

# Al di là del Fumo

un gioco sul confine fra prima e dopo  
e quel momento sospeso che esiste  
tra passato, futuro e oblio



<b>Di Che Si Tratta</b>	<b>2</b>
<b>Preludio</b>	<b>3</b>
<b>La Cortina di Fumo</b>	<b>4</b>
<b>Echi di una Vita</b>	<b>6</b>
Sagome nel Fumo	7
Elementi	7
Segni e Destino	8
<b>Epilogo</b>	<b>9</b>
<b>Ispirazione</b>	<b>10</b>

# Di Che Si Tratta

**Oltre il Fumo** è un gioco per 2-4 partecipanti che permette di fare la conoscenza di una persona durante un momento di drammatica crisi in cui vita e morte sono separati da un sottilissimo confine.

Per giocare ti servono:

- da 1 a 3 amici
- queste regole
- una stampa della *Cortina di Fumo*
- una superficie dove fissare delle puntine
- 30 puntine
- un filo/spago di diverso colore per ciascun giocatore
- alcuni post-it
- matite

In alternativa a spago e puntine è sufficiente avere a disposizione un righello e dei pennarelli di colori differenti.

La storia si focalizza su un singolo protagonista, una persona calata nel caos di un “*campo di battaglia*”. Il momento è critico, pericoloso e improvvisamente il protagonista si addentra in, o viene avvolto da, una cortina di fumo... e il gioco inizia.

Il gioco si svolge in turni. Durante il tuo turno dovrai svolgere due azioni:

- muovere il tuo personale **filo** del destino entro la *Cortina di Fumo*
- narrare un'Eco, ovvero una breve scena che mostri il passato o il futuro del protagonista, con varie conseguenze

Con il progredire degli *Echi* e l'intrecciarsi dei fili imparerai a conoscere il protagonista, i suoi dubbi, le sue speranze. A fine partita il fumo si leverà permettendoti di contemplare il fato del protagonista: sarà vivo, proiettato verso il proprio futuro? O sarà esanime, vittima di un destino avverso? E in ogni caso, cosa rimane a noi di questa persona?

# Preludio

Decidi con gli altri giocatori in quale **luogo e periodo** storico ambientare il gioco. Va tutto bene purché siano presenti questi tre elementi:

- è in atto un **conflitto** in cui il protagonista è coinvolto, volente o nolente che sia
- nel luogo del conflitto è presente una densa cortina di **fumo** o altro capace di celare temporaneamente il protagonista alla vista
- il protagonista è in immediato **pericolo di vita**, che sia per la situazione in generale o per le azioni che sta per compiere

Decidi con gli altri giocatori l'**identità** del protagonista e il suo **ruolo** nel conflitto. Fate domande e discutete brevemente delle risposte fino a quando non sarete soddisfatti, ma evitate di scendere troppo nel dettaglio in questo momento del gioco. Il protagonista è un uomo o una donna? Un adulto o un bambino? Che nome porta? È parte attiva del conflitto, o vi si trova in mezzo suo malgrado? È una guardia o un rivoltoso? Un soldato o un civile? Un medico, un cecchino, o una madre?

**Evitate** di definire le motivazioni che lo spingono ad essere presente nel conflitto qui e adesso, o quale sia lo scopo dell'azione che stava compiendo quando si è trovato avvolto nella cortina di fumo.

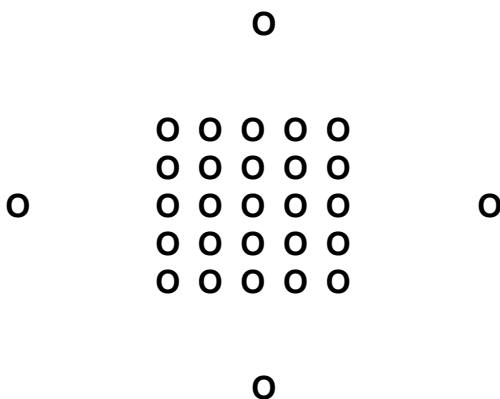
Posizionati ad un lato della plancia detta **Cortina di Fumo** diverso da quello degli altri.

Seleziona uno **spago** di colore diverso dagli altri e fissalo al punto esterno alla *Cortina* più vicino a te.

Decidi liberamente con gli altri giocatori chi sarà il primo di turno.

# La Cortina di Fumo

Il gioco si svolge in base ai movimenti del tuo filo entro la *Cortina di Fumo*, ovvero una plancia composta da un reticolato di cinque righe per cinque colonne. Ad ogni intersezione si trova una puntina, più un'ulteriore puntina posizionata all'esterno di ciascun lato del reticolato.



I quattro punti **esterni** sono il punto iniziale a cui ciascun giocatore fisserà un capo del proprio filo. Ogni giocatore deve partire da un punto diverso, ma a parte questo non vi è alcuna differenza fra essi.

Nel corso del gioco fisserai il tuo filo a vari altri punti **interni** alla *Cortina* andando a formare un arzigogolato percorso che parte dalla tua iniziale posizione esterna e si snoda, di punto in punto, fino alla fine della storia e della partita.

Il tuo **primo** movimento non deve mai far incrociare il tuo filo con quello di un altro giocatore. Successivamente potrai muoverti liberamente entro i limiti della *Cortina*.

Le posizioni interne alla *Cortina* sono associate ad elementi specifici:

	Amore	Amicizia	Famiglia	Ambizion e	Paura
Gioia	O	O	O	O	O
Dolore	O	O	O	O	O
Ri / Scoperta	O	O	O	O	O
Perdita	O	O	O	O	O
Scelta Difficile	O	O	O	O	O

Nel tuo turno devi far correre il tuo filo dall’ultimo punto a cui è stato fissato fino a un nuovo punto di tua scelta. Nel farlo devi sempre seguire il percorso più **breve e dritto** possibile; non sono ammesse curve.

Dovrai quindi descrivere un’Eco basata sui due elementi corrispondenti a quel punto. Durante la partita ti è concesso usare ciascun elemento **una sola volta**. Narrata l’Eco il tuo turno finisce e la mano passa al giocatore alla tua sinistra.

# Echi di una Vita

Ogni *Eco* rappresenta una breve scena tratta dalla vita del protagonista. A tua libera scelta l'Eco potrebbe essere o un **ricordo dal passato** oppure un **sogno per il futuro**.

Lo scopo di ogni *Eco* è unicamente quello di mostrare un piccolo pezzo della vita del protagonista. Nel farlo dovresti tenere a mente e **rispettare** quanto già mostrato negli *Echi* precedenti, ma se provi un genuino interesse ad esplorare una via diversa da quella finora delineata sentiti anche libero di proporre *Echi dissonanti*: la mente umana spesso altera i ricordi passati, mentre ogni possibile futuro nasce o muore con ogni scelta che facciamo.

In generale cerca di essere **breve**. Mostra un singolo evento, un singolo istante, prova a riassumere l'intera scena in una sola frase, **un titolo**, e in base a quello aggiungi qualche altro dettaglio interessante:

- dove e quando avviene la scena?
- chi altro è presente in scena, oltre al protagonista?
- cosa succede?

Di base gli *Echi* dovrebbero essere dei flash, nulla più. Se in una di esse ha luogo un'accesa discussione filosofica tra il protagonista e un suo amico, non cercare di inventare l'intera discussione battuta per battuta, ma limitati a dire...

*"[nome-del-protagonista] e Roberto passano la notte a bere e a dibattere di filosofia: è giusto aiutare gli altri anche se loro non vogliono?"*

## ***Sagome nel Fumo***

Quando narri un'Eco potrebbero essere presenti altre persone oltre al protagonista. Con l'aiuto degli altri giocatori impegnati per **dare un nome proprio** ad ogni persona importante per l'Eco e annotalo su un post-it da tenere sulla tavola, attorno alla *Cortina*. Se vuoi, aggiungi qualche parola per tenere a mente il ruolo di questa persona nella vita del protagonista.

Ogni giocatore può, se lo desidera, dare vita a queste persone facendole agire e parlare, così da arricchire la tua *Eco*. Nel farlo dovranno però cercare di rispettare l'intento originale della tua *Eco*.

## ***Elementi***

Quando narri un'Eco essa deve incentrarsi sulla coppia di elementi che hai selezionato, ed essi devono sempre essere interconnessi e interdipendenti. In qualche modo uno dovrebbe sempre essere direttamente causa o effetto dell'altro.

Ricorda che puoi usare ciascun singolo elemento una sola volta.

## ***Segni e Destino***

Quando il movimento del tuo filo incrocia parte del **suo medesimo** percorso precedente, questa *Eco* avrà un valore speciale. Essa taglia in profondità, tracciando un solco nel protagonista, nel bene o nel male.

Dopo che avrai finito di descrivere l'Eco ciascuno degli altri giocatori risponderà a modo suo a questa domanda: **che segno ha lasciato questa Eco sul protagonista?**

Ogni *Segno* è una lezione, una morale, una modifica o una riconferma caratteriale, un monito, la radice di un'emozione ... qualcosa che da questo momento in poi diventerà parte della natura del protagonista.

Ogni Segno deve sempre essere descritto come **positivo** o **negativo**. Qualcosa che, a conti fatti, rende il protagonista una persona migliore o peggiore. A te la scelta di quale *Segno* rendere vero. Tutti gli altri *Segni* saranno ignorati.

Quando il movimento del tuo filo incrocia parte del percorso tracciato da **un filo diverso**, accade la medesima cosa, ma questa volta il *Segno* esprime in che modo questa *Eco* influenza le **altre persone** nella vita del protagonista. Gli altri giocatori selezionano ciascuno una **Sagoma** fra quelle presenti in tavola e rispondono al quesito: **che segno ha lasciato questa Eco su questa persona?**

Di nuovo il *Segno* deve essere formulato come positivo o negativo, e a te spetta il compito di scegliere quale sia vero.

È importante tenere traccia del numero di *Segni* positivi e negativi su di un apposito post-it chiamato **Destino**. Scrivi un cerchio "O" per ogni positivo, e una croce "X" per ogni negativo.



# Epilogo

Il gioco finisce quando tutti i giocatori avranno narrato la loro quinta ed ultima *Eco*, e il *Destino* del protagonista sarà rivelato.

Prendi tre post-it. Sul primo scrivi **VITA**. Sul secondo scrivi **MORTE**. Poi prendi il foglio del *Destino* e conta il totale di *Segni* positivi e negativi:

- se i *Segni* positivi sono la maggioranza il terzo post-it è MORTE
- se i *Segni* negativi sono la maggioranza il terzo post-it è VITA

Ora nascondi i tre post-it, mescolali ed estraine uno a caso. Quello è il destino finale del vostro protagonista. Prendetevi un momento per considerare quanto avete scoperto su di lui fino ad ora, tutti i *Segni* che ha accumulato, il suo passato e il suo potenziale futuro.

Avete adesso la possibilità di dare un senso al momento di crisi del protagonista. Discutetene tutti assieme, o proponete ciascuno una propria lettura della storia.

Qual'era la sua motivazione per essere qui e adesso a rischiare la vita? Quale gesto stava tentando di compiere quando la cortina di fumo lo ha avvolto?

**Se il protagonista è morto**, ne è valsa la pena? La sua dipartita ha avuto un senso e un valore? La sua vita fino ad ora, che frutti ha seminato? Cosa ha lasciato nella vita degli altri?

**Se il protagonista è vivo**, ha poi avuto successo nel suo obiettivo? Che prezzo ha pagato per poter sopravvivere? O sono stati altri a pagare per lui? Ha poi fatto qualcosa di significativo col resto dei suoi giorni? In che modo la sua esistenza ha cambiato il mondo, anche solo quello delle persone attorno a lui?

# Ispirazione







