Bugiardino

Prologo

INCONTRIAMO ALZH E IMER. Interpretiamo una scena che illustri la vita di coppia prima della malattia. Dopo aver definito dove e quando si svolge la scena, giochiamo per rispondere a queste domande.

Che lavoro facciamo o facevamo? Che tipo di coppia siamo?

Che progetti abbiamo per il futuro?

Diamo voce ad Alzh e Imer, provando ad assegnare al nostro personaggio o una personalità attraverso il tono della voce e alle espressioni del viso. Iniziamo a dare corpo alla coppia di protagonisti, riflettendo su come si muovono e sui piccoli gesti che li rendono proprio loro.

Il Prologo serve a farci conoscere i protagonisti, le loro professioni, i loro desideri e i loro bisogni. Se crediamo possa aver senso, infondiamo nei due protagonisti parte della nostra esperienza di vita: la nostra professione, i nostri desideri, i nostri bisogni. Prestiamo attenzione al fatto che, così facendo, calarsi nei panni del personaggio potrebbe risultare molto più immediato e di conseguenza molto più coinvolgente. Se è quello che vogliamo entrambi, possiamo decidere di essere Alzh e Imer in tutto e per tutto.

I° Stadio della Malattia

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. In genere il Malato tende a minimizzare e per chi gli sta accanto non si tratta di un campanello d'allarme.

Giochiamo una scena che risponda alle seguenti domande:

Come inizia la malattia?

Qual è la prima cosa che dimentica il malato?

Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle domande.

I° RICORDO

Memorie d'infanzia. Il Malato pesca il primo Ricordo dal mazzo e lo rivela al Partner, leggendone il contenuto ad alta voce. Il Partner chiede al Malato di mostrare l'oggetto personale che tiene in tasca.

Questo oggetto è legato a un momento dell'infanzia del Malato e intrecciato allo spunto sul foglietto. 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 il Ricordo e lo conserva davanti a sé, a faccia in su. Entrambi prendiamo una pietra bianca.

54(

FM

88

5|

600

2|,

800

98

1200

102

1400

01 ALZH & IMER **ALZH & IMER**

II° STADIO DELLA MALATTIA

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

Giochiamo una scena che risponda alle due domande, una per giocatore, determinate dalle pietre che abbiamo davanti. Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle due domande.

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?

PARTNER

Maggioranza di pietre bianche: Quali accorgimenti usi per venire incontro al Malato?

Parità: Come affronti l'argomento della malattia con il Malato?

Maggioranza di pietre nere: In che modo suggerisci al Malato di contattare un medico?

II° RICORDO

Un RICORDO DI GIOVENTÙ. Il Malato pesca un Ricordo dal mazzo e lo rivela al Partner, leggendone il contenuto ad alta voce. Il Partner, sulla base dello spunto indicato dal Ricordo, chiede al Malato:

Una volta mi hai raccontato 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 il Ricordo e lo conserva davanti a sé, a faccia in su. Il Partner prende anche una pietra bianca.

III° STADIO DELLA MALATTIA

Progressione della fase confusionale. Il terzo stadio della malattia è caratterizzato da incapacità di prendere decisioni, episodi di disorientamento spazio-temporale, insistente negazione delle difficoltà.

Giochiamo una scena che risponda alle due domande, una per giocatore, determinate dalle pietre che abbiamo davanti. Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle due domande.

MALATO

Maggioranza di pietre bianche: Hai perso qualcosa di valore. Come affronti questa perdita?

Parità: Cosa accade dopo che ti sei perso e sei stato ritrovato?

Maggioranza di pietre nere: Come reagisci alla diagnosi certa di Alzheimer?

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 della 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 un Ricordo dal mazzo e lo rivela al Malato, leggendone il contenuto ad alta voce. Il Malato, sulla base dello spunto indicato dal Ricordo, 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, però non in maniera abbastanza nitida. Il Partner prende il Ricordo e lo conserva davanti a sé, a faccia in su. Il Malato invece prende una pietra nera.

4

88 **54**(

'|.

FM

600

7 4

90

98

800

1200

102

1400

01 ALZH & IMER **ALZH & IMER**

) |-|-

170

IV° STADIO DELLA MALATTIA

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.

Giochiamo una scena che risponda alle due domande, una per giocatore, determinate dalle pietre che abbiamo davanti. Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle due domande.

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?

PARTNER

Maggioranza di pietre bianche: Cosa fai per evitare che il Malato si isoli e non voglia incontrare nessuno?

Parità: Come affronti l'argomento della 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 l'ultimo Ricordo e lo rivela al Malato, leggendone il contenuto ad alta voce. Il Malato chiede al Partner di mostrare l'oggetto personale che tiene in tasca.

Questo oggetto è legato a un evento che hanno vissuto entrambi e intrecciato allo spunto sul foglietto. 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 il Ricordo e lo conserva davanti a sé, a faccia in su. Entrambi prendiamo una pietra nera.

V° STADIO DELLA MALATTIA

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

Giochiamo una scena che risponda alle due domande, una per giocatore, determinate dalle pietre che abbiamo davanti. Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle due domande.

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?

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. Temi per la vostra incolumità. Quale precauzione adotti?

V° RICORDO

Un ricordo perduto. I Ricordi sono finiti. Se ne avanza qualcuno, perché non tutti i due Ricordi supplementari sono stati rievocati durante le Scene della Malattia, è il momento di strapparlo e gettarlo. Il Malato deve fissare il Partner in silenzio per qualche minuto. Il Partner deve spezzare il silenzio ogni tanto chiedendo:

Davvero non ricordi nulla?

Il Partner interrompe non appena ha la sensazione che il momento potrebbe essere rovinato in qualche modo, a causa della difficoltà di continuare a immedesimarsi nella situazione

540

. . .

FM

88

600

96

98

1200

102

1400

01 ALZH & IMER **ALZH & IMER**

<u>.</u>|{

VI° STADIO DELLA MALATTIA

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

Giochiamo una scena che risponda alle due domande, una per giocatore, determinate dalle pietre che abbiamo davanti. Interrompiamo non appena ci rendiamo conto di aver risposto alle due domande.

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?

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 torpore a cui è soggetto il Malato lo allontana da te ancora 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?