

## BONAVAL EN ROL

### Partida de Rol ao vivo no Museo do Pobo Galego

#### ANTECEDENTES

É o verán de 1846, na vila costeira de Gondarelle, nas rías baixas. Até hai pouco a vida era normal, a típica de calquera aldea galega da costa: os mariñeiros e mariscadoras dedícanse ao mar, os campesiños coidan das súas terras e traballan as do fidalgo e as do cura, e os artesáns (ferradores, oleiros, canteiros...) dedícanse a cadanseu oficio. Mais semella que nas últimas semanas todo está a saír torto. É o verán máis caloroso que se lembra, e a calor semella afectar demasiado á xente. Xa non son poucos os que din que viron a Santa Compañía polos camiños, e case todos eles, ao pouco, comezaron a tolear e morreron. A xente ten medo, como é lóxico, e ninguén se atreve a saír da casa despois de que se poña o sol. Mais o peor de todo non é iso. Onte apareceu morto no camiño Don Xacobe, o fidalgo; levaba os pés espidos e a carón del había un caldeiro de auga. A nova estendeuse axiña por toda a aldea e agora todo o mundo ten medo por unhas ou por outras. Está previsto que mañá veña o bispo de Tui oficiar o enterro, que era un bo amigo da familia de D. Xacobe. Tamén virá o fillo do fidalgo, D. Bieito, que leva moitos anos estudando fóra. Para a chegada do bispo non poden quedar cousas que resolver, así que o cura da aldea está facendo o posíbel por saber que ocorreu en realidade, coa axuda da veciñanza

Mais estes non son todos os males que se pousaron sobre a aldea de Gondarelle. Parece que a xente que traballa o mar tampouco está de sorte. Quedan poucos días para celebrar as festas da Virxe do Carme, que teñen sona en toda a bisbarra desde hai anos, máis aínda que as festas do patrón da aldea. O caso é que coa recente morte de D. Xacobe, moitos mariñeiros temen que o cura non deixe facer celebracións agás as relixiosas, co que quedarán sen romaría. Polo que semella, algúns dos labregos estarían contentos con que isto pasase, porque xa hai algún tempo que existe unha competición pouco sá entre uns e outros pola importancia das festas do Carme e do patrón na bisbarra. A noite na que morreu Xacobe tamén arderon dúas dornas que estaban varadas na praia, co que moitos teñen medo de que isto teña algo que ver coa procesión dos aparecidos que leva atormentando a aldea estas últimas semanas.

Os artesáns tampouco se libran da mala sorte, ao parecer. Hai tamén semanas que sofren roubos constantes nos seus obradoiros, e semella que ninguén se salva, nin o ferreiro, nin o zapateiro, nin o oleiro, nin o carpinteiro nin ningún dos artesáns quedou libre da vaga de roubos que están a acontecer. Normalmente os ladróns entran de noite e case non deixan rastro ningún.

Non remexen nin rompen nada, só rouban ferramenta e desaparecen sen deixar rastro. Parte dos artesáns tamén están preocupados porque non se celebren as festas do Carme, porque supoñen unha importante fonte de ingresos dentro do ano pola cantidade de veciños doutras vilas que veñen e polas necesidades xerais da aldea (zocas novas, traxes, olas para as comidas familiares...).

## **TRAMAS**

Unha das tramas será xeralista e afesta a todos os grupos, as outras tres céntranse especialmente en cada un dos grupos de xogadores.

A “Santa Compañía” é a trama principal que non se centra en ningún grupo en concreto.

As que afectan aos grupos son: Morte e enterro de D. Xacobe, As festas do Carme, a vaga de roubos.

## **ESPACIALIZACIÓN**

O espazo de xogo será a planta baixa.

As persoas participantes poderán moverse por calquera das salas de exposicións (mar, campo e oficios) e polo claustro. En ningún caso poderán cambiar de planta nin saír do espazo acordado de xogo.

### Desenvolvemento da partida

#### *Comezo:*

Cada grupo terá un punto de inicio distinto, é dicir, os xogadores do grupo dos mariñeiros empezarán todos na sala do mar; os campesiños na sala do campo; e o grupo dos artesáns na sala dos oficios, distribuíndose cada un segundo o seu oficio.

Este punto de inicio será o lugar de reunión 'oficial' dos distintos grupos, que será o que se empregue para as sesións de control.

Os xogadores teñen que ter presente que a zona de xogo é a aldea onde viven, os puntos de reunión é o equivalente aos lugares de traballo de cada persoa. (O dos mariñeiros ven sendo o porto, o dos campesiños é a eira do fidalgo, e o dos artesáns será a praza da aldea)

#### *Desenvolvemento:*

Durante a partida os xogadores poderán estar en calquera zona do espazo de xogo.

Se un xogador quixera falar a soas con outro, ten que ter en conta que se o fai no medio da sala pode escoitar esa conversa calquera outro que esté alí preto, pois será como se estivesen na rúa.

#### *Final:*

O final da partida terá lugar na igrexa, onde cada xogador contará o que foi descubriendo no xogo e se acadou ou non os seus obxectivos tanto individuais coma os do grupo.

A partida rematará á hora acordada e fixada pola(s)/o(s) máster ao comezo da partida, que representará a misa do funeral do fidalgo da aldea, á que todos os habitantes terán obriga de acudir.

## **TEMPORALIZACIÓN**

A partida durará un máximo de 4 horas, de 16h a 20h.

O comezo da partida será nos minutos despois de que se atope o corpo do fidalgo, e rematará co acto funerario do mesmo na igrexa.

### Sesións de control

As sesións de control son o momento no que todos os xogadores deberán reunirse no Punto de Reunión de cada grupo (punto de inicio de cada grupo) onde a master terá que verificar como vai cada grupo e cada xogador sobre a resolución das tramas de grupo e as persoais. **NON SE PODERÁ MENTIR Á MÁSTER.**

Cada xogador terá que comentar todos os pasos que deu o grupo e a propia personaxe para chegar ao punto no que se atopa na partida.

Cada sesión de control terá unha duración de 5 ou 10 min. e faránse aproximadamente unha na metade da partida e outra a 15 mins. antes do fin da partida.

Durante as sesións de control non se poderá seguir a partida, senón que será como un inciso na narrativa.