

CALOR



**É BOM PRA
MOSQUITO !**



CALOR É BOM PRA MOSQUITO!¹

Está quente. Um dia particularmente quente, no meio de uma onda de calor. Uma reunião a céu aberto: medidas sanitárias para conter a proliferação da doença. Doença, aliás, é o tema dessa reunião da Organização Mundial do Comércio. A Organização Mundial da Saúde deveria estar discutindo o tema - e o deve estar, em outro lugar -, mas todos dizem que é preciso dinheiro, investimento, recursos. Vocês, detentores desses recursos, foram compelidos a se reunir e chegar numa carta de intenções, uma lista de dez propostas que visam enfrentar o alerta sanitário.

Cobra Gold Power Categories

Para criar “Calor é bom pra mosquito!” nos inspiramos no jogo “Exodiplomacy” desenvolvido por Susanne Vejdemo & Marshall Bradshaw para a edição de 2020 do Golden Cobra Challenge.

Nesse processo mudamos o tema de uma ficção científica para uma realidade contemporânea (10 Cobra Gold) e retiramos o elemento das diferentes formas de comunicação entre os diplomatas (20 Cobra Gold).

Esse larp necessita dos seguintes elementos:

- 6 a 8 jogadores
- Água
- Cubos de gelo
- 2 copos (3, para o caso de um jogo com 8 jogadores)
- Um cooler
- 4 panos de prato ou similar (5, para o caso de um jogo com 7 ou 8 jogadores)
- Uma praça², num dia quente, com sol a pino

Cada jogador representa um líder de um país do mundo. No jogo para 6 jogadores, 2 deles são representantes de países ricos e poderosos, enquanto 4 são (embora considerados ricos em seus respectivos países) representantes de países pobres. No caso de 7 jogadores, é adicionado 1 representante de país pobre. No caso de 8 jogadores, é adicionado um representante de país rico. O modo de escolha é “primeiro que pedir, leva”.

A reunião diplomática visa elaborar uma proposta³, composta por 10 itens, para enfrentar um alerta sanitário⁴. No larp, que se inicia com os representantes se reunindo na praça e debatendo propostas de itens, cada item apresentado deverá ser votado por todos os participantes: maioria simples⁵, sem justificativas, quer dizer que aquele item foi aprovado, e pode-se partir para o próximo. Ao final da votação do décimo item, a proposta, como um todo, também deve ser votada. No caso de passar, o larp acaba.

1. Essa frase surgiu no primeiro playteste de [Curimba](#), larp que criamos para o Golden Cobra Challenge 2021. Durante o larp, a decisão que as entidades tomaram para mitigar o El Niño foi enviar uma praga. Por isso, em alguma medida esse larp é a continuação do universo criado naquela partida.
2. Fórum (latim) ou ágora (grego): espaço de exercício da política.
3. A inspiração aqui é [Exodiplomacy](#), larp de Susanne Vejdemo & Marshall Bradshaw, apresentado no Golden Cobra Challenge 2020.
4. Não definimos qual é a doença. Pelo contexto recente, obviamente a pandemia de COVID-19 compareceu em nossos pensamentos. Mas, principalmente, pensamos numa epidemia de raiva, que afeta significativamente países subdesenvolvidos, e que em português brasileiro é homônima do sentimento de fúria, nervosismo - algo que pensamos que faz parte da paleta emocional desse larp.
5. A ideia aqui é evidenciar a grande beleza da democracia: não importa o quanto sejam oprimidos, os representantes de países pobres ainda detém a maioria dos votos.

Personagens

Os personagens representantes de países ricos são caracterizados por um copo em suas mãos, e acesso ao cooler com água e aos cubos de gelo. Isso representa acesso aos recursos. Mas representa algo além. Representa também, para o jogador, um mínimo de conforto, ao poder beber água na praça ensolarada. Representa, portanto, privilégios⁶.

Os personagens representantes de países pobres são caracterizados pelo pedaço de pano. Os jogadores devem pensar neles como partes das vestimentas típicas de cada país: turbantes, véus, lenços e faixas nos braços são apenas alguns exemplos. Outro detalhe importante é que esses jogadores não podem falar, exceto se os personagens ricos permitirem⁷.

Máscaras

Os personagens ricos são vacinados e desobrigados a usar máscaras dentro do jogo. Os personagens pobres vêm de países onde a vacina ainda não é distribuída e, portanto, não são vacinados. Por isso, sua participação no comitê foi condicionada ao uso de máscaras. Os jogadores desses personagens deverão usar máscaras - até para lembrar que eles estão com as bocas tapadas, seja literalmente, seja metaforicamente (já que são impedidos de falar). A única situação em que podem retirar suas máscaras é enquanto enxugam o gelo. Caso retirem suas máscaras, os personagens ricos devem lembrar o tempo todo da obrigatoriedade do uso de máscaras.

Todos os jogadores deverão estar vacinados para jogar esse larp.

Enxugando gelo

A mecânica de permissão para a fala envolve um personagem rico oferecendo um cubo de gelo para um personagem pobre. Ele deve acompanhar o gesto com alguma frase de conotação sexual, algo do tipo “quer dar uma chupada?”. O personagem pobre deve então retirar o pano de onde ele estava em seu corpo, e começar a “enxugar” o gelo com o pano. Enquanto o cubo de gelo existir, ele pode falar⁸.

Aqui, cabe uma descrição mais ampla desta decisão de design. Enxugar gelo é uma expressão idiomática do português brasileiro que se refere ao esforço inútil, Sísifo. Ao mesmo tempo, é usada em casos onde se combate o sintoma, sem se combater a causa. Esse é o clima pretendido para Calor: elites que não estão dispostas a enfrentar as coisas nas raízes, pois isso abalaria seus privilégios. Ao mesmo tempo, o ato de retirar a peça de pano tem uma representação múltipla: a violação, o estupro, a usurpação dos oprimidos pelos opressores (reforçada com a conotação sexual da frase da entrega do gelo); a aculturação, o esforço dos oprimidos em abandonarem parte das suas identidades, se submetendo aos modos do opressor (e passar, ao fazer isso, por um processo de elitização, ao trocar uma parte daquilo que o identifica com o seu povo com algo que o identifica como parte de uma elite⁹); a perversidade de, em uma praça ensolarada, ter um cubo de gelo “à disposição”, mas que não pode ser ingerido, e só desperdiçado.

6. O espírito aqui é o da noção de que “A classe média não quer direitos, ela quer privilégios, custe os direitos de quem custar”, como disse o geógrafo Milton Santos.

7. “Pode o subalterno falar?”, perguntaria a filósofa Gayatri Chakravorty Spivak.

8. Inspirado em [Aceita um Cigarro](#), larp de Luis Prado, onde os personagens músicos só podem falar quando o executivo da gravadora lhe oferece um cigarro. Enquanto cigarro estiver aceso, o músico pode falar.

9. Concordando com Paulo Freire, ao afirmar que “quando a educação não é libertadora, o sonho do oprimido é ser opressor”.

HEAT

IT'S GOOD FOR MOSQUITOES¹⁰!

It's hot. A particularly hot day, in the middle of a heat wave. An open-air meeting: sanitary measures to contain the spread of the disease. Disease, in fact, is the theme of this World Trade Organization meeting. The World Health Organization should be discussing the topic - and it must be, elsewhere -, but everyone says that money, investment, resources are needed. You, holders of these resources, were compelled to meet and come up with a letter of intent, a list of ten proposals that aim to address the health alert.

Cobra Gold Power Categories

To create “Heat is good for mosquitoes!” we were inspired by “Exodiplomacy”, a game developed by Susanne Vejdemo & Marshal Bradshaw for the 2020 edition of the Golden Cobra Challenge.

In this process we changed the theme of the larp from a science fiction diplomacy to a more realistic one (10 Cobra Gold), and we removed the element of different forms of communication between the diplomats (20 Cobra Gold).

This larp requires the following elements:

- 6 to 8 players
- Water
- Ice cubes
- A cooler
- 2 cups (3, in case of a game with 8 players)
- 4 tea towels or similar (5, in case of a game with 7 or 8 players)
- A square¹¹, on a hot day, at the noon sun

Each player represents a leader from a country in the world. In the 6-player game, 2 of them are representatives of rich and powerful countries, while 4 are (although considered rich in their respective countries) representatives of poor countries. In the case of 7 players, 1 representative from a poor country is added. In the case of 8 players, a representative from a rich country is added. The method of choice is “the first to claim, get it”. The diplomatic meeting aims to develop a proposal¹², consisting of 10 items, to face a health alert¹³. In the larp, which begins with representatives meeting in the square and debating item proposals, each item presented must be voted on by all participants: simple majority¹⁴, without justification, meaning that that item was approved, and you can move on to the next. At the end of voting on the tenth item, the proposal, as a whole, must also be voted on. If you pass, the larp ends.

10. This phrase appeared in the first playtest of Curimba, a larp that we created for the Golden Cobra Challenge 2021. During the larp, the decision that the entities made to mitigate El Niño was to send a plague. Therefore, to some extent this larp is the continuation of the universe created in that match.

11. Forum (Latin) or agora (Greek): space for exercising politics.

12. The inspiration here is Exodiplomacy, a larp by Susanne Vejdemo & Marshall Bradshaw, presented at the Golden Cobra Challenge 2020.

13. We do not define what the disease is. Given the recent context, the COVID-19 pandemic was obviously in our thoughts. But, mainly, we think about an epidemic of rabies, which significantly affects underdeveloped countries, and which in Brazilian Portuguese is homonymous with the feeling of fury, nervousness - something that we think is part of the emotional palette of this larp.

14. The idea here is to highlight the great beauty of democracy: no matter how oppressed they are, representatives from poor countries still hold the majority of votes

Characters

Characters representing rich countries are characterized by a glass in their hands, and access to a cooler with water and ice cubes. This represents access to resources. But it represents something beyond. It also represents, for the player, a minimum of comfort, being able to drink water in the stuffy room. It therefore represents privileges¹⁵.

Characters representing poor countries are characterized by the piece of cloth. Players should think of them as parts of each country's typical clothing: turbans, veils, scarves, and arm bands are just a few examples. Another important detail is that these players cannot speak unless rich characters allow it¹⁶.

Masks

Rich characters are vaccinated and are not required to wear masks within the game. The poor characters come from countries where the vaccine is not yet distributed and therefore are not vaccinated. Therefore, their participation in the committee was conditioned on the use of masks. Players of these characters must wear masks - even to remember that their mouths are covered, either literally or metaphorically (since they are prevented from speaking). The only time they can remove their masks is while drying the ice. If they remove their masks, the rich characters must remember at all times the mandatory use of masks.

All players must be vaccinated to play this larp.

Wiping off ice

The speech permission mechanic involves a rich character offering an ice cube to a poor character. He must accompany the gesture with some phrase with a sexual connotation, something like “do you want to lick it?”. The poor character must then remove the cloth from where it was on his body, and begin to “wipe” the ice with the cloth. As long as the ice cube exists, it can talk¹⁷.

Here, a broader description of this design decision is in order. Drying ice is an idiomatic expression in Brazilian Portuguese that refers to useless effort, Sisyphus. At the same time, it is used in cases where the symptom is dealt with, without addressing the cause. This is the intended climate for Calor: elites who are not willing to face things at their roots, as this would undermine their privileges.

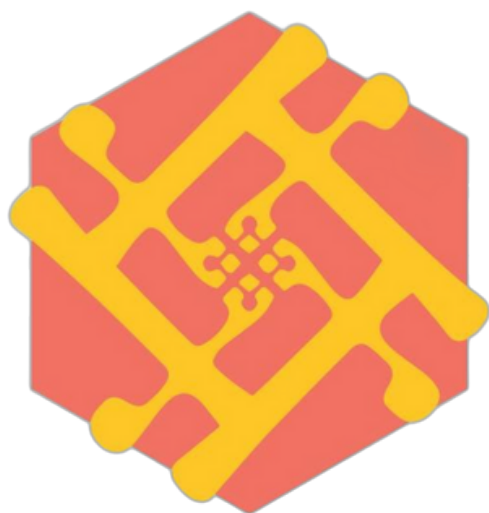
At the same time, the act of removing the piece of cloth has a multiple representation: rape, usurpation of oppressed the by the oppressors (reinforced with the sexual connotation of the phrase of handing over the ice); acculturation, the effort of the oppressed to abandon part of their identities, submitting to the ways of the oppressor (and, in doing so, go through a process of elitization, by exchanging part of what identifies them with their people with something that identifies as part of an elite¹⁸); the perversity of, in a sunny square, having an ice cube “available”, but which cannot be ingested, and can only be wasted.

15. The spirit here is the notion that “The middle class does not want rights, it wants privileges, no matter the cost to anybody’s rights”, as geographer Milton Santos said.

16. “Can the subaltern speak?”, philosopher Gayatri Chakravorty Spivak would ask.

17. Inspired by [Aceita um Cigarro](#), larp by Luis Prado, where a musician can only speak when they are smoking. However, only the executives from the record company have cigarettes.

18. Agreeing with Paulo Freire, when he states that “when education is not liberating, the dream of the oppressed is to be oppressors”.



CALOR
É BOM PRA MOSQUITO !

HEAT
IT'S GOOD FOR MOSQUITOES !

Um larp por/a larp by
Tadeu Rodrigues &
Caue Reigota

Coral
Amarelo

