

Brazylijska scena larpowa - wstęp

Gdzie ich znajdziecie? Na grupie Larp Brasil. Społeczność nie jest bardzo anglojęzyczna i liczy 877 członków, głównie z miejskich wybrzeży kraju. Na ponad 200 milionowy kraj, ich scena ma charakter ograniczony.

Kluczowe problemy

Zależność od finansowania rządowego: Brazylijski sektor kultury historycznie w dużym stopniu polegał na wsparciu rządowym. Ta zależność doprowadziła do podatności na zagrożenia, szczególnie podczas zmian politycznych, które wpływają na priorytety finansowania. Na przykład niedawna administracja Jaira Bolsonaro charakteryzowała się zaniedbaniem sztuki, co doprowadziło do znacznego spadku poparcia dla inicjatyw kulturalnych.

Zarządzanie publicznymi instytucjami kulturalnymi w Brazylii jest często utrudnione przez nadmierną biurokrację. Obejmuje to powolne procesy zamówień i świadczenia usług, które mogą tłumić kreatywność i utrudniać możliwości operacyjne organizacji kulturalnych. Jest tam dużo gorzej niż u nas. A u nas do tej pory bywa z grantami i wsparciem... trudno.

Sektor kultury stanął w obliczu coraz większych zagrożeń ze strony grup prawicowych, co doprowadziło do incydentów cenzury i zastraszania artystów. O tym więcej znajdziecie w linkowanym artykule: [larp przeciw faszyzmowi](#).

Ich populacja jest duża i niestety biedna oraz wykluczona kulturowo.

W tym roku obchodzą 30-lecie larpów w Brazylii i 25-lecie Confraria das Ideias - głównej i najdłużej działającej grupy larpowej. Oto link do jej strony: [link](#)

Pandemia miała duży wpływ na utratę dynamiki larpów w Brazylii, ale za to zmotywowała ich, podobnie do nas, do wypróbowania larpów online. Podobnie jak my są oni obecnie na ścieżce ku statystykom przedpandemicznym. Jak podkreślają, ich dynamika oberwała jednak mocno na pandemii. Powrót dawnej dynamiki to ich główne obecne wyzwanie.

Na koniec tekstu znajdziecie stare nagranie z Knutepunktu oraz dwa artykuły z 2022 roku, które wskazały, jako warte podzielenia się nimi.

Poniżej przedstawię tłumaczenie sporej części wywiadu, jakiego udzielali ich twórcy i aktywiści ostatnio oraz omówię główny manifest ich sceny larpowej z komentarzem. Brazylijscy twórcy wskazali mi go jako ważny do zrozumienia ich sceny. Wywiad przeprowadził Leandro Godoy, jeden z założycieli CdI.

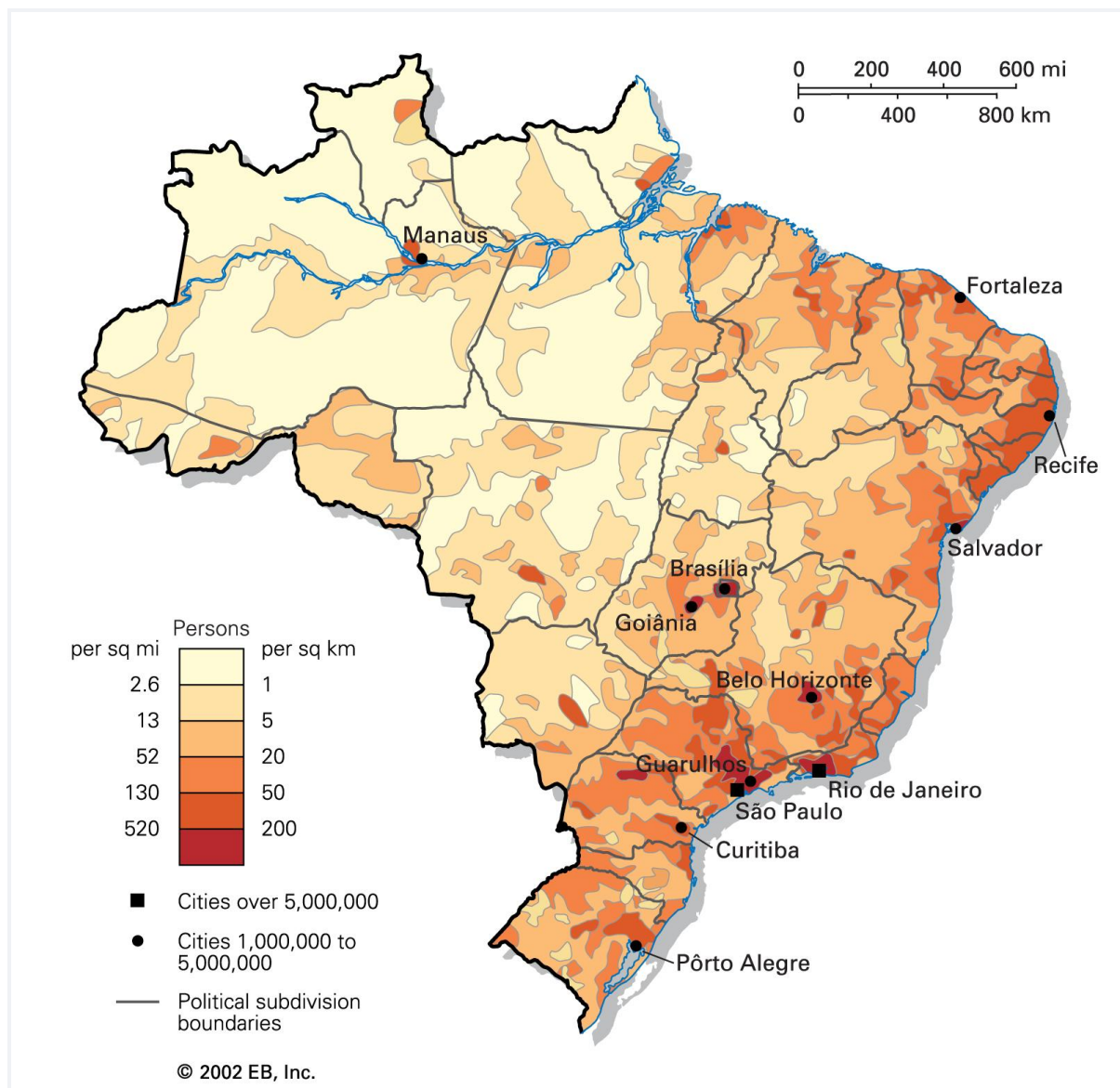
Wywiad

No to po kolei.

W wywiadzie wzięły udział następujące osoby:

- *André Sarturi, 45.* Aktor i profesor uniwersytecki, założyciel grupy larpowej Enigma.
- *Carolina Scartezini, 40.* Twórczyni, aktorka i doradca artystyczny w grupie Tudo Teatro.
- *Effe Schmidlin, 29.* Multiartystka i nauczycielka. Członek grupy larpowej Sangria. Belo Horizonte
- *Henrique Marins, 44.* Nauczyciel. Sao Paulo
- *Larissa Forchetto, 28.* Edytor wideo. Sao Paulo
- *Luiz Falcão, 36 lat* Projektant, artysta wizualny, scenograf i pedagog artystyczny. Założyciel grupy Boi Voador i NpLarp.
- *Rafael Silva, 32 lata.* Agent nieruchomości. Członek grupy larpowej Sangria.
- *Raissa Alonso, 32 lata.* Historyk. Sao Paulo
- *Tadeu Rodrigues Iuama, 39.* Nauczyciel. Członek grupy larpowej Coral Amarelo. Sorocaba
- *Thais Pistorezzi, 43 lata.* Dziennikarka i aktorka
- *Vanessa Mayumi, 29 lat.* Projektantka UX.
- *Viviane Silva, 40.* Promotorka sztuki. Członek grupy RPG Matilha da Garoa.

Jak widzicie mocno reprezentowane są okolice Sao Paolo. Wynika to mocno z ich struktury zaludnienia.



Część poświęcona czynnikom ograniczających udział w larpach

Luiz Falcão : Przez długi czas ograniczał nas brak larpów do grania. Organizowanie lub prowadzenie larpów to dużo pracy. Był czas, kiedy było więcej larpów (między 2010 a 2016), ale dziś znowu jakoś mamy niedobór. [komentarz Andrzeja: wówczas też byli aktywniejsi międzynarodowo. Powstał doktorat o larpach, bywali częściej i aktywniej na konferencjach w Europie)

Larissa Forchetto : Dla mnie największym wyzwaniem jest właśnie to – nie ma aż tak wielu larpów, na które można pójść.

Luiz Falcão : Był czas, kiedy wiedzieliśmy, że istnieją larp-y: były larp-y *Graal* , *São Paulo by Night* (i inne grupy larpów wampirycznych) i *Megacorp*, na przykład. Ale – to jest rzecz, której ostatecznie nie bierzemy pod uwagę – czasami są gry, ale nie zawsze są one przeznaczone dla naszych profili graczy. (patrz np. Falcão 2014).

Luiz Falcão : W 2013 r. podjęto szereg inicjatyw mających na celu zmianę sytuacji, takich jak larp-y Luiza Prado. Ale to nie wystarczyło.

André Sarturi : Nie znam wielu osób w Kurytybie, które grają w LARP-y. Ci, których znam, są ode mnie dużo młodszy i nie jestem specjalnie zaangażowany w tę scenę. Gdyby było więcej grup LARP-owych, grałbym w więcej LARP-ów.

Thais Pistorezzi : Przeprowadziłem się z São Paulo do Maceió. W regionie nie ma żadnych grup larp-owych.

Luiz Falcão : Wychowywanie dzieci, cała złożoność i niewidzialność tej czynności. Pracuję w weekendy (ponieważ pracuję ze sztuką i kulturą), a w ciągu tygodnia jestem do dyspozycji córki. Nie mam nawet weekendów na wolny czas.

Henrique Marins : Zobowiązania rodzinne i zawodowe wymagają częstszych podróży np. w weekendy.

Tadeu Rodrigues : Kalendarz. A do tego dochodzi kwestia logistyki i najważniejsza rzecz dla mnie, wymagania codziennego życia. Muszę odłożyć wiele rzeczy w moim codziennym życiu na bok, aby zrobić je w weekend – oprócz, oczywiście, spędzania czasu z córką. A to są codzienne rzeczy, sprzątanie domu, gotowanie na cały tydzień itd. Więcej weekendów spędzonych na larpach oznaczałoby mniej pełnych weekendów na zajmowanie się tymi codziennymi wymaganiami.

Rafael Silva : Dorosłe życie pochłania mnóstwo czasu, pozostawiając niewiele miejsca na udawane zabawy.

Carolina Scartezini : Nie gram w zbyt wielu larpach, głównie z powodu braku czasu i logistyki – to jedyne powody, dla których nigdy nie udało mi się osobiście wziąć udziału w larpie na przykład w Confraria.

Viviane Silva : Dla mnie transport i harmonogram larpów są bardzo istotnymi czynnikami.

Vanessa Mayumi : Moją największą przeszkodą jest transport, połączony z kalendarzem. Miasto (São Paulo) jest ogromne, a transport zajmuje dużo czasu, więc kiedy idę na larp, muszę zarezerwować cały dzień tylko na to. Jeśli mam więcej rzeczy do zrobienia w ciągu dnia, nie jestem w stanie iść na larp. Im szybciej dowiem się o larpie, tym bardziej prawdopodobne jest, że będę mogła zaplanować.

Komentarz Andrzeja:

Ten segment i inne poszukiwania dają mi poczucie: 1. że ich rdzeń środowiska bardzo się zestarzał, 2. a rozproszenie ich ośrodków w ogromnym kraju o trudnym transporcie rozbija ich szanse na rozwój eskalacyjny.

O tematach i świetnych larpach

Raissa Alonso : Obecnie wolę też bardziej refleksyjne tematy, jak w larpie *Último Dia em Antares* (Brazylia 2016, Ostatni dzień na Antares) lub w niesamowitym larpie inspirowanym Tommym: *Cegos, Surdos e Mudos* (Brazylia 2017, Niewidomi, Głusi i Głupi).

Leandro Godoy : W *Último Dia em Antares* rodzina postanawia uciec na planetę krążącą wokół gwiazdy Antares (w podróż w jedną stronę), aby uniknąć katastrofalnego kryzysu na ich własnej planecie, ale po przybyciu odkrywają, że gwiazda ma eksplodować. Czekają na koniec świata, radząc sobie z frustracjami, uczuciem bezsilności, strachem przed śmiercią i próbując cieszyć się ostatnimi chwilami razem. Larp jest niewerbalny: uczestnicy muszą wchodzić w interakcje ze swoimi ciałami, poprzez mimikę i mimikę twarzy – nie wypowiadając ani jednego słowa.

Cegos, Surdos e Mudos został zainspirowany operą rockową *Tommy* (The Who, 1969) i odcinkiem *Apenas Bons Amigos* (Po prostu dobrzy przyjaciele) z brazylijskiego serialu *Comédia da Vida Privada* (Komedia o życiu prywatnym, Guel Arraes, Jorge Furtado i Luís Fernando Veríssimo, 1995). Historia zaczyna się od grupy przyjaciół, którzy spotykają się pod koniec liceum i decydują się przetestować legendę, że słuchając albumu *Tommy'ego* z zapaloną świecą, człowiek może dostrzec swoją własną przyszłość. Od tego czasu gracze zaczynają od czasu do czasu grać spotkania grupy, przesiąknięte historią Brazylii na przestrzeni ostatnich sześćdziesięciu lat. Grupa musi poradzić sobie z własnymi traumami, skonstruowanymi z tekstów i postaci piosenek na albumie. Subtelna konstrukcja larpa łączy w sobie muzykę, brazylijską historię i osobiste relacje bohaterów, którzy poszukują nowych znaczeń dla minionych wydarzeń i uczą się cenić przyjaźnie, jakie nawiązujemy w życiu. (zobacz Godoy 2021)

Vanessa Mayumi : Temat jest dla mnie bardzo ważny. Jeśli temat mnie nie motywuje, w końcu myślę, że nie warto wkładać wysiłku w organizowanie wszystkiego, żeby móc pojechać.

Luiz Falcão : Nie interesują mnie larpy z bofferami, tak jak publiczność larpów z bofferami czasami nie jest zainteresowana larpami, które mi się podobają. Ani larpami kampanii, które często próbują symulować ewolucję postaci w elektronicznych grach RPG. Wydaje mi się, że próbują odtworzyć pewną grę kapitalistyczną, w której hierarchia i meritokracja są obowiązkowe, a relacje są pośredniczone w oparciu o gromadzenie punktów. Nie lubię też

larpów opartych na ustalonych własnościach intelektualnych, takich jak Vampire, Harry Potter itp. Chociaż mogę naprawdę lubić samą własność intelektualną, te gry mają tendencję do problemów z kanonem. Generują hierarchie i konflikty... i zmniejszają potencjał kreatywny doświadczenia na rzecz odtwarzania znanych narracji.

Brak kultury larpowej i zasobów

Luiz Falcão : Jednym z czynników ograniczających jest to, że larp nie jest postrzegany jako normalny i społecznie akceptowany w taki sam sposób, jak wiele innych aktywności. Nie mamy nawet sceny, subkultury. Piłka nożna, kino, teatr i gry wideo są wszędzie. W każdym centrum handlowym są kina, filmy pojawiają się w telewizji, na YouTube, jest szum. Twój koleś w pracy gra w piłkę nożną. Twój ojciec zabiera cię na stadion piłkarski. I nie ma brazylijskiej społeczności larpowej lub społeczność jest bardzo mała. Ponadto koszty życia w Brazylii są bardzo wysokie – a większość graczy nie należy do wyższych klas społecznych.

Rafael Silva : Termin „larp głodowy” nie jest bez powodu. Brakuje transportu, jedzenia i kostiumów, aby uczestniczyć w larpach. Jeśli nie możesz sobie na to pozwolić lub nie masz grupy wsparcia lub sieci, odpadasz.

Luiz Falcão : A od 2016 r. do dziś trwa demontaż kultury, który poprzedził zamach stanu, któremu towarzyszyło zniszczenie gospodarki najbiedniejszych i rosnąca niepewność zatrudnienia (w wyniku narzuconej reformy prawa pracy, która zlikwidowała prawa konstytucyjne pracowników), spadek siły nabywczej, galopująca inflacja i ograniczenie czasu wolnego.

Leandro Godoy : Nawiązujesz do smutnego incydentu z prezydent Dilmą Rousseff, która została poddana impeachmentowi w 2016 r., mimo że była niewinna zarzutów i która spotkała się z dezinformacją i nienawiścią w mediach. Proces przebiegał zgodnie z rytuałami kongresu, ale służył interesom klasy rządzącej niezadowolonej z reform społecznych i utraty władzy gospodarczej.

Effe Schmidlin : I to przeszkadza w znalezieniu zasobów do tworzenia scenografii. Nawet dostęp do bardziej prywatnych lokalizacji jest trudny. Spotkania w mieście Belo Horizonte odbywają się głównie w parkach i na placach publicznych.

Luiz Falcão : Nawet jeśli pracujesz ze sztuką i kulturą, bardzo trudno jest pracować z larpami – ponieważ nie jest to uznana forma sztuki. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że larpy były na fali wzrostu do zamachu stanu w 2016 r. – a potem były w spirali spadkowej. Zgłaszane problemy braku pieniędzy, czasu i zdrowia, wszystkich lub prawie wszystkich, są bezpośrednio związane z niepewnością, która trwa od 2016 r.

Leandro Godoy : Niestety, doprowadziło to bezpośrednio do powstania faszystowskiego rządu Jaira Bolsonaro w latach 2018–2022, który poważnie naruszył stosunki społeczne, a

jednym z planów rządowych była likwidacja kultury i inne okropne polityki (patrz Prado i Godoy 2022).

Luiz Falcão : Warto również podkreślić rolę sieci społecznościowych (Facebook, Instagram, Twitter) od 2016 r. do dziś. Agresywne zachowania w tych sieciach wzrosły w tym samym czasie, w którym zmniejszył się zasięg rozpowszechniania. Udział w społecznościach internetowych (nie tylko społecznościach larpowych, ale wszelkiego rodzaju społecznościach internetowych) lub reklamowanie działań w tych sieciach nie jest już produktywny. Reklama nie dociera do graczy, ale hejterzy są zawsze gotowi do ataku.

Leandro Godoy : Myślę, że możemy zaobserwować pewne wzorce: niedobór larpów, tematów, utrudniona mobilność miejska, nierówności społeczne... Wszystkie te czynniki mogą w ten czy inny sposób ograniczać graczy.

O zasobach, współpracy i interdyscyplinarnych larpach

André Sarturi : Zasoby ograniczają mnie najbardziej. Chociaż możliwe jest organizowanie larpów przy minimalnych zasobach, może być interesujące zrobienie czegoś, co wymaga skomplikowanej technologii – na przykład projekcji wideo, mapowania wideo i platform prototypowania elektroniki. Nie są one konieczne, ale fajnie jest móc wypróbować inne doświadczenie w projekcie larpa i przetestować jego ograniczenia. Pytanie brzmi, jak zdobyć i zarządzać tymi zasobami. Trzeba również rozważyć, czy korzystanie z technologii ma sens w przypadku gry, czy nie.

Luiz Falcão : Uważam, że jest dość ograniczające, aby próbować larpa, gdy jesteś filmowany lub gdy ogląda cię publiczność, ale nie jest to odpowiednio uwzględnione w projekcie. Jeśli oferujesz coś publiczności, to jest to teatr, a nie larp. W larpie *Grimm Agreste* (Brazylia 2014) relacja między graczami a wystawą *Grimm Agreste* – piękną instalacją inspirowaną baśniami braci Grimm, wyobrażoną na nowo z estetyką brazylijskiej dziczy i wsi – i jej publicznością działała dobrze ze względu na kostiumy i projekt gry. Widziałem jednak inne doświadczenia, w których ta relacja nie działała dobrze, frustrując nie tylko uczestników, ale także projektanta larpa.

Leandro Godoy : Ogólnie rzecz biorąc, ciekawie jest obserwować, jak praktyka larpów ewoluuje wraz z tymi współpracami. Dziesięć, piętnaście lat temu nie rozmawialiśmy o negocjacjach, niewygodach związanych z kostiumami ani o tym, jak bardzo projektowanie gier i umowy mogą na nas wpłynąć podczas doświadczenia. Uważam, że mamy wiele do omówienia i wiele do doświadczenia. Jako społeczność możemy ewoluować poza kwestię zasobów potrzebnych do bezpiecznego przebiegu gier i dostarczania niesamowitych doświadczeń artystycznych.

Dziękuję wszystkim za wkład w rozmowę. Mam nadzieję, że spotkamy się wkrótce, w nowym larpie lub na czacie, i że te pytania mogą nas – uczestników i czytelników wywiadu –

skłonić do głębszej refleksji nad wyzwaniem i ograniczeniami oraz do coraz bardziej inkluzywnych, bezpiecznych i niezapomnianych doświadczeń!

Komentarz Andrzeja:

Jak widać łączą oni znane nam problemy ze znacznie większymi problemami logistycznymi, organizacyjnymi oraz politycznymi. Smutne to cholernie, bo pokazuje, jak trudno jest rozwijać się świeżej kulturze, świeżej myśli twórczej w wielu regionach świata. Brazylia jest jednym z największych krajów świata, ludnym i politycznie rozwijającym swe wpływy. A przy tym jest w dupie. I larpowcy w niej też.

Manifest Jeitinho Brasileiro

Dalej pokażę Wam manifest, którym się szczycę. Znów tłumaczenie.

Od zarania naszych eksperymentów z larpami, my jako Brazylijczycy, natknęliśmy się już na coś, co sprawiło, że nasza kultura stała na narzuconych zasadach skryzalizowanych w zbiorze zasad. Jeśli *Laws of the Night*, pierwszy „podręcznik” larpów, który dotarł do Brazylii, zawierał już zasadę „niedotykania”, stanęliśmy w obliczu zamieszania. A sposobem, już na początku larpów praktykowanych na tych ziemiach, było użycie słynnego „brazylijskiego jeitinho”. O brazylijskim *jeitinho* mówimy:

1. Grać to znaczy dotykać

Nie jesteśmy Amerykanami. Ważne jest, aby to podkreślić. Nasze kultury są różne. Tutaj się obejmujemy, całujemy w twarz (raz, dwa, a nawet trzy razy!), gdy kogoś spotykamy, bierzemy się za ręce, kładziemy rękę na czyimś ramieniu, gdy chcemy powiedzieć coś ważnego, wpadamy na siebie w zatłoczonych środkach transportu zbiorowego. Nasza „bańka” jest znacznie mniejsza. Dlatego dziwne jest, że nie możemy się dotykać podczas larpów. Założenie, że dotyczy to bezpieczeństwa, nigdy nas nie przekonało: gdy coś pójdzie nie tak, wydarzy się to z dotykiem lub bez niego. Co więcej, dotykamy rzeczy. Dotykamy *atabaque*, ale dotykamy również *gitary* akustycznej i fortepianu, mówimy „DOTKNIJ SIEBIE” komuś, kto traci zdrowy rozsądek. Dotyk w języku portugalskim odnosi się również, nie przypadkowo, do grania. Przeciwwstawiając się teleobecności, wyczarowujemy istnienie ciał w naszych larpach pod auspicjami Augusto Boala. Jesteśmy Brazylijczykami: jesteśmy, więc myślimy. Dlatego dla nas dotyk nie jest zakazany. Brak konsensualności jest.

[Komentarz Andrzeja: no tak, anglosaska szkoła larpowa, ich podejście do dotyku, dystansu i triggerów. Skończę wreszcie ten tekst o anglosasach, obiecuje]

2. Graj, aby dodać

W pewnym momencie graliśmy, aby przegrać. Chodziło o to, aby żaden z graczy nie skupiał się na narracji swojej postaci, w jakiś sposób wygrywając. Ale nadal uważamy, że gra, aby przegrać, odchodzi od tego samego indywidualistycznego, być może utylitarnego poglądu na grę, aby wygrać. Początkowo nie dotyczy gry drugiej osoby. Gra, aby dodać, z drugiej strony, rodzi się ze współpracy. Nie mogłoby być inaczej, ponieważ jesteśmy dopływami Paulo Freire, który uczy nas, że „gdy edukacja nie wyzwala, marzeniem uciskanych jest bycie uciskającymi”. Zamierzamy na tej podstawie zaproponować larp, który pozostawia dynamikę zwycięzcy (ciemieźcy) i przegranego (uciśnionego).

3. Trzeci brzeg rzeki

Ani nordycki larp, ani droga południowa: traktowanie manifestu napisanego we Włoszech jako manifestu „południowego” oznacza ignorowanie wszystkiego, co dzieje się na południe od równika Ziemi. Nawet jeśli w rozbieżnych punktach, dzielą tę samą ulgę. Z tego samego brzegu. Wbrew eurocentrycznej wizji (niektórzy powiedzą kolonialnej), świętujemy poetę Guimarães Rosę i jego trzeci brzeg rzeki. Dzieci oddanych rodziców i matek królewskich, odmawiamy pozostania na pierwszym brzegu lub dotarcia do drugiego brzegu. Zmieniamy bezpieczeństwo gleby płynnością rzeki. Zmieniamy się „w powolnej szybkości czasów”, jednocześnie twierdząc, że „nikt nie jest szalony. Albo wszyscy”. Nie ustawiamy się w szeregu, chociaż piliśmy z tych źródeł, ani nordyckiego larpa, ani drogi południowej. Przebojowe larpy, lub „chanchadas”, to nie zależą od nas.

[Komentarz Andrzeja: Eh, niestety nie mają zbyt dużej świadomości scen Europejskich i postrzegają je dość płytko: nordycy, anglosasi, południowcy]

4. Larp Głodu

Jeśli Dogma 99 zaczyna się od inspiracji Manifestem Dogma 95, transliterowanym na larp, czujemy, że naszym obowiązkiem jest przywołanie Estetyki Głodu i Kina Novo Glaubera Rochy. Aparat w ręku i pomysł w głowie? Nie. Z dala od kostiumów i bujnej scenerii, larp głodu szukał, szuka i będzie szukał redukcji wszystkich dodatków, poszukując istoty larpa. Minimalistyczny larp? Być może. Ale coś więcej. Larp, który rozumie, że iluzję 360° można stworzyć w larpach, które odbywają się w barze, aby być grany w barze. W białym pokoju ze światłami bezpośrednio w oczach, odtwarzając zaawansowaną technologię statku kosmicznego. W butelce po kawie. Na papierosie. W cachaça oferowanej podmiotowi. W wykorzystaniu samych uczestników jako scenografii. Jeśli larp nie jest oglądany w obiektywie kina, to znaczy, że jego przemoc polega właśnie na zaprzeczeniu widowiska.

5. Krwawienie z języka

Dopływy manguebit [red. brazylijski ruch kulturalny z lat 90. Czytałem o nim ale nie rozumiem go], rozumiemy larp jako formę sztuki, medium i język. Ale rozumiemy też larp jako zajęcie. Wstrząs w sercu kultury na skraju zawału serca. Protagonizm inherentny dla larpów jest odpowiedzią na konsumpcję coraz bardziej pasteryzowanej kultury. Więc szukamy luk, nie-miejsc. Blackbox nie jest czymś użytecznie dostępnym tutaj. W jej miejsce bary, restauracje, niezamieszkane garaże, parki, centra kulturalne, klasy, place, biblioteki publiczne, wspólnie wynajmowane gospodarstwa. Niech te serca ponownie przepompują krew dla publicznej relacji jednostka-przestrzeń.

6. Na larpa antropofagicznego

Mamy w Brazylii zróżnicowaną i zdecentralizowaną scenę. A brak centralizacji (czasem nawet dialogu) zapewnia różnorodność. Nie byłoby przesadą stwierdzenie, że łączy nas tylko uczestnictwo. Od północno-wschodnich do południowych królestw larpów boffer, od MilSim Paraná, od gminy larpów São Paulo, od larpów World of Darkness w kilku miastach rozsianych po całym kraju, od larpów praktykowanych na wydarzeniach, od larpów jako praktyki kulturowej uznawanej przez politykę publiczną, larpów w mieszkaniach – jedyną rzeczą, która jest wspólna, jest zainteresowanie uczestnictwem. Pochłanianiem wkładu innych. „Interesuje mnie tylko to, co nie jest moje. Prawo człowieka. Prawo antropofagów”, głosi nasz prawie stuletni Manifest Antropofagów. Zaprzeczanie temu byłoby zaprzeczeniem brazylijskiego jeitinho. Zaprzeczać naszej, jak mawiał Oswald de Andrade, „świadomości uczestnictwa”.

Co dalej?

Dla chętnych nagranie z Knutepunktu 2014 na temat larpów brazylijskich.
Zaznaczę, że to moment ich szczytowego wzrostu.

Ze strony Knutepunktu

”Debata na temat niedawnego wpływu nordyckich larpów i przemian społeczności larpowej w Brazylii, skupiająca się na mieście Sao Paulo.

30-minutowa prezentacja reprezentatywnej grupy brazylijskich gier LARP z perspektywy gospodarzy, po której nastąpi godzinna otwarta debata za pośrednictwem wideokonferencji.

[red. nagranie urywa się po 64 minutach]

Główny gospodarz będzie tłumaczył pytania dotyczące debaty ze współgospodarzem i organizatorem larpów w Brazylii. Współgospodarz będzie obecny za pośrednictwem wideokonferencji. Długi czas debaty wynika z czasu tłumaczenia.

[red. polecam głównie pierwsze 30 minut]

[Link do nagrania](#)

Bibliografia

No i na koniec trzy teksty:

Luiz Falcão (2014): *Nowe smaki w brazylijskich larpach*. W *The Cutting Edge of Nordic Larp*, pod redakcją Jona Backa. Knutpunkt.

Artykuł pokrótce omawia ścieżkę rozwoju larpa w Brazylii: od jego pojawienia się wraz z grami RPG i długimi latami larpów „dla zabawy” bez dalekosiężnych rezultatów, aż do 2011 roku, wraz z rosnącą interakcją z praktykami i teoriami larpów nordyckich i światowych. Wpływ ten buduje nową tożsamość brazylijskiego larpa, opartą na idei, że larp jest językiem, medium i rodzajem sztuki.

[Przeczytasz tutaj](#)

Leandro Godoy (2021): *Wykorzystanie muzyki jako magicznego elementu doświadczenia larpowego*. W *Book of Magic – Vibrant Fragments of Larp Practices*, pod redakcją Kari Kvittingen Djukastein i in. Knudepunkt.

Luiz Prado i Leandro Godoy (2022): *Larp przeciwko faszyzmowi*. W *Distance of Touch*, pod redakcją Juhany Pettersson. Knutpunkt.

W Brazylii pod koniec lat 2010, faszyci czują się komfortowo, czy to w retoryce, czy w swoich ohydnych praktykach. Wszystko to jest legitymizowane przez propagandę rządu federalnego, napędzaną nienawiścią i machiną machinę. Rezultatem jest społeczeństwo rządzone przez nienawiść, obojętność i szyderstwo. Manifestacje artystyczne są prześladowane, zwłaszcza te o treści związanej z mniejszościami i działaniami afirmatywnymi lub prodemokratycznymi działaniami i które deklarujądeklarują swój sprzeciw wobec faszystowskiego reżimu. Tworzenie kultury stało się jeszcze większym wyzwaniem jeszcze większym wyzwaniem niż wcześniej, z systematyczne cięcia funduszy, rozwiązanie Ministerstwa Kultury i ustanowienie klimatu autocenzury. kultury i ustanowienie

klimatu autocenzury niemal porównywalny z fatalnymi latami dyktatury wojskowej(1964-1985).

[Do pobrania tutaj](#)