A Love Story” en Eleanor Saitta *et al.* (ed.) *The Foundation Stone of Nordic Larp (Knutpunkt 2014)*, Denmark, Knutpunkt, pp. 37-39

RODRÍGUEZ GÓMEZ, G. *et al.* (1996), *Metodología de la investigación cualitativa*, Archidona, Ediciones Aljibe

SEVILLANO PAREJA, H. (2008), *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: Historia, Tipología, Perfil del Lector, del Traductor y del Editor*, Salamanca, Ediciones de la Universidad de Salamanca

STARK, L. (2012), *Leaving Mundania: Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*, Chicago, Chicago Review Press, Inc.

STENROS, J. (2014), “What does <<Nordic Larp>> Means?”, en Jon Back (ed.) *The Cutting Edge of Nordic Larp (Knutpunkt 2014)*, Denmark, Knutpunkt. pp. 147-155

STENROS, J. (2015), *Playfulness, Play, and Games. A Constructionist Ludology Approach*, Tampere, Tampere University Press

STENROS, J. y MONTOLA, M. (eds.) (2010), *Nordic Larp*, Estocolmo, Fëa Livia

STENROS, J. y MONTOLA, M. (2011), *The making of Nordic Larp: Documenting a Tradition of Ephemeral Co-Creative Play*, Tampere, Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think, Design, Play

THORNTON, S. (1995), *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, Oxford, Polity Press.

THORNTON, S y GELDER, K. (eds.), (1997) *The Subcultures Reader*, Londres, Routledge

THORNTON, S. (1995), “The Social Logic of Subcultural Capital” en Sarah Thornton y Ken Gelder (eds.) *The Subcultures Reader*, Londres, Routledge, pp. 200-209

VANEK, A. (2010), “Predictions for LARP. Rough Prognostication on the Future of Live Action Role Playing in the North America” en Amber Eagar, *Journeys to another world*, Estados Unidos, Wyrd Con

WADE, A. M. y SANDVIK, K. (2007), “I play roles, therefore I am: placing larp in a broader cultural perspective” en Jesper Donnis *et al.* (eds) *Lifelike (Knutpunkt 2007)*, Dinamarca, Knutpunkt. pp. 237-242

## CONTENIDO WEB

- **ASSOR** (Página web de esta asociación española) - <http://www.asorr.org/>
- **Directorio de Rol en Vivo** (Directorio donde asiduamente se publican LARP realizados en el territorio español) – <http://rolenvivo.weebly.com/>
- **EntreReVs** (Convención sobre LARP que se realiza en España desde 2013) – <http://entreprerevs.wix.com/entreprerevs>
- **Larping.org** (Web sobre el mundo del LARP) – <http://www.larping.org/>
- **Larp Symposium** (Convención sobre LARP que se realiza en Italia desde el 2010) – <http://www.larpsymposium.org/>
- **Leaving Mundania** (Blog de Lizzie Stark) – <http://leavingmundania.com/>
- **Nordic Larp** (Web sobre Nordic Larp con gran cantidad de información y actualizada constantemente) – <http://nordiclarp.org/>
- **Nordic Larp Talks** (Web en la que se publican conferencias sobre Nordic Larp asiduamente) – <http://nordiclarptalks.org/>
- **Østerskov Efterskole** (Web del colegio Østerskov Efterskole que utiliza LARPs como método de enseñanza) – <http://osterskov.dk/>
- **Producciones Gorgona** (Web de la organización) – <http://produccionesgorgona.wordpress.com>
- **TuPJ.es** (Web con gran cantidad de información sobre LARP y otros eventos similares en España) – <http://www.tupj.es/>
- **WyrdCon** (Convención sobre LARP realizada en USA) – <http://www.wyrdcon.com/>

## LUDOGRAFÍA

- *College of Wizardy*. Liveform y RollespilsFabrikken.

<http://www.cowlarp.com/>

(Diferentes pases entre 2014 y 2015. Polonia)

[Design Document (Versión 18 - 10 Agosto 2015)]

- *Cuervos y Águilas*. Snara

<http://www.snara.es/cuervos-y-aguilas/>

(Evento único. Del 16 al 18 de Agosto de 2013. Jumilla, Murcia, España.)

- *Drachenfest*. Wyvern.

<http://www.drachenfest.info/>

(Diferentes pases anuales. Alemania)

- *Eureka: El Fuego de la Vestal*. Producciones Gorgona.

[http://mml-104.wix.com/eureka#!\\_eventos/el-fuego-de-la-vestal](http://mml-104.wix.com/eureka#!_eventos/el-fuego-de-la-vestal)

(Evento único. 24 de Noviembre de 2012. Valencia, España)

- *Eureka: La Encrucijada*. Producciones Gorgona.

[http://mml-104.wix.com/eureka#!\\_eventos/la-encrucijada\\_masterpage](http://mml-104.wix.com/eureka#!_eventos/la-encrucijada_masterpage)

(Evento único. Del 28 de Febrero al 02 de Marzo de 2014. Valencia, España)

- *Fairweather Manor*. Liveform y RollespilsFabrikken.

<http://www.fmlarp.com/>

(Diferentes pases durante 2015. Polonia)

[Design Document (Versión 0.4 - 29 Julio 2015)]

- *Inside Hamlet*. Johanna Koljonen y otros.

<http://www.insidehamlet.com/>

(Varios eventos en varios años. Los últimos en dos pases en Marzo de 2015. Dinamarca.)

- *Kapo*. Grupo diverso de organizadores.

<http://www.kapo.nu/>

(Evento único. Del 30 de Septiembre al 02 de Octubre de 2011. Copenhague, Dinamarca)

- *La sirena varada*. Somnia

<http://somnia-larp.wix.com/lasirenavarada>

(Evento único. Del 17 al 20 de Septiembre de 2015. Granada, España)

[Design Document (Versión 23 Agosto 2015)]

- *Mad About the Boy*. Diferentes organizaciones.

<http://mad-about-the-boy-larp.blogspot.no/p/the-larp.html>

(Varios pases entre 2010 y 2013. Estados Unidos, Países Bajos y en Noruega)

- Niria: La Llamada. Somnia

<http://www.somnia.org/roles-en-vivo/>

(Mayo de 2011. Valencia, España. [Se realizó otro similar, pero con diferentes personajes en Granada, unos meses antes] LARP Urbano)

- Niria: El Bosque. Somnia

<http://www.somnia.org/roles-en-vivo/>

(Diciembre de 2011. Riopar, Albacete, España)

- *Orígenes (Cenizas Rojas: La Devastación)* Somnia.

<http://www.somnia.org/roles-en-vivo/cenizas-rojas/la-devastacion/>

(Evento único. Octubre de 2012. Murcia, España)

- *Penitence*. Snara

<http://www.snara.es/penitence/>

(Diferentes pases. Granada, España)

- *Relatos de Ultramar: En costas lejanas*. Grupo diverso de organizadores.

<http://relatosdeultramar.azurewebsites.net/es/>

(Evento único. Del 04 al 06 de Septiembre de 2015. Quesa, Valencia, España)

- *RoBoTa (Cenizas Rojas: La Devastación)* Somnia.

<http://www.somnia.org/roles-en-vivo/cenizas-rojas/sobre-robot/>

(Evento único. Del 28 al 31 de Agosto de 2014. Valencia, España)

- *Sicilia, 1923*. Producciones Gorgona

<https://produccionesgorgona.wordpress.com/category/sicilia-1923/>

(Dos ediciones. La última del 13 al 15 de Febrero de 2015. Valencia, España)

- *The Monitor Celestra*. Alternativ HB.

<http://www.alternativ.se/en/previous#the-monitor-celestra>

(Tres pases durante 2013. Gothemburg, Suecia)

[Briefing Document. Fecha sin especificar]

- *Time Lords*. Els senyors del Temps.

<http://www.time-lords.com/>

(Evento anual desde 1995 hasta la actualidad. Diferentes lugares de Cataluña)

## ***LISTADO DE IMÁGENES***

- Fig. 1** - Planificación de Proyectos de *Producciones Gorgona* (página 55)
- Fig. 2** – Logo de *Producciones Gorgona* (página 65)
- Fig. 3** – Logo para *Avanlarp* basado en una deconstrucción del logo de *Producciones Gorgona* (página 65)
- Fig. 4** – Imagen principal de cabecera de la web y la página de Facebook del evento *Asile des Saints Anges Gardiens* (página 66)
- Fig. 5** – Logo diegético de *Asile des Saints Anges Gardiens* que irá colocado en todas las hojas de personaje (página 66)
- Fig. 6** – Orígenes. 2012 – Somnia (página 140)
- Fig. 7** – Orígenes. 2012 – Somnia (página 140)
- Fig. 8** – Orígenes. 2012 – Somnia (página 141)
- Fig. 9** – Niria: La llamada (Valencia) – Somnia (página 141)
- Fig. 10** – Niria: El Bosque – Somnia (página 142)
- Fig. 11** – Niria: El Bosque – Somnia (página 142)
- Fig. 12** – Robota – Somnia (página 143)
- Fig. 13** – Robota – Somnia (página 143)
- Fig. 14** – Robota – Somnia (página 144)
- Fig. 15** – Robota – Somnia (página 144)
- Fig. 16** – Sicilia, 1923 – Producciones Gorgona (página 145)
- Fig. 17** – Sicilia, 1923 – Producciones Gorgona (página 145)
- Fig. 18** – College of Wizardy – Liveform y RolespilsFabrikken (página 146)
- Fig. 19** –College of Wizardy – Liveform y RolespilsFabrikken (página 146)
- Fig. 20** – Penitence – Snara (página 147)
- Fig. 21** – Penitence – Snara (página 147)
- Fig. 22** – Cuervos y Águilas – Snara (página 148)
- Fig. 23** – Cuervos y Águilas – Snara (página 148)
- Fig. 24** – Eureka: La Encrucijada – Producciones Gorgona (página 149)
- Fig. 25** – Eureka: La Encrucijada – Producciones Gorgona (página 149)

## ***LISTADO DE TABLAS***

<b>Tabla 1.</b> Cronograma de Planificación del evento	<i>(página 59)</i>
<b>Tabla 2.</b> Análisis DAFO	<i>(página 60)</i>
<b>Tabla 3.</b> Estrategias a llevar a cabo	<i>(página 61)</i>
<b>Tabla 4.</b> Resumen del presupuesto	<i>(página 67)</i>
<b>Tabla 5.</b> Ingresos previstos	<i>(página 68)</i>
<b>Tabla 6.</b> Gastos fijos previstos de estancia	<i>(página 68)</i>
<b>Tabla 7.</b> Gastos provisionales previstos de material	<i>(página 69)</i>

## ***LISTADO DE ANEXOS***

- **ANEXO 1:** “The Dogma 99 Manifesto” y “The Manifesto of the Turku School”  
(pp. 86-102)
- **ANEXO 2:** Documento de diseño de “Asile des Saints Anges Gardiens” (En proceso de redacción)  
(pp.103-123)
- **ANEXO 3:** Hoja de personaje de ejemplo del LARP “Asile des Saints Anges Gardiens”  
(pp.124-127)
- **ANEXO 4:** Actas del día de dos de las reuniones de organización del LARP “Asile des Saints Anges Gardiens”  
(pp.128-133)
- **ANEXO 5:** Preguntas del cuestionario de inscripción de jugadores de “Asile des Saints Anges Gardiens”  
(pp.134-136)
- **ANEXO 6:** Libros de las diferentes ediciones de Knutepunkt (Países escandinavos)  
(pp.137-138)
- **ANEXO 7:** Libros de las diferentes ediciones de WyrdCon (Estados Unidos)  
(pp. 139)
- **ANEXO 8:** Selección de fotografías de algunos LARP  
(pp.140-149)

**ANEXO 1**

“THE DOGMA 99 MANIFESTO”

Y

“THE MANIFESTO OF THE TURKU SCHOOL”

(pp. 86 - 102)

Originally printed in:  
*As Larp Grows Up*, 2003  
pp 20-31

Eirik Fatland and Lars Wingård

## The Dogma 99 Manifesto

*Dogma 99, today, reads as an archaic text. It uses outdated terminology (“Plots”, “LARP playwrights”, “supporting parts”), to talk about obscure problems. Critics might say that our opponent — “Conventional Larp” — was always a straw man. We can at least agree that it’s no longer around.*

*Some of these changes can be attributed to the manifesto. The design principles it advocates have become commonplace, partially because of the Dogma larps. Dogma 99’s definition of larp was the first such definition, but not the last. It made it fashionable to define things. Larp’s nature as a medium — a flexible vehicle that can contain things both banal and profound — is now taken for granted. That was not the case in 1999, when the dominant view of larp was still that of a fan activity, of enthusiasts rehashing the tropes and aesthetics of “real” art.*

*Dogma 99 was very much a product of its time, of ideas emerging in many heads, simultaneously. It attracted plenty of attention, and spawned plenty of Internet flame-wars. Some were highly critical of the manifesto. Some published their own. But they were all, for the first time, part of the same conversation.*

— Eirik Fatland & Lars Wingård

## The Vow of Chastity

I hereby submit to the rules of the Vow of Chastity, as developed by Dogma 99,

1. It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.
2. There shall be no "main plot". (The story of the event must be made for each players character, not the whole).
3. No character shall only be a supporting part.
4. All secrecy is forbidden. (Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).
5. After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it. (Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).
6. Superficial action is forbidden. (The playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)
7. LARPs inspired by tabletop role-playing games are not accepted.
8. No object shall be used to represent another object. (all things shall be what they appear to be)
9. Game mechanics are forbidden. (rules to simulate for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)
10. The playwrights shall be held accountable for the whole of their work.

Furthermore, I swear to regard myself as an artist, and any LARP I write as my »work«. I stand open for criticism and wholesale slaughter of my works, and promise to apologise to my players for all that is imperfect in the LARPs I write. My highest goal is to develop the art and medium of live-action role-playing. This, I promise, will be done through all means available, and at the expense of good taste, all conventions and all popularity amongst the so-called LARPers. Thus, I take the Vow of Chastity,

Lars Wingård  
Eirik Fatland  
Erlend Eidsem Hansen  
Kristin Hammerås  
Anita Myhre Andersen  
Kalle Toivonen  
Hanne Grasmø  
Atle Steen-Hansen  
Morten B. Gunnerud  
Margrethe Raaum  
Lars Munck  
Pasi Huttunen  
Tommy Finsen  
Jon Ree Holmøy  
Erling Rognli  
E.Cath Røsseland  
Hilde Bryhn

# The Authors' Commentary to the Vow of Chastity

*Why Dogma 99?*

*The Dogma 99 Vow of Chastity aims at the development of LARP as a medium and a form of art. We seek to oppose the pitfalls of conventional LARP, the dominance of the mainstream genres, and the refusal of the general public and some LARPer to recognise the potential of LARP as a medium of expression and form of art.*

The Conventional LARP methods of today, those methods most often developed when adapting the tabletop role-playing medium directly to live action, are insufficient for the creation of quality LARP. The conventions, pitfalls and clichés of conventional LARP are only a first step, an infant stage which it is now time to abandon. The Conventions are the current ingrown patterns of thought about what and how LARP is, that are hard to see and even harder to avoid. The Clichés are the banal simplicities that work and are therefore repeated ad infinitum instead of inventing something new. The Pitfalls are the obvious mistakes that are repeated, by experienced and inexperienced organisers, usually because things appear differently from the organiser room than from the LARP.

While a few LARP scenes and troupes, especially in the Nordic countries, have managed to progress beyond the pitfalls of conventional LARP, most have not. Hallmarks of conventional LARP are: an emphasis on game mechanics, a high level of secrecy, structures that automatically discern between “important” and “unimportant” characters, and a dependence on gamesmaster control and intervention for the LARP to work.

Conventional LARP is based in the “gamist” style of role-playing. The gamist style creates structures that, intentionally or

not, allow for a LARP to be won by some, and hence lost by others. It encourages the use of game mechanics, to create fairness, and the use of secrecy and combat, to create challenge. While we are not opposed to LARP being used for this purpose, we seek to develop the potential of LARP as a medium of expression, not as a glorified game of strategy. We also observe that the methods of conventional LARP are insufficient for fair gamist-style events.

The supreme demonstrations of the weaknesses of conventional LARP are the commercial products of the Anglo-American gaming industry. By aiming at a lowest common denominator, these publications achieve nothing beyond the infant stage, which has long been surpassed in quality and diversity by LARPer who have innovated independently. Yet, their marketing strength is so vast in comparison, we risk seeing the medium defined in the eyes of the public, not by the independent LARP artist or craftsman, but by the gaming industry and the proponents of conventional LARP.

The current mainstream LARP genres, the LARPs of fantasy and science fiction, combat, horror, mystery and magic – commonly use conventional methods. This, however, need not be so. The mainstream genres are not dependent on conventional methods, and may be enriched by the development of new methods, without the clichés and pitfalls of current convention.

While entertaining and full of potential in their own right, the current mainstream genres are too narrow in their confines and the expectations of their participants to explore the full potential of LARP as a medium. Developments in the crafts, genre adaptations, game mechanics and narration are not enough! We seek to explore

and realise the full potential of LARP as a form of art, and for this to be possible the borders the medium so far has developed within must be transcended.

We therefore launch the programme of the Vow of Chastity, which aims at creating a series of newLARPs that will be unlike any seen before. The Vow of Chastity aims at widening the borders of the medium by excluding the traditional methods of LARP creation and especially the ones used by conventional LARP. To strengthen the Dogma 99 project, the list of signatories will be permanently open. Those who wish, may take the Vow of Chastity and thereby commit themselves to organise or co-organise at least one LARP that follows the rules of the Vow of Chastity.

Dogma 99 is primarily a manifesto for LARP playwrights. Playwrights who take the Vow of Chastity place much of the freedom to form the LARP in the hands of the players. The Vow of Chastity does not say anything about what players should or should not do with this freedom.

While we certainly do not believe that the Vow of Chastity is the only way to develop the medium, we are of the opinion that resorting to such radical means is necessary to accelerate the development and diversification of LARP.

## The Essence of Larp: A Definition

LARP is often erroneously called a “genre”. LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. This medium, as all other media (television, tabletop role-playing, theatre, the Internet..) works according to its own, unique, laws. The lack of development of the LARP medium is easily explained in organisers’ lack of ability or interest in using the medium on its own terms. Instead, LARP has too often become lost in the inspiration from other media and sought to become as similar as possible to the movie,

the theatre, the book, or (most often) the tabletop role-playing game.

To see the possibilities inherent in LARP, we must find these unique laws; the essence of LARP. What is it that makes LARP different from other media? Let us remove what we may without LARP ceasing to be LARP, and see what is left.

Monsters, historical settings and such associations can be avoided without problems. A LARP may take place in the present, and without occurrences of the supernatural. Individual character descriptions may be removed, the role may be that you are a member of a group who behave in a certain manner. Written material is easy to do without; oral agreements may be made as to how the LARP will function. The organiser may easily disappear; every player can write his own part. We can rid ourselves of game mechanics; everything can be improvised. You can, however, not remove the fact that the participants play roles in a fictional world. For the event to be a LARP, there must be an agreement that whatever happens is a play, and that this is something else than real life. You cannot remove the physical meeting between roles. If all players are at different locations, and never meet, they are not at a LARP together, although they are still role-playing. For the same reason, you cannot LARP alone. It is not possible to LARP together with someone who does not know that this is a play. That’s trickery, not LARP, but probably loads of fun. What we are left with is:

“A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world.”

This is hard to see because game mechanics, riddles, background stories, superficial action and other elements divert the focus away from the essence of LARP; the meeting between participants. With a foundation in this minimum definition it is easy to identify the conventions and clichés in LARP.

That LARP is a meeting between people also implies that a LARP is not the sum of all character descriptions and handbooks, but rather the sum of everything that happens from a LARP begins until it ends. LARP is action, not literature.

## The Vow of Chastity Explained

### **1. It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.**

From the point of view of an organiser, the LARP may appear to be good because every character has an exciting story in the written background. This is a typical pitfall. From the point of view of the player, only what happens in the LARP has reality. LARP is not literature, LARP is action. The use of retrospect in the character description forces the player to relate to incidents that are not real.

The Vow of Chastity forbids all action in the written character descriptions past; all action of the story must take place during the play.

Examples as to how this may be solved, is to use fates, to leave it to the players to agree (and role-play) upon conflicts between themselves, or to use static conflicts in the backgrounds. It is not in conflict with this rule for players to invent a more detailed background, if they find this necessary for their immersion into the character.

### **2. There shall be no “main plot” (the story of the event must be made for each player, not the whole)**

With main plots we here mean conflicts that are meant to touch the entire LARP, but does not directly involve all characters. Main plots are another typical pitfall; the conflict is important for the organisers and those players directly involved in it, but reduces the roles of characters that do not play a part of this plot to the position of an audience. The use of main plots almost universally leads to a division between important and less important characters.

This convention probably comes from organisers seeking to replicate movies, literature and theatre. A story in the non-interactive media necessarily has a limited amount of active characters. In LARP, an interactive form of art, the amount of actors and stories is theoretically unlimited.

Examples of alternative ways to bind a LARP together:

- The LARP may contain many smaller intrigues, where the intrigues are thematically connected.
- The LARP scenario may be a slice of reality. In real life, there are no main plots.

### **3. No character shall only be a supporting part.**

Not only must every character be directly involved in the conflicts that touch it; the character must also in its own way play the lead part of the conflict. It is therefore not permitted to write a character whose most important function in the LARP is to help or support another character.

### **4. All secrecy is forbidden.**

(Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).

In conventional LARP, organisers often attempt to create tension by preventing the player from knowing what the organiser has planned for the character. Actually, things are often kept secret so that players or organisers are to feel important – I know something you don’t know – or out of habit.

The reality of the LARP is what is acted out, not what is kept secret and becomes known only after the LARP is over or for a minority during the event. By removing secrecy, we also remove part of the competition aspect of LARP. Some players may wish to know everything before the event starts, whereas others will not. Dogma #4 implies that all plans must be made available for the play-

ers who wish to know them, not that these must be published to all players.

**5. After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it.**

**(Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).**

Organisers of conventional LARP use a number of methods to influence the LARP after it has begun. They do this to entertain players and to steer the event in the “correct” direction.

As organisers take control during a LARP, the players become passive. This leads to players learning to expect organiser control, even demanding it. Only a LARP entirely without organiser influence will place the real initiative in the hands of players, where it belongs. As we learn how to makeLARPs work independent of organiser control and influence, it will become possible to develop more constructive and activating methods of organiser interaction.

**6. Superficial action is forbidden. (the playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)**

The LARP medium is quite fit to create tension through the simulation of violence. The medium can, however, be used for far more than this - something which is often overseen in favour of combat. At the time of writing, it is for many LARPers difficult to imagine a combat-free LARP. We are of the opinion that it is about time playwrights and players learn to createLARPs without using these simplest methods to achieve thrill and suspense.

**7. LARP inspired by tabletop role-playing games are not accepted.**

LARP and tabletop role-playing are different media that, despite some similarities, work on different terms. In the tabletop role-playing game, the action is played

out as the roles (players) and the fictional world (storyteller) meet. In a LARP the focus is on the roles (players) and what happens between them.

Some of the pitfalls that come from the tabletop heritage:

- The idea of “game balance” (all players must have the same opportunity to find the treasure)
- Focus on solving the riddle/completing the adventure.
- Organisers wish to control the game.
- Division between important and unimportant characters (“PC” and “NPC”).

Most conventional LARP is inspired by tabletop role-playing games both in form and content. It is no longer original to make a LARP of a new kind of tabletop RPG. We also register that a majority of the clichés in current LARP, are inherited from tabletop RPG’s.

The most important argument, however, for not being inspired by tabletop role-playing games is that only through these means are we able to find out what LARP as a separate medium may achieve.

**8. No object shall be used to represent another object.**

**(all things shall be what they appear to be)**

In conventional and mainstream LARP a number of signs and substitutes are used, swords are made from latex-covered styrofoam, cordial is supposed to be wine, the curtains are drawn because windows weren’t invented in the middle ages, a rope is used as a city wall, tents instead of houses, make-up and masks are used to signify supernatural creatures etc.

Signs are most often an ingrown, but unfit, solution to the problems of transferring settings from other media to LARP. Exaggerated use of signs easily lead to absurdities

in the play, as it is difficult for players to remember what the different signs represent. The focus of LARP disappears in the signs. Human beings are, in this context, not to be considered “objects”. A player may still be used to represent a character...

What we wish to end is the absurd certainty that for instance Styrofoam sticks are swords, and the assumption that this is the only way it can be done. The signs are not a part of the essence of LARP. Though they occasionally may come in handy, we wish to learn how to create LARP without their use.

**9. Game mechanics are forbidden.  
(rules for the simulation of for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)**

By “game mechanics” we mean all rules used to simulate situations believed not to be possible to do for real inLARPs: violence, pain, intoxication, magic, poisoning et cetera.

LARP has developed from tabletop role-playing, which again has developed from strategy games. The use of game mechanics merely a fossil remnant from the strategy games, and is unnecessary and generally impractical in both LARP and tabletop role-playing. Game mechanics may be easily replaced with trust in the players’ ability to improvise.

Dogma #9 does not exclude rules for other purposes than simulation; such as security rules and fates.

**10. The playwrights are to be held accountable for the whole of their work.**

LARP has often been perceived as a hobby. In pact with this thought, players applaud their organisers no matter the product because the organisers anyway do a good job for their hobby. To the extent criticism has appeared after an event, it has often been for purely practical matters – food, fire security and such. We are not opposed to

hobbyists in this way honouring the will to do something, but it helps little when one desires to develop the medium and art form. Which criteria LARP is to be criticised according to is another discussion.

Playwrights of a Dogma-event therefore refuse to wear the Emperors New Clothes. We will be held accountable for our production, slaughtered for anything bad or imperfect, and merely receive positive criticism for what was original, well done and progressive.

## The Future

We appeal to LARPer who share our goal of developing LARP as a diverse medium of expression to consider the following broad aims for the future:

The abandonment of conventional LARP – the current conventions of LARP are merely an infant stage and should be abandoned. In the future, it should be impossible to speak of “conventional” LARP, as no conventions should exist. What we in the Dogma 99 manifesto term “conventional” LARP might one day be called “primitive”, “fallen” or “corrupt” LARP.

To this end; training and handbooks must be made available for new scenes and troupes of playwrights, lest they fall into the pitfalls of convention.

Diversity – LARP playwrights and scenes must diversify the genres and methods of LARP events. We seek the death of “mainstream” LARP, in that the diversity of LARP events should be so vast, no single genre or group of genres may be called “mainstream”. We certainly do not want the current mainstream genres to disappear, but they should loose their dominant position.

We therefore appeal to the playwrights of the current mainstream to organise new and different LARPs, experiment with new methods, and explore or create other genres.

Publicity - LARP must become well-known in the eyes of the public as a new medium that takes diverse forms, not as a curiosity. To forward this end, LARPers should be conscious of the media attention they receive, and steer this away from “feature” coverage towards in-depth journalism.

Fundamentalist and moral-panic critics must not be allowed to choose the battleground. Active and well-planned relations with the media are the best way to achieve a good, steady and objective coverage.

Recruitment – LARP must lose its profile as a young, slightly geeky, white middle-class activity. Recruitment should aim at all levels of society, and especially at groups from which recruitment has previously been scarce. We must abandon the misconception that conventional LARP is the best way of introduction to the medium; it is not.

Communication – The links between local, regional and national LARP communities must be strengthened. Forums (including magazines, the internet and conventions) must be opened for the exchange of ideas and know-how. LARPers must document their work, experiments and experiences, and make this documentation available to the international LARP community.

An exchange of knowledge with related media (drama, theatre, movie-making, storytelling, tabletop RPG) should take place, although the differences of the media should always be taken into consideration.

Originally printed in:  
*As Larp Grows Up*, 2003  
pp 32-43

Mike Pohjola

## The Manifesto of the Turku School

*The original context of the Turku manifesto was the emerging Nordic larp community built around the Knutepunkts and several mailing lists, magazines, and blogs. Back then it seemed like the few vocal Norwegians were all about the story, and the few vocal Swedes were all about doing everything for real. For a long time after the Manifesto was published in 2000, Finns were known to be all about the character, and everyone had to be able to pronounce “eläytyminen.”*

*Now those national and ideological boundaries have been more or less transcended with collaborations, new theories, new cultures, new technologies, and new priorities. Nordic larp has become an established form of art, and as such is constantly changing.*

*Translations of the Manifesto into French, Slovak, Russian, Polish, and Italian have managed to upset many role-players from different cultures. For some of those it was the introduction to the tradition of Nordic larp, and that of Nordic larp debate. First it makes you angry, then it makes you argue, then it makes you think.*

*If you are new to the Manifesto, I hope it still has the power to provoke you. Welcome to the wonderful world of Nordic larp debate!*

— Mike Pohjola

# Foreword to the Manifesto of the Turku School

Those who cannot remember the past are condemned to repeat it.” - George Santayana, “Life of Reason, Reason in Common Sense”

The Turku Manifesto was first published in Solmukohta, roughly three years from now. It was published online a year later. This 3rd Edition is pretty much the same as that second, online one, but to be clear and pretentious, we call it third.

The Turku School made its first appearance in late 20th century on the mailing list of Finnish Live-Action Role Players’ Association where the school emphasized the meaning of eläytyminen and simulation over dramatism and gamism.

In Chapter VI (shamelessly plagiarized from the Communist Manifesto, by the way) we call out for a Turkuist revolution: “Turku School supports any and all revolutionary role-players’ movement directed against the current gamist and dramatist circumstances.” A fancy way to say we want you to focus on character eläytyminen and society simulation.

Since its first appearance in the Finnish scene some five years ago, the Turku School has achieved pretty much all it set out to achieve. This does not mean all role players consider themselves Turkuists, but that the ideas are pretty much accepted, or at least considered before discarding. Role-playing is seen as art, the importance of eläytyminen is understood. Sure, there’s work to be done, but the Revolution is on its way. And not all the thanks go to the Turku School, but for all the role-playing manifestoes and dogmas out there.

We haven’t been alone in our struggles. There have been those that stood behind us and our ideals from the very start, and

there have been those that joined us after heated discussions. (Just those heated discussions that the provocative style is there to create.) And yet again there are those who’ve managed to combine our ideas with gamism and dramatism.

The truth is, that with all this going on, the original four-way divide is fast losing significance, at least among the avant-garde of role-playing. The most interesting dramatist concepts have evolved just as much as those of the eläytyjists and simulationists. So much so that they’re all transcending into something much bigger.

What the next step is, it’s hard to say yet. Perhaps we’ll focus on making the role-playing media popular again, now that we can roughly agree on what that media is. And that it is a media. Or perhaps role-playing will continue evolving for a long time.

Clouded is the future. Still, it seems clear the “Age of Manifestoes” (1999-2002) helped make it happen. Here’s one of the makers of that era, perhaps for the last time in print: The Turku Manifesto.

Mike Pohjola  
1/19/2003, Turku

## Terminology:

a game: a role-playing session, not a game in the sense of somebody trying to win.

the game master: the organizer and/or writer of the game, in table-top games also the players’ medium for interaction with the game world.

to eläytyä: (verb) to immerse yourself into a character, to think, experience and feel through the character.

eläytyminen: (noun) character immersion, see to eläytyä.

GM: the Game Master.

Larp: Live-Action Role-Playing game. A RPG where most action is acted out, not described.

to larp: to play in a larp RPG: Role-Playing Game.

Table-top: A RPG where most action is described, not acted out.

Turku: a city in South-Western Finland.

## The Manifesto of the Turku School

The criticized and feared, acclaimed and admired Turku School is here to tell the world what role-playing is, how and why it should be done, and why everybody else is wrong. The Turku School has been named after the home town of its chief provocateurs, but living in Turku is no guarantee of quality - living somewhere else doesn't mean that you can't understand and support the Manifesto.

### I - RPGs and Role-Playing

Role-playing is immersion ("eläytyminen") to an outside consciousness ("a character") and interacting with its surroundings.

Most traditional mediums are either active (the part of the creator; writing, singing, acting etc.) or passive (the part of the audience; reading, listening, watching). Role-playing, however, is a truly interactive medium - and the best and most useful of such media - because there the creative side and the receptive side are no longer separate. The experience of role-playing is born through contributing. No one can predict the events of a session beforehand, or recreate them afterwards. Also, most of the expression takes part inside the participants' heads (in the process of eläytyminen), which make role-playing games (RPGs) a very subjective form of art.

Interactivity and subjectivity are typical to RPGs, but everything else can vary greatly, depending on the game. In some games all action is described verbally and the events happen in the players' imagination, while

in others the goal is to visualize everything as concretely as possible.

In some games the players focus on the story and the action, in others the purpose is to simulate the world in as much detail as possible.

There is an infinite number of ways to role-play, but one of the most popular is to divide them between live-action role-playing games ("larps") and traditional or table-top RPGs. Although it is impossible to draw an exact line, a typical larp is a game where you try to do everything as concretely as possible, and do your best to avoid any means that are not part of the game world ("non-diegetic means" or "off-game"). In a typical table-top game the game master ("GM") is the players' medium for interacting with the game world, and most things are only described, and take place only in the players' imagination.

Another way of dividing the different ways of gaming is to group them into gamist, dramatist, simulationist and eläytyjist styles. The gamist players ("munchkins") try to somehow win the game by making their character as powerful as possible - in a way turning the role-playing into strategy-gaming. The dramatist people have no true grasp for the meaning of interaction, as they think the purpose of the game is for the game masters to tell a story using the players as actors - but with no audience to tell the story to! The simulationists try to create a working society or even a world which is simulated through role-playing. The eläytyjist set the goal to becoming

the characters, to experiencing everything through the character.

While the division between the mediums of larp and table-top games does not provide any difference in quality, the second division certainly does - not all of the above styles are as well thought-out as others. As is obvious to most role-players, the dramatist and the gamist styles are inferior to the simulationist and eläytyjistä styles. For the sake of objectivity, they will, however, all be here introduced.

## II - The Styles: Good and Bad

Strategy games are often fun and educational. They can be a measure of your intellect, strategic thinking and ability to stretch resources to their very limit. It's fun to try to win the war at chess. It's fun to rule a nation in Civilization. It's fun to command an army unit in Necromunda. Wouldn't it be fun to try to win with just one person whose actions you could guide? No! Not unless that person is a robot with exact orders and no personality. Real people don't aim to win at the "game of life"; in fact, there is no such game! Real people aim to enjoy their life or further their personal goals, but they also have all sorts of doubts and weaknesses, which come into way of their wanting to do what they want to do: "I was going to run for the parliament, because I want to make the world a better place, but I ran into some old friends and went out for a beer, instead." That is why the gamist style does not work. Stories are fun and interesting, they can have a huge impact on mankind. Movies are often entertaining, and a good book can really make you think. And if you want to tell your own stories, nobody's keeping you from writing a short story, or a novel, or a drama, or a movie. Nobody's keeping you from composing a song, or directing a play, or choreographing a dance. But note that in those cases you are the auteur, the creator. And when your work is finished the audience will get to see it. RPGs don't work that way. If you want to tell a story (as the dramatists do), you must have the

players as the audience, the auteurs, or both. If the players are the audience, you'd somehow have to stop them from interfering with the story - and thus they would become passive, and you'd have a form of theatre or story-telling. If the players are the auteurs, you can't tell a story. If they are both, as they effectively always are in RPGs, then the story is told by players, not the game master. And then there are an infinite number of little stories, all inside the heads of the players. You will have no way to know what will happen beforehand, and no way to re-create it afterwards. (This same observation can also be found in the very definition of role-playing.)

It is said that man is a social animal. This is true, for most people define themselves at least partly through social ties (job, school, hobby, nationality, social class, religion etc.). As all existing societies are imperfect and flawed, this poses a problem: people do not know themselves - they have defined their image of themselves at some early developmental stage, and can't see how it could be anything else. It would be so much better if they could try to live in a different world, or a different society, for a while, and then try to see themselves in a new light after that experience. Well, they can! Through the simulationist way of role-playing - which is, or can be, social philosophy and behavioral psychology put to practice. It can have many positive effects on players, and it's also one of the two styles the Turku School promotes.

Apart from societies, what most dictates a person's behavior, is his personality (which is in part a product of the society). It's easy to think you know yourself when you live a very sheltered life and never have any reason to leave your room - or, heaven forbid, question your own way of thinking. To find out your true self - or to check if this is really what you want to be - you need to have an outside view on yourself, or an inside view on somebody else. Living the life of another personality, another character, is just the trick to accomplish this. Another name for that is the eläytyjistä style of larp-

ing, and it is the other style of larping the Turku School promotes.

You, the reader, have probably already made your mind about what styles are acceptable and what are not. Now, read on, as we further elaborate the ideals of the Turku School.

### III - Role-playing as Art

Art can be broadly defined to be use of a medium with precision and individuality (which is creativity combined with personality). Thus it is possible to create art, as well as pointless entertainment, with RPGs.

When creating a game it is important to know what you want to say with the game, and how it differs from other games. If you're having hard time finding the answer, you should think again if you really should organize the game at all. If you want to tell a story, don't attempt to tell it as a role-playing game (and definitely not as a larp); think about other easily accessible mediums, like short stories instead.

Art is a very delicate thing, and certainly not all role-playing games should be classified as such. Not all even want to be! Most art today is story-telling in one form or another. But often the art is not in the story itself, but the way it is told. And although RPGs have no actual plot, the way that the many personal experiences are taken, is, in a way, up to the GM. In effect, although the content can not be predetermined, the form can be. And as the form affects the content (in the same way that the content would in active mediums also affect the form), this gives the GM a way of guiding the experience of the players. That is the GM's art.

Eläytyjst role-playing is the best currently existing method for creating experiences and emotions, and allow you to see things from a truly personal point of view. Although this, like television, is often used as a substitute for life or to allow some people to have any feelings at all, it can be much

more. It can give great, subjective insight into difficult topics - and allow you to see things from different points of view. In this sense, role-playing can be called an art.

On the other hand, simulationist role-playing is the best currently existing method to simulate the actions of a small society in diverse situations. This can be, for instance, used as a tool for experimenting with different social models. I myself intend to create a working Utopia and then test it with larps and fix it where it didn't work. In this sense, role-playing can be called a (method of) science.

### IV - The Cause

These days, role-playing games of all kinds are organized and played for the most obscure reasons. Many people want to sacrifice the GM's workload on the unholy altar of social relations, playing only when it coincides with meeting friends. In the same sense, some people write their games for just the same reasons, without ever asking themselves why they're doing it.

Good reasons to express yourself are telling a story (or in the case of role-playing games, creating an interesting starting point and setting for possible stories), delivering a message and developing the medium you want to express yourself with. In this sense, RPGs are as good a way to express yourself as any other medium.

Telling stories has always been important for mankind. When you have an idea for a great story, you should think about which medium would best support it - e.g. a story of the development of an anthill from creation to destruction might not work as a larp, but rather as a work of prose, a computer game or as an animated film (The above chapter was written before the movie *Antz* --ed.). If the story has a few obvious main characters, but you only know the beginning (if the middle and the end are, as of yet, open) then it might work as a table-top RPG. If the story's middle and end are open, but you know it's about a small society of people and the time-period

it encompasses would be relatively short and twist-packed, then you might even use larp as its medium. Notice, however, that the last two methods are not strictly about telling stories via RPG, but rather giving the world and the beginning of a story to the players and seeing what comes out. It is NOT POSSIBLE to tell pre-determined stories through RPG.

In delivering a message you should remember the same thing as with story-telling. The difference is, this time the starting point should be your message, not the idea for the story. Delivering messages through RPGs takes some skill, but when successful - thanks to the subjectivity of RPGs - gives more empiric and precise insight than any other medium. There has been relatively few experiments in this field, but larps are extremely well suited at least for criticizing the society, and table-top games for commenting on the behavior and psychology of the individual.

Developing a medium is never unnecessary - often even the worst failed attempts can teach a lot about the inner structure of the medium. Often it's not advisable to start by thinking what kind of a game you want to organize, but in these cases you must go there. When you have a wish to organize something weird - like a larp where causality doesn't work, or a table-top game where the players will try to communicate telepathically with each others - you should think about what type of a game this experiment would benefit most, and create the situation and the world around the experiment. (All the better, of course, if some particular situation or message requires this approach, but it is not condemnable to do it for honest curiosity, either.)

## V - The Absolute Rule of the Game Master

The role-playing game is the game masters creation, to which he lets the players enter. The game world is the game master's, the scenario is the game master's, the characters (being a part of the game world) are

the game master's. The players' part is to get inside their character's head in the situation where the game begins and by eläytyminen try to simulate its actions.

The object of the player should be to obey the game master's every wish concerning the style of play.

This does not mean that the game master should tell the players what their characters should do. When it comes to the things that have to do with the game, the game master has the ultimate ruling power. Not the enjoyability of the gaming session, not cell phones, not hunger, not anything. Sometimes it might be fun to do something that is not in strict accordance with the character, but - unless the GM has specifically asked you to do so - THAT IS FORBIDDEN.

The player's position in an RPG session is further elaborated in the following Player's Vow of Chastity.

## VI - The Relationships Between the Turkuists and the Opposing Schools

After what has been said above, it is obvious what the relationship between the Turku School and any other schools and ways of thinking is - that is, the relationship between the Turkuists, the gamists and the dramatists.

The Turku School struggles for the immediate and long-term goals of the eläytyjist and simulationist role-players, but presently it also stands for the future of all role-playing. In Norway the dramatists are trying to re-invent theatre, but there the word of the Turku School still brings hope to the oppressed simulationists. In the United States the gamists are trying to de-evolve role-playing back into moving little pieces of plastic on a board, but even in that world of darkness the Turku School sheds light to the eläytyjist movement.

The members and friends of the Turku School are spreading the radical views of the Manifesto all around the world - lately including Stockholm, New Jersey, Helsinki, Istanbul, Vienna, Oslo and Paris. In London the local gaming store refused to sell the Manifesto because it didn't have any pictures.

Yet, despite its international achievements, even in its native Turku the school is struggling against the short-sighted, the conservative, and above all, the gamist and dramatist schools.

The Turku School now has its eyes mostly set on the Nordic countries, because they live the dawn of role-playing revolution. Compared to the Nordic countries of the early and late 1990s, this revolution is characterized by the more advanced role-playing community and especially the ever-increasing number of newbies.

Thus the role-playing revolution of Northern Europe can only be a prelude to the Turkuist revolution.

To put it shortly, the Turku School supports any and all revolutionary role-players' movement directed against the current gamist and dramatist circumstances.

In all these movements the Turkuists put the question of character eläytyminen and society simulation above all others.

The Turku School thinks it despicable to hide one's views and intentions. Turkuists openly admit that their goals can only be achieved by taking down by force the current system of role-playing. Let the gamist and dramatist classes shiver before the Turkuist revolution. The simulationists and the eläytyjists have nothing to lose but their chains. But they have the whole world to win.

**TURKUIST ROLE-PLAYERS OF THE WORLD, UNITE!**

## The Larper's Vow of Chastity

### Turku 1999

As a live-action role-player I hereby vow to submit to the following rules, included in the Vow of Chastity published in the Manifesto of the Turku School.

1. When playing a character and immersing myself in it, my foremost goal shall be to simulate what happens inside the character's head, and how it affects his behavior. Hollow pretence I leave for the actors.
2. I shall use no non-diegetic (out-of-game world) methods (such as background music or unrelated off-game comments) while playing, if there is any other way to play the situation. (E.g. unless the game material specifically says otherwise, when the character hits, I hit.)

If I think I see something like this in a game, I will assume them to be diegetic methods, and that my character experiences them exactly as I do, unless the game master has instructed me otherwise. (It remains the game master's duty, however, to make sure I know what level of physical and mental safety and suspension of disbelief is in use in the game.)

3. I shall learn and understand the character's person by building the self image, personality, world view and other things that make it an individual from the subconscious outwards (i.e. not via manners or such). I expect others to do the same.
4. When attempting to look and act like the character, I shall avoid stage acting. I am aware that I and my character might have different ways of speech, manners or other outward features, without them forcing me, the player, to over-act or otherwise call for undue attention.

5. I shall immerse myself in the game with the assumption that if a character or oth-

er game element seems out of place in the world or in the game - such as comical, over-acted or badly played - it is still a part of the world, not a stupid idea the player had.

6. If forced to improvise or add to my character during the game, my first and foremost goal shall be to do this by thinking about the big picture I have of the character and the game world, not trying to add surface dramatics or theatre methods. While playing, I will focus on immersing myself in my own character, not trying to improve the gaming experience of other players. I will try to be true to my character without trying to spot a story-line which I should act out. I accept the fact that as a player my part is to see only a small part of the whole.

7. I shall assume that the game master has told me everything I need to know about the game world, and what he wants his players to know about larping. I shall not attempt to use any general larping conventions in any one game, but the exact conditions given to me by the game master: if for example the off-game sign has been defined to be something, I will not substitute anything for it.

8. When attending a game, I shall not consider it to be a member of any particular genre or see its events as larp-plots that have a certain solution. Unless the game master tells me otherwise, I shall see each game as a unique work of art, which should be treated accordingly.

9. I shall not let any non-critical factors from outside the game (such as entertaining the other players, advancing the plot, guiding the newbies, off-gaming etc.) affect my playing in any way. During the game these things do not exist for me.

10. As a player I shall strive not to gain fame or glory, but to act out the character as well as possible according to the guidance given to me by the game master. Even if this means I have to spend the entire game alone in a closet without anyone ever finding out.

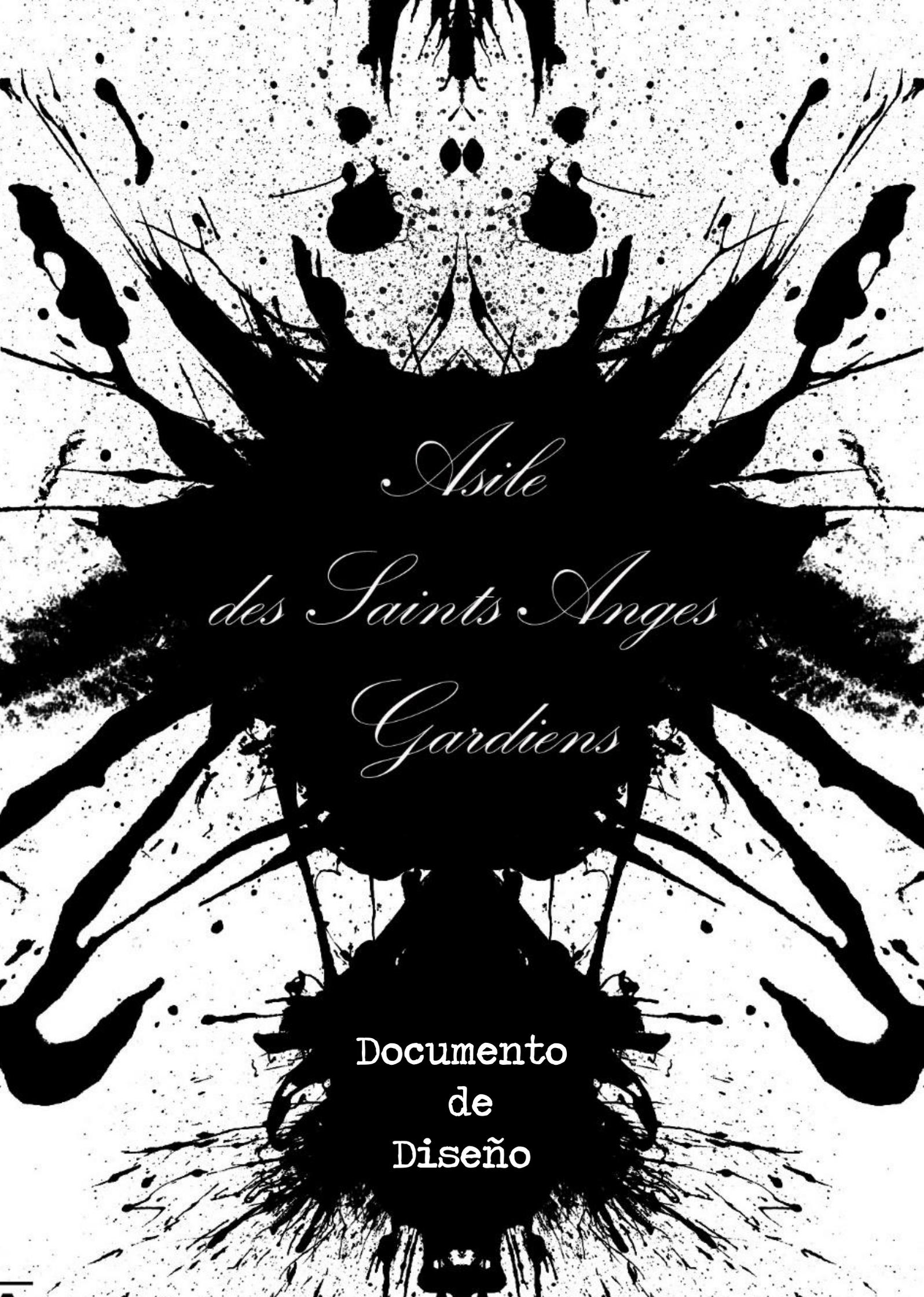
Furthermore, as a role-player I vow to refrain from any personal style of gaming! I do not try to play, but to mold myself after the game master's wishes. I do not try to create myself a perfect gaming session or give others short-lived pleasure, because I consider the game as a whole to be much more important than any single player's experience of the game. My greatest goal shall be to fulfill the game master's vision, forcing myself to immerse in the character as truthfully and realistically as possible. I swear to do this in all ways possible to myself, regardless of any concepts of good taste and the convenience of other players.

## **ANEXO 2**

DOCUMENTO DE DISEÑO DE “ASILE DES SAINTS ANGES GARDIENS”

(En proceso de redacción)

(pp.103-123)



*Asile  
des Saints Anges  
Gardiens*

Documento  
de  
Diseño



## ÍNDICE

Introducción 3

Estilo de juego 5

Cómo afrontar las enfermedades mentales 7

Sexismo e identidad de género y sexual 8

Organigrama 11

Guía de vestuario 14

Créditos 19



## INTRODUCCIÓN

*¿Por qué las paredes son blancas? ¡Lo odio! Odio el color blanco de las paredes. Si sigo un día más aquí voy a volverme loco... Parece que todos vienen a por mí. Y, ¿qué me dicen ahora las voces?*

Corre el frío septiembre del año 1923, y la pequeña villa francesa de Saints Anges Gardiens nos acoge.

*Los caminos de Dios son inescrutables pero nadie me dijo que también eran aterradores. Si hubieras visto lo que yo, tú también estarías loco.*

Una gran mansión que en otro tiempo perteneció a una gran familia, alberga ahora un lugar en el que se mezclan la realidad y la locura, en el que seres alienados, otrora soldados valientes o gentes de buena familia, intentan sobrellevar sus vidas pese a todo lo que les robó una guerra desastrosa.

*... ¿Dónde está mi mamá? ¡... Qué bonito ese muñeco!... Anda! Un tomatito que habla...! ¡Libertad!*

La paz y tranquilidad que se intenta generar allí, queda a veces truncada por gritos desesperados en mitad de la noche, frases formuladas con temor a que se escuchen y llantos incontrolados en los momentos más inoportunos.

*¡Están todos muertos! ¡Todos! ¡Sangre y muerte en el cuartel!  
¿Acabará alguna vez esta maldita Gran Guerra?*

Este lugar está regentado por los Dupont, una familia trabajadora y exitosa de la que han salido grandes profesionales que utilizan las técnicas más punteras en el ámbito de la psicología y contratan a expertos psiquiatras y trabajadores para que la vida de los internos del Asile des Saints Anges Gardiens sea lo más llevadera posible.

*Nadie confiaba en mí pero aquí estoy. El peso de esta institución recae sobre mis hombros. Y no olvidéis nunca: aquí se cena a las ocho aunque estemos en el Infierno.*

\*\*\*\*\*

En *Asile de Saints Anges Gardiens* se buscará jugar con la psicología tanto de los pacientes como de los trabajadores y visitantes. Los miedos más profundos saldrán a la luz y no todos serán capaces de lidiar con ellos.

**Género:** terror gótico

**Nº de jugadores:** 22

**Personajes secundarios:** +/- 10

Sobre esta edición:

**Precio:** 95€

115€ (entrada junto a Avanlarp)

**Fecha:** 4-8 de diciembre de 2015

**Lugar:** Mas de Zampa (Benaguacil)

**Incluye:** Alojamiento y comida.

**No incluye:** vestuario, ropa de cama.



## ESTILO DE JUEGO

Tratar de definir el estilo de juego de un evento de rol en vivo no es sencillo. En los últimos años han proliferado diferentes nomenclaturas para tipo, y no siempre se ha hecho una verdadera labor para unificar conceptos.

Por ello, intentaremos definir cuáles son los puntos más importantes de esta partida, así como las reglas que regirán los diferentes elementos del evento:

- **Lo que ves es lo que hay:** ni más ni menos. En esta partida la inmersión será 360°. Todos los elementos estarán en juego y se intentará ser lo más fiel posible a la realidad en la representación de los mismos.
- **Simulación de la violencia:** La violencia puede ser un punto importante en este evento. En general, se realizará de forma simulada, marcando los golpes. Es necesario que la gente fluya con ella, e interprete los golpes, las peleas... En algunas ocasiones, la violencia puede ejercerse de forma controlada pero más fuerte: agarrar, atar... Hay que ser responsables, y no causar daño a ningún participante.
- **Visión de lo sobrenatural:** Este evento puede contar con elementos sobrenaturales. Serán llevados a cabo principalmente mediante efectos especiales. Se requiere que el participante fluya con ellos, se deje impresionar como lo haría su personaje y mantenga el tono del evento en todo momento.
- **Palabras de control:** En ciertas circunstancias se usarán una serie de palabras que permitirán controlar algunos aspectos del juego, y regular situaciones de peligro. Son las siguientes:
  - o **Emergencia:** Si alguien grita "Emergencia" el juego se para automáticamente. Sólo debe ser utilizada en

situaciones de peligro físico real para un jugador. Una vez socorrida la persona afectada, se reanuda el juego. Se ruega no usar con ligereza.

- **Verum:** Esta palabra SOLO puede ser usada por ORGANIZADORES o PERSONAJES SECUNDARIOS. Sirve para dar órdenes concretas que deben ser cumplidas a continuación y sin posibilidad de discusión. Por ejemplo: "Verum caéis en un sueño profundo". Permite regular algunos aspectos del juego que no pueden hacerse de otro modo.



## ENFERMEDADES MENTALES

Este rol en vivo se sitúa en un psiquiátrico en los años 20, por lo que las enfermedades mentales son un tema clave. Desde organización somos conscientes de la importancia de éstas y no queremos ni burlarnos ni ser intrascendentes con ellas.

En primer lugar, no vamos a tratar las enfermedades mentales de forma realista. No es el objetivo del evento. Queremos tratarlas como han llegado hasta nosotros en el imaginario de los años 20. Por tanto, no se usará la terminología propia de la psicología moderna si no la de la época. Así pues encontraremos neuróticas, sodomitas, compulsivos...

En cuanto a la interpretación de las mismas, también se hará de una manera poética, basada en las novelas de terror. Cada enfermo tendrá descrita su enfermedad. Si alguien es depresivo no buscamos que se quede en un rincón mirando al infinito, si no que lllore, busque conflicto...

También se tratará de gradar la enfermedad y los síntomas cuánto más avanzado esté el evento. Las situaciones estresantes desestabilizan tanto a los enfermos como a los supuestos "cuerdos". Todas las manías se agudizarán y se buscará un in crescendo junto al tono del evento.



SEXISMO E IDENTIDAD  
DE GÉNERO y SEXUAL

El **sexismo** es un tema que se tratará específicamente en este evento. Queremos tratar la época de una manera realista y para ello es imposible desligarse de la lucha que, tras la primera guerra mundial, las mujeres desplegaron para asegurarse los derechos que habían ganado durante el conflicto. Es el momento en el que la mujer se incorporará a algunos puestos de trabajo, aunque la generalización del trabajo femenino se dará durante la segunda guerra mundial.

El primer punto a tener en cuenta es que estamos en Europa y no en EEUU. Aunque también hay por las grandes ciudades algunas "flappers", las mujeres liberales siguen siendo una excepción escandalosa. Y, pese a lo que Poiret intentó introducir en la década anterior, el pantalón sigue siendo impropio y usado sólo por algunas mujeres jóvenes y rompedoras.

En este contexto no es extraño que el movimiento sufragista esté más fuerte que nunca. En 1923, la mujer aún no ha conseguido el derecho al voto en la mayoría de los países europeos (honrosa excepción de Noruega y Finlandia). En Reino Unido será en 1928 y en España 1933. Pero esta partida se jugará en Francia, donde no se consigue hasta... ¡1945!!

Por tanto, la mujer trabajadora aún es una excepción, sobre todo en ciertas clases, donde se espera que la mujer deje su labor si se casa. Hay algunas profesionales que han asistido a la Universidad, pero se ve con malos ojos que ejerzan su labor, y mucho más que ocupen puestos de responsabilidad. Y en Asile de Saints Anges Gardiens ahora hay, ¡una directora! ¡menudo escándalo! No todo el mundo ha sido capaz de aceptarlo...

Así pues, con este evento pretendemos que se pueda vivir esa situación, que recordemos la lucha de algunas mujeres que se

sacrificaron para ganar los derechos que ahora ejercemos, y la lucha que aún queda por delante.

Por tanto, recomendamos:

- **Si tu personaje tiene prejuicios sexistas, interpretalos. Es parte de este juego el crear esas situaciones.** Manejalas siempre con cuidado pero no dejes de crearlas. Y recuerda, no sólo son machistas los hombres, sino también la mayor parte de las mujeres del momento. Así pues, vosotras crearéis tantos o más problemas a las mujeres que se salgan del canon como los hombres.
- **En el evento, la identidad de género puede estar separada del sexo del jugador que lleve el personaje.** Pudiera ocurrir que un hombre interpretase a una mujer o viceversa. En esos casos se avisará antes de empezar y se les deberá tratar con la identidad de género del personaje.
- **Que las situaciones sexistas no te lleven a no disfrutar el juego.** Fluid con ellas y vividlas como parte de esta experiencia, que será dura para cada uno en un sentido. El vivo está diseñado teniendo en cuenta estas premisas, no os preocupéis.

La **identidad de género** del personaje puede no coincidir con la del jugador que lo interprete. En ese caso, como se ha dicho anteriormente, se avisará de cuál es el sexo real del personaje para que sepáis cómo dirigiros a él e todo momento. Esto permitirá a los jugadores explorar personajes diferentes a su sexo si así lo desean.

El caso de divergencia de identidad de género dentro del personaje será siempre de exploración interior para el jugador.

La **identidad sexual** es otra materia que estará tratada en este evento. Pueden haber personajes que no compartan la identidad sexual mayoritaria: gays, lesbianas, bi... Pero la sociedad de 1923 no es tolerante con estos comportamientos, al menos a nivel general (siempre ha habido gente más tolerante que otra). Os recuerdo que la sodomía está penada en ese momento.

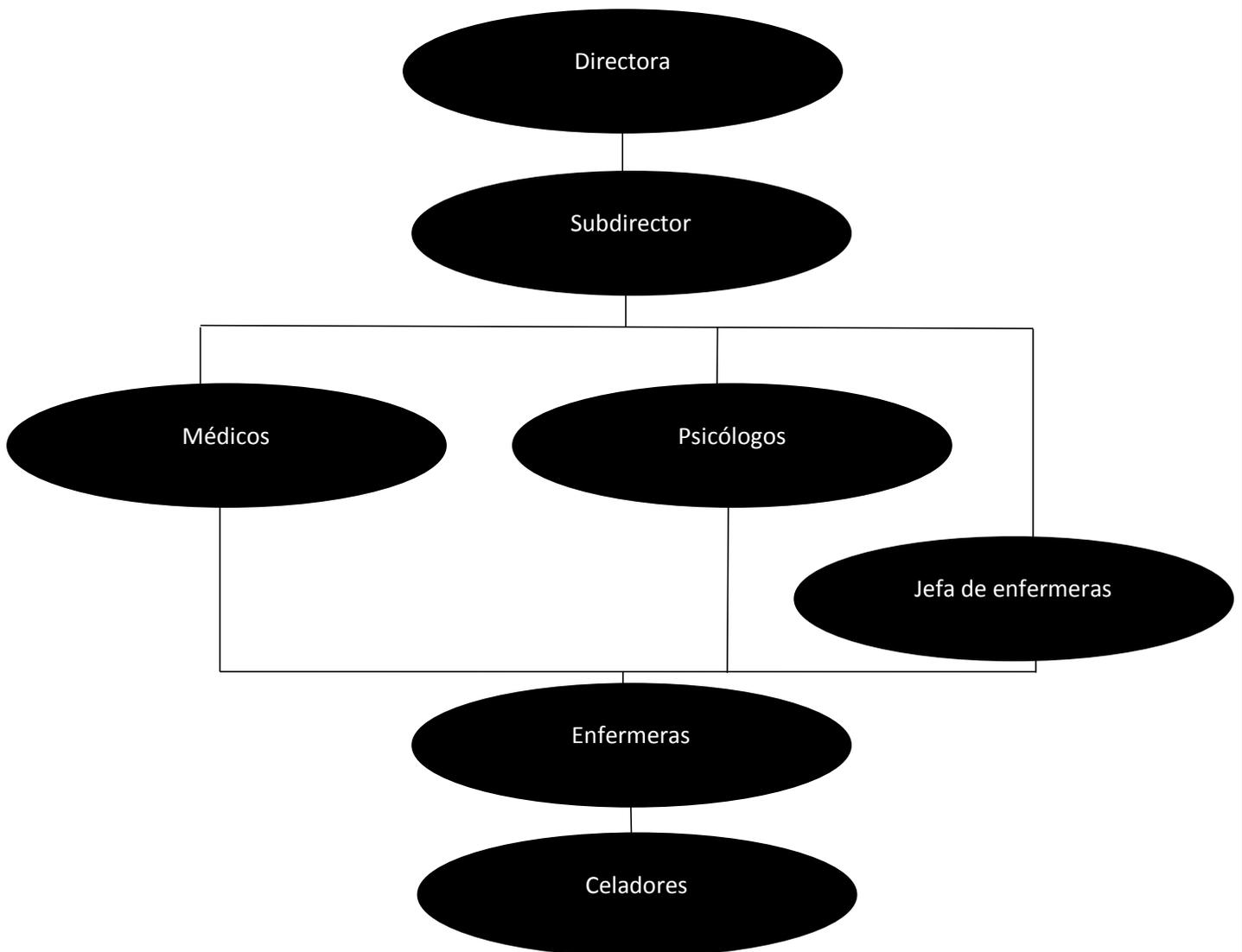
Consejos de interpretación al respecto:

- Si no os pone nada específicamente en la ficha, NO sois tolerantes con estos comportamientos. A tu personaje le chocará, le repugnará y pensará que son unos pecadores ante Dios. No lo olvides nunca. Como exteriorizas esos sentimientos es tu libre albedrío, excepto que tengas específicamente puesto tu odio ante esos comportamientos. A toda persona muy religiosa se le supone este prejuicio como muy arraigado. Basta de saber de una relación de este estilo para no querer saber de esa persona en cuestión. Interpretadlo.
- Por defecto, todos los LGTB están en el "armario", casi nadie puede salir de él. Por tanto, la situación de presión social es importante y muy dura para aquellos que están en esa situación. Si ese es tu caso, disfruta de ese conflicto interno del personaje como disfrutarías de otro tipo de trama que tenga. Han comenzado ya los primeros movimientos abolicionistas de las penas a homosexuales, pero no son corrientes y sobre todo centrados en Alemania.
- Usa palabras antiguas para designar estos comportamientos. No se usa gay (entonces en Inglaterra esa palabra no designa a un homosexual), ni bi... Homosexual es una palabra muy limitada a la medicina psiquiátrica, que ha impulsado el cambio desde el "pecado" a la "enfermedad mental" de estas prácticas. Las palabras gastadas son las que, hoy en día, consideramos más despectivas. Para la homosexualidad masculina se usan: maricón, marica, sodomita (muy usada por sus connotaciones bíblicas), amor griego... Para el femenino, sí que se usa lesbiana, o amor sáfico, safismo...
- La homosexualidad femenina estuvo más aceptada que la masculina porque solía ser bastante más invisible. Y, al no haber prácticas de sodomía, se consideraba que la mujer tenía impulsos sexuales masculinos, y se trataba directamente como una enfermedad. A esto se une que no estaba penada.



## ORGANIGRAMA

El Asile de Saints Anges Gardiens, como cualquier institución que se precie, tiene un estricto orden jerárquico que lo rige. Las órdenes dadas por los superiores tienen que ser acatadas.



## **Funciones:**

**Dirección:** Es la encargada de tomar todas las decisiones de gestión en último término. De ella dependen desde los proveedores de alimentación hasta la contratación de médicos o enfermeras. Los tratamientos más agresivos tienen que ser consultados a la misma.

**Subdirección:** Ayuda en las decisiones técnicas. Especialista, sobre todo, en las cuestiones médicas, por lo que supervisa los tratamientos farmacéuticos.

**Psiquiatra:** Cuida de la salud mental de los pacientes. Está al día de los tratamientos más punteros en la investigación, como requiere un centro de estas características. Lleva a cabo los procedimientos quirúrgicos como la lobotomía o el electroshock.

**Psicólogo:** Plaza ahora mismo vacante, pero se rumorea que está a punto de contratarse a alguien. Lleva los tratamientos suaves con los pacientes: terapia ocupacional, escritura creativa...

**Jefa de enfermeras:** Es la coordinadora de las enfermeras. Ella decide quién atiende a cada paciente y cuándo. Los médicos que necesiten asistencia de una enfermera deben pedírsela a la jefa. La vacante, aún no cubierta, de este cargo, ha hecho que haya un poco de desorden. Se espera que la directora nombre pronto a una nueva.

**Enfermeras:** cuidan de los pacientes y asisten en las operaciones quirúrgicas si es necesario. Deben ser dulces pero firmes. En sus manos está la mayor parte del éxito de este establecimiento.

## Horarios:

La rutina del Asile de Saints Anges Gardiens es una parte esencial del mismo, ya que los enfermos necesitan tener un ambiente muy controlado y sin grandes cambios. Y, desde que ha comenzado la nueva gestión de la dra. Dupont, no hay excusas para que todo no vaya perfecto.

7 a.m. Despertar de los enfermos

7.30 a.m. Ducha

8 a.m. Desayuno

9 a.m. Paseo

10 a.m. - 12 p.m Terapias

12.30 p.m. Comida

3 - 5 p.m. Terapias

5 p.m. Hora del té

6 - 8 p.m. Actividades lúdicas

8 p.m. Cena

9 p.m. Dormir

## Guía de vestuario

### Médico

Un médico a principios del siglo XX es una persona de bien. Su vestuario de diario no difiere del de un burgués de buena posición: un buen traje de chaqueta. Un médico debe cuidar su apariencia y su vestuario. Y no suele ser descuidado. ¡Y menos en una institución de tanto prestigio como ésta!

Así pues, el traje básico debe ser de chaqueta, preferiblemente de día. Mejor intentar buscar un marrón, beige o gris. El tweed estaba muy de moda, y es perfecto para el invierno francés.



Otra cosa es entrar a la sala de operaciones y tratar con los enfermos. La bata será el reflejo de tu cargo, y si tu personaje es cirujano, no olvides vestuario para poder entrar al quirófano. Llevar una placa con vuestro nombre o éste bordado en el bolsillo os conferirá presencia.



Tampoco olvides los complementos, especialmente un maletín y un estetoscopio. Si los llevas, ¡todo el mundo sabrá tu cargo!

### Enfermera

La 1ª Guerra Mundial supuso un cambio importante para las enfermeras, cuya profesión ahora sería más reconocida. Sus uniformes, que aún beben de los de principios de siglo, variaban según la institución a la que éstas pertenecieran.



En el caso del Asile de Saints Anges Gardiens, el uniforme consta de un vestido azul oscuro, con falda por debajo de las rodillas, cuerpo entallado y manga larga. Sobre él se sitúa un delantal blanco con bolsillos. En la cabeza irá una cofia.



Se recomiendan complementos como reloj (al cuello), tijeras, vendas...

## Celador

La uniformidad de los celadores no es demasiado estricta. Consta de pantalón azul y camisa de color claro. Como distintivo de su rango utilizan un brazal de color azul, atado en su brazo derecho.

## Interno

Los internos tienen impuesta cierta uniformidad, pero no estrictamente. Todos deben llevar camisones blancos (tanto hombres como mujeres), ya que es la ropa preceptiva para los enfermos en ese momento. Eso sí, los camisones pueden ser lujosos, reflejando el estatus social de los allí ingresados: de tela de buena calidad, llenos de puntillas... Los hombres pueden combinarlos con un pantalón debajo y las mujeres con unas medias gruesas (es invierno y puede hacer frío).

Los internos tienen totalmente prohibido la utilización de cualquier color que no sea el blanco, ya que podría excitarles. Hay que tener esto en cuenta también a la hora de elegir ropa de abrigo, que recomendamos que sean polares blancos por debajo del camisón, para no estropear la estética del evento.



## Visitante

Los visitantes pueden vestir como consideren apropiado para su clase social y su personalidad, dentro de lo que es la moda de los años 20. Para los hombres se recomienda traje de chaqueta, y para las mujeres un buen vestido. No olvidad los rasgos típicos del momento: corte a cadera, ondas al agua...



Estas galerías de pinterest os pueden ser ilustrativas:

<https://es.pinterest.com/familiabadalame/trajes-masculinos-a%3%Blos-20/>

<https://es.pinterest.com/familiabadalame/trajes-femeninos-a%3%Blos-20/>

## Miembro de la Iglesia

En estas instituciones es normal que algunos miembros sean, a su vez, parte de la Iglesia Católica. Por tanto, tengan el rango que tengan, conservan los ropajes propios de su orden.

Los sacerdotes en este momento llevan siempre sotana, larga hasta el suelo. En caso de no poder conseguir una sotana, pantalón y camisa negra servirán, siempre que se acompañen de un alzacuellos.



Si eres una monja, el hábito dependerá de tu orden. En este caso, y para favorecer la distinción visual, el hábito será negro, quitando el delantal blanco de enfermera y el tocado, que será el propio de las monjas de este momento.





## CRÉDITOS

- **Guión original:** Celio Hernández, Águeda Fontestad, Maria Moreno.
- **Guión adaptado:** Celio Hernández, Águeda Fontestad, Mirella Machancoses, Maria Moreno.
- **Producción:** Producciones Gorgona.
- **Coordinación de personajes secundarios:** José Fabregat.
- **Coordinación de utillería:** Andrea Machancoses.
- **Personajes secundarios:** José Fabregat, Andrea Machancoses, Celio Hernández, Águeda Fontestad, Maria Moreno, Mirella Machancoses, Helia, Pili Escribá, Darío Martos, óscar, David, Daniel Benítez...
- **Coordinación de talleres:** Celio Hernández.
- **Coordinación de fichas:** Mirella Machancoses
- **Economía y logística:** Mirella Machancoses.
- **Coordinación de narrativa ambiental:** Águeda Fontestad.
- **Encargada de la música/audiovisual:** Maria Moreno.
- **Encargada de comunicación con los participantes:** Maria Moreno.
- **Coordinación de reuniones:** Celio Hernández, Maria Moreno.
- **Documento de diseño:** Mirella Machancoses.

- **Agradecimientos:**

- Somnia Organización
- Pili Escribá
- Albergue Mas de Zampa

### **ANEXO 3**

**HOJA DE PERSONAJE DE EJEMPLO DEL LARP “ASILE DES SAINTS  
ANGES GARDIENS”**

(pp.124-127)



**Nombre:** Anquelique Marmotrel  
**Fecha de nacimiento:** 30 de octubre de 1863  
**Sexo:** Mujer  
**Procedencia:** Ville des Saints Anges Gardiens

### Historial clínico:

**30 de octubre de 1863:** Naces en el seno de una familia de molineros de la villa des Saints Anges Gardiens, un lugar idílico en la costa atlántica francesa. Eres la primogénita de la familia Fourneau, una niña llena de encanto desde el primer día.

**Agosto de 1881:** Tus padres, viendo lo alocada que eras y que no pensabas sentar cabeza, te casan con el joven Jean Marmotrel, el hijo de los panaderos. Así vuestras familias pueden unir los negocios y prosperar todavía más. Aunque al principio no puedes sorportar a Jean, poco a poco le vas cogiendo cariño y vuestro matrimonio, desde entonces, ha sido bastante llevadero.

**Julio de 1883:** Nace tu primer hijo, un varón llamado Antoine. Desde entonces cuidarlo llena tus días. Quieres darle otro hermano, pero el embarazo se muestra esquivo desde entonces. ¿Habrás enfadado al Señor con algo que has hecho?

**Marzo de 1894:** Cuando ya creías que no volverías a tener otro descendiente, nace Sophie, la luz de tus ojos. Desde entonces has vivido para la felicidad de esa criatura, que pronto correteaba por el pueblo, haciendo las delicias de todos los que la conocían. ¡Se parecía tanto a ti!

**Abril de 1895:** Muere Jean prematuramente y te quedas tú sola al frente de la panadería, con un niño casi adolescente y una niña pequeña. Todos en el pueblo insisten en que te vuelvas a casar, pero no quieres que nadie entre en tu panadería y le pueda quitar el legado a tu hijo.

**1900:** La vida sigue sin interrupciones por la villa. Los hombres han dejado de intentar desposarse contigo, pues ya eres una mujer

madura que no será capaz de concebir más hijos. Pero a ti no te preocupa. Tus hijos han crecido sanos y el pequeño Antoine, ya hecho todo un hombre, te ayuda con el horno. Esperas que se case pronto para seguir la tradición familiar. Mientras. Tú sigues ayudando a todos los que puedes del pueblo, sobre todo a los niños, y puedes jactarte de ser la más enterada de todo lo que se mueve en la villa.

**Mayo de 1910:** Un escándalo se cierne sobre la villa. ¡Ha desaparecido el párroco! Nadie sabe dónde está ese buen hombre, que os guiaba a todos por el buen camino. Esperas que aparezca pronto.

**Septiembre de 1910:** El señor Ludovic Dupont y su esposa compran el orfanato del pueblo, que las monjas apenas podían mantener. Por un momento teméis que cierren para montar algún hotel para ricos de esos que tan de moda están por el resto de la costa. Sin embargo, los Dupont parecen buena gente, y acaban adoptando a la única niña que quedaba allí. En diciembre de ese año, el centro será convertido en un psiquiátrico.

**Septiembre de 1914:** El estallido de la Gran Guerra cambia vuestras vidas para siempre. Antoine tiene que irse a servir al frente, del que volverá con heridas irreversibles. Menos mal que estás tú para llevar la panadería (aunque a veces la escasez de grano hace que casi no puedas ni hornear pan). Con todo el barullo, el padre Jacques reaparece, pero ha perdido el juicio por completo...

**1920:** Tu hija se casa con Lucien, un joven de la villa que acababa de volver de la guerra. Parecía un buen hombre.

**1923:** La vida sigue sin complicaciones por la villa. Algunos escándalos han sazonado los últimos años, sobre todo relacionados con la importante familia de los Guichard (¿quién habría pensado que su hijo era un asesino?). Tú te has convertido en una anciana adorable, que aún tiene fuerza para amasar el pan cada mañana. Tu hija Sophie te ayuda en la panadería junto a su familia. Mientras, sigues cuidando a Antoine, nunca recuperado de las heridas del frente, y esperas que su hermana siga haciéndolo cuando tú faltes...

Y por si te quedaba algo, ¡Lucien ha ingresado ahora en el Asile!

### Conversaciones con el paciente: (motivaciones)

"Me encanta el olor del pan recién hecho por las mañanas. Adoro a los niños que corretean cerca de la panadería, intentando atrapar un poco de dulce. Sigo con mi ritmo, como siempre lo había hecho, aunque temo que pronto las fuerzas me flaqueen y no pueda ya cumplir con las rutinas. ¡Oh mi pobre Antoine! ¿Porqué la guerra fue tan dura contigo? La familia de los Marmotrel sobrevivirá a mi, seguro..."

### Demencias y trastornos: (personalidad del pj)

- Obsesiva con tu panadería y tu familia.
- Adorada por todo el pueblo. Intentas se dulce y amable siempre.
- Cotilla. Quieres saber siempre qué ocurre en cada lugar y en cada familia.

### Tratamiento (Consejos de interpretación)

- Sé cuidadosa con el trato a los demás, preocúpate por su bienestar. Si hace falta, les conseguirás un dulce.
- Si alguien toca a tu familia, entonces saltas y no tienes medida.
- Tienes un nieto en edad casadera, un buen compromiso garantizaría el que siga la línea familiar.

### Posicionamiento psicológico

Clave: 1: No, nunca; 2: No siempre; 3: A veces; 4: Sí, a veces; 5: Sí, siempre.

	1	2	3	4	5
¿Es usted valeroso?	X				
¿Sabe mantener la compostura en momentos difíciles?		X			
¿Suele decir la verdad?				X	
¿Le preocupa el bien ajeno?					X
¿Sería capaz de dañar a alguien?	X				
¿Se comporta usted de manera socialmente aceptada?					X
¿Se considera buena persona?					X
¿Tiene frecuentes ataques de ira?	X				
¿Tiene fe en algo?				X	
¿Se considera una persona inteligente?			X		

### Relación con los pacientes

**Thérese Deveraux:** La mejor amiga de tu hija. Sabes que está ingresada por histerismo. Siempre te pareció una chica algo alocada pero agradable, y no te imaginabas que acabaría allí.

**Lucien Dubois:** El marido de tu hija. ¿Porqué estará ahora allí? ¿serán los recuerdos de guerra, que lo atormentan como a tu hijo?

## Relación con el personal

**Christelle Dupont:** Tras la muerte de su padre, el doctor Dupont, ahora es la directora de la institución. Todo el mundo se sorprendió que fuese ella y no su hermano mayor.

**Patrice Dupont:** El subdirector del Asile de Saints Anges Gardienes después de la muerte de su padre. Un chico atractivo que dicen que esperas que se case pronto.

**Sor Adèle Marie:** La conoces desde hace muchos años, cuando el Asile era un orfanato. Durante años la has visto yendo a la panadería a encargarnos el pan para todos los niños de los que tan bien cuidaba.

## Otros conocidos:

**Sophie Marmotrel:** La hija de tus ojos. Estás muy orgullosa de ella y de su hijo Arsene. Ellos seguirán el legado familiar.

**Antoine Marmotrel:** Tu hijo. Volvió malherido de la guerra y nunca se ha recuperado. Ver a tu primogénito en ese estado te rompe el corazón.

## ANEXO 4

### ACTAS DEL DÍA DE DOS DE LAS REUNIONES DE ORGANIZACIÓN DEL LARP “ASILE DES SAINT ANGES GARDIENS”

#### 3ª Reunión General (19/06/2015)

#### Orden del día:

- 1.- Tareas:
  - 1.1.- Asignación.
  - 1.2.- Reparto.
  - 1.3.- Fechas.
- 2.- Resúmenes de personajes.
- 3.- Tarot.
- 4.- Personajes a definir:
  - 4.1.- Visitante Guichard (hermano).
  - 4.2.- Belle Gunnes.
- 5.- Documento de diseño.
- 6.- Revisión de cosas a modificar.
- 7.- Otras propuestas.

#### Acta del día:

#### 1.- Tareas:

- 1.1.- Asignación.**
- 1.2.- Reparto.**
- 1.3.- Fechas.**

- Coordinación de fichas: MIRELLA
  - ◆ Fecha final de edición: 30 septiembre
  - ◆ Fecha de entrega: 31 Octubre
- Economía y logística: MIRELLA
- Narrativa ambiental: ÁGUEDA (Fecha final: 15 noviembre)
- Música / Audiovisual: MARIA
- Comunicación con participantes: MARIA

- Coordinación de personajes secundarios: PEPE
- Encargada de confección de material (utillería): ANDREA
- Talleres: CELIO
- Time-line:
  - ◆ Previo: MIRELLA
  - ◆ In-game: CELIO
- Reuniones:
  - ◆ Organización previa: CELIO
  - ◆ Post-reuniones: MARIA
- Documento de diseño: MIRELLA (Entrega: 1 de Septiembre - Publicación: 7 de Septiembre)

## 2.- Resúmenes de personajes.

- Internos:
  - ◆ **RESUELTO** (Escritos por ÁGUEDA: pequeños cambios y modificaciones de nombres)
- Personal:
  - ◆ Directora: MIRELLA
  - ◆ Subdirector: **RESUELTO**
  - ◆ Psicólogo: MARIA
  - ◆ Psiquiatra: ÁGUEDA
  - ◆ Enfermera 1: CELIO
  - ◆ Enfermera 2: MIRELLA
  - ◆ Enfermera 3: ÁGUEDA
  - ◆ Enfermera 4: ÁGUEDA
  - ◆ Celador 1: MARIA
  - ◆ Celador 2: CELIO
- Visitantes:
  - ◆ Mdm. Guichard: CELIO
  - ◆ Hermano Guichard: MIRELLA
  - ◆ Mdm. Baudelaire: ÁGUEDA
  - ◆ Sacerdote: MIRELLA
  - ◆ Profesor: MARIA
  - ◆ Belle Gunnes: ÁGUEDA

## 3.- Tarot. + Personajes a definir:

- Visitante Guichard (hermano).

Carta del Tarot: SOL. Añadida trama de adicción a la morfina. Síndrome de

abstinencia. Ese “sol” es lo único que lo calma. Modificada trama de Soleil. Él es su padre ahora.

Fue a la Gran Guerra. Su madre pagó para que su hermano no fuese, pero se excusó diciendo que no había suficiente dinero para que él no fuese.

Es orfebre, continuando con la tradición familiar. Es el único que sigue con ella. Lo tachan de gay por dedicarse a algo tan delicado.

#### **- Belle Gunnes.**

Ha pasado a ser un hombre. Se mantiene la carta del JUICIO. Por la doble moral de querer que se sepa todo pero temer a las represalias. Ahora, más que un pedereasta, es un depredador sexual. Se lanza hacia cualquiera que vea débil.

Abusó de su hija (Enfermera 3 - Muerte) cuando era pequeña. Su mujer lo descubrió, y al no soportar la culpa, se suicidó. Él se sintió muy mal por ello, y el estrés le creó una úlcera de estómago muy fuerte (vomita sangre). La hija lo ve, y no quiere que su padre sufra, así que decide incendiar la casa. No por resentimiento, si no por compasión. Él va al Asilo para trabajar como asistente de quirófano y de paso, para reencontrarse con su hija. hay que recordar también que era amigo de la infancia y juventud de Celador 2 y amnésico. Estuvo dentro de la Cofradía de San Foreas en su juventud.

#### **5.- Documento de diseño.**

- Modificar organigrama del psiquiátrico.
- Puntos a tratar en el documento:
  - ◆ Introducción
  - ◆ Visión del evento.
  - ◆ Funcionamiento del Asilo (+horarios)
  - ◆ Fichas (explicación + ejemplo: Señora Marmontel)
  - ◆ Tipos de personaje (interpretación)
  - ◆ Guía de vestuario
  - ◆ Enfermedades mentales en la época y visualización de las mismas en el evento.
  - ◆ Reglas
  - ◆ Tiempos de juego (estructura del evento)
  - ◆ Lugar y detalles prácticos

#### **6.- Revisión de cosas a modificar.**

- RESUELTO **Convertir al Padre Jacques en PNJ (cura loco).**
- Modificar tramas relacionadas con Paul Martin (amnésico). **DIARIO**
- Modificar **SISTEMA** relacionado con los espiritistas (Danielle Candau (multi-personalidad), Jean-Pierre Candau (psicólogo), Claire d’Antuan (enfermera espiritista).
- Revisar trama eclesiástica (Padre Jacques, Sor Madeleine Marie (enfermera

monja) y Vitto Caggio (cura externo) **POTENCIAR JUGABILIDAD**

- Diferenciar bien el culto a Surgat y a Abigor. **(Hacer esto sobretodo en la ficha del Celador 2)**
- RESUELTO **Modificar personaje Belle Gunnes (asesina en serie), ahora es hombre.**
- Escribir PJ de Chantal Guichard (madre de Sylvain Guichard). **(Esto se hará cuando se repartan las tareas de modificación de fichas y escritura de las nuevas)**
- RESUELTO Por cierto, creo que al final decidimos no hacer el personaje el hermano de Sylvain, porque no aparece ni en las cartas de tarot, así que mejor, un problema menos y una trama menos. Así que creo que descontando este último y al padre Jacques, se nos quedan un total de 21 PJs. Finalmente sí que aparece el otro hermano Guichard, hay que mirar y cambiar las cartas del tarot, tanto de la bruja como la de Belle y adaptarlas, dejando un total de 22 PJs.
- Cambiar tanto Jacques en los pnjs de las fichas. Hay dos pjs y al menos tres pnjs con el nombre y lía mucho. **(Procurará hacerse, sobretodo hay que fijarse a la hora de reescribir personajes y en la recepción de nuevos nombres de PJ's)**
- **Modificar jugabilidad de los Cuatro Jinetes.**

#### 7.- Otras propuestas.

- Vademecum de la época (Águeda se encarga)
- El culto a San Foreas pasa a llamarse Cofradía o Hermandad de San Foreas. Sus “acólitos” pasas a llamarse “clavarios” y el sacerdote se llama “Clavario Mayor”

#### PROPUESTA DE PUNTOS A TRATAR EN LA SIGUIENTE REUNIÓN:

- Time-line y eventos
- Fichas y personajes (reparto)
- Revisión de presupuesto
- Avanlarp

## 4ª Reunión General (17/07/2015)

### Orden del día:

- 1.- Lectura y aprobación del acta anterior.
- 2.- Comprobación de pagos y estimación de presupuesto final.
  - 2.1- División en partidas presupuestarias.
- 3.- Estado actual de Avanlarp.
- 4.- Reasignación de Belle Gunnes.
- 5.- Estado de la problemática surgida con Lima y acciones a tomar.
- 6.- Otras propuestas.

### Acta de la reunión:

#### **1.- Lectura y aprobación del acta anterior.**

→ Puntos correctos y cumplidos: 1 y 2

→ Puntos a revisar:

**3. (y 4)** Hermano Guichard: Revisar si hay rumores sobre su homosexualidad. Dado que el hecho de ser orfebre no es algo que en la época se viese de esa manera.

**5.** Mirella está en proceso de creación y modificación de algunas cosas del Documento de Diseño. Revisión en la siguiente reunión de los avances.

**6.** Recordar que las cosas que no están RESUELTAS, deben seguir revisándose.

#### **2.- Comprobación de pagos y estimación de presupuesto final.**

**Revisado.** Todos los pagos (de pj's) están hechos. Para cubrir Avanlarp, deberíamos recibir a 10 participantes extra que vengan sólo a Avanlarp.

**Modificar documento de presupuesto con cifras que no estaban correctas.**

##### **2.1- División en partidas presupuestarias.**

**Más adelante, realización de presupuesto por partidas.**

### **3.- Estado actual de Avanlarp.**

A partir de Septiembre se realizará más bombardeo en RRSS y e-mail del evento, para animar a más público a asistir. Se deja para reuniones más adelante. Como ya hemos dicho anteriormente, nuestro objetivo sería conseguir a 10 personas más sólo para Avanlarp para no sufrir pérdidas.

### **4.- Reasignación de Belle Gunnes.**

**Resuelto.** Después de analizar los cuestionarios de todos los inscritos en lista de espera, se ha llegado a la conclusión de que el más adecuado es “José Maria Inés Bartolomé”. Se le envía e-mail, acepta. Pago ya realizado y resumen de personaje enviado (a fecha 02/08/2015)

### **5.- Estado de la problemática surgida con Lima y acciones a tomar.**

**Resuelto.** No se van a tomar medidas. Tema ya solucionado. Se ha tomado la decisión de no realizar la devolución del importe de inscripción, ya que es algo avisado tanto en las bases del evento como en el e-mail de inscripción de todos los jugadores.

### **6.- Otras propuestas.**

- Tratar en la próxima reunión los siguientes temas de manera urgente para poder empezar a trabajar en el grueso del evento:
  - ◆ TRAMAS
  - ◆ REPARTO DE FICHAS/PERSONAJES
  
- Cambio de fechas en la entrega de fichas:
  - ◆ 15 de septiembre: fecha máxima de modificación/creación de las fichas para su revisión.
  - ◆ 30 de septiembre: fecha de entrega de fichas a jugadores.
  
- Revisión de hojas de material necesario de la primera edición del Asile y comprobación de posesión o de posibilidad de obtención de algunos objetos por parte de la organización. **(Falta añadir la información a un nuevo documento)**

## ANEXO 5

### PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO REALIZADO A LOS JUGADORES DE ASILE DES SAINTS ANGES GARDIENS

#### ***PRIMERA PARTE***

- Nombre completo:
- Fecha de nacimiento:
- Correo electrónico:
- DNI:
- Tipo de inscripción: (Asile / Avanlarp / Asile + Avanlarp)
- Alergias/Intolerancias:
- Problemas físicos destacables:

#### ***SEGUNDA PARTE***

- ¿Cómo nos has conocido?
- ¿Desde cuándo juegas LARPs? ¿Has dirigido alguno? ¿Has jugado fuera de España?
- ¿Qué te interesa más en un LARP? (Interpretación, inmersión, sistema, soft-combat, aspectos artísticos, relación con otros jugadores...)
- ¿Qué esperas encontrar en este LARP?
- ¿Que tipo de trama te interesa? (Interés de 1 a 5)

*Sobrenatural:*

*Religiosa (Católica):*

*Médica:*

*Romántica:*

*Sexual:*

*Investigación*

*Parapsicología:*

*Conflicto:*

- ¿Estás dispuesto a jugar a perder? (De 1 a 5)

- Orden de preferencia de personaje: (Interno, Personal del Asilo o Visitante)

- Nivel interpretativo: (A elegir una respuesta)

- \* *Yo soy yo, me cuesta llevar personajes que difieran mucho de mi mismo.*
- \* *Puedo alejarme algo de mi mismo, pero no me atrevo a dar grandes cambios.*
- \* *He llevado personajes bastante diferentes y me siento cómodo haciéndolo.*
- \* *Conozco técnicas teatrales y me encantaría poder usarlas para diferir.*
- \* *Soy capaz de cambiar de registro interpretativo muy rápido, estoy acostumbrado a ello y me siento cómodo.*

- Nivel inmersivo: (A elegir una respuesta)

- \* *Lidiaré con la locura pero no estaré directamente en contacto con ella*
- \* *Acataré órdenes, estoy acostumbrado a lidiar con la locura y sus consecuencias.*
- \* *Estoy dispuesto a aceptar que jueguen con mi mente. Acepto que me presionen de formas extremas: ser atado, vapuleado, encerrado....*

- Nivel de contacto físico: (A elegir una respuesta)

- \* *Me pueden coger, tocar... pero siempre con suavidad.*
- \* *No tengo problema con el contacto físico fuerte.*
- \* *Aceptaré cualquier cosa que queráis hacer conmigo mientras no deje marcas duraderas.*

- ¿Tienes problemas con los temas sexualmente explícitos?

- \* *No quiero tener ningún tipo de contacto sexual*
- \* *Estoy dispuesto a tener contacto sexual consentido.*
- \* *No tengo tabúes sexuales*

- ¿Qué es lo que te interesa más de esta ambientación?

- ¿Te gustaría explorar los problemas derivados de la maternidad/paternidad y de la familia?

- ¿Estarías dispuesto a interpretar un personaje de otro sexo?

- En este evento hay numerosos personajes marcados por las experiencias vividas en la Gran Guerra, ¿te gustaría ser uno de ellos?

- ¿Estás dispuesto a una intromisión fuerte de los organizadores en tu personaje?

- ¿Has visto alguna de estas películas?

*Un método peligroso (2011)*  
*Alguien voló sobre el nido del Cuco (1975)*  
*El balneario de Battle Creek (1994)*  
*El Dragón Rojo (2002)*  
*Deathwatch (2002)*  
*El resplandor (1980)*  
*Shutter Island (2010)*  
*El gabinete del doctor Caligari (1920)*  
*La naranja mecánica (1971)*  
*Ninguna de las anteriores*

- ¿Has leído alguno de estos libros?

*Los reglones torcidos de Dios (Torcuato Luca de Tena)*  
*La caída de los gigantes (Ken Follet)*  
*La afirmación (Christopher Priest)*  
*La interpretación de los sueños (Sigmund Freud)*  
*Leyendas (Gustavo Adolfo Bécquer)*  
*El Gran Gatsby (F. Scott Fitzgerald)*  
*La narración de Arthur Gordon Pym (Edgar Allan Poe)*  
*La Biblia*  
*Ninguno de los anteriores*

- Otras obras que influyen tu visión sobre el evento

- ¿Que idioma lees? (Inglés, francés, italiano, otro)

- ¿Que idioma hablas? (Inglés, francés, italiano, otro)

- ¿Qué nivel de vestuario estás dispuesto a alcanzar? (Bajo, Medio, Alto)

- ¿Qué nivel de atrezzo propio estás dispuesto a alcanzar? (Bajo, Medio, Alto)

- ¿Estás dispuesto a preparar atrezzo para la partida?

*\*Sí. Soy todo vuestro.*

*\*Algo pero no tengo mucho tiempo*

*\*No, voy a mesa puesta*

- Sugerencias de atrezzo/vestuario

- Alguna cosa más que quieras que sepamos

## ANEXO 6

### LIBROS DE LAS DIFERENTES EDICIONES DE KNUTEPUNKT

#### (PAISES ESCANDINAVOS)

**2001.** The book. (Noruega)

<http://rollespilsakademiet.dk/pdf/kp2001book.pdf>

**2003.** As Larp Grows Up (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>

**2004.** Beyond Role and Play (Finlandia)

<http://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>

**2005.** Dissecting Larp (Noruega)

<http://nordiclarp.org/w/images/9/95/2005-Dissecting.Larp.pdf>

**2006.** Role, Play, Art (Suecia)

<http://nordiclarp.org/w/images/7/74/2006-Role.Play.Art.pdf>

**2007.** Lifelike (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/a/af/2007-Lifelike.pdf>

**2008.** Playground Worlds (Finlandia)

<http://nordiclarp.org/w/images/c/c3/2008-Playground.Worlds.pdf>

**2009.** Larp, the Universe and Everything (Noruega)

<http://nordiclarp.org/w/images/b/bf/2009-Larp.the.Universe.and.Everything.pdf>

**2010.** Playing reality (Suecia)

<http://nordiclarp.org/w/images/9/97/2010-Playing.Reality.pdf>

**2011.** Think Larp (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/c/c5/2011-Think.larp.pdf>

**2011.** Do Larp (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/e/e4/2011-Do.larp.pdf>

**2011.** Talk Larp (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/d/d9/2011-Talk.larp.pdf>

**2012.** States of Play (Finlandia)

<http://nordiclarp.org/w/images/a/a0/2012-States.of.play.pdf>

**2013.** Crossing Physical Borders (Noruega)

[http://nordiclarp.org/w/images/4/4d/2013\\_Crossing\\_Physical\\_Borders.pdf](http://nordiclarp.org/w/images/4/4d/2013_Crossing_Physical_Borders.pdf)

**2013.** Crossing Habitual Borders (Noruega)

[http://nordiclarp.org/w/images/3/3b/2013\\_Crossing\\_Habitual\\_Borders.pdf](http://nordiclarp.org/w/images/3/3b/2013_Crossing_Habitual_Borders.pdf)

**2013.** Crossing Theoretical Borders (Noruega)

[http://nordiclarp.org/w/images/3/3d/2013\\_Crossing\\_Theoretical\\_Borders.pdf](http://nordiclarp.org/w/images/3/3d/2013_Crossing_Theoretical_Borders.pdf)

**2014.** The Foundation Stone of Nordic Larp (Suecia)

[http://nordiclarp.org/w/images/8/80/2014\\_The\\_Foundation\\_Stone\\_of\\_Nordic\\_Larp.pdf](http://nordiclarp.org/w/images/8/80/2014_The_Foundation_Stone_of_Nordic_Larp.pdf)

**2014.** The Cutting Edge of Nordic Larp (Suecia)

[http://nordiclarp.org/w/images/e/e8/2014\\_The\\_Cutting\\_Edge\\_of\\_Nordic\\_Larp.pdf](http://nordiclarp.org/w/images/e/e8/2014_The_Cutting_Edge_of_Nordic_Larp.pdf)

**2015.** The Knudepunkt 2015 Companion Book (Dinamarca)

<http://nordiclarp.org/w/images/2/27/Kp2015companionbook.pdf>

## ANEXO 7

### LIBROS DE LAS DIFERENTES EDICIONES DE WYRDCON

(ESTADOS UNIDOS)

**2010.** Journeys to another world

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/Wyrd%20One%20Academic%20Book.pdf>

**2011.** Branches of play

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/Wyrd%20Two%20Academic%20Book.pdf>

**2012.** Wyrd Con Companion 2012

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/WyrdCon%20Three%20CompanionBook.pdf>

**2013.** Wyrd Con Companion Book 2013

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/WCCB13.pdf>

**2014.** The Wyrd Con Companion Book 2014

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/1793415/WCCB13.pdf>

## ANEXO 8

### SELECCIÓN DE FOTOGRAFÍAS DE ALGUNOS LARP

**Fig.6**



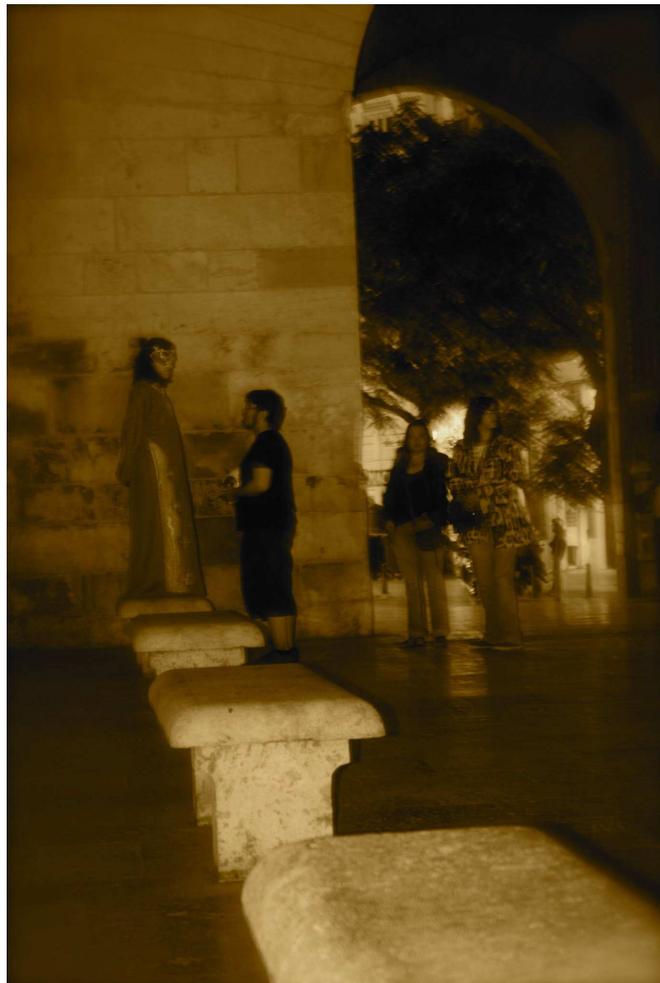
**Fig. 7**



**Fig. 8**



**Fig. 9**



**Fig. 10**



**Fig. 11**



**Fig. 12**



**Fig. 13**



**Fig. 14**



**Fig. 15**



**Fig. 16**



**Fig. 17**



**Fig. 18**



**Fig. 19**



**Fig. 20**



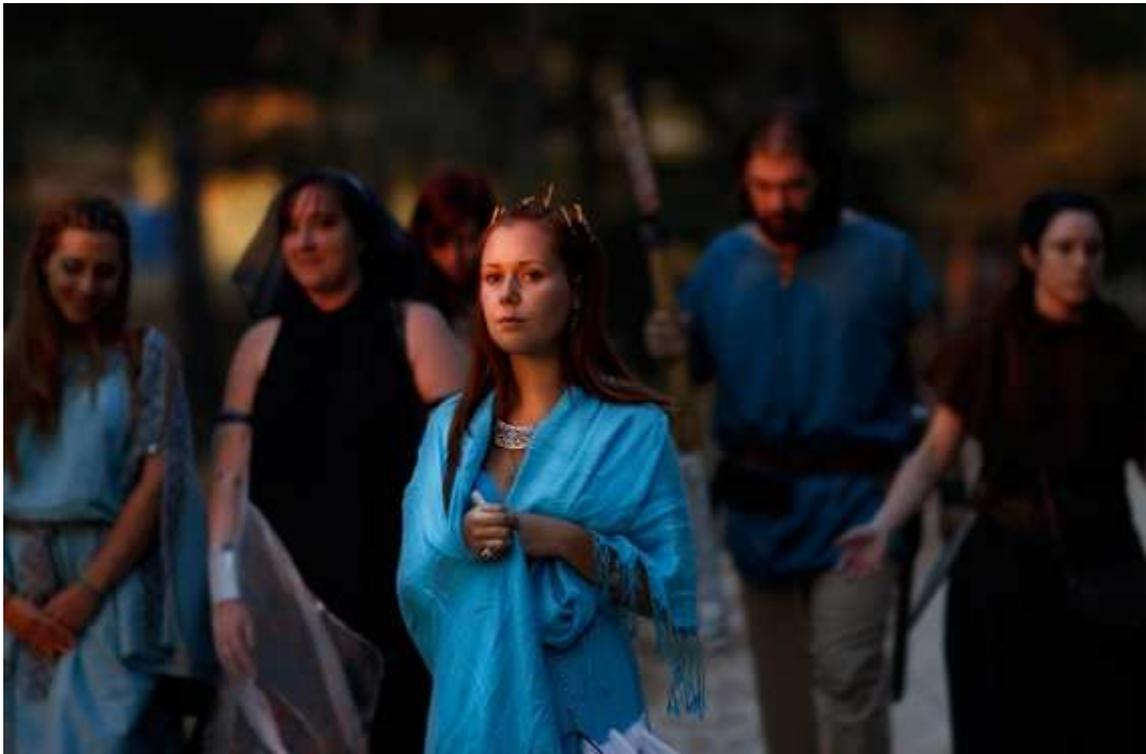
**Fig. 21**



**Fig. 22**



**Fig. 23**



**Fig. 24**



**Fig. 25**

