

Antonio Amato

Alzh & Imer

MAMMUT RPG

Antonio Amato

ALZH & IMER

MAMMUT RPG

Edizione alfa Mammut RPG settembre 2018

Copyright © 2018 Antonio Amato. Alcuni diritti riservati.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza *Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*. Per leggere una copia della licenza visita il sito web:

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Questo documento è stato creato con L^AT_EX, utilizzando la classe suftesi di Ivan Valbusa. Il carattere è T_EX Gyre Pagella.

L'illustrazione in copertina è una fotografia microscopica caricata su Flickr dalla Berkshire Community College Bioscience Image Library:

<https://www.flickr.com/photos/146824358@N03/41850850692/>

Il nostro indirizzo internet è www.mammutrpg.eu

A mio nonno

Indice

1 Introduzione 9

2 Il gioco 13

3 Le scene 17

Avvertenza

Alzh & Imer affronta tematiche tutt'altro che leggere.

Vi è una regola che ha assoluta precedenza su tutte le altre. In qualsiasi momento potete dire «Questa storia si è perduta irrimediabilmente» e alzarvi dal tavolo.

È il segnale per dire che non avete più voglia di continuare. Non abbiate paura di usare questa frase ma assicuratevi di farlo solo quando il gioco è divenuto davvero emotivamente insostenibile per voi.

1 Introduzione

Alzh & Imer è un gioco di storie per due persone.

Impersonerete una coppia di anziani alle prese con una malattia cronica, degenerativa e invalidante. Uno dei due, infatti, verrà colpito dal morbo di Alzheimer che lo porterà in un primo tempo a dimenticare gli eventi più recenti, poi – con il progredire inesorabile della malattia – a perdere l'uso della parola e a non essere più autosufficiente.

L'Alzheimer è una malattia in grado di colpire non solo il *malato* ma anche chi gli sta intorno: il *partner*, infatti, si prenderà cura del *malato* e ingaggerà una lotta quotidiana e senza quartiere con il morbo, colpevole di avergli fatto *perdere* per sempre la persona amata.

PERCHÉ QUESTA RICETTA?

Il tema del *Game Chef Pummarola Ediscion 2018* è “storie perdute”. A guidarmi nella creazione di *Alzh & Imer* è stata una delle domande conclusive contenute nella presentazione del tema e degli ingredienti di quest'anno: «Cosa succederebbe se recuperassimo una storia che pensavamo perduta?»

Il ricordo è una storia ma è anche memoria. Perdere un ricordo può significare molto, soprattutto per chi vive di essi, come per esempio le persone anziane. Ho cercato di immedesimarmi in una persona affetta dal morbo di Alzheimer. Cosa potrebbe significare l'apparizione improvvisa

di un ricordo? E cosa, invece, significherebbe non riuscire più a ricordare?

Ho deciso di usare anche tutti e quattro gli ingredienti di quest'anno: "smussato", "marcia", "vello" e "pesare". Si tratta delle parole che attivano le regole di entrambi i giocatori: "marcia" e "vello" per il giocatore che interpreta il *malato*; "smussato" e "pesare" per colui che gestisce il *partner*.

PERCHÉ UN GIOCO SU QUESTO TEMA?

Ci ho pensato a lungo, devo ammetterlo.

Ben prima dell'annuncio del tema e degli ingredienti del *Game Chef Pummarola Ediscion 2018*, mi ero ritrovato a pensare di voler affrontare il tema dell'Alzheimer in un gioco. Innanzitutto poiché credo fermamente nel gioco come strumento di sensibilizzazione; in secondo luogo perché è nella malattia e nella difficoltà che le storie d'amore si rivelano per quelle che sono, ossia un aiuto più forte di qualsiasi medicina. Non sfruttare questo potentissimo input narrativo sarebbe stato un peccato.

Infine, sentivo di doverlo a mio nonno, colpito da una demenza che non è mai stata diagnosticata come Alzheimer, pur presentando una sintomatologia piuttosto simile. In certe giornate e certi momenti, un'espressione lucida balenava nei suoi occhi; ho sempre avuto il sospetto che capisse tutto, anche quando "capire" era diventata l'attività più difficile per lui.

Se il tema di *Alzh & Imer* vi sembra troppo "pesante", lasciate perdere questo gioco; scegliete qualcos'altro e passate una bella serata. Non ve ne vorrò per questo, tutt'altro.

COSA SERVE?

- Una fotografia in bianco e nero che rappresenti il personaggio che non si è ammalato; verrà tenuta in mano dal

giocatore che interpreta il *malato*.

- Un sacchetto di piccole pietre di due colori diversi (circa una cinquantina, per convenzione indicate come *pietre bianche* e *pietre nere*); è importante che le pietre siano di dimensioni e peso diversi.
- Un oggetto di uso comune per ogni giocatore; arrivate al tavolo da gioco portandolo con voi in tasca e non mostratelo finché le regole non vi inviteranno a farlo.
- Una bilancia (l'ideale sarebbe una bilancia a due piatti ma anche una elettronica è sufficiente); se non disponete di una bilancia, usate la regola opzionale per l'epilogo (p. 24).
- Index card, matite e gomme; non usate penne, poiché sarà necessario cancellare alcune parole nel corso del gioco.

2 Il gioco

Una partita di *Alzh & Imer* dura 2-3 ore circa ed è suddivisa in tredici scene: un prologo in cui si fa la conoscenza dei due protagonisti, sei scene (corrispondenti ai sei stadi della malattia) alternate a cinque ricordi in cui si esplora il loro rapporto alla luce della malattia, infine un epilogo in cui si lascia andare Alzh e Imer e non ci si occupa più della loro storia.

Prima di iniziare, disponete il sacchetto con le pietre aperto al centro del tavolo. Sedetevi in una posizione comoda, evitando di trovarvi troppo lontani l'uno dall'altro.

I DUE PROTAGONISTI

Per iniziare a giocare, scegliete chi interpreta Alzh e chi Imer.¹ Adesso osservate insieme la fotografia in bianco e nero e decidete se rappresenta più Alzh o Imer, a seconda dell'idea che vi siete fatti dei due personaggi. Una volta deciso, il giocatore che interpreta il personaggio rappresentato nello scatto consegna la fotografia all'altro giocatore. Chi tiene la foto in mano interpreta il *malato*; l'altro il *partner* che se ne prenderà cura.

¹ Il sesso dei protagonisti è irrilevante. La scelta tra giocare una coppia eterosessuale e una omosessuale è vostra. Non è certo un caso se ho deciso di "creare" due nomi neutri come Alzh e Imer.

I RICORDI

Prendete due index card a testa e scrivete su ciascuna uno spunto per un ricordo: può trattarsi di una parola, di un verbo, di una brevissima frase, di un colore, eccetera. Dopo aver scritto due ricordi ciascuno, mettete le index card a faccia in giù e mescolatele, ponendole poi al centro del tavolo accanto al sacchetto con le pietre.

LE REGOLE

Qui di seguito sono elencate le regole da utilizzare nei diversi momenti della partita. Ricordate che la regola descritta nella sezione "Avvertenza" (p. 7) è sempre valida in ogni momento del gioco. Le altre regole (quelle del *malato* e quelle del *partner*) possono essere utilizzate o nelle scene della malattia o nelle scene dei ricordi. Il prologo e l'epilogo esulano da questo discorso, poiché nel primo caso non vi sono regole da utilizzare e nel secondo vi sono regole completamente diverse illustrate nella sezione "L'epilogo" (p. 24). Inoltre, le scene della malattia (tranne quella relativa al primo stadio) e quelle dei ricordi presentano alcune indicazioni su come devono essere impostate (p. 17).

Il malato

Nelle scene della malattia:

- *Quando marci inesorabile verso il tuo destino*, prendi una pietra nera dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Marci inesorabile verso il tuo destino quando: dimentichi qualcosa; mostri difficoltà nel completare un'attività quotidiana; perdi il senso del trascorrere del tempo; hai problemi visivi; mostri difficoltà nel trovare la parola giusta; sposti un oggetto in un luogo insolito; mostri scarsa capacità di giudizio. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualevolta pensi di star portando in gioco

la malattia con le parole o le azioni, prendi una pietra nera. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *partner* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra nera.

- *Quando ti stringi nel vello dei tuoi ricordi*, prendi una pietra bianca dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Ti stringi nel vello dei tuoi ricordi quando: ricordi improvvisamente qualcosa; trovi finalmente una parola che cercavi da un po'; ti affidi al *partner* perché lo riconosci. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualevolta pensi di mostrare un momento di lucidità con le parole o le azioni, prendi una pietra bianca. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *partner* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra bianca.

Alla fine di una scena di ricordo:

- Strappa la fotografia; conserva il frammento più piccolo e consegna quello più grande al *partner*.
- *Quando ti sarà rimasto un frammento troppo piccolo per essere strappato ulteriormente*, smetti di riconoscere il *partner*. Non sei più in grado di farlo; probabilmente ricorderai alcuni eventi ma non sarai in grado di associarli alla persona che ti trovi di fronte.

Il partner

Nelle scene della malattia:

- *Quando fai pesare al malato la sua condizione*, prendi una pietra nera dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Fai pesare al *malato* la sua condizione quando: perdi la pazienza all'ennesima richiesta assurda; ti arrabbi perché non sopporti che non sia più in grado di fare una cosa che fino a qualche settimana prima faceva in piena

autonomia; ti esaspera e ti disperdi perché sembra lo faccia apposta a essere ignaro e sincero. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di star portando in gioco l'exasperazione per la malattia con le parole o le azioni, prendi una pietra nera. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *malato* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra nera.

- *Quando smussi le tue posizioni e vieni incontro al malato*, prendi una pietra bianca dal sacchetto al centro del tavolo e ponila davanti a te. Smussi le tue posizioni e vieni incontro al *malato* quando: mostri comprensione per la sua condizione; sei gentile e disponibile; ripeti per l'ennesima volta un'operazione che ti è stata richiesta senza lamentartene. Non limitarti a queste indicazioni: ogniqualvolta pensi di mostrare comprensione e sopportazione con le parole o le azioni, prendi una pietra bianca. Sei tu l'ultimo giudice delle tue azioni e delle tue parole. Il *malato* non può dirti quando prendere o non prendere una pietra bianca.
- Una volta per scena (solo nelle scene della malattia) hai la possibilità di portare in gioco un ricordo, mostrando al *malato* una delle index card davanti a te. Se il *malato* mostra di richiamare alla memoria l'evento, rimetti la index card davanti a te ed entrambi prendete due pietre bianche; se invece il *malato* mostra di non rammentare nulla, cancella con la gomma ciò che c'è scritto sulla index card, rimettila davanti a te ed entrambi prendete due pietre nere.

Alla fine di una scena di ricordo, dopo aver ricevuto il frammento di fotografia dalle mani del *malato*:

- Condensa la tua reazione in una frase di sconforto o di speranza circa la sorte del *malato*, qualcosa che mormori a te stesso in un momento di solitudine.

3 Le scene

Prologo ed epilogo a parte, vi sono due tipologie di scena in *Alzh & Imer*: le scene della malattia e le scene dei ricordi. Le prime servono per narrare il progredire della malattia, le seconde invece sono flashback relativi ai ricordi del *malato* (e, a volte, della coppia).

Le scene della malattia (a parte quella relativa al primo stadio della malattia) vanno giocate in modo tale da rispondere alle domande elencate sotto la relativa sezione, sulla base delle pietre che avete di fronte (una domanda per giocatore).

A volte le domande presuppongono che sia accaduto qualcosa in precedenza o che possa accadere qualcosa durante la scena. Sentitevi liberi di discutere e trovare un punto d'incontro tra le due domande, o di giocare attivamente per fornire supporto all'altro giocatore nel rispondere alla sua domanda.

Nelle scene della malattia dovete utilizzare le regole per il *malato* e per il *partner*; inoltre quest'ultimo ha la possibilità di giocare una carta ricordo. Le istruzioni su come interpretare i protagonisti, contenute nella sezione "Il prologo" (p. 18), valgono anche per tutte le scene della malattia. Chiudete le scene della malattia non appena vi rendete conto di aver risposto alle domande.

Le scene dei ricordi (cinque in totale) vanno giocate in modo tale da narrare il ricordo, seguendo le istruzioni

contenute nella sezione relativa. Nelle scene dei ricordi dovete utilizzare la regola della fotografia.

IL PROLOGO: FATE LA CONOSCENZA DI ALZH E IMER

Giocate una breve scena che illustri la vita di coppia prima della malattia. Decidete dove e quando si svolge la scena, poi giocatela interpretando il vostro personaggio.

Assicuratevi di gestirla come se fosse una conversazione realmente avvenuta; limitate le descrizioni delle azioni al minimo (se necessario, mimate le azioni anziché descriverle), date voce al vostro personaggio, provate ad assegnargli una personalità che sia in grado di venir fuori dal tono della vostra voce o dalle vostre espressioni facciali. Date corpo ad Alzh e Imer.

Il prologo serve a farci conoscere i due protagonisti, le loro professioni, i loro desideri e i loro bisogni. Se credete possa aver senso, date ai due protagonisti parte della vostra esperienza di vita: la vostra professione, i vostri desideri, i vostri bisogni. Prestate solo attenzione al fatto che, così facendo, calarsi nei panni del personaggio potrebbe risultare più facile e di conseguenza anche molto più coinvolgente. Se vi sentite pronti, siate Alzh e Imer in tutto e per tutto.

I STADIO: AMNESIE RICORRENTI

Il primo stadio della malattia è caratterizzato da sporadiche perdite di memoria. I sintomi non incidono ancora sulla vita professionale e sui rapporti sociali. Tendenzialmente il *malato* tende a minimizzare e per chi gli sta accanto non si tratta di un campanello d'allarme.

Giocate una scena che risponda alle domande: «Come inizia la malattia? Qual è la prima cosa che dimentica il *malato*?» Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle domande.

I RICORDO: UN RICORDO D'INFANZIA

Il *malato* pesca la prima carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *partner*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *partner* chiede al *malato* di mostrare l'oggetto che tiene in tasca. Tale oggetto è legato a un ricordo d'infanzia del *malato*, insieme allo spunto sulla carta. Il *malato* racconta il ricordo: tutto dev'essere nitido, preciso, quasi maniacale nelle descrizioni. Il *malato* ricorda tutto come se fosse ieri. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

II STADIO: ESORDIO DELLA FASE CONFUSIONALE

Il secondo stadio della malattia è caratterizzato da frequenti difetti della memoria, confusione e lentezza, cambiamenti di personalità, tentativi di nascondere i sintomi, stati ansiosi o depressivi, comportamenti bizzarri.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Come sta cambiando la tua personalità?»
- *Parità*: «Quale comportamento bizzarro stai manifestando ultimamente?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come inizia la tua ansia o depressione?»

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Quali accorgimenti usi per venire incontro al *malato*?»

- *Parità*: «Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come suggerisci al *malato* di contattare un medico?»

II RICORDO: UN RICORDO DI GIOVENTÙ

Il *malato* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *partner*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *partner*, sulla base dello spunto indicato sulla carta, chiede al *malato*: «Una volta mi raccontasti che. . . Te lo ricordi?» Il *malato* racconta il ricordo. Ricorda tutto abbastanza bene; probabilmente fa confusione con l'anno o inserisce nel ricordo persone che non erano presenti. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

III STADIO: PROGRESSIONE DELLA FASE CONFUSIONALE

Il terzo stadio della malattia è caratterizzato dall'incapacità di prendere decisioni, episodi di disorientamento spazio-temporale, insistente negazione delle difficoltà.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Hai perso qualcosa di valore. Come affronti questa perdita?»
- *Parità*: «Cosa accade dopo esserti perduto ed essere stato ritrovato?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come reagisci alla diagnosi certa di Alzheimer?»

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Cosa fai per evitare che il *malato* si perda e non ritrovi più la strada di casa?»

- *Parità*: «Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come reagisci alla negazione delle difficoltà da parte del *malato*?»

III RICORDO: UN VECCHIO RICORDO

Il *partner* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *malato*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *malato*, sulla base dello spunto indicato sulla carta, chiede al *partner*: «Ti ho già raccontato di quella volta che...?» Il *partner* racconta il ricordo, interrompendosi ogni tanto e lasciando che sia il *malato* a continuare. Il *malato* tenta di ricordare ma la narrazione dev'essere confusa: è chiaro che ricorda qualcosa, ma non così nitidamente. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in giù.

IV STADIO: FASE INIZIALE DELLA DEMENZA

Il quarto stadio della malattia è caratterizzato da reazioni emotive vistose, perdita della memoria e del pensiero, riduzione della capacità di prendere semplici decisioni, aumento del ritiro sociale.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Il *partner* si prende cura di te. Come reagisci al fatto che sembra controllarti sempre e dovunque?»
- *Parità*: «Qualcosa scatena una reazione emotiva vistosa. Di cosa si tratta?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come reagisci al fatto di non saper prendere una decisione?»

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Cosa fai per evitare che il *malato* si isoli e non voglia incontrare nessuno?»
- *Parità*: «Come affronti l'argomento malattia con il *malato*?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Come reagisci quando il *malato* scoppia in lacrime per un nonnulla?»

IV RICORDO: UN RICORDO SBIADITO

Il *partner* pesca una carta nel mazzo dei ricordi e la rivela al *malato*, leggendone il contenuto ad alta voce. Il *malato* chiede al *partner* di mostrare l'oggetto che tiene in tasca. Tale oggetto è legato a un ricordo che riguarda entrambi, insieme allo spunto sulla carta. Il *partner* racconta il ricordo, per tentare di riportarlo alla memoria del *malato*: tutto dev'essere nitido, preciso, quasi maniacale nelle descrizioni. Il *malato* ricorda pochissimo, probabilmente qualche frammento. Il *partner* prende la carta e la conserva davanti a sé, a faccia in sù.

V STADIO: FASE INTERMEDIA DELLA DEMENZA

Il quinto stadio della malattia è caratterizzato da disturbi del sonno e del movimento, allucinazioni, fantasticherie, comportamenti ripetitivi e privi di scopo, reazioni violente.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Non riesci più a dormire bene. Come chiedi aiuto al *partner*?»
- *Parità*: «Qualcuno viene a farti visita di frequente ma solo tu puoi vederlo. Di chi si tratta?»

- *Maggioranza di pietre nere*: «Qualcosa scatena una reazione molto violenta da parte tua. Di cosa si tratta?»

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche*: «La cura del *malato* sta richiedendo sempre più energie e soldi. Come chiedi aiuto?»
- *Parità*: «Come reagisci all'ennesima fantasticheria del *malato*?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Il *malato* ha reagito in maniera aggressiva. Adesso temi per la vostra incolumità. Quale precauzione adotti?»

V RICORDO: UN RICORDO PERDUTO

Le carte sono finite. Il *malato* deve fissare il *partner* in silenzio per qualche minuto. Il *partner* deve interrompere il silenzio ogni tanto chiedendo: «Davvero non ricordi nulla?» Il *partner* chiude la scena non appena ha la sensazione che il momento potrebbe essere rovinato in qualche modo a causa di una scarsa immedesimazione nella situazione.

VI STADIO: FASE FINALE DELLA DEMENZA

Il sesto stadio della malattia è caratterizzato da perdita delle capacità verbali, passività, difficoltà nutrizionali, torpore, coma.

Giocate una scena che risponda alle domande elencate più avanti, sulla base delle pietre che avete di fronte (una per giocatore). Chiudete la scena non appena vi rendete conto di aver risposto alle due domande.

Il malato

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Sei a letto e il *partner* ti sta leggendo un libro. Carpisci solo qualche frase in un rarissimo lampo di lucidità. Di che libro si tratta?»

- *Parità*: «Non riesci più a parlare. Come cerchi di farti capire?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Qualcosa ti riduce a letto e difficilmente potrai rialzarti. Di cosa si tratta?»

Il partner

- *Maggioranza di pietre bianche*: «Adesso che il *malato* è a letto, paradossalmente è più facile prendersene cura. Cosa fai per alleviare le sue sofferenze?»
- *Parità*: «Il continuo torpore a cui è soggetto il *malato* lo allontana da te ancor di più. Cosa fai per attirare la sua attenzione?»
- *Maggioranza di pietre nere*: «Il *malato* è qui ma è come se non ci fosse. Pensi mai a una soluzione facile?»

L'ÉPILOGO: LASCIATE ANDARE ALZH E IMER

L'epilogo è una breve scena di chiusura. Non dovete seguire alcuna regola, se non quelle descritte qui di seguito per definire il tono dell'epilogo.

Scartate le index card il cui contenuto è stato cancellato e disponete al centro del tavolo solo quelle che presentano ancora lo spunto per il ricordo. Raccogliete tutte le pietre nere e tutte le pietre bianche davanti a voi, formando quindi due mucchietti, prendete la bilancia e pesateli:

- *Se la bilancia pende dalla parte delle pietre nere*, narrate liberamente l'epilogo ponendo enfasi sulla malattia e su come alla fine sia riuscita a distruggere il rapporto tra i due; infine strappate i ricordi rimasti e lasciate andare Alzh e Imer.
- *Se la bilancia pende dalla parte delle pietre bianche*, narrate liberamente l'epilogo ponendo l'accento sui brandelli di lucidità del *malato* e sulla cura costante del *partner*; mettete

in gioco i ricordi rimasti e infine lasciate andare Alzh e Imer.

- *Se la bilancia non pende da nessuna delle due parti, non narrate alcun epilogo e lasciate che la storia rimanga in sospeso.*

Regola alternativa per l'epilogo

Qualora non doveste disporre di una bilancia, contate le pietre nere e quelle bianche per determinare il tono dell'epilogo.