

Larp sem fronteiras: um estudo sobre como os territórios ocupados palestinos refletem nas práticas lúdicas em diferentes países

Larp beyond borders: a study on how the Palestinian occupied territories reflects in playful practices in different countries

Tadeu Rodrigues luama¹
tadeu.rodrigues@edu.uniso.br

Jorge Miklos¹
jorge.miklos@docente.unip.br

RESUMO

Este estudo objetiva, por meio da pesquisa bibliográfica e do relato etnográfico, discutir o conceito de fronteira no âmbito dos larps (*live action role play*) desenvolvidos por palestinos e executados em países como Brasil e Finlândia, além do próprio Estado da Palestina, seja por meio de registros escritos por outros participantes, seja por meio de reflexões a partir da participação. Ainda que seja um artigo do campo da Comunicação, buscamos um quadro teórico interdisciplinar, com particular destaque para Mircea Eliade (Ciência da Religião), Carl Jung, Jacob Moreno e Donald Winnicott (Psicologia), Johan Huizinga (Ludologia), no âmbito de melhor abraçar a complexidade do tema. Dentre os achados de nosso percurso, destacamos que o larp poderia ser visto como um entre-lugar transitório, um espaço de diálogo entre o eu e o outro, entre o imaginário e o concreto, entre o subjetivo e o objetivo. Por conta disso, evidencia-se um ambiente que favorece o surgimento de processos comunicacionais entre os participantes.

Palavras-chave: Comunicação. Imaginário. Fronteiras. Palestina. Larp

ABSTRACT

This study aims, through bibliographical research and ethnographic reporting, to discuss the concept of border within the larps (live action role play) developed by Palestinians and executed in countries such as Brazil and Finland, in addition to the State of Palestine itself, either through writings by other participants and through reflections from participation. Although it is an article in the field of Communication, we seek an interdisciplinary theoretical framework, with particular emphasis on Mircea Eliade (Science of Religion), Carl Jung, Jacob Moreno and Donald Winnicott (Psychology), Johan Huizinga (Game Studies), in the scope of embrace the complexity of the theme. Among the findings of our course, we highlight that larp could be seen as a transient inter-place, a space for dialogue between self and other, between imaginary and concrete, between subjective and objective. Because of this, it is evident an environment that favors the emergence of communicational processes among the participants.

Keywords: Communication. Imaginary. Borders. Palestine. Larp

¹ Universidade Paulista (UNIP). Av. José Maria Whitaker, 290, Vila Clementino, São Paulo (SP)

Introdução

O presente estudo parte de premissas observadas no artigo recentemente publicado no periódico *Oxford Middle East Review*, que assinalou as contribuições do larp para o movimento de resistência palestino, e olhou para o larp *Halat hisar* (Estado de sítio). Para Johanna Svanelind (2017, p 64, tradução nossa):

Halat hisar apresentou as seguintes questões: de que forma ele afeta os participantes palestinos ao verem sua realidade diária representada por escandinavos em um espaço seguro, longe de postos de controle, incursões, prisões e assentamentos? O que acontece com o presumido mecanismo de empoderamento de representar e lidar com situações de opressão, quando os estrangeiros são convidados e autorizados a dominarem o jogo?

Destarte, nosso objetivo é observar o contato entre duas propostas de larps, escritas por palestinos. Para fazer isso, usaremos tanto a pesquisa bibliográfica (STUMPF, 2015) quanto a etnografia (TRAVANCAS, 2015) como referenciais metodológicos.

As contribuições do larp para o movimento de resistência palestino inscreve-se no contexto do pós-colonialismo. A teoria pós-colonial é um recurso crítico aos efeitos políticos, filosóficos, artísticos e literários deixados pelo colonialismo e tem o livro *Orientalismo – a Invenção do Oriente pelo Ocidente*, de Edward Said, como a obra fundadora. Para Said, o orientalismo assumiu uma feição ideológica no sentido de legitimar a exploração colonial pautada na inferioridade racial e cultural de todas as civilizações não europeias.

Em outras palavras, a construção social e discursiva de um “outro” bárbaro e incivilizado, serviu, por um lado, para afirmar a identidade da própria Europa e, por outro, foi funcional para a expansão colonial europeia rumo ao controle e à exploração de grandes áreas territoriais, além de diversos povos não-ocidentais. É a transformação do não-ocidente real em uma representação do Oriente (que por si só simplesmente não existe) o objeto do estudo de Said. O orientalismo faz parte de uma estratégia colonial e discursiva na qual o Ocidente é identificado com a razão, a civilização e o masculino, enquanto o Oriente o é com a irracionalidade, a barbárie e o feminino. No fundo, o que possibilita esse discurso é um padrão de força relativa entre o Leste e o Oeste:

A relação entre o Ocidente e o Oriente é uma relação de poder, de dominação, de graus variáveis de uma hegemonia complexa. O discurso do orientalismo é tanto decorrência quanto reforçador desse padrão de dominação colonial dos “primitivos, inferiores e subdesenvolvidos”. (SAID, 2007, p.73).

Nesse sentido, o larp expressa uma desconstrução do discurso colonial na medida em que reconsidera as bases epistemológicas que fundam o pensamento ocidental sobre o mundo e, sobretudo, os conceitos que formam a semântica pela qual temos pensado e pela qual compreendemos pois a maioria das grandes teorias estudadas nas mais diversas áreas das Humanidades foi produzida em outros contextos histórico-geográfico-culturais sendo, conseqüentemente, deslocada de nossos problemas.

A experiência do larp empreende uma forma de saber, aqui visto na perspectiva de Boaventura de Souza Santos (2009), que tencionam a condição subalterna, teorias que favorecem o capitalismo, o colonialismo e o patriarcado, propondo não a ruptura ou suplantando o dominador, mas sim de abrindo novas perspectivas.

Sobre o larp

Para começar nossa discussão sobre fronteiras no larp, pensamos que esclarecer a nossa definição de larp (*live action role play*) é essencial. De acordo com Eirik Fatland e Lars Wingård (2014, p. 290, tradução nossa), “um LARP é um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, se relacionam umas com as outras em um mundo fictício”. Várias razões motivam nossa escolha por essa definição. A primeira delas é o conceito do mundo fictício. De modo algum esta premissa é exclusiva aos larps, já que, para Huizinga (2017, p. 13), “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”. Este campo previamente delimitado, de acordo com Huizinga, é chamado de *círculo mágico*.

Para pensar sobre a relação entre este mundo fictício, típico do jogo, e a realidade cotidiana, concordamos com a cientista social portuguesa Carla Ladeira Pimentel Águas (2013), que salienta a existência de três tipos de fronteiras. Os dois primeiros tipos, que não são (de maneira direta) o objeto deste estudo, são, em suma, as fronteiras que separam (como as fronteiras patrulhadas) e as fronteiras que avançam (nos moldes das frentes de batalha).

O terceiro tipo, pertinente à nossa reflexão proposta, é a fronteira que une. É o entre-lugar, lugar de encontro e negociação, sem avanços ou linearidade, fluído, que pode aparecer e desaparecer, sendo o lugar de encontro dos mundos aquém e além da fronteira. Nós argumentamos que é neste encontro de mundos que um terceiro mundo é criado, o mundo transitório do jogo. Esse mundo transitório encontra paralelos no conceito de fenômenos transicionais observados pelo psicanalista britânico Donald Woods Winnicott. Além da realidade subjetiva e da realidade objetiva, observa-se uma terceira parte que, para Winnicott (1975, p. 15):

[...] constitui uma área intermediária de experimentação, para a qual contribuem tanto a realidade interna quanto a vida externa. Trata-se de uma área que não é disputada, porque nenhuma reivindicação é feita em seu nome, exceto que ela exista como lugar de repouso para o indivíduo empenhado na perpétua tarefa humana de manter as realidades interna e externa separadas, ainda que inter-relacionadas.

Ao colocar em diálogo a fronteira que une, descrita por Águas e o fenômeno transicional, observamos que esses entre-lugares poderiam ter origem no desenvolvimento psíquico infantil pois, para o indivíduo suficientemente saudável, “os fenômenos transicionais se tornaram difusos, se espalharam por todo o território intermediário entre a ‘realidade psíquica interna’ e ‘o mundo externo, tal como é percebido por duas pessoas em comum’, isto é, por todo o campo cultural”, conforme Winnicott (1975, p. 19). Por estar situado nesse entre-lugar transicional, torna-se possível a afirmação de Svanelind (2017, p. 53, tradução nossa) de que “o LARP aspira a se mover através e além das fronteiras da realidade fictícia”.

Nesta realidade fictícia, interativamente construída pelos jogadores (MONTOLA, 2003), as realidades subjetivas de cada um dos participantes se encontram, o que permitiria que as pessoas se relacionem através de seus papéis. Esta é a segunda razão pela qual escolhemos a definição de larp de Fatland e Wingård: nestas zonas transitórias, é necessário assumir um papel porque, como mostra Águas (2013, p. 8) “os sujeitos, simultaneamente emissores e receptores, precisam se deslocar para o entre-lugar fronteiro, despidendo-se do conforto das relações de poder já cristalizadas para se lançarem no território instável e surpreendente da interseção de mundos”.

E, enquanto cada um utiliza fronteiras intersub-

jetivas para manter o privado longe do outro, percebe-se que muito do que é considerado privado e pessoal é compartilhado com o outro em um ambiente onde essas mesmas fronteiras se tornam um ponto de união, de reconhecimento. Para o psicólogo romeno Jacob Levi Moreno (1978), cada um de nossos papéis é a união de sua face pessoal e sua face coletiva. Desta forma, nossos papéis teriam um núcleo coletivo comum, coberto por camadas que variam em cada indivíduo.

Na mesma linha de pensamento, podemos observar os conceitos de *persona* e inconsciente coletivo, elaborados pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung. Enquanto a *persona* teria uma função psíquica que poderia ser tomada como paralela ao que Moreno chama de face pessoal do papel, no inconsciente coletivo percebemos uma camada profunda da psique em que, de acordo com Jung (1972, p. 65) “o homem ‘perde’ a sua individualidade particular, mas onde sua mente se alarga mergulhando na mente da humanidade - não a consciência - mas o inconsciente, onde somos todos iguais”. O núcleo coletivo observado por Moreno poderia ser comparado ao conceito de arquétipo, definido por Jung (1972, p. 60) como “um ‘*typos*’ (impressão, marca-impressão), um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e significado, encerra motivos mitológicos, os quais surgem em forma pura nos contos de fadas, nos mitos, nas lendas e no folclore”. E é por reconhecer esse mesmo núcleo nos outros que os indivíduos podem ver-se como semelhantes, nesta fronteira que une.

Tal conceito de fronteiras nos remete ao cientista da religião romeno Mircea Eliade (1992), para quem o espaço é dividido entre sagrado e profano. O espaço profano seria a realidade cotidiana imanente, enquanto o espaço sagrado seria a realidade simbólica transcendente. Pensamos, a partir de Eliade, que as fronteiras que unem são, por excelência, *hierofanias*, ou seja, manifestações da dimensão sagrada no espaço profano. Limiares que unem a realidade concreta e a realidade imaginária por um certo período, o que nos faz, assim como Huizinga (2017), comparar os jogos aos rituais. Assim como os rituais marcam as tradições de um grupo de pessoas, para Huizinga (2017, p 12-13), “mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição”. Neste sentido de se tornar uma tradição, Eliade (1972) aponta que a mitologia é uma forma de transmitir o ritual ao longo do tempo. Portanto, concordamos com Joseph Campbell (2004, p. 21), para quem “a função primária da mitologia e dos ritos sempre

foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar”. E mesmo ao falarmos de papéis ficcionais, é pertinente lembrar que, como nos mostra Jung (1972, p 101):

Quando se cria um personagem no palco, ou num poema, drama ou romance, normalmente se pensa que isso é apenas um produto da imaginação, mas aquele personagem, por um caminho secreto, fez-se a si mesmo. Qualquer escritor pode negar o caráter psicológico de suas criações, mas na verdade todos sabem da existência desse caráter. Esta é a razão de poder-se ler a psique de um escritor ao estudar-se as suas criações.

Além desta referência cruzada entre Ciências da Religião e Psicologia, observamos com a pesquisadora estadunidense Whitney Beltrán (2012, p. 95, tradução nossa) que:

A combinação desses dois componentes, o círculo mágico e o engajamento direto com um papel num espaço liminal, torna o larp diferente do consumo de mídia e outras atividades teatrais e lúdicas. O teatro tradicional separa o público do artista e, assim, os membros da audiência são deixados no exterior da experiência mítica.

Com esta afirmação, Beltrán aponta para um problema que tem sido objeto de pesquisa para alguns comunicólogos brasileiros: a postura passiva de uma audiência pode ser vista como uma sedação (BAITELLO JUNIOR, 2012), fornecida pela mídia de telepresença, que promove o sacrifício do corpo nos processos comunicacionais (MIKLOS, 2012).

Por isso, subscrevemos a observação de que o larp, enquanto jogo e, portanto, ritualístico, tem “um mecanismo de empoderamento que é colocado em movimento quando um participante age fisicamente”, como afirma Svanelind (2017, p 53, tradução nossa). Observamos também que a ação corporal desempenha um papel vital na oposição entre ritual e espetáculo, já que, como nos aponta Contrera (2012, p. 197):

[...] enquanto o ritual envolve a ação presente e integral do humano, como fator determinante da dinâmica geracional de sua própria legitimidade, o espetáculo prescinde da presença corporal e, centrado nas trocas audiovisuais (sentidos à

distância), propõe todo um jogo de projeção e identificação a partir da ação meramente mental, ou seja, virtual, do espectador.

Em suma, essa fronteira seria definida como uma mídia, o espaço onde o eu e o outro têm potencial para compartilhar, permitindo essencialmente a experiência de um ato cultural. Como diz o pesquisador finlandês Markus Montola (2012, p. 52, tradução nossa), “a parte importante sobre a qualidade protetora e separadora do círculo mágico não é sobre *isolamento*, mas sobre *transformação*”.

A partir dessa definição, que de maneira alguma visa esgotar a discussão sobre os aspectos comunicativos do larp, buscamos trazer dois exemplos de como os larps poderiam proporcionar esse potencial de transformação da *fronteira que une*.

Halat hisar & So You Think You Can Dance?

Svanelind (2017, p. 53, tradução nossa) argumenta que “um não-nativo da Palestina nunca compreenderá completamente as experiências e a realidade da vida sob ocupação”, uma declaração com a qual concordamos. No entanto, observamos que é importante que os não-palestinos tenham acesso às obras que lidam com o assunto. Ainda de acordo com Svanelind (2017, p. 55, tradução nossa), “é o objetivo de todo colonizador, imperialista ou opressor excluir a cultura e o patrimônio da população existente”, processo que poderia ser chamado, de acordo com Gruzinski (2003), de colonização do imaginário. Ressaltamos que nossa discussão não visa se debruçar sobre uma colonização concreta, mas sim sobre a colonização simbólica, ou seja, quando a cultura de uma determinada população passa por mecanismos (ostensivos e/ou sutis) de opressão a tal ponto que causa uma situação de subserviência cultural.

Destarte, garantir que as narrativas de resistência venham à tona é uma maneira de garantir que as versões de ambos os lados em um conflito possam ser ouvidas. Quando olhamos para a extensa documentação sobre o larp *Halat hisar* (PETTERSSON, 2014a), por exemplo, podemos ver imediatamente que pessoas que normalmente não seriam selecionadas para desenhar um panorama das visões políticas sobre a situação palestina tiveram voz. De acordo com o membro da equipe organizadora de *Halat hisar* Juhanna Pettersson (2014b, p. 73, tradução nossa), o objetivo do larp “foi efetuar mudanças reais no mundo em que vivemos, e ele foi projetado com esse

propósito em mente. Não necessariamente uma grande mudança, mas ainda assim, algo que causasse um ato político valeria a pena ser feito”.

Nesse sentido, o objetivo de larp parece ter sido alcançado, pelo menos parcialmente. Os relatos dos participantes enfatizam o quanto eles tomaram consciência da situação palestina (PETTERSSON, 2014a) e, no caso específico dos participantes palestinos, o quão significativo foi sentir que outras pessoas eram solidárias com a situação atual da Palestina (ANDERSON et al, 2015).

No entanto, é importante ter em mente que *Halat hisar* foi uma coprodução entre a Palestina e a Finlândia. A primeira questão que emerge disso é de ordem econômica: o orçamento estimado da execução de 2013 (jogo teste + execução principal) foi de 13.500€ (PETTERSSON, 2014a). Tal valor é distante da realidade palestina, de acordo com relatório da ONU (UNITED, 2016). Não conseguimos descobrir qual o orçamento para a execução de 2016 de *Halat hisar*, mas acreditamos que a disparidade permanece. A dúvida que emerge é: *como isso afetaria os larps palestinos?*

Neste ponto, retornamos ao nosso diálogo com Svanelind. A partir das duas questões do artigo que estimularam a nossa reflexão, a primeira se preocupa sobre como a espetacularização da realidade palestina, numa situação de ocupação, para um público nórdico, uma parcela da terra em nosso mundo notória por sua forte economia e maravilhosa política de bem-estar social, afetam participantes palestinos.

Devido ao nosso alinhamento teórico, argumentamos que a diversidade é de extrema importância para o contexto complexo do mundo contemporâneo. Neste caso, é louvável ter uma obra de arte de alto orçamento para retratar o contexto social palestino, focada em levar os participantes a refletirem sobre questões sociopolíticas em um contexto globalizado. Observamos também que o fato de que *Halat hisar* ser uma coprodução palestino-finlandesa respeita a voz dos próprios palestinos, e a participação de palestinos durante a execução do larp reforça esse posicionamento.

Com isso, nos permitimos inferir que se trata de um modelo contra-hegônico de pensar e agir. Isto, juntamente com a corporeidade inerente ao larp, um contraponto importante em uma sociedade baseada principalmente

em interações mediadas por meios eletrônicos massivos, que defendem uma telepresença, nos faz pensar sobre a proposta de *Ecologia da Comunicação* do comunicólogo espanhol Vicente Romano (2004). O larp, desta forma, é um processo comunicacional que visa à sustentabilidade. Concentramo-nos no fato de que a sustentabilidade, neste contexto, não é apenas uma proposta ambiental, mas também um modelo de comunidade que age pensando em bem-estar futuro.

Isso nos leva à segunda questão colocada por Svanelind, que discute quais seriam as implicações para o empoderamento daqueles que são originários de situações de opressão, quando estrangeiros assumem a liderança no tratamento dessas mesmas situações de opressão.

Halat hisar, ambivalentemente, também é um excelente exemplo dessas implicações. Afinal, ele entra no rol de larps *nórdicos*², tendo sido celebrado como um dos grandes larps de 2013. Se a preocupação dos organizadores foi sobre as consequências que isso traria ao mundo real, uma delas é que ele poderia ser visto como um larp *nórdico* que tem como tema a ocupação *palestina*. Para alguém mais rígido, talvez isso possa ser categorizado até mesmo como uma apropriação cultural. Isso nos leva a pensar novamente sobre a colonização do imaginário, conforme aprendemos com Gruzinski (2003). Se existe uma ocupação física concreta na Palestina perpetrada por Israel, podemos também pensar em uma ocupação imaginária midiática perpetrada por produtos culturais que se apropriam das narrativas de pessoas ocupadas? Em outras palavras: *se o larp não tivesse participantes e/ou organizadores finlandeses, teria tido a mesma repercussão?*

Entra na cena o larp *So, You Think You Can Dance?* (*Então, você pensa que consegue dançar?*), escrito no mesmo ano de 2013 pelos palestinos Riad Mustafa, Mohamad Rabah e Urieb Samad. Nosso contato com este larp ocorreu em julho de 2017. Na época, a *Bait Byout* (organização palestina de larp) estava em uma campanha de arrecadação de fundos, o que gerou uma certa exposição da organização junto a comunidade *larper* (termo utilizado para se referir tanto a participantes quanto a organizadores de larp) mundial. Nossa curiosidade era sobre quais larps a *Bait Byout* organizava. Mohamad Rabah, um dos diretores da organização, nos forneceu algumas propostas de larp que estavam disponíveis em

² Quando o termo larp nórdico é utilizado, refere-se à uma escola/tradição/cultura de larps, originária de quatro países (Dinamarca, Finlândia, Noruega e Suécia) cuja produção compartilha um conjunto comum de características. De maneira análoga, seria como dizer *cinema hollywoodiano*. Uma das características do larp nórdico seria justamente a produção de alto custo (STENROS; MONTOLA, 2010).

inglês e *So, You Think You Can Dance?* era uma delas. Imediatamente, ficamos surpresos com o que os autores descrevem como *um Larp educacional para não-palestinos sobre a situação política interna palestina*.

O motivo sincero (e talvez ingênuo) de nossa surpresa foi sobre como um larp palestino, focado em participantes não-palestinos, com uma pesquisa geopolítica precisa sobre a invasão israelense de Ramala em 2002, não era conhecido. Até agora, não tivemos acesso a nenhum estudo acadêmico envolvendo este larp, nenhuma cobertura midiática, nenhum relato de participantes. Bem diferente do que acontece com o celebrado *Halat hisar*. Mesmo no livro que retrata o nascimento do larp palestino (publicado por uma editora dinamarquesa), este larp tem uma presença tímida (ANDERSON et al, 2015). Na ocasião em que Rabah nos enviou o material, um ciclo de larps estava sendo organizado no *SESC Sorocaba* (SESC-SP, 2017a). A sugestão foi executar *So, You Think You Can Dance?* como parte deste ciclo. Poucos meses depois, a programação de larps do *SESC Itaquera* também o executou (SESC-SP, 2017b). Até onde sabemos, não existiram quaisquer outras execuções deste larp fora da Palestina, além destas duas.

Durante o *debriefing*³, os participantes conversaram muito sobre quanto eles aprenderam e o quão pouco eles sabiam sobre a situação palestina. Dentre os exemplos do que foi dito, destacamos dois: uma participante de 17 anos que nos pediu para levar embora o material do larp para estudá-lo e, posteriormente, entregá-lo ao professor na escola, quando este falasse sobre a Palestina; e alguns participantes com mais de 30 anos que discutiram sobre a pluralidade de partidos palestinos, e sobre como não temos acesso a essa informação nas mídias convencionais. E isso sem considerar o quão estranho foi para cada um de nós o contexto de uma invasão militar. Mesmo o Brasil tendo sofrido uma ditadura no século XX, de modo que os relatos de prisões injustas e interrogatórios desumanos permeiam nosso processo educacional, nenhum dos participantes tinha idade suficiente para ter sentido na pele esta condição até o momento do larp. E não é um eufemismo declarar, categoricamente, que era impossível não ser afetado pelo clima da invasão israelense criada pelo larp.

So, You Think You Can Dance? termina com uma cena futura: o larp ocorre em 2002, e um anúncio é feito no final sobre o resultado da segunda eleição parlamentar

palestina, que ocorreu em 2006, na qual o Hamas obteve a maioria dos votos. O convite implícito no larp é refletir a relação entre a invasão de 2002 e o processo eleitoral de 2006. O que é impressionante é que, para os participantes do larp, esse desencadeamento trouxe certa sensação de inevitabilidade. Se antes do larp o motivo que levou uma organização, vista por muitos como um terrorista, para o poder era completamente ignorado (por alguns, até visto como desprovido de sentido), após o larp, os participantes obtiveram uma maior conscientização sobre o assunto. E esta conscientização claramente marcou os participantes. Tanto que, nos últimos eventos envolvendo o Hamas e o Fatah (BEAUMONT, 2017), houve manifestações recorrentes dos participantes do larp. Seguramente, eles aprenderam a entender esses últimos eventos com a ajuda do larp palestino.

Nós também ressaltamos que o orçamento para organizar *So, You Think You Can Dance?*, ao contrário de *Halat hisar*, parece muito mais coerente à realidade palestina (e também à brasileira): as despesas para realizar o larp compreenderam cerca de R\$ 80,00. Escrever sobre a questão econômica não é algo aleatoriamente colocado aqui. Grande parte do mecanismo de empoderamento do larp, apontado por Svanelind (2017), está em uma perspectiva artística com sólidos diálogos com a cultura DIY⁴. Um indivíduo só deixa de ser um espectador e se torna um participante (HAGGREN et al, 2009) quando se sente capaz de fazê-lo. E criar um larp em um determinado contexto, como é o caso dos territórios ocupados na Palestina, com um alto custo, também serve para promover uma diferenciação. Se anteriormente dissemos que houve uma consequência positiva de ter uma obra de arte de alto orçamento sobre a situação palestina, aqui vemos que há outro lado disso: fazer um larp com um orçamento de 13.500€ para retratar a realidade de uma Palestina economicamente devastada serve para reforçar o quão diferentes são as realidades das nações, de modo que podemos apontar para os efeitos que isso teria sobre o senso de protagonismo dos participantes.

Considerações finais

As pessoas realmente querem conquistar a liberdade, discutir os problemas internos dos sistemas

³ *Debriefing* é o jargão usual do larp para se referir à conversa pós-jogo, que tem tanto a função de delimitar o retorno ao comportamento cotidiano quanto trocar impressões da vivência do larp.

⁴ *Do It Yourself*, ou Faça Você Mesmo, (FVM).

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 (RABAH, 2015, p. 81, tradução nossa).

A existência de obras artísticas com esses temas também tem em si o importante papel de convidar a Academia para o debate. Prova disso é a existência de pesquisas que refletem sobre o larp no contexto do conflito, como é o exemplo do estudo no âmbito da paz e da política global (ENGLUND, 2014). Pensar no papel que o jogo desempenha na sociedade de hoje e o papel que desempenharia na construção de novos modelos de sociedade é vital para a nossa sustentabilidade. Tal ideia não é nova. Em 1938, Huizinga (2017, p. 233) já apontava que:

Temo-nos gradualmente aproximado da conclusão de que a civilização tem suas raízes no jogo, e que para atingir toda a plenitude de sua dignidade e estilo não pode deixar de levar em conta o elemento lúdico. Em nenhuma outra instância o respeito às regras do jogo é mais absolutamente necessário do que nas relações internacionais; se essas regras são desrespeitadas a sociedade cai na barbárie e no caos.

O jogo, nessa perspectiva, adquire um caráter comunicacional, se tomarmos a noção de que a comunicação remete não apenas ao processo de fluxo informacional, mas também à sua funcionalidade social (ROMANO, 2004), uma vez que diz respeito aos processos de criação e manutenção de vínculos, desenvolvidos por meio de afetos (BAITELLO, 2012). Práticas comunicacionais que visam justamente a criação de experiências potencialmente afetivas, nesse âmbito, são salutares sobretudo em ambientes onde as separações e avanços de fronteiras concretas inibem a união simbólica dos que estão além e aquém dessas fronteiras. Observamos no larp um processo comunicacional que possibilita o diálogo, a participação e o desenvolvimento da alteridade, por meio de uma experiência que, por ser lúdica, promove um ambiente seguro em que o aquém-fronteira e o além-fronteira se aproximam.

Para Vicente Romano (2004), comunicação cria comunidade. Para Johan Huizinga (2017), os jogadores tem tendência a se associarem. Destarte, observamos que é patente a existência de uma comunicação social (de fato), em práticas lúdicas tais quais o larp. *Halat hisar* e *So, You Think You Can Dance?* são exemplos de como essas experiências lúdicas afetam os participantes de diversas fronteiras geográficas – Palestina, Finlândia e Brasil, são três casos concretos disso, mas certamente não os únicos⁵.

Baitello Junior (2012) nos mostra que as mídias são como pontes que separam o abismo que separa as pessoas. Tais abismos são “sistemas de distinções visíveis e invisíveis, sendo que as invisíveis fundamentam as visíveis” (SANTOS, 2009, p. 23). Destarte, sobrepujar tais abismos seria uma das potencialidades que o larp traria. Certamente, não se isentam aspectos sombrios tais como a apropriação e espetacularização de determinados contextos sociais, mas ainda assim observamos existir o potencial vinculatório de tais práticas.

Tomamos como central a ideia de que o próprio jogo promove uma fronteira que existe além do nosso conceito usual de fronteiras, unindo os participantes, apesar da desunião promovida pelas fronteiras que separam o mundo físico. A fronteira que não serve como o muro que separa (como alguns governantes insistem em levantar), mas sim como a ponte que se une. Para essa fronteira que une, também damos o nome de imaginário, porque acreditamos que, antes de construir pontes concretas, talvez precisemos imaginá-las prontas.

Referências

- ÁGUAS, C. L. P. 2013. A tripla face da fronteira: reflexões sobre o dinamismo das relações fronteiriças a partir de três modelos de análise. *Fórum Sociológico [Online]*, n. 23. Disponível em: <<http://sociologico.revues.org/842>>. Acesso em: 22/02/2015.
- ANDERSON, A. M.; KHARROUB, R.; LEVIN, H.; RABAH, M. (ed.). 2015. *Birth of larp in the arab world*. Denmark, Rollespielakademiet, 125p. Disponível em: <<https://goo.gl/14HqHb>>. Acesso em: 17/11/2017.
- BAITELLO JUNIOR, N.. 2012. *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo, Editora Unisinos, 149p.
- BEAUMONT, P.. 2017. Hamas and Fatah sign deal over control of Gaza Strip. *The Guardian*. 12 out. 2017. Disponível em:

⁵ Halat hisar, por exemplo, também contou com participantes da Suécia, Noruega, Dinamarca, Alemanha e Reino Unido (PETERSSON, 2014a).

- <<https://goo.gl/eRcxyQ>>. Acesso em: 17/11/2017.
- BELTRÁN, W.. 2012. Yearning for the Hero Within: Live-Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes. In: S. L. BOWMAN; A. VANEK (ed.), *Wyrd Con Companion 2012*. City of Orange, WyrdCon, 91-98. Disponível em: <<https://goo.gl/TmHNzD>>. Acesso em: 20/06/2015.
- CAMPBELL, J.. 2004. *O herói de mil faces*. São Paulo, Cultrix.
- CONTRERA, M. S.. 2012. Emoção e imaginação: diferentes vínculos, diferentes imaginários. *Ghrebh – Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, n. 18: 188-201. Disponível em: <<https://goo.gl/6MMUAg>>. Acesso em: 10/06/2015.
- ELIADE, M.. 1992. *O sagrado e o profano*. São Paulo, Martins Fontes.
- _____. 1972. *Mito e realidade*. São Paulo, Perspectiva.
- ENGLUND, T.. 2014. *Live action role play (larp) in a context of conflict: An ethnographic study of larp in Ramallah*. Malmö. Mestrado. Malmö University, 56p. Disponível em: <<https://goo.gl/c4hg7Y>>. Acesso em: 17/11/2017.
- FATLAND, E.; WINGÅRD, L.. 2014. The Dogma 99 Manifesto. In: E. SAIITA; M. HOLM-ANDERSEN; J. BACK (ed.). *The Foundation Stone of Nordic Larp*. Denmark, Troptryk Grafisk, p. 287-294. Disponível em: <<https://goo.gl/zP4VWb>>. Acesso em: 15/03/2015.
- GRUZINSKI, S.. 2003. *A colonização do imaginário: sociedades indígenas e ocidentalização no México espanhol. Séculos XVI – XVIII*. São Paulo, Companhia das Letras.
- HAGGREN, K.; LARSSON, E.; NORDWALL, L.; WIDING, G.. 2009. *Deltagar Kultur*. Göteborg, Bokförlaget Korpen. Disponível em: <<https://goo.gl/wWmSBk>>. Acesso em: 17/11/2017.
- HUIZINGA, J.. 2017. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo. Perspectiva.
- IUAMA, T. R.. 2015. Além das Fronteiras: O RPG como Entre-Lugar. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro, 2015. *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro, Intercom. Disponível em: <<https://goo.gl/P7TeBf>>. Acesso em: 17/11/2017.
- JUNG, C. G.. 1972. *Fundamentos de psicologia analítica*. Petrópolis, Vozes.
- MIKLOS, J.. 2012. *Ciber-religião: a construção de vínculos religiosos na cibercultura*. Aparecida, Ideias & Letras.
- MONTOLA, M.. 2003. Role-playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses. In: M. GADE; L. THORUP; M. SANDER (ed.). *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 82-89. Disponível em: <<https://goo.gl/AsTPkZ>>. Acesso em: 17/01/2018.
- _____. 2012. *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Tampere. Doutorado. University of Tampere, 161p. Disponível em: <<https://goo.gl/XNtLMR>>. Acesso em: 10/06/2015.
- MORENO, J. L.. 1978. *Psicodrama*. São Paulo, Cultrix.
- PETTERSSON, J.. 2014a. *Life Under Occupation. A documentation book for the larp Halat hisar*. Finland, Pohjoismaisen roolipelaamisen seura. Disponível em: <<https://goo.gl/Sfd5Ey>>. Acesso em: 15/03/2015.
- _____. 2014b. Larp for Change. Creating Play for Real World Impact. In: J. BACK (ed.). *The Cutting Edge of Nordic Larp*. Denmark, Troptryk Grafisk, p. 71-80. Disponível em: <<https://goo.gl/oFA3md>>. Acesso em: 17/11/2017.
- RABAH, M.. 2015. Leaping into politics. In: A. M. ANDERSON; R. KHARROUB; H. LEVIN; M. RABAH (ed.). *Birth of larp in the arab world*. Denmark, Rollespielakademiet, p. 80-83. Disponível em: <<https://goo.gl/14HqHb>>. Acesso em: 17/11/2017.
- ROMANO, V.. 2004. *Ecología de la Comunicación*. Hondarribia, Editorial Hiru.
- SANTOS, B. de S.. 2009. Para além do Pensamento Abissal: das linhas globais a uma ecologia dos saberes. In: SANTOS, B. de S.; MENESES, M. P. (Orgs.). *Epistemologias do Sul*. Coimbra: Edições Almedina, p. 23-72.
- SESC-SP. 2017a. Ciclo de jogos narrativos. Disponível em: <<https://goo.gl/MwwtwL>>. Acesso em: 07/02/2018.
- _____. 2017b. Então você acha que consegue dançar?. Disponível em: <https://goo.gl/jTU4jt>. Acesso em: 07/02/2018.
- STENROS, Jaakko; MONTOLA, Markus. 2010. *Nordic larp*. Stockholm: Fëa Livia. Disponível em: <<https://goo.gl/Mk39P8>>. Acesso em: 18/10/2018.
- STUMPF, I. R. C.. 2015. Pesquisa biográfica. In: J. DUARTE; A. BARROS (ed.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo, Atlas, p. 51-61.
- SVANELIND, J.. 2017. Rehearsing Revolution: How Live Action Role Playing Contributes to the Palestinian Resistance Movement. *Oxford Middle East Review*, v.1, n.1: 52-66. Disponível em: <<https://goo.gl/raCVoD>>. Acesso em: 17/11/2017.
- TRAVANCAS, I.. 2015. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: J. DUARTE; A. BARROS (ed.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo, Atlas, p. 98-109.
- UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT. 2016. Report on UNCTAD assistance to the Palestinian people: Developments in the economy of the Occupied Palestinian Territory. Disponível em: <<https://goo.gl/7XaGgQ>>. Acesso em: 17 nov. 2017.
- WINNICOTT, D. W.. 1975. *O Brincar & a Realidade*. Rio de Janeiro, Imago.