



Grupo Boi Voador Larp

Projeto NPlarp

Núcleo de pesquisa de Live Action Roleplaying

Tango para dois

(Tango for two)

Tradução: Cauê Martins

Julho de 2011

Contato:

<http://boivoador-larp.blogspot.com/>

<http://nplarp.blogspot.com/>

E-mail: Boivoadorlarp@gmail.com



Tango para dois

(Tango for two)

EvenTømte&TorKjetilEdland

Versão1.0,junho 2008

Tradução Cauê Martins

"Nós entramos no mundo sozinhos. E o deixamos exatamente da mesma forma. Mas entre isso, existe a dança chamada vida. O problema é que é preciso dois para o tango. Então olhamos os sinais; alguma coisa que nos ajude a achar nossos pares perfeitos. Um sorriso, uma onda. Mas temos que ser cuidadosos; por que enquanto alguns sinais podem ser mal interpretados, outros podem ser completamente perdidos... Em alguma danças você fica de fora. Em outras você troca de parceiro. A coisa importante é... você nunca para de dançar" - *Chuck Fishman, Edição de amanhã*

Os termos ID e EGO foram popularizados por Sigmund Freud, o pai da psicanálise. Aqueles que conhecem provavelmente vão notar algumas discrepâncias entre a forma de uso dos termos por Freud e por nós. Sem preocupações. Este larp não se preocupa em aproximar as teorias usuais e formais da psicologia. NO modelo Freudiano a mente consiste em três partes: ID, EGO e SUPEREGO. Neste larp o SUPEREGO não tem um jogo para representá-lo. Entendemos que o SUPEREGO é formado pelo encontro entre o ID e o EGO e aparece no resultado de sua interação.

O básico: Eu e mim mesmo

Tango para dois é um larp para uma tarde. Dois jogadores serão diferentes partes da personalidade de uma personagem. É possível ser o eu consciente ou os desejos ocultos do indivíduo. Os dois trabalharão juntos, cada um deles sendo a parte dominante em fases diferentes do jogo. Tango para dois discute cooperação e musicalidade, é sobre compromisso e conflito, e sobre tomar, oferecer ou perder o controle.

Nós criamos este jogo porque queríamos tentar novas técnicas de role-play. O jogo pode também ser visto como um exercício de conscientização para os jogadores. Aqui estão nossas anotações de campo. Elas deverão permitir que você mesmo experimente, se for do seu desejo.

ID e EGO são partes da personalidade do ser humano. EGO é o eu consciente, enquanto o ID são os desejos e vontades do indivíduo. Normalmente o EGO está no controle. Você fala, debate, flerta, se integra e trabalha, mas as reais preocupações da vida nunca se distanciam. Quando a música muda, os desejos afloram. Por um momento, eles tomam controle, e deixam o eu consciente como espectador impotente, até que eles se vão e o eu retoma o controle novamente.

O método: É assim que se deve jogar

Em Tango para dois, cada personagem é jogado por dois jogadores, um assume a interpretação do ID, e o outro o EGO. Juntos eles formam um indivíduo (que, ironicamente, significa indivisível).

O jogador do EGO representa as ações reais do indivíduo. O que ele faz é o que o indivíduo está fazendo, e o que as outras personagens podem ver. As ações do jogador do ID representam pensamentos e desejos. Ele pode influenciar o jogador do EGO de certas formas:

- Sussurar sugestões, exclamações ou emoções em seu ouvido
- Guiar seus movimentos
- Pará-lo
- Circular ao redor das pessoas, comida, ou outras coisas sobre as quais os pensamentos do indivíduo estão fluindo.
- Conversar com ele
- Colocar as mãos sobre o ombro dele e falar uma sentença gritando. Isto representa sentimentos reprimidos vindo a tona. O grito é ouvido pelos jogadores, que podem escolher se vão incorporar isso na interpretação. Mas as personagens só podem notar o sentimento representado nas palavras, mas não terão ouvido as palavras sendo ditas.

As duas partes do indivíduo assumirão a posição de domínio em diferentes partes do larp. Mas sempre haverá um jogador dominante e um dominado no indivíduo.

O jogador dominante possui um privilégio: ele decide o que o indivíduo fará! Mas o passivo pode afetar o jogador que está no controle de algumas formas.

Não há regras estritas definindo precisamente como o ID e o EGO irão interagir. Use sua imaginação e faça tudo que achar certo!

Mesmo assim o jogador dominante sempre tem a decisão final. Quando o EGO está liderando, o ID pode apenas fazer sugestões. Mas, quando o ID estiver liderando, o EGO tem que obedecer aos comandos do ID. No começo do jogo, o EGO está no controle, que alternará várias vezes no decorrer do larp, a partir de mudanças nas luzes e na música.

O jogo deve durar de duas a três horas. Com uma parada no meio. Os jogadores podem usar esta oportunidade para discutir e fazer ajustes no jogo com seu parceiro e entenderem o que está ou não funcionando.

Ao lado da mesa o psicólogo e o CEO estão tendo uma casual, mas de certa forma reestruturada, conversa sobre assunto de trabalho. ao mesmo tempo, seus ID's estão rolando no chão puxando a orelha um do outro.

Obviamente, nós escolhemos o tango como a música para representar o ID tomando o controle. Nós também acendemos luzes vermelhas quando o tango toca

Este estilo de jogo pode ser estranho a princípio. Pode ser uma boa ideia fazer um aquecimento com algum exercício teatral para aumentar a consciência dos pares, como:

- Andar pelo ambiente de olhos fechados. Tente evitar bater uns nos outros. Se acontecer incline-se levemente para o outro jogador antes de continuar.
- Guie o parceiro pelo ambiente, sempre mantendo contato por um ponto (dedo com dedo, ombro com ombro, etc)

Comece com um guiando o outro, então troque as regras, antes de deixar a liderança ir e voltar. tentar agir como um só.

- Crie uma cena testar a interação ID/EGO. Cometa todos os erros que puder pensar antes de começar o jogo.

Criação do personagem: Ligar e jogar

Os jogadores irão formar pares e receberão a identificação de ID ou de EGO. Cada um nos pares devem ter algum tipo de características distintiva para simbolizar sua unidade, como uma peça de roupa. Os organizadores darão jogador do ID algo para identificá-los.

[Nós usamos pintura preta no rosto para deixar os olhos dos jogadores do ID como quaxinins. Você considerar usar pintura branca no resto do rosto o que dará um aspecto fantasmagórico]

Os jogadores sentarão juntos e criarão o individuo com quem irão jogar. Isso é feito tirando cartões de um chapéu e usando as palavras-chave desses cartões como um ponto de partida para a imaginação.

1) Primeiro, para cada par será atribuído aleatoriamente um personagem. Para o propósito de figurino, isto deve ser feito antes.

2) Então, cada par retira uma das disfunção abaixo:

- ansiedade
- Baixa auto-estima
- Egocêntrico
- Aficionado por sexo
- Maníaco
- ciumento
- Narcisista
- Inapto social
- Pouca empatia
- Agressivo

3) E depois retira uma das relações ID/EGO abaixo:

- _ Tolerante
- Opositivo
- Legal
- Acolhedor
- Guerra
- Complementar
- Iguais
- Intuitivo
- Absorção

4) Após isso os pares irão discutir como interpretar isto no jogo.

5) eles escreverão o nome do personagem em um papel e colocarão dentro do chapéu. Todos os jogadores retirarão um nome do chapéu e o combinarão com uma das seguintes relações. Se tirar o próprio nome tire novamente:

- _ amor
- ódio

- competição
- abuso
- inveja
- admiração
- proteção
- professor
- fofoca
- desprezar
- gostar
- entreter
- irritar
- opor
- embaraçar
- flertar

6) discuta abertamente com todos os jogadores a interpretação dessa relação.

7) Os jogadores do ID repetirão o passo 5, mas manterão isso para si. isso é a realação subconsciente que é desconhecida para o ego(mas provavelmente irá emergir durante o jogo)

Obviamente, o facilitador pode afetar o tom do jogo mudando o texto dos cartões (ou mesmo omitindo ou trocando as disfunções por outra coisa)

O cenário: Um conjunto de oposições

Tango para dois se trata basicamente do método. Este é o cenário que fizemos com um background para o jogo, mas não é vital que este cenário seja seguido integralmente. Os métodos de Tango para dois podem ser aplicado em diferentes cenários.

O grupo: a fundação Labourlove recebeu uma grade soma de dinheiro para uma considerável campanha sobre perseguição no local de trabalho. A empresa de relações públicas id+superego foi contratada para desenvolver a campanha em cooperação com a Labourlove. O time recém formado está se encontrando pela primeira vez e está reunido para um dia de Dinâmicas empresariais (teambuilding) e socialização.

Labourlovefoundation: Uma fundação independente focada em combater a perseguição e promover a diversidade e inclusão no local de trabalho. A confederação dos sindicatos, a confederação dos empregados, o ministério do trabalho e inclusão social e o instituto de pesquisa do trabalho estão representados no quadro da diretoria, e a Real Alteza, princesa Mette-Marit, é a patrona da fundação. Labourlove está prestes a lançar a campanha por todo o país. É chegada a hora de um forte impulso para inclusão!

Id+ego: É aqui que os sonhos se tornam reais, tanto para os clientes quanto para aqueles que trabalham na empresa. Os empregados na Id+superego são jovens, criativos e ambiciosos, e estão no topo da disputa de relações públicas, pelo menos enquanto o contrato durar e esperam que um pouco mais.

Personagens: Serão distribuídos aleatoriamente entre os jogadores. Se não tiver jogadores suficientes para todos os personagens tenha certeza de que o Aplicador das dinâmicas, o CEO e o líder do projeto estejam presentes.

- CEO (Id+ego)
- Especialista em comunicações (Id+ego)
- Diretor de arte (Id+ego)
- Líder do projeto (Labourlove)
- Psicólogo (Labourlove)
- Gerente do escritório (Labourlove)
- aplicador das dinâmicas (Independente)
- Celebridade que fará a divulgação da campanha (Independente)
- Jornalista (Independente)

Quando o jogo começar, os personagens estão no final de um longo dia de dinâmicas. Eles trabalharam duro. A primeira cena do larp é o final da dinâmica. Agora é hora de uma reunião mais informal. Pode haver música, talvez alguns petiscos e bebidas. A festa dura o jogo todo.

O desenvolvimento do drama foi diferente nos dois jogos que aplicamos. No primeiro ficamos na festa do começo até o final do jogo. E na segunda a ação empacou, então os jogadores decidiram pular um mês no tempo para fazer a segunda parte do jogo. O parada no meio se mostrou bastante útil.

Juntando tudo:Vá jogar

Está é a nossa criação. Use com a proposta que for mais apropriada para você. Mantenha o que gostar, mude o que não gostar, e se divirta! Este texto e os conceitos do jogo contidos nele são seus para usar e abusar, mas nós gostaríamos de ser identificados como autores do trabalho.

Se decidir experimentar estes conceitos ou similares por sua própria conta, nós adoramos ouvir a sua experiência. Por favor, nos contate nos e-mails: [even.tomte](mailto:even.tomte@gmail.com) ou [torkjetil](mailto:torkjetil@gmail.com), ambos @gmail.com.