

viÆgórica

Um larp sobre **Galáxia e Identidade**, onde **os limites são tênues**.

Por Caue Reigota, Francisco Alves e Tadeu Rodrigues

Desenvolvido para o Concurso **Faça Você Mesmo**
de Criação de Jogos Narrativos, edição de 2018.

viÆgórica é um larp. Isso significa que o objetivo é reunir um grupo de pessoas com a intenção de jogar, dramatizar e/ou imergir num papel, dentro de uma situação específica, sem nenhum roteiro previamente definido. Todas as ações devem ser efetuadas espontaneamente, sem se preocupar com a qualidade técnica de uma atuação (isso é preocupação do teatro, onde alguém estará assistindo ao seu espetáculo), nem ganhar ou perder (isso é preocupação dos jogos competitivos) - aqui, o importante é criar coletivamente uma narrativa.

FICHA TÉCNICA

- *Número de Participantes*: 4 a 12 pessoas
- *Espaço necessário*: um ambiente fechado, como uma sala de estar ou uma garagem vazia
- *Duração*: cerca de 45 minutos para explicação do larp e setup; duração do larp discutível previamente entre os participantes, de acordo com a disponibilidade e a disposição (sugerimos 1 hora); 15 minutos de debate posterior à experiência, de modo que a duração total (tomando por base nossa sugestão) é de 2 horas.
- *Material necessário*:
 - Algumas canetas ou lápis;
 - Bloco de papel (pode ser rascunho, aproximadamente 8cm x 5cm) - pelo menos 7 pedaços por participante;
 - Um crachá¹ para cada participante;
 - Mesa e cadeiras para os participantes.

INFLUÊNCIAS

- *The Mixing Desk of Larp* de Martin Nielsen e Martin Eckhoff Andresen
- O filme *Gattaca*, dirigido por Andrew Niccol
- O RPG *Violentina*, de Eduardo Caetano
- O larp *Ajuste os controles para o centro do Sol*, de Luiz Prado
- As emoções básicas humanas, a partir de Eric Berne
- *Bleed*, por Sarah Lynne Bowman

¹ Pode ser substituído por uma tira de fita crepe.

DIÁRIO DE BORDO

viEgógica foi criado pensando em um punhado de coisas. Em primeiro lugar, nos chamou a atenção a temática geral do **FVM 2018**, que orbita em torno da diversidade. Nossa primeira preocupação foi sermos 3 homens, cisgêneros, heterossexuais, caucasianos, de classe média, habitantes do estado de São Paulo. Não dá para termos propriedade ao falar da maioria das questões que orbitam a temática da diversidade. Não passamos por experiências que tornam legítimas nossas perspectivas, e correríamos um imenso risco de tratarmos a questão sem a devida profundidade.

Ainda assim, nos encantamos com a ideia de trabalhar tangencialmente a temática, tomando os devidos cuidados para não nos inserirmos em locais onde não teríamos propriedade para propor algo. Ainda assim, buscamos produzir um jogo que pudesse servir à diversidade. A primeira escolha foi pelo tema da **Galáxia**. Esse foi nosso escudo para afastarmos o jogo suficientemente da nossa realidade cotidiana. Buscamos trabalhar o tema não somente na viagem espacial que pauta o larp, mas também na elaboração da *Carta de Navegação*, peça cenográfica central ao setup do jogo. A Galáxia, ao mesmo tempo, representa imagetivamente o espaço sideral e textualmente a galáxia que compõe o “cosmos” (em grego, ordem), dos indivíduos que participam da experiência.

Nosso segundo tema escolhido foi a **Identidade**, mas foi uma escolha difícil, devemos admitir. A psicologia está repleta de teorias que mostram que a identidade é feita pela relação Eu-Outro, de modo que passamos tempo discutindo se era um jogo com o tema da Identidade ou da Empatia. Acabamos por optar pelo primeiro, já que é a identidade que pauta o jogo. Mas decidimos trabalhar com a Empatia mais no sentido mecânico: é pelas emoções causadas pelo Outro que o Eu se forma. Além disso, o amálgama das memórias no início do larp pretende nublar a noção de “indivíduo”, tão cara à percepção de uma identidade. Essa é, centralmente, a ideia com o qual o larp se propõe a trabalhar.

Por último, optamos pela meta alternativa de design que define que **os limites são tênues**. Para trazer fatores externos que influenciam significativamente as mecânicas e a narrativa, nublamos no setup a percepção entre a realidade concreta e o mundo de jogo, assim como as memórias dos jogadores e dos personagens. É a partir da biografia dos jogadores que as memórias dos personagens são feitas. Além disso, é um fator cronológico da realidade concreta que modula a missão no mundo de jogo. Por último, propositalmente, são tanto as emoções sentidas pelos participantes quanto as emoções pensadas para os personagens que desencadeiam as memórias.

Nosso muito obrigado²
Desejamos um bom jogo e ótimas narrativas!

Reigota, Alves & Rodrigues

² Especialmente para Winetzki, Ferraz, Ferreira, Almeida, Bem e Heidemann, que participaram dos nossos testes.

GUIA DE APLICAÇÃO

*A tripulação de uma nave espacial acorda da suspensão criogênica rumo à sua próxima missão. Durante a suspensão, o mainframe da nave controlava os sonhos induzidos. Mas alguma pane ocorreu. Agora, acordados, as memórias de todos estão embaralhadas, ficando confuso entender quais são as memórias de cada um. As lembranças anteriores à suspensão se tornaram coletivas, de modo que todos lembram das memórias de todos, sem diferenciação. Há pouco tempo da missão, resta aos tripulantes tentar usar o tempo disponível para entender melhor qual memória é de cada um.*³

SETUP & BRIEFING

Após ler essa breve sinopse, informe aos participantes que **viEgóica** inicia com um setup, conduzido pela pessoa que está com esse texto em mãos, mas feito por todos os participantes (inclusive você que está lendo, que participará do larp assim como os outros).

Dê a cada participante seis pedaços de papel e uma caneta. Cada um deles deverá ser utilizado para inserir uma das seguintes informações:

- *Se você já passou por qualquer tipo de cirurgia, anote ALPHA no primeiro papel. Se nunca passou por nenhuma cirurgia, anote ÔMEGA.*
 - Recolha os papéis e forme a “pilha 1”. As pilhas não necessariamente precisam ser numeradas, mas tenha certeza de que você tem algum método para não confundir as diferentes pilhas.
- *Pense em uma pessoa que você admira. Pense na classe sócio-econômica de onde essa pessoa vem. Anote BAIXA, MÉDIA ou ALTA no segundo papel, de acordo com a opção que você achar que melhor se encaixa com a classe de origem dessa pessoa.*
 - Recolha os papéis e forme a “pilha 2”.
- *Defina, em uma palavra, como você se relaciona com as outras pessoas. Anote essa palavra no terceiro papel.*
 - Recolha os papéis e forme a “pilha 3”.
- *Se você nasceu em Janeiro, anote MECÂNICA no quarto papel. Se nasceu em Fevereiro, CIENTÍFICA. Se nasceu em Março, MÉDICA. Se nasceu em Abril, MILITAR. Se nasceu em Maio, SUPRIMENTOS. Se nasceu em Junho, RELATÓRIO. Se nasceu em Julho, ACONSELHAMENTO. Se nasceu em Agosto, POLÍTICA. Se nasceu em Setembro, NAVEGAÇÃO. Se nasceu em Outubro, ESPIONAGEM. Se nasceu em Novembro, COMÉRCIO. Se nasceu em Dezembro, TURISMO.*
 - Recolha os papéis e forme a “pilha 4”.
- *Pense em algo que te dá esperança. Transforme isso em uma única palavra. Anote essa palavra no quinto papel.*
 - Recolha os papéis e forme a “pilha 5”.
- *Se você habitualmente utiliza camiseta PP, desenhe uma estrela no sexto papel. Se é P, duas estrelas. Se é M, três estrelas. Se é G, quatro estrelas. Se é GG ou maior, cinco estrelas. Abaixo das estrelas, anote o seu último sobrenome.*
 - Recolha os papéis e insira cada um em um crachá. Forme a “pilha 6” com os crachás.

³ Sempre que for feito o uso de *itálico*, sugerimos que esse texto seja lido na íntegra para os participantes.

Agora, chegou a hora de montarmos nossa **Carta de Navegação**. Pensem nela como algo que está ao mesmo tempo dentro e fora do larp. Dentro do larp, ela irá representar a tela de nosso mainframe, onde temos os dados de nossa missão. Fora de jogo, ela representa as informações que podemos acessar durante o jogo, talvez resolvendo a questão de quem é quem ali na nave. Eis a dinâmica central em **viAegóica**: toda vez que uma emoção for desencadeada pela ação de outra pessoa, você irá acessar uma memória. Se você (participante), ou seu personagem sentiram uma determinada emoção, explicaremos sobre qual memória poderá acessar a seguir.

Para montar a Carta de Navegação, pegue a última folha deste guia, e então explique cada aspecto dela para os demais participantes.

- No Sistema dos **MELHORAMENTOS**, temos as memórias relativas à existência ou inexistência de melhoramentos genéticos (imperceptíveis sem um exame sofisticado e demorado, impossível de ser executado na nave). Em nosso mundo de jogo, apesar de sermos todos humanos, o desenvolvimento de melhoramentos genéticos criou um abismo de preconceito entre os dois tipos de cidadãos: os ALPHA (que não possuem melhoramentos genéticos) e os ÔMEGA (que não possuem melhoramentos genéticos).

- Leia para os participantes todos os papéis da “pilha 1”. Isso fará com que todos saibam quantos ALPHA e quantos ÔMEGA existem na tripulação. Forme bolinhas amassando esses papéis e deposite-os em torno da esfera dos MELHORAMENTOS, formando uma órbita.

Se em alguma ocasião vocês sentirem **MEDO** por alguma ação ou fala de algum outro participante, pegue uma única bolinha de papel desse sistema. Pode abrir discretamente e ler o conteúdo do papel. Isso significa que seu personagem passou a ter certeza, desencadeado pela emoção, de que essa memória é sua. Use conforme sua vontade a nova informação adquirida.

- No Sistema das **CASTAS**, temos as memórias relativas ao seu histórico social em seu planeta natal. Existem três castas em nosso mundo de jogo, denominadas ALTA, MÉDIA e BAIXA. Existe um forte estigma entre essas castas.
- Leia para os participantes os papéis da “pilha 2” e então forme bolinhas com esses papéis orbitando a esfera das CASTAS.

Se em alguma ocasião vocês sentirem **TRISTEZA** por alguma ação ou fala de algum outro participante, pegue uma única bolinha de papel desse sistema. Pode abrir discretamente e ler o conteúdo do papel. Isso significa que seu personagem passou a ter certeza, desencadeado pela emoção, de que essa memória é sua. Use conforme sua vontade a nova informação adquirida.

- No Sistema dos **VÍNCULOS**, temos as memórias relativas aos relacionamentos do personagem.
- Leia para os participantes os papéis da “pilha 3” (duas vezes, para auxiliar a fixação) e então forme bolinhas com esses papéis orbitando a esfera dos VÍNCULOS.

Se em alguma ocasião vocês sentirem **RAIVA** por alguma ação ou fala de algum outro participante, pegue uma única bolinha de papel desse sistema. Pode abrir discretamente e ler o conteúdo do papel. Isso significa que seu personagem passou a ter certeza, desencadeado pela emoção, de que essa memória é sua. Use conforme sua vontade a nova informação adquirida.

- No Sistema das **FUNÇÕES**, temos as memórias relativas à função exercida pelo personagem na nave.

- Leia para os participantes os papéis da “pilha 4” e então forme bolinhas com esses papéis orbitando a esfera das FUNÇÕES.

*Se em alguma ocasião vocês sentirem **ALEGRIA** por alguma ação ou fala de algum outro participante, pegue uma única bolinha de papel desse sistema. Pode abrir discretamente e ler o conteúdo do papel. Isso significa que seu personagem passou a ter certeza, desencadeado pela emoção, de que essa memória é sua. Use conforme sua vontade a nova informação adquirida.*

- No Sistema dos **SONHOS**, temos as memórias relativas aos objetivos, metas e motivações.
 - Leia para os participantes os papéis da “pilha 5” (duas vezes, para auxiliar a fixação) e então forme bolinhas com esses papéis orbitando a esfera dos SONHOS.

*Se em alguma ocasião vocês sentirem **IMPOTÊNCIA** por alguma ação ou fala de algum outro participante, pegue uma única bolinha de papel desse sistema. Pode abrir discretamente e ler o conteúdo do papel. Isso significa que seu personagem passou a ter certeza, desencadeado pela emoção, de que essa memória é sua. Use conforme sua vontade a nova informação adquirida.*

Tomados estes passos, é hora de definir o **LOCAL** e a **NATUREZA** da Missão. Para isso, consulte a tabela abaixo, tendo em vista o mês atual da execução do larp, e anote na Carta de Navegação.

Mês	Local	Natureza
Janeiro	Deneb Algedi	Reparo
Fevereiro	Sadalsuud	Pesquisa
Março	Alpherq	Resgate
Abril	Hamal	Defesa
Maiο	Aldebarã	Mineiração
Junho	Pólux	Reconhecimento
Julho	Al Tarf	Diplomacia
Agosto	Régulo	Conquista
Setembro	Spica	Mapeamento
Outubro	Zubeneschamali	Captura
Novembro	Antares	Pirataria
Dezembro	Kaus Australis	Cerimonial

Caso não lembrem de todas as informações que foram ditas, não tem problema: pensem nos esquecimentos como relacionados à confusão decorrente da sobrecarga de memórias e da desorientação do longo período de suspensão criogênica. Ao mesmo tempo, no decorrer do larp, sintam-se livres para incluir novas memórias, sempre atentos ao fato de não saberem de quem é essa memória (Ex.: “deixei minha família numa das Luas de Saturno” ou “adoro jazz reticuliano”).

*Se você nunca participou de um larp antes, ou mesmo se participou, eis algumas explicações da dinâmica que se aplica em **viAegóica**. Movimente-se pelo ambiente e relacione-se com os outros participantes, tentando agir, pensar, falar e sentir como você acredita que seu personagem faria. Tente entrar na pele dele. Na duração do larp, deixe de lado sua personalidade cotidiana, esqueça do celular, e aproveite a experiência em sua completude. Procure imaginar que você não está mais naquele ambiente, e sim no interior de uma espaçonave. Além disso, procure usar o próprio ambiente concreto: se não existe música no ambiente de jogo, também não existirá na espaçonave. Se você está com sede e não existe água no ambiente de jogo, leve isso para a narrativa, pois na espaçonave também não existirá água. O objetivo aqui não é ganhar ou perder, e sim somar: se algum elemento parece interessante para a experiência de todos vocês, insira-o. Se alguém disse algo sobre seu personagem, assumo isso como um fato. Se algo te incomodar (algum tema desconfortável, alguma interação física que você não se sente disposto, ou qualquer outra situação do gênero) não hesite em falar VERMELHO, em alto e bom som. Uma vez que isso for dito, o larp é interrompido imediatamente para que discutam o ocorrido.*

Terminada essa explicação, questione os jogadores sobre a existência de alguma dúvida ou a necessidade de algum esclarecimento. Repasse as dinâmicas entre emoções e memórias. Em seguida, oriente os jogadores sobre o fato deles estarem entrando na etapa final do setup, que irá se conectar diretamente ao início do larp. É o momento de uma breve pausa, para o uso de sanitários, beber água ou qualquer necessidade afim. Ajuste um alarme para a duração acordada entre os participantes. Assim que todos estiverem preparados, sorteie os crachás da “pilha 6” (peça que não leiam o conteúdo ainda), inicie o alarme⁴ e diga o seguinte:

Ao lado das respectivas câmaras criogênicas, existe um uniforme com um NOME e uma PATENTE, representados no larp pelos crachás que acabam de receber. Tomem um tempo imaginando novamente as memórias coletivas de antes dessa viagem. Quando se sentirem preparados, coloquem o crachá no lado esquerdo do peito. Isso significa que você já está dentro do larp. Tudo bem se cada um colocar o crachá em tempos diferentes. Afinal, as pessoas acordam da criogenia em momentos diferentes. Depois da duração previamente acordada, um alarme soará, indicando que a nave chegou ao destino da missão. Retirem os crachás, mostrando que o larp acabou.

DEBRIEF

Terminado o larp, discutam a experiência. Sugerimos iniciar a discussão com a seguinte questão:

Afinal, o que te define? Sua biologia? Sua classe social? Sua profissão? Suas relações? Seus sonhos? O que te definiu no jogo?

A partir de então, cabe aos participantes comentarem o que desejarem sobre o larp. Por fim, diga o seguinte:

Agradeço pela participação de cada um, e a sugestão é que cada um aqui leve a seguinte questão para casa, para refletir: Depois dessa experiência, quem é você agora?

⁴ Em nenhum momento desse guia, inserimos a discussão sobre a duração, pois entendemos que ela deveria ser feita antes mesmo de convidar os participantes. Porém, se todos têm disposições e disponibilidades flexíveis, esse intervalo é um bom momento para definir a duração.

