

A close-up, low-angle shot of a man with a beard and mustache, wearing a dark jacket over a light-colored shirt. He is holding a dark mug with both hands, looking off to the side. The scene is dimly lit, with a single lit candle in a dark holder on the right side of the frame providing the primary light source. The background is a warm, dark brown color.

Sê um viajante numa noite de inverno
um larp de Luiz Prado

Sê um viajante numa noite de inverno
um Tarp de Luiz Prado

Sê um viajante numa noite de inverno

um Tarp de Luiz Prado

Conceito e texto: Luiz Prado

Diagramação: Bob Nogueira

Fotos: Thomaz Barbeiro

Agradecimentos: Arthur Paiva,
Bob Nogueira, Luiz Falcão, Natascha
Zacheo, Sidney Fêhér, Thomaz Barbeiro

<http://luizprado.wordpress.com>

Este roteiro está licenciado sob Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilhamento Sob a Mesma Licença 3.0.

Você tem a liberdade de compartilhar, copiar, distribuir e retransmitir todo o conteúdo ou parte dele, bem como criar trabalhos derivados como quiser, desde que observadas as seguintes condições:

- 1 Dar crédito a este roteiro e seu autor.
- 2 Não usar para fins comerciais.
- 3 Distribuir o produto derivado deste pela mesma licença ou semelhante.

Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para os outros os termos da licença desta obra. Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que você obtenha permissão do autor.

Para mais informações, visite: <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/3.0/br/>

para Taarna

Três desconhecidos
compartilham uma mesa,
a luz de uma vela e uma
bebida forte numa hospedaria
qualquer. Todos viajam há certo tempo e
continuarão na estrada após esta noite.
Enquanto as horas avançam, conversam
para esquecer do frio e aguardar o sono.

Esta é a proposta de *Sê um viajante numa noite de inverno*. Neste jogo, você representará um desses personagens ao lado de outras duas pessoas, procurando falar, agir, pensar e sentir como se fosse ele. Não há roteiro ou falas pré-determinadas aqui: a ação acontece de improviso e os rumos da história serão estabelecidos por vocês mesmos. É meio um teatro de improviso, mas sem plateia. A intenção é viver uma experiência imersiva e criar colaborativamente uma história.

Para realizar o jogo vocês precisarão dos seguintes elementos:

- Um lugar reservado
- Uma mesa
- Três cadeiras
- Uma vela comum
- Fósforos ou isqueiro
- Três copos, taças ou canecas
- Uma bebida quente
- Uma folha de papel em branco, dobrada em três partes e deixada sobre a mesa
- Alguns objetos pessoais por perto (em seus bolsos ou mochilas)
- Luzes apagadas

Seu personagem em *Sê um viajante numa noite de inverno* é uma versão alternativa de si próprio. Imagine que você, certo dia, decidiu abandonar tudo e sair numa longa viagem. Pense nas motivações que o levaram a tomar essa decisão e como isso torna seu novo eu diferente ou parecido com você mesmo.

Defina algo importante que você teve de deixar para trás quando decidiu viajar. Um casamento fracassado, o emprego dos sonhos, a cidade que sempre amou. Pode ser um elemento real da sua vida cotidiana ou uma completa ficção. Fique à vontade para criar.

Pense também num acontecimento extraordinário ocorrido durante sua viagem. Uma experiência de expansão de consciência, uma noite inesquecível ao lado de estranhos, um encontro com o demônio no meio da encruzilhada. Você pode escolher desde temas corriqueiros até histórias fabulosas.

Com esse esboço de quem é seu novo eu, acenda a vela: você irá representá-lo por toda a duração da chama. Alimente a biografia e defina as características do personagem no improviso, durante o jogo. Converse sobre seu passado, acontecimentos da viagem, planos e sonhos ou mesmo assuntos triviais.

Não tenha medo de estar fazendo as coisas errado: ninguém espera que você seja um ator profissional. Siga sua intuição e coloque em jogo as ideias interessantes que surgirem. Se você acha sensacional que seu personagem tenha encontrado a reencarnação de Cristo numa fila de restaurante, vá em frente e diga isso aos demais.

A partir do momento em que a vela tiver queimado mais ou menos até a metade, três ações podem ser realizadas, cada uma por uma pessoa, em qualquer ordem. Elas oferecem novos elementos às narrativas dos personagens, podendo confirmar suas histórias ou fazê-las terem reviravoltas surpreendentes.

1 Alguém pega o papel dobrado sobre a mesa, se dirige para outro personagem e diz algo como:

Recebi esta carta por engano. Acabei lendo-a e acredito que seja para você. Fala sobre o nascimento de seu filho.

Em seguida, entrega a folha em branco para a pessoa escolhida.

2 Alguém retira dos bolsos ou da mochila um objeto qualquer, se volta para outro personagem e fala algo como:

Encontrei esse anel caído no corredor dos quartos. Considerando o que nos contou agora pouco, acho que seja seu.

Em seguida, oferece o objeto para a pessoa escolhida.

3 Alguém se levanta, pronuncia algo como:

Com licença, mas preciso tomar um pouco de ar, volto em breve.

E se retira da mesa por alguns instantes. Ao retornar, encara outro personagem e diz algo como:

Peço desculpas mas, em virtude do relato que nos apresentou, não resisti à tentação de dar uma espiada em seu quarto. Fiquei muito espantado em ter encontrado todo aquele dinheiro lá dentro.

Quando a vela queimar por inteiro e a luz da chama se apagar, os personagens se despedem e a representação termina. Levantem-se, espreguicem-se e tomem um gole d'água. A seguir, conversem sobre a experiência.

Este roteiro foi escrito ao som de Nina Simone: Little Girl Blue, The Amazing Nina Simone e Forbidden Fruit, no verão de 2015.

Sê um viajante numa noite de inverno é inspirado por experiências pessoais do autor e em Knulp, de Herman Hesse. Título baseado em Se um viajante numa noite de inverno, de Ítalo Calvino.

