
Estudo sobre o larp como possível ferramenta folkcomunicacional¹

Thífani POSTALI²

Tadeu Rodrigues IUAMA³

Universidade de Sorocaba, Sorocaba, SP
Centro Universitário Belas Artes, Sorocaba, SP

RESUMO

Larp é uma prática de criação/contação de histórias e de vivência de papéis ficcionais, por meio de regras que se caracterizam como jogo. Assim, o presente trabalho tem como objetivo refletir sobre a utilização da cultura popular na produção do larp *A peleja dos vivos na noite dos mortos*, realizado pela organização não-governamental *Confraria de Ideias*. Como metodologia, utiliza-se de pesquisa bibliográfica, levantamento de conteúdo disponível em rede social da Confraria das Ideias, bem como depoimentos cedidos por seus idealizadores. A partir dessa reflexão, o artigo realiza uma leitura sobre a prática do larp à luz da teoria da folkcomunicação, apresentando-o como possível ferramenta folkcomunicacional.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Folkcomunicação; Cultura popular; Larp; Confraria das Ideias.

INTRODUÇÃO

Não se sabe ao certo quando e como o larp começou, sendo que textos apontam para diferentes situações e épocas. E isso se deve pela pluralidade de raízes a que a prática possui. Dentre as tantas manifestações oriundas de diferentes países, há um ponto que converge acerca de sua prática: participar de um larp é fazer-de-conta que você é outro indivíduo, e criar (em conjunto com os demais participantes) uma narrativa, espontaneamente. Assim, todos os participantes de um larp são também autores que participam de uma narrativa que é construída durante o jogo, a partir de suas ações e escolhas.

O presente trabalho, portanto, busca refletir sobre o larp enquanto possível ferramenta comunicacional. Para tanto, discorre sobre a ideia de larp e utiliza-se do tema

¹ Trabalho apresentado no GP Folkcomunicação, Mídia e Interculturalidade, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Mídias pela UNICAMP. Professora de Graduação na Universidade de Sorocaba. Integrante do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (UNISO/CNPq), e-mail: thifani.postali@prof.uniso.br.

³ Doutor em Comunicação pela UNIP. Professor de Graduação no Centro Universitário Belas Artes. Integrante do Grupo de Pesquisas em Mídias Lúdicas (UNISO/CNPq), e-mail: tadeu.iuama@belasartes.br

A peleja dos vivos na noite dos mortos, idealizado pela *Confraria de Ideias*, organização não-governamental sediada na cidade de São Paulo.

A escolha do tema se deu pelo fato de o larp *A Peleja* utilizar elementos da cultura popular brasileira, a partir de obras da literatura e do audiovisual reconhecidas. Assim, nossa primeira reflexão decorre do olhar sobre os processos de representação de elementos da cultura popular que, sob a interpretação de autores como Ariano Suassuna, Guimarães Rosa e Eduardo Coutinho são, mais uma vez, ressignificados pela leitura da *Confraria de Ideias*. Para tanto, utilizamos pesquisa bibliográfica, conteúdo disponível na rede social da *Confraria de Ideias* e depoimentos de seus idealizadores.

Após essas reflexões, buscamos abordar o larp como possível ferramenta de comunicação, utilizando a folkcomunicação como aporte teórico. O larp apresenta potência para a comunicação e transformação social, uma vez que necessita apenas do corpo e da voz dos sujeitos como suporte comunicacional, além de possibilitar maior imersão dos envolvidos que também desenvolvem a narrativa. Como no Brasil a prática é comum em espaços privilegiados, tais como bibliotecas, propomos que o larp seja também utilizado por outros grupos sociais, especialmente os dos indivíduos marginalizados.

Destacamos que não intencionamos propor um suporte de comunicação como algo inovador aos territórios urbanos marginalizados, longe disso, uma vez que a cultura popular é rica em produções culturais e que também visam a comunicação e transformação social. Buscamos, com isso, oferecer mais uma prática que possa ser também utilizada como ferramenta folkcomunicacional, e entendemos que a proposta deve seguir com um projeto para o alcance do público desejado.

LARP?

Larp é o acrônimo para *live action role play* (ação viva de desempenho de papéis, em tradução livre), uma prática de criação/contação de histórias e de vivência de papéis ficcionais. Embora tenha recebido esse nome na década de 1970, sua origem é difusa: não se sabe ao certo onde começou. Em grande parte, isso se deve pela pluralidade de raízes que o larp possui.

Uns afirmam que são um tipo de RPG (*role playing game*), jogos onde os participantes criam narrativas ficcionais orais e colaborativas, frequentemente associadas a temáticas de literatura fantástica. Outros atribuem a relação entre os larps e as

reencenações históricas, prática que encontra certa frequência na cultura estadunidense, onde os participantes revivem episódios históricos, com uso de figurinos e demais acessórios cenográficos. Existem aqueles que atribuem à uma prática muito mais arcaica: as Saturnálias, festivais em honra ao deus Saturno, nos quais os indivíduos encarnavam figuras míticas e perambulavam pelas ruas representando esses personagens – uma prática que tem relações diretas com o nosso Carnaval. É possível também afirmar que é uma espécie de teatro (especialmente se levarmos em conta os ditirambos helênicos), pautado pelo improvisado.

Contudo, os larps guardam idiosincrasias a ponto de serem considerados distintos de todas esses alegados ancestrais. Diferente do RPG, os larps não partem da enunciação de uma narrativa, e sim da dramatização da mesma. Diferente das reencenações históricas, não existe um roteiro a ser seguido. Diferente da Saturnália, os papéis não são engessados, de maneira que o participante (mesmo que tenha uma biografia de personagem previamente definida) possui agenciamento sobre as opções de ações a serem tomadas no decorrer da narrativa. Diferente do teatro, não existe audiência no larp – todos os participantes são agentes da experiência.

Mais acurado, na nossa perspectiva, é associar os larps a uma prática muito mais primitiva e essencial do ser humano: o brincar de faz-de-conta. Participar de um larp é fazer-de-conta que você é outro indivíduo, e criar (em conjunto com os demais participantes) uma narrativa, espontaneamente. A pretensão não é fazer isso para que outros assistam, e sim entreter apenas os envolvidos no processo – e, por conta disso, a preocupação técnica (no sentido de um percurso análogo a formação de atores no teatro) não é válida – cada um desempenha um papel apenas para si mesmo e para os demais participantes.

Para que um larp ocorra, pouca coisa é necessária. A primeira coisa é um grupo de pessoas interessadas. Não comparece a necessidade de nenhum conhecimento prévio por parte desses participantes. Além disso, é necessária uma proposta. Diferentemente de um roteiro, a proposta define o ponto de partida para a narrativa e o escopo geral do que é pretendido naquele determinado larp – uma ferramenta necessária para que a criação colaborativa seja possível. O escopo e o ponto de partida definem o lugar comum dos participantes, já que seria difícil conciliar os anseios de um jogador que gostaria de ser um piloto de uma espaçonave com outro que gostaria de entrar na pele de um refugiado sírio, por exemplo. Nesse sentido, além de um ponto de partida para a narrativa (tal larp

é sobre uma tribo que se reúne para o ritual fúnebre de um grande herói, por exemplo), algumas vezes as biografias prévias dos personagens dos participantes são fornecidas (no exemplo citado, determinado jogador poderia receber uma biografia de personagem que descreve que ele desempenhará o papel de pajé da tribo naquele larp), assim como acordos narrativos são definidos por essa proposta – condições de início e término do larp, ações proibidas nos jogo (sobretudo ações agressivas entre os participantes), mecânicas que porventura se façam necessárias para o desenrolar da narrativa (tal como definir o sucesso ou o fracasso de um personagem quando tenta realizar determinada ação), entre outras características.

A discussão sobre qual macrocategoria abarca os larps é igualmente difusa. Seria um tipo de jogo? Um tipo de arte? Ambos? Para o diálogo que aqui propomos, basta dizer que os larps são um processo comunicacional (IUAMA, 2018).

A CONFRARIA DAS IDEIAS

Pautado por uma dinâmica de faça-você-mesmo, em que a oportunidade de participar e de desenvolver propostas de larp é possível para qualquer interessado, os larps se colocam como uma prática comunicacional democrática e horizontal. Ainda assim, uma comparação com a contação de histórias é passível: embora todas as pessoas, virtualmente, possam contar histórias, existem aqueles que se dedicam a se aprofundar e aperfeiçoar nisso. É o caso da paulistana *Confraria das Ideias* (2018), “um grupo que utiliza o larp como instrumento para desenvolver o senso-crítico, promover cultura, inclusão social”, fundada em 1999 e formalizada como organização não-governamental em 2007.

Em seu escopo de atuação, constam a parceria (desde 2007) com a Prefeitura Municipal de São Paulo e a aplicação de projetos em diversas unidades (tanto na capital quanto no restante do estado) do SESC. Além da elaboração de propostas de larp e da aplicação de tais propostas (que sempre são gratuitas para o público), a *Confraria* também elabora cenários, iluminações, sonorizações, maquiagens e figurinos para os participantes quando o larp tem essa demanda.

Devidamente apresentada, nosso interesse se detém sobre o processo de elaboração das propostas de larp da Confraria, dada a recorrência de determinados temas que nos chamam a atenção.

Leandro Godoy, um dos integrantes da Confraria, relata sua própria trajetória de assimilação de conteúdos da cultura regional, da qual antes era alheio. Afirma que:

Tanto quanto diversos outros jovens amantes de cultura pop dos anos 70, 80 e 90, meu repertório foi construído embasado em enlatados. [...] Além do preconceito adolescente com o cenário nacional, havia uma falta de identificação para me deixar envolver pelas histórias. [...] Em um evento solicitado pela Secretaria de Cultura de São Paulo, surgiu a ideia de fazer um larp com o tema cangaço (inspirado por conta da proximidade com a data do aniversário de vinte anos de falecimento do cantor e compositor Luiz Gonzaga). Quando nos reunimos para a criação do larp foram resgatadas diversas referências, desde elementos de cordel, momentos históricos que iam de Antônio Conselheiro a Lampião e Maria Bonita, além de passagens do folclore nacional. [...] Em meu coração, mais do que estabelecer uma conexão com o meu universo imaginário particular por meio da linguagem do larp, pude resgatar inúmeras histórias do interior que meu pai me contava na infância e, assim, conseguir elaborar uma afetividade pelo tema, percebendo que fazia parte de mim muito mais do que acreditava até então. [...] Hoje posso dizer que sou apaixonado pelas ricas histórias que a nossa cultura popular tem a oferecer (GODOY, 2017).

A partir desse processo, surgia *Arraiá de Assumpção* (CONFRARIA, 2009) e, posteriormente, *A peleja dos vivos na noite dos mortos* (CONFRARIA, 2015). Ambos compartilham o mesmo universo simbólico, inspirado pela literatura de cordel, pelo cangaço, pelo folclore e pela literatura regional nordestina. É sobre o segundo larp, que por sua vez também tem o primeiro larp como uma de suas inspirações, que concentraremos nosso presente estudo.

O desenvolvimento da proposta de *A Peleja* contou com uma pluralidade de referências. Literatura de Cordel, a ambientação inspirada nas obras de Ariano Suassuna (especialmente *O Auto da Compadecida*), Gil Vicente (tanto *A Farsa de Inês Pereira* quanto, especialmente, *O Auto da Barca do Inferno*) e Guimarães Rosa (principalmente por meio da obra *Grande Sertão: Veredas*). Além disso, existe um pouco do universo, imaginário das telenovelas de cidades do interior que a Rede Globo fez ao longo das últimas décadas do século XX. A indomada, Fera Ferida, esse tipo de novela de cidadezinha do interior, que colocam tipos sociais bastante estereotipados em cena. Tem um pouco também do universo popular do cangaço, do lampião, do corisco, e o larp bebe de algumas fontes bastante diversas e esparsas sem muita sistematização como Deus e o

Diabo na Terra do Sol e O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro *de Glauber Rocha* (informação verbal)⁴.

O larp *A Peleja* foi desenvolvido para ser aplicado pela primeira vez próximo ao dia de finados, de maneira que a cultura popular brasileira foi amalgamada com tradições como o estrangeiro Dia das Bruxas. O título, por sua vez, é inspirado em *A peleja do diabo com o dono do céu*, canção de Zé Ramalho⁵.

Os personagens do larp, incorporados pelos jogadores, contavam com biografias anteriormente construídas pela Confraria. Tal estratégia é um aspecto corriqueiro no processo de design do larp – tais biografias são montadas de maneira a fornecer estímulos para as representações que serão criadas pelos jogadores em jogo, espontaneamente. Dispersas por essas biografias, diversas homenagens as referências utilizadas puderam ser observadas. *Personagens que têm nas suas biografias referências da cidade de Cordisburgo, que é a cidade onde Guimarães Rosa nasceu. Dois personagens cangaceiros pertencem ao bando de Rodrigues Rosa, um cangaceiro que foi executado e eles estão atrás de vingança. O Rosa no nome é uma referência explícita a Guimarães, e essa história do cangaceiro morto com os seus seguidores buscando vingança, remete a história do Grande Sertão. Tem um personagem no Larp chamado Telmo Guimarães, que é um estudioso do folclore, da cultura sertaneja, um viajante acadêmico que vai fazendo relatos em sua caderneta, que é inspirado, totalmente, na biografia do Guimarães Rosa. É também o caso do coronel que se chama Theodorico Coutinho, e ele é uma referência ao cineasta Eduardo Coutinho, o documentarista que tem um filme da década de 70 chamado Theodorico Imperador do Sertão, e esse personagem, Theodorico Coutinho é um fazendeiro rico que está fazendo uma peregrinação, e por isso para no pouso, mas é um coronelzão, desses do imaginário.* (informação verbal).

Em suma, o larp evoca figuras como a dos *cangaceiros, do policial da Volante, do fazendeiro coronel, do padre, do seminarista, esses tipos bem característicos por quem já deu uma passada por essa literatura, por essa filmografia. São tipos bastante reconhecíveis, e essa era a proposta do larp mesmo, pegar esses tipos reconhecíveis, colocar nessa trama fabulosa e deixar os jogadores explorarem esses tipos, esses*

⁴ Entrevista concedida por Luiz Prado, integrante da Confraria das Ideias, aos autores em 4 de julho de 2020, por meio digital.

⁵ Cantor, compositor e músico brasileiro, nascido na cidade de Brejo do Cruz, no Sertão da Paraíba, Brasil. Filho de uma professora de ensino fundamental e de um seresteiro, tornou-se um dos maiores nomes da música popular brasileira.

personagens hora caricatos, hora nuançados, mas, em geral, bastante reconhecíveis para quem já teve algum tipo de contato com esse universo (informação verbal).

Imagem: Larp A Peleja dos Vivos na Noite dos Mortos. Fotos de Luiz Falcão.



Fonte: rede social da *A Contraria das Ideias*. Disponível em: <https://bit.ly/321KzyZ>. Acesso em: 09 de jul. 2020.

Cabe ressaltar que a trajetória do larp no Brasil o localiza em ambientes não-periféricos. Isso se daria por conta de o larp ter emergido, num primeiro momento, no contexto de instituições de ensino tais como Universidades públicas e Colégios particulares, historicamente locais frequentados por indivíduos de classes socioeconomicamente mais favorecidas⁶.

O reflexo disso é um olhar não para a cultura regional *per se*, mas em grande medida para uma cultura regional filtrada pela cultura erudita, tal como a inspiração em autores como Ariano Suassuna e Guimarães Rosa, ou ainda a obra do documentarista Eduardo Coutinho.

⁶ Reforçamos que tal afirmação não é oriunda de nenhuma pesquisa sistematizada, mas sim da própria experiência de um dos autores do texto, envolvido com tais práticas há algumas décadas.

Por conta disso, apontamos para o processo criativo da Confraria não como um processo folkcomunicacional, mas sim um processo comunicacional que faz uso da linguagem da cultura popular.

Para tanto, torna-se necessário apresentar as considerações de Beltrão (1980) acerca da folkcomunicação e como entendemos o uso da cultura popular pela Confraria das Ideias. De acordo com o autor, a folkcomunicação é “a comunicação dos marginalizados”. Sendo assim, caracteriza-se por mensagens que são “[...] elaboradas, codificadas e transmitidas em linguagens e canais familiares à audiência, por sua vez, conhecida psicológica e vivencialmente pelo comunicador, ainda que dispersa” (BELTRÃO, 1980, p. 28).

Quando pensamos sobre o larp *A Peleja*, identificamos inúmeros elementos que fazem referência a cultura popular brasileira. No entanto, são elementos extraídos de produtos midiáticos não populares, uma vez que os autores das obras literárias e audiovisuais não são indivíduos marginalizados. Cabe ressaltar que o termo marginal é utilizado por Beltrão (1980) para referir-se às pessoas e espaços que não estão inseridos nas culturas dominantes, ou seja, o indivíduo marginal é aquele que se encontra à margem de duas culturas que nunca se interpenetraram totalmente. Para o autor, existem os grupos rurais e urbanos marginalizados.

Portanto, este não é o caso de Ariano Suassuna, Guimarães Rosa e Eduardo Coutinho, tão pouco a situação dos sujeitos que promovem a *Confraria das Ideias* que se utilizam de elementos populares interpretados por esses autores. Assim, podemos considerar que esses indivíduos promovem elementos mediados sobre a cultura popular, através de um processo antropofágico. De acordo com Silva (2007), ao referir-se ao Manifesto Antropofágico de Oswald de Andrade, a antropofagia é uma prática de reinvenção, sendo que envolve a devoração da cultura do *Outro* para uma reelaboração, com autonomia, de um novo elemento cultural. Trata-se, portanto, de uma prática que “mantém a cultura aquecida e viva” (SILVA, 2007, p. 55). Para a autora, Oswald de Andrade nos chama a atenção sobre “a necessidade de conviver com outras culturas, aprendendo com elas e, por meio dessa assimilação transformando a nossa própria cultura” (p. 90).

Posto assim, *A Peleja* reflete processos antropofágicos e não folkcomunicacionais. Neste sentido, os seus proponentes devoram elementos da cultura dominante que se referem à cultura popular, entregando aos jogadores outros elementos já reelaborados por

eles, com a intenção de que esses elementos continuem sofrendo processos de ressignificação, uma vez que os jogadores também devoram os elementos entregues e atribuem outros significados, a partir de seus repertórios culturais e intenções. O larp, portanto, é prática constante da devoração.

Quando consideramos que a maioria dos larps praticados no Brasil utiliza a cultura pop para a construção de seus elementos, *A Peleja*, com o trato da cultura popular, nos apresenta como um objeto bastante significativo para refletirmos sobre o uso da cultura popular em outras esferas da cultura, bem como a possibilidade de os indivíduos populares utilizarem-se da prática do larp como ferramenta de entretenimento e também transformação social. A partir desse olhar, o que nos move é a possibilidade da utilização do larp como ferramenta para um processo folkcomunicacional.

LARP COMO FERRAMENTA FOLKCOMUNICACIONAL

O emprego do larp como ferramenta para transformação social não é inédito. Dentre as manifestações nesse sentido, destacamos o trabalho desenvolvido pela *Beit Byout*, organização palestina dedicada ao larp. Compreendendo o larp como “ferramenta para o fortalecimento da sociedade civil” (LEVIN, 2015, p. 27, tradução nossa), possuem um histórico de aplicação de larps em campos de refugiados (ALSAYED, 2015).

Imagem: Criança participa de larp em campo de refugiados. Foto de Anita Myhre Andersen



Fonte: ANDERSON, Ane Marie et al. (Eds.). **Birth of larp in the Arab world**. Denmark: Rollespielakademiet, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/31VboF7>. Acesso em: 9 jul. 2020.

Se, num primeiro momento, a ideia de uma prática de entretenimento em um lugar tão desolador quanto um campo de refugiados pode parecer um contrassenso, a declaração de Mohamad Rabah (2015, p. 81, tradução nossa) dá outra perspectiva:

Por que o povo palestino precisa do larp, enquanto eles ainda estão sob a ocupação israelense com milhares de outras prioridades mais importantes às suas vidas? Apesar de todas essas circunstâncias brutais, as pessoas realmente querem alcançar a liberdade, discutir os problemas internos dos sistemas políticos, criticar, explorar sua própria sociedade e procurar soluções. Talvez as pessoas precisem do espaço dos larps, um espaço para deixar sua realidade durante algumas horas, um espaço para consertar seu mundo real por meio da construção de um diálogo fictício.

Daí nossa motivação de observar esse “espaço onde o eu e o outro têm potencial para compartilhar, permitindo essencialmente a experiência de um ato cultural” (IUAMA; MIKLOS, 2019, p. 55). Potencialmente, uma prática folkcomunicacional.

Antes, devemos considerar o contraste existente entre as camadas sociais. De acordo com Beltrão (1980, p. 2), o Brasil se divide entre

De um lado as camadas da população que têm acesso ao livro, quer como leitores, autores, ou editores, cuja situação econômica lhes permite educar-se em escolas e universidades [...]. Do outro, as camadas sem condições de integrar-se a tal contexto, caracterizadas, no que nos interessa, pela impossibilidade de acesso ao livro, sequer na primeira categoria – a de leitor. Analfabetas, sem admissão ou frequência à educação do sistema, preocupadas unicamente em subsistir à falta de recursos econômicos, permanecem marginalizadas da gente erudita, refugiando-se por isso, em seus próprios guetos culturais.

Cabe ressaltar que entendemos a cultura popular não em contraste com a cultura erudita. Respaldados a partir dos Estudos Culturais e da Folkcomunicação, entendemo-as como manifestações ricas em conteúdos que expressam as intenções, realidades e práticas culturais dos grupos marginalizados. São, portanto, também ferramentas de comunicação social. Os grupos urbanos marginalizados, por exemplo, há décadas utilizam o movimento hip hop⁷ como ferramenta de comunicação sobre as situações enfrentadas em seus territórios (POSTALI, 2011). Isso porque a musicalidade tem no uso do corpo, especialmente da oralidade, as suas ferramentas para a comunicação. Como ressalta Beltrão (1977), a combinação de diferentes códigos comunicacionais potencializa a

⁷ Prática cultural que envolve elementos como a música (rap), o dj, o grafite, a dança entre outros, com a intenção de diminuir a criminalidade dos territórios periféricos e promover a conscientização social.

comunicação e colabora para a compreensão humana. “[...] a partir da verbalidade do pensamento expresso, pode valer-se de outros códigos específicos, como o gráfico, o mímico, o plástico ou o tátil e até, frequentemente combiná-los, objetivando tornar mais clara e efetiva a mensagem”. A oralidade, portanto, é uma tecnologia de comunicação potencial e comum nos territórios urbanos marginalizados.

Do mesmo modo que o uso da música e outros códigos que se combinam, o larp apresenta-se como potencial ferramenta para comunicação e possível transformação social. Na apresentação sobre o jogo, ressaltamos que o corpo é o elemento essencial para a sua prática, incluindo outros elementos como cenário e figurino, caso o produtor tenha condições e/ou deseje fazer uso.

É importante ressaltar que a comparação entre a musicalidade e o larp se dá apenas no que se refere ao uso do corpo e da voz como ferramentas essenciais para a comunicação. Isso porque, diferente da musicalidade onde um (ou poucos) fala para muitos, no larp todos participam de maneira imersiva no assunto, como produtores, tendo que assumir papéis e refletir sobre as situações propostas pelo jogo. Assim, ainda que o larp envolva grupos reduzidos de pessoas, ele possibilita mais participação e maior envolvimento no que se refere aos conteúdos. É, portanto, mais democrático, uma vez que não depende somente de um líder-comunicador para a realização de uma comunicação que, na maioria das vezes, é vertical quando consideramos a musicalidade.

Segundo os estudos da folkcomunicação (BELTRÃO, 1980), os líderes-comunicadores folk são os produtores das mensagens dos grupos marginalizados. São os agentes da comunicação que elaboram mensagens adaptadas para a audiência folk, a partir de conteúdos os quais teve acesso, e que podem ser oriundos de diversas esferas culturais (da erudita à massiva). As mensagens são reelaboradas e transmitidas em canais folk, para a audiência que é conhecida pelo líder.

Quando observamos esse processo a partir da musicalidade do hip hop, o rapper é o líder-comunicador folk (POSTALI, 2011). Quando levamos a reflexão para o larp, talvez possamos considerar que o proponente do assunto é o líder-comunicador, uma vez que é ele quem primeiro definiu o tema e selecionou os elementos necessários para dar início ao jogo. No entanto, sua liderança comunicacional acaba a partir do momento em que inicia o jogo, sendo que os participantes agora terão voz e vez na construção da narrativa.

Posto assim, entendemos o larp como uma ferramenta potencial de comunicação para somar as comunicações já existentes nos territórios urbanos marginalizados. É importante esclarecer que não pretendemos “levar a cultura” a esses espaços, uma vez que entendemos a riqueza das produções culturais populares. Apontamos assim, para a possibilidade do intercâmbio do larp que vem, no Brasil, sendo praticado mais expressivamente pelas camadas sociais mais favorecidas. Nossa intenção é que o larp seja, portanto, mais difundido no país e possa ser também ressignificado pelos grupos marginalizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Colocar em diálogo. Essa foi a bússola do presente trabalho. Colocar em diálogo as pesquisas dos autores. Colocar em diálogo o larp e a folkcomunicação. A folkcomunicação e o hip hop. O hip hop e o larp. E, por que não, tentar (no sentido de tentativa, mas também no de tentação) estreitar o abismo social que separa os indivíduos?

Inquietamo-nos com uma prática que depende exclusivamente da imaginação e do corpo, características comuns aos seres humanos, independentemente de marcadores sociais, ser uma prática atrelada sobretudo as classes sociais mais favorecidas. O larp pode acontecer em bibliotecas ou em outros ambientes elitizados, mas nada impede que também aconteça, com mais força, em ambientes marginalizados. Exemplos nesse sentido (até mesmo em casos extremos, como é o caso dos larps em campos de refugiados) mostram que isso não é mera especulação intelectual.

Se argumentos mais conservadores podem acusar a presente reflexão de panfletária, basta lembrar a recorrente cobrança por impacto social nas pesquisas da área. Nesse sentido, apontamos também para a pesquisa como instrumento de transformação social.

Longe de qualquer olhar catequista e colonialista, não se trata de “levar a cultura” para indivíduos que, falaciosamente, não a teriam. Até porque, até onde temos conhecimento, o larp chega timidamente em alguns territórios do estado de São Paulo. A intenção, portanto, é oferecer mais uma potencial ferramenta de comunicação para indivíduos que, cotidianamente, são cerceados do acesso a diversas formas de comunicação. O larp, que é estruturalmente mais democrático, também acaba reproduzindo a dinâmica de cerceamento da cultura, uma vez que frequentemente é

oferecido em ambientes que as populações marginalizadas não têm acesso. Reconhecemos este trabalho como um ponto de partida para futuros projetos. Nossa esperança, com o presente texto, é fornecer uma primeira possibilidade de obliterar tais fronteiras, e convidar as populações mais marginalizadas a se apropriarem de tal ferramenta para usarem como bem entenderem, caso o queiram.

REFERÊNCIAS

ALSAYED, Najat. Larping in Al Rashidieh refugee camp. In: ANDERSON, Ane Marie et al. (Eds.). **Birth of larp in the Arab world**. Denmark: Rollespielakademiet, 2015, p. 103-106. Disponível em: <https://bit.ly/31VboF7>. Acesso em: 9 jul. 2020.

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: a comunicação dos marginalizados**. São Paulo: Cortez, 1980.

BELTRÃO, Luiz. **Teoria geral da comunicação**. Brasília: Thesaurus, 1977.

CONFRARIA das Ideias. **Arraiá de Assumpção**. 2009. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **A peleja dos vivos na noite dos mortos**. 2015. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. Quem Somos. 2018. Disponível em: <https://goo.gl/FfsJEi>. Acesso em: 09 fev. 2018.

GODOY, Leandro. Como o LARP me ajudou a fazer as pazes com a cultura regional brasileira. 2017. Disponível em: <https://goo.gl/e6ii1S>. Acesso em: 09 fev. 2018.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **O verso da máscara: processos comunicacionais nos larps e RPGs de mesa**. Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2PAmp7y>. Acesso em: 1 mar. 2020.

IUAMA, Tadeu Rodrigues; MIKLOS, Jorge. Larp sem fronteiras: um estudo sobre como os territórios ocupados palestinos refletem nas práticas lúdicas em diferentes países. **Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 21, n. 1, jan. 2019, p. 52-59. Disponível em: <https://bit.ly/2GGB8JT>. Acesso em: 9 jul. 2020.

LEVIN, Hilda. Larp as a tool to strengthen civil society. In: ANDERSON, Ane Marie et al. (Eds.). **Birth of larp in the Arab world**. Denmark: Rollespielakademiet, 2015, p. 27-28. Disponível em: <https://bit.ly/31VboF7>. Acesso em: 9 jul. 2020.

POSTALI, Thífani. **Blues e hip hop**: uma perspectiva folkcomunicação. Jundiaí: Paco Editorial, 2011

SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Comunicação e cultura antropofágicas**: mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina, Sorocaba: EDUNISO, 2007.