

---

# Ea ed Io

---

Un gioco di ruoli di  
Lorenzo Mos

# PREMESSA

Ea ed Io è un gioco di ruolo narrativo, senza master, per due persone. Nasce come hack di *Un penny per i miei pensieri* di Paul Tevis e si ispira al film *Dio esiste e vive a Bruxelles (Le Tout Nouveau Testament)* del regista *Jaco Van Dormael* e al GdR *Il colore dei fiori* di *Giovanni Micolucci*.

Il gioco parla di sogni infranti, traumi irrisolti e redenzione. Parla di persone di spirito gentile, dei sognatori dall'animo buono, la cui vita è stata segnata dal destino, che non le ha risparmiate dai colpi bassi e che le ha private del coraggio di vivere. Hanno optato per una vita di ripiego, forse più comoda, certamente meno gratificante. Disillusi, stanchi rimuginano sul loro passato, vivono nell'illusione, anestetizzano le loro giornate con compromessi. Ma l'ora del cambiamento è vicina...

A tutti è stata rivelata l'ora della propria morte!

In un mondo in cui gli uomini si sono liberati delle loro vecchie vite, decidendo di trascorrere il tempo rimasto come meglio credono, come passeranno il tempo che gli resta da vivere?

Una bambina di nome Ea, la figlia di Dio, è alla ricerca dei suoi nuovi apostoli, vuole conoscere le loro storie, gli aiuterà a ritrovare la felicità perduta, ad affrancare il loro spirito... Fino al sopraggiungere di un miracolo.

Questo gioco è un'esperienza intimista e a suo modo riflessiva. Ma potete usare un tono surreale, se questo vi fa piacere.

Ad ogni modo non è un saggio psicologico, né una terapia. Trattatelo sempre e comunque come un passatempo.

## OCCORRENTE PER GIOCARE

- Dei fogli e una penna;
- Alcuni oggetti a loro modo evocativi;
- La possibilità di spegnere la luce o qualcosa per bendarsi gli occhi;
- Questo manuale

## COME GIOCARE

Questo gioco è una forma di conversazione tra due persone, mediata da alcune regole e vi terrà impegnati per 2 o 3 ore.

E' diviso in due parti, ognuna composta da tre scene più una di debriefing. Nella prima parte tu interpreterai *Ea* e la tua amica o il tuo amico sarà *l'Apostolo*. Nella seconda parte vi invertirete di ruolo.

Come Ea hai il compito di stimolare il racconto del Apostolo e raccogliere la sua storia, mentre questi racconta alcuni suoi ricordi. Ea è il miglior amico del Apostolo, crede in lui, non vuole prendersi gioco del Apostolo, conosce la verità, non ha dubbi.

In ognuna delle tre scene l'Apostolo avrà il compito di riportare alla mente un ricordo. Il primo sarà un ricordo felice di quando era bimbo/a; il secondo un brutto ricordo; il terzo il ricordo che lo porterà al Cambiamento. Seguirà una scena di debriefing.

# PRIMA DI INIZIARE

Avete bisogno di alcuni oggetti che siano di spunto per la narrazione dei ricordi, ne basteranno 3, 4 a testa, forse qualcuno in più. Cerca qualcosa nelle tue tasche, portati qualcosa da casa o racimola qualche soprammobile lì per lì. Ad esempio: delle monetine; un maglione; un orologio da polso; dei biscotti; una palla di vetro con neve... Raccoglili e mettili al centro del tavolo.

Procurati anche qualcosa in modo che l'Apostolo possa bendarsi gli occhi o prevedi di poter chiudere la luce per giocare al buio..

## REGOLE GENERALI

Ognuna delle tre scene ha il suo obiettivo e domande specifiche, ma queste sono regole che valgono sempre. All'inizio di ogni scena, prima di rievocare il ricordo, l'Apostolo sceglierà e prenderà uno degli oggetti raccolti sul tavolo. Il suo compito, prima di partire con la narrazione della sua scena, è quello di descrivere quell'oggetto con poche parole, presentandolo ad Ea.

*Ad esempio:*

*- l'Apostolo prende delle monetine, le osserva un attimo e dice "delle monetine"... poi si corregge, precisando "il tintinnio di alcune monetine mentre le agito nella mano";*

*- La Apostolo sceglie il maglione. Chiude gli occhi e se lo porta al viso. Potrebbe dire "un morbido maglione di lana", ma preferisce dire "l'odore di mio padre sul suo maglione di lana";*

*- l'Apostolo ha preso un biscotto e lo assaggia, poi improvvisa "il sapore di un biscotto appena sfornato".*

Ea, una volta che l'oggetto gli è stato presentato, ha il compito di fare due domande al Apostolo. Sono domande Sì/No che riguardano il ricordo del Apostolo legato a quell'oggetto. Lo Aiuteranno a iniziare il racconto chiarendone le circostanze.

*Alcuni consigli:*

*Le domande più efficaci sono spesso le più ovvie; fate domande riguardo a cose implicate dalle precedenti risposte; fate domande riguardo elementi scoperti nei ricordi precedenti; le insinuazioni funzionano molto bene; le domande dovrebbero indirizzare verso gli eventi importanti; Ea è curiosa, ma vuole bene al suo*

A queste domande l'Apostolo deve rispondere usando una di queste opzioni: "Sì... ; Sì, e... ; Sì, ma... ; No, ma..." continuando la frase aggiungendo un dettaglio o un'emozione, uno stato d'animo. Tramite le risposte del Apostolo si possono scoprire nuove cose su di lui e la sua situazione. Lo spunto e le domande rappresentano l'inizio della storia che sta per raccontare.

*Ad esempio:*

*L' Apostolo dice: "L'odore di mio padre sul suo maglione di lana".*

*- Ea: Lo avevi preso dal suo armadio?*

*- Apostolo: Sì, era una cosa che facevo spesso. Adoravo quel maglione.*

*- Ea: I tuoi genitori si erano già separati?*

*- Apostolo: No, ma litigavano spesso e ciò mi rattristava.*

*(La domanda implica che comunque ad un certo punto si sono separati)*

*l'Apostolo dopo aver assaggiato il biscotto dice: "Il sapore di un biscotto appena sfornato".*

*- Ea: Erano stati cucinati da tua mamma?*

*- Apostolo: Sì, e avrebbero dovuto essere una sorpresa per il mio compleanno.*

*- Ea: Erano i tuoi biscotti preferiti?*

*- Apostolo: No, ma questo a mia madre non glielo dissi.*

# INIZIA IL RACCONTO

L'Apostolo inizia il ricordo con una breve narrazione che spiega come si legano fra loro le domande postegli, un breve preludio di "recap". Quando si sente pronto e rilassato, può chiudere gli occhi o chiede che la luce venga spenta, poi dice "Mi ricordo che una volta..." e, partendo da dove era arrivato con il "recap", comincia a raccontare il suo ricordo così come lo racconterebbe a un bambino o ad un vecchio amico che non vedi da anni.

## REGOLE DI NARRAZIONE

Nel descrivere i propri ricordi può parlare di emozioni, sensazioni, stati d'animo. E' buona cosa insistere sui cinque sensi per le descrizioni... Ma l'Apostolo non ha autorità sul descrivere le proprie azioni, questo spetta ad Ea, che sa come sono andate realmente le cose, non ha dubbi, non mente.

Ea ascolta con curiosità il racconto del ricordo, può porre domande se vuole che l'Apostolo entri più nel dettaglio. Se lo ritiene opportuno, in momenti che ritiene essere cardine del racconto, può suggerire al Apostolo cosa questi abbia agito, cosa abbia detto o fatto in quel frangente. Può fare quante domande desidera, senza però essere insistente o invadente. I Riflettori sono tutti puntati sul Apostolo.

Diversamente, se in qualsiasi momento del suo racconto l'Apostolo cominciasse a descrivere una decisione importante da lui presa, Ea può interromperlo e dare un'alternativa ficcante. Quest'alternativa dev'essere accettata dal Apostolo che ricomincerà il racconto da dove l'ha lasciato, accettando il suggerimento dell'Ea.

Se l'Apostolo chiede aiuto a Ea deve fornirglielo, non ha la possibilità di passare. A volte si troverà in difficoltà e se non gli dovesse venire in mente nulla deve fare un bel respiro, chiudere gli occhi e dire la prima cosa che vi passa per la testa, non importa quanto inappropriata possa sembrare.

Questo tipo di interruzioni e suggerimenti possono essere effettuati dall'Ea solo due volte durante un ricordo, dopo le quali il ricordo si conclude.

l'Apostolo troverà una chiosa per il suo ricordo, farà le ultime connessioni spiegando il significato delle cose, ma senza avanzare oltre. Poi risponderà alla domanda proposta dal ricordo.

Ea annoterà tutto, in maniera riassuntiva.

## I TRE RICORDI

Prendi un oggetto, presentalo ad Ea e rispondi alle sue domande: "*Sì... ; Sì, e... ; Sì, ma... ; No, ma...*"

Racconta il tuo ricordo così come lo racconteresti a un bambino o ad un vecchio amico che non vedi da anni. Puoi parlare di emozioni, sensazioni, stati d'animo, affidati ai tuoi cinque sensi.

- *Rievoca un ricordo piacevole della tua infanzia;*
- *Rievoca un successivo ricordo spiacevole;*
- *Ti è stata rivelata la tua data di morte. Racconta cosa vuoi fare della vita che ti resta*

Alla fine del tuo racconto, rispondi alle domande...

## DEBRIEFING

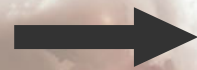
**Parla ad Ea riguardo ai ricordi che sono emersi, parla del tuo personaggio. Rispondi:**

... ?

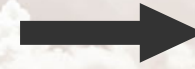
... ?

# I TRE RICORDI

**1**



**2**



**3**

*Rievoca un ricordo piacevole della tua infanzia*

*Quando penso a ..... mi ricordo:*

.....  
.....  
.....

*Cosa c'era di incantevole in questo ricordo?*

.....  
.....

*Rievoca un successivo ricordo spiacevole*

*Quando penso a ..... mi ricordo:*

.....  
.....  
.....

*Che cosa, di questo ricordo, ti ha fatto capire che il tuo sogno non si sarebbe mai realizzato?*

.....  
.....

*Cosa vedi alla mattina quando ti guardi allo specchio?*

.....  
.....

*Ti è stata rivelata la tua data di morte. Racconta vuoi fare della vita che ti resta*

*Quando penso a ..... mi ricordo:*

.....  
.....  
.....

*Cos'è un miracolo?*

.....  
.....

*Cos'è la felicità?*

.....  
.....

*Racconta un finale per descrivere il tuo futuro.*

.....  
.....