

Andarilho

Andarilho é um larp para duas ou três pessoas. Nele, você deixa de lado sua personalidade cotidiana e desempenha o papel de um **andarilho**, um agente de outro planeta em missão de observação, análise e entendimento da sociedade humana.

Os andarilhos vêm de um mundo harmônico e pacífico, que valoriza a contemplação, a reflexão e o questionamento. Estudam a cultura humana para adquirir conhecimento e compreensão. Sua visão estrangeira permite que vejam nossos costumes e convenções de modo desnaturalizado.

Tecnologia e ciência de ambos os planetas são equivalentes e não constituem objeto de seus estudos.

Isso é tudo que você precisa saber sobre os andarilhos.

1. Partida

Reúna-se num bar, café ou lanchonete com mais uma ou duas pessoas. Peça uma bebida.

Vocês são andarilhos num bar, café ou lanchonete em seu mundo. É a primeira vez que trabalham juntos e em breve partirão para a Terra.

Enquanto aguardam, fazem perguntas para se conhecer. *Qual é sua formação? Há quanto tempo trabalha como andarilho? Você tem filhos? O que pensa da solidão? Já abandonou alguém? Que tipo de música emociona sua alma?* Pergunte qualquer coisa que gostaria de saber sobre seu parceiro. Após uma questão sua, é a vez dele.

Pense com calma nas respostas. Elas determinam quem você é. Não tenha pressa: um andarilho é reflexivo e medita antes de falar. Se preferir não responder a uma questão, simplesmente devolva-a. Você pode fazer isso até 3 vezes.

Faça quantas perguntas quiser - a identidade de seus andarilhos pode ser mais ou menos detalhada.

Para encerrar a conversa, diga *Já está na hora?* ou *Temos que ir*. Se a resposta for algo como *Ainda temos 5 minutos* ou *Falta meia-hora*, aguardem o tempo que resta. Elabore novas questões ou permaneça em silêncio. Se todos concordam que é hora de partir, levantem-se e paguem a conta.

Ao deixar o local, vocês já estão na Terra.

2. Expedição

Caminhem em silêncio e sem pressa. Decidam qual direção tomar pela troca de olhares, de maneira sutil. Observem os seres humanos e seu meio ambiente.

Como um andarilho de outro planeta, seu olhar é desnaturalizado. Comportamentos, organizações do espaço e relações sociais são estranhos e têm sentidos diferentes. Apure a atenção e veja de outra forma o fluxo de automóveis, as cores dos prédios, as roupas dos idosos.

Após 10 minutos de caminhada, um de vocês começa o **monólogo**. Discorra sobre algo que considera profundamente significativo em sua observação. Leve o tempo que quiser. Continuem caminhando.

Encerre o monólogo com uma **questão**. Como *Alguns seres humanos se tornam famosos e suas imagens são expostas em revistas e telas porque representam personagens da ficção. Que dizer da sociedade na qual se é amado e invejado não por ser você mesmo, mas por seu corpo servir de suporte para outrem?*

Lançada a indagação, um **diálogo** se inicia. Continuem caminhando.

Com o fim do assunto, voltem ao silêncio e à observação. Passados 10 minutos, outro andarilho inicia o monólogo, propõe a questão e estabelece o diálogo.

Assim que todos tiverem realizado um monólogo e debatido suas questões, caminhem por 10 minutos, em silêncio. Entrem num bar, café ou lanchonete. Vocês estão de volta ao mundo dos andarilhos.

3. Regresso

Peça uma bebida e aprecie em silêncio. Troque olhares, mas não fale nada. Neste momento, o andarilho está imerso em reflexões.

Ao terminar a bebida, se despeça com um aceno, pague a conta e saia do local. Não espere ninguém.

Você ainda está no mundo dos andarilhos.

4. Relatório

Registre suas conclusões sobre a expedição em áudio. Um relato entre 1 e 5 minutos é o ideal.

Envie para a central no e-mail andarilholarp@gmail.com.

Você está de volta à personalidade cotidiana e não é mais um andarilho. O larp acabou. Viva com isso.

***Andarilho** foi elaborado entre junho e julho de 2017, inspirado por *Stalker*, de Andrei Tarkovsky.*

Criado por Luiz Prado.