

CURIMBA

Desenvolvido por Coral Amarelo (Caue Reigota, Tadeu Rodrigues e Vitor Soriano) para o Golden Cobra Challenge 2021

AVISO: esse larp trata de temas religiosos. Embora não seja nossa intenção ofender os praticantes de nenhuma religião, reconhecemos que este é um tema sensível. Se você (ou algum outro participante) não se sente confortável com o tema, talvez o mais indicado seja evitar esse larp. Além disso, sinta-se à vontade para nos contatar e esclarecer pontos que você acredita que mereçam ser tratados de maneira diferente, para que possamos saber onde erramos.

Nossa inspiração para esse larp é a umbanda, religião que emerge no Brasil, fruto da síntese de elementos oriundos de diferentes religiões, como por exemplo o candomblé, o catolicismo e o espiritismo. De maneira recorrente, seus praticantes são vítimas de intolerância religiosa, assim como de estigmas sociais. É uma religião descentralizada, de maneira que é mais pertinente falar em umbandas do que em umbanda. Para a pesquisa de nosso larp, recorreremos principalmente à literatura acerca da Umbanda Sagrada, devido ao acesso facilitado de material escrito que tivemos para essa vertente.

Participantes: 4 ou 6

Duração: 2 horas

Componentes necessários:

- acesso a jornais (virtuais ou impressos);
- acesso a uma plataforma de reuniões (*Google Meet*, por exemplo);
- acesso a um aplicativo de mensagens instantâneas com possibilidade de envio de mensagens de voz (*WhatsApp*, por exemplo).
 - Caso, passado o atual contexto de pandemia, seja jogado com presença física, a plataforma e o aplicativo são dispensados.

Prelúdio (30 minutos)

1. Caso os demais participantes não saibam sobre o que é esse larp, é hora de você (que tem esse texto em mãos) explicar a eles:
 - *“Esse é um larp no qual entidades sagradas se reúnem para decidir quem irá tomar a frente na tentativa de resolver uma crise que aflige a humanidade. Uma estiagem que se aproxima? O desemprego que se avoluma? Um líder despótico que devasta a nação? O fantasma da guerra que se anuncia? O conforto a uma pessoa que perdeu um ente querido? Independente do tema, o funcionamento do larp é parecido: um conjunto de entidades que estão disponíveis no momento se reúne, e discutem sobre quem irá intervir na situação. O primeiro problema é decidir quem o fará, já que as entidades por vezes flertam com o orgulho ou a arrogância, e disputam por cada oportunidade de receber o louvor dos humanos.”*
2. Feita essa descrição, é hora da primeira rodada de diálogo entre os participantes: como dissemos antes, esse é um larp que toca a religião, um tema sensível. Por isso, é importante que os participantes dialoguem em busca do estabelecimento de limites aceitos por todos, que visam criar um ambiente seguro. Não só o aspecto religioso deve ser abordado, mas também outros aspectos que os participantes

considerarem pertinentes (Ex. “não me sinto confortável com contato físico”; “violência sexual é um tema que, para mim, escapa do que deve ser tratado de maneira leviana, num jogo”).

- Além disso, explicitem algum código comum para que o jogo seja interrompido, caso algum aspecto não-previsto nessa fase violar a segurança de algum dos participantes. “CORTA” é um exemplo possível. Caso seja pronunciado, o larp é interrompido imediatamente, e os participantes discutem o ocorrido. Se a questão for resolvida de maneira satisfatória para todos, o larp volta a acontecer. Caso contrário, não.
3. Os participantes discutem qual notícia irá dar o tema ao larp. Para isso, recorrem aos jornais disponíveis. Para decidir qual será o tema, utilizem um sistema de Vetos & Votos:
- Quando alguém encontrar alguma notícia interessante, pergunta aos demais se alguém veta. Se alguém vetar, essa notícia está excluída e vocês devem continuar procurando outra;
 - Se ninguém vetar, é hora do voto. Cada um vota se é a favor ou contra. Caso a maioria vote a favor, esse será o tema do larp. Em caso de empate ou minoria, essa notícia está excluída e vocês devem continuar procurando outra.
4. Escolhida a notícia, é hora de selecionar as entidades participantes.

Dia da Semana	Linha
Domingo	Fé
Segunda-feira	Amor
Terça-feira	Conhecimento
Quarta-feira	Justiça
Quinta-feira	Lei
Sexta-feira	Saber
Sábado	Geração

- Em primeiro lugar, observe o dia da semana em que vocês estão jogando. Ele irá determinar o primeiro par de entidades participantes
 - Depois disso, observe o dia da semana da notícia que vocês escolheram como tema. Ele irá determinar o segundo par de entidades participantes.
 - No caso do jogo com 6 participantes, observe o dia da semana do aniversário mais próximo de um dos participantes. Ele irá determinar o terceiro par de entidades participantes
 - Em caso de dias da semana repetidos, escolha o próximo dia da semana vago
5. Definidos os pares, é hora de identificar cada entidade participante
- Fé
 - **Oxalá**, que rege a convicção da fé daqueles que a vivenciam
 - **Oiá-Tempo**, que pune aqueles que se afastam da fé
 - Amor

- **Oxum**, que estimula a atração entre os seres
 - **Oxumaré**, que sublima a atração em algo mais afetuoso
 - Conhecimento
 - **Oxóssi**, que estimula a busca do conhecimento
 - **Obá**, que estimula a consolidação do que foi aprendido
 - Justiça
 - **Xangô**, que evoca a tradição e a constância da justiça
 - **Iansã**, que evoca a renovação e o aperfeiçoamento da justiça
 - Lei
 - **Ogum**, que impede quem está fora da lei de continuar agindo
 - **Egunitá**, que purifica quem está fora da lei
 - Saber
 - **Obaluaiê**, que estimula os seres a evoluírem
 - **Nanã**, que decanta as impurezas dos seres
 - Geração
 - **Iemanjá**, que sustenta a vida
 - **Omolu**, que interrompe a vida
- 6. Uma vez que todos os participantes ouçam a descrição de cada entidade, é hora de escolher a entidade que irá guiar a personagem de cada participante.
 - Variem os métodos de escolha: sorteio, eleição, indicação, disposição dos participantes, escolha a partir da ordem de idade dos participantes, ordem de chegada.
- 7. Uma vez escolhida a entidade cujo papel você irá desempenhar, leia novamente sua descrição.
- 8. Você que está com esse texto em mãos lê o tópico “O larp” para os demais.
- 9. Se concentrem por cerca de 2 minutos, em silêncio e de olhos fechados. Quando um participante se sentir a vontade, ele deve bater palmas em algum ritmo, indicando para os demais que o larp começou.

O larp (1 hora)

O larp acontece no decorrer de uma hora. Todas as entidades sabem do sentido de urgência que a questão pede. A curimba já começou, e em breve o cavalo (*médium*) irá incorporar a entidade escolhida. Cheguem a um consenso sobre quem é o mais indicado. Exponham suas ideias. Lembrem-se que as entidades são exuberantes, cheias de energia. Dancem em frente das câmeras (ou presencialmente, quando pudermos fazer isso), explorem formas não-verbais de comunicação, presenteiem-se.

A qualquer momento, cada participante pode clamar pelo **Domínio**: ao dizer para a outra entidade do seu par algo como “eu domino essa questão”, ela tem seu microfone da reunião mutado (ou deixa de ter direito a fala, quando jogado em presença física), podendo apenas enviar mensagens de áudio para seu par pelo aplicativo de mensagens (ou sussurrar ao ouvido do seu par, no caso da versão em presença física). Contudo, caso alguma entidade convoque uma votação, por qualquer motivo que seja, enquanto uma entidade está mutada, apenas quem está mutado vota, com seu voto contando por dois. Para encerrar um Domínio, o participante que o clamou diz algo como “somos dois polos da mesma força”.

Ao final de tudo, vocês farão duas votações: qual a linha que irá reger a questão; e qual entidade dentro dessa linha será a escolhida. Não existe voto de minerva: em caso de

empate, uma nova rodada de votações (talvez com um pouco mais de conversa antes disso) será feita.

Debrief (30 minutos)

Discutam a experiência. Digam uns aos outros como essa experiência dialoga com sua própria religiosidade. Esclareçam quaisquer eventuais maus entendidos. Se desculpem, e peçam desculpas às entidades. Nos desculpamos também.

Referências

ANDRADE, Oswald de. **A utopia antropofágica**. São Paulo: Globo, 2011.

CAMARGO, Hertz Wendel de (Org.). **Umbanda, cultura e comunicação: olhares e encruzilhadas**. Curitiba: Syntagma Editores, 2019.

MIKLOS, Jorge; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Aproximações entre o brincar e a religiosidade: uma reflexão a partir do larp. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 6, n. 13, 2018, p. 130-142.

MARCELLO, Roberto. **A Umbanda nos jornais: variações e modulações no tempo dos registros em “O Estado de S. Paulo” e “O Globo”**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Paulista. São Paulo, 2019.

PRADO, Luiz. **Excelência Overdrive**. 2020. Larpscript.

REIGOTA, Caue. **Calendário**. 2013. Larpscript.

RODRIGUES, Tadeu. **Cafundós**. 2017. Larpscript.

SARRACENI, Rubens. **As Sete Linhas de Umbanda: A Religião dos Mistérios**. São Paulo: Madras, 2014.

CURIMBA (*English Version*)

Developed by Coral Amarelo (Caue Reigota, Tadeu Rodrigues and Vitor Soriano) for the Golden Cobra Challenge 2021

WARNING: this larp deals with religious themes. While it is not our intention to offend practitioners of any religion, we recognize that this is a sensitive topic. If you (or any other participant) are not comfortable with the topic, it may be better to avoid this larp. Also, feel free to contact us and clarify points that you believe deserve to be treated differently, so that we can know where we went wrong.

Our inspiration for this larp is Umbanda, a religion that emerges in Brazil, the result of the synthesis of elements from different religions, such as Candomblé, Catholicism and Spiritism. Recurringly, its practitioners are victims of religious intolerance as well as social stigma. It is a decentralized religion, so it is more pertinent to speak of Umbandas than Umbanda. For the research of our larp, we resorted mainly to the literature about the Holy Umbanda, due to the easy access to written material that we had for this aspect.

Participants: 4 or 6

Duration: 2 hours

Required components:

- access to newspapers (virtual or printed);
- access to a meeting platform (*Google Meet*, for example);
- access to an instant messaging app with the possibility of sending voice messages (*WhatsApp*, for example).
 - If, past the current pandemic context, it is played with physical presence, the platform and the app are dispensed.

Prelude (30 minutes)

1. If the other participants do not know what this larp is about, it is time for you (who has this text in your hands) to explain to them:
 - *“This is a larp in which sacred entities gather to decide who will take forward in an attempt to resolve a crisis that afflicts humanity. An approaching drought? The rising unemployment? A despotic leader who devastates the nation? The ghost of a war that announces itself? Comfort to a person who has lost a loved one? Regardless of the theme, the operation of the larp is similar: a group of entities that are available at the moment meet and discuss who will intervene in the situation. The first problem is to decide who will do it, as entities sometimes flirt with pride or arrogance, and compete for every opportunity to receive the praise of humans.”*
2. Having made this description, it is time for the first round of dialogue between the participants: as we said before, this is a larp that touches on religion, a sensitive topic. Therefore, it is important for participants to dialogue in order to establish limits accepted by all, which aim to create a safe environment. Not only the religious aspect should be addressed, but also other aspects that the participants deem relevant (eg “I don’t feel comfortable with physical contact”; “sexual violence is a topic that, for me, escapes from what should be treated in a frivolous way, as a game”).

- In addition, make explicit some common code for the game to be interrupted, in case any unforeseen aspect in this phase violates the safety of any of the participants. "CUT" is a possible example. If it is pronounced, the larp is stopped immediately, and the participants discuss what happened. If the issue is resolved to everyone's satisfaction, larp happens again. Otherwise, no.
- 3. Participants discuss which news will bring the theme to the larp. For this, they research in available newspapers. To decide what the topic will be, use a Veto & Voting system:
 - When someone finds some interesting news, ask the others if anyone vetoes it. If someone vetoes, that news is excluded and you should keep looking for another one;
 - If no one vetoes, it's time for the vote. Everyone votes for or against. If the majority votes in favour, this will be the theme of the larp. In case of a tie or minority, this news is excluded and you should keep looking for another one.
- 4. Having chosen the news, it is time to select the participating entities.

Day of the Week	Line
Sunday	Faith
Monday	Love
Tuesday	Knowledge
Wednesday	Justice
Thursday	Law
Friday	Wisdom
Saturday	Generation

- First, note the day of the week you are playing. It will determine the first pair of participating entities
- After that, note the day of the week of the news you have chosen as your theme. It will determine the second pair of participating entities.
- In the case of the 6-player game, note the day of the week of the nearest birthday for one of the players. It will determine the third pair of participating entities
 - In case of repeated weekdays, choose the next day of the week vacant.
- 5. Once the pairs are defined, it is time to identify each participating entity
 - Faith
 - **Oxalá**, which governs the conviction of the faith of those who experience it
 - **Oiá- Tempo**, which punishes those who stray from the faith
 - Love
 - **Oxum**, which stimulates the attraction between beings
 - **Oxumaré**, which sublimates the attraction into something more affectionate
 - Knowledge

- **Oxossi**, which stimulates the search for knowledge
 - **Obá**, which stimulates the consolidation of what was learned
 - Justice
 - **Xangô**, which evokes the tradition and constancy of justice
 - **Iansã**, which evokes the renewal and improvement of justice
 - Law
 - **Ogum**, which prevents those who are outside the law from continuing to act
 - **Egunitá**, which purifies those who are outside the law
 - Wisdom
 - **Obaluaiê**, which stimulates beings to evolve
 - **Nanã**, which decants the impurities of beings
 - Generation
 - **Iemanjá**, which sustains life
 - **Omolu**, which interrupts life
- 6. Once all participants hear the description of each entity, it's time to choose the entity that will guide each participant's character.
 - The methods of choice vary: drawing, election, nomination, disposition of participants, choice based on the order of age of the participants, order of arrival.
- 7. Once you have chosen the entity whose role you will play, read its description again.
- 8. You who have this text in hand read the topic "The larp" for others.
- 9. Concentrate for about 2 minutes, in silence and with your eyes closed. When a participant feels comfortable, they should clap their hands in some rhythm, indicating to the others that the larp has started.

The larp (1 hour)

The larp happens over the course of an hour. All entities are aware of the sense of urgency that the issue calls for. The curimba has already started, and soon the horse (*medium*) will incorporate the chosen entity. Reach a consensus on who is best suited. Expose your ideas. Remember that entities are exuberant, full of energy. Dance in front of the cameras (or in person when we can do that), explore non-verbal forms of communication, give gifts to each other.

At any time, each participant can claim **Domain**: when saying to the other entity of their peer something like "I master this issue", she have it's meeting microphone muted (or no longer has the right to speak, when played in physical presence), and can only send audio messages to her peer through the messaging app (or whisper into her peer's ear in the case of the in-person version). However, if any entity calls a vote, for whatever reason, while an entity is muted, only the muted one votes, with her vote counting by two (she votes for the whole pair). To end a Domain, the participant who claimed it says something like "we are two poles of the same force".

After all, you will take two votes: which line will govern the question; and which entity within that line will be chosen. There is no casting vote: in case of a tie, a new round of voting (maybe with a little more talk before that) will be done.

Debrief (30 minutes)

Discuss the experience. Tell each other how this experience dialogues with your own religiosity. Clear up any possible misunderstandings. Apologize, and apologize to the entities. We're sorry too.

References

- ANDRADE, Oswald de. **A utopia antropofágica**. São Paulo: Globo, 2011.
- CAMARGO, Hertz Wendel de (Org.). **Umbanda, cultura e comunicação: olhares e encruzilhadas**. Curitiba: Syntagma Editores, 2019.
- MIKLOS, Jorge; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Aproximações entre o brincar e a religiosidade: uma reflexão a partir do larp. **Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 6, n. 13, 2018, p. 130-142.
- MARCELLO, Roberto. **A Umbanda nos jornais: variações e modulações no tempo dos registros em "O Estado de S. Paulo" e "O Globo"**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Paulista. São Paulo, 2019.
- PRADO, Luiz. **Excelência Overdrive**. 2020. Larpscript.
- REIGOTA, Caue. **Calendário**. 2013. Larpscript.
- RODRIGUES, Tadeu. **Cafundós**. 2017. Larpscript.
- SARRACENI, Rubens. **As Sete Linhas de Umbanda: A Religião dos Mistérios**. São Paulo: Madras, 2014.