

IL CONFINE DEI SENSI

Ti risvegli. Il buio e il silenzio ti circondano. Non senti ne' un odore ne' un sapore...non distingui nulla. All'improvviso un suono familiare si fa strada nella tua mente. Devi raggiungerlo e capire da dove proviene, è l'unica direzione da seguire, la sola cosa che senti. Tutto è confuso...tranne quell'eco che continua a risvegliarti. Devi ridefinire il confine dei sensi.

IL GIOCO

La maggior parte di noi conosce il mondo attraverso i propri sensi. Udito, vista, olfatto, gusto e tatto. Alcuni non li possiedono tutti, altri ne hanno sviluppati maggiormente solo alcuni. Sono i sensi che marcano il confine tra noi e la realtà, che definiscono il nostro percepire ciò che ci circonda. In questo gioco un giocatore, l'incosciente, si risveglia non percependo più nulla. Non riconosce dove si trova perché non può definire nulla. Ad un certo punto un eco risveglia in lui un senso, l'udito. Questo suono proviene da un luogo che percepisce come luogo sicuro...sente di doverlo raggiungere. Ma il solo udito non gli basta. Dovrà risvegliare tutti i sensi o almeno alcuni per ritrovare la strada verso il luogo da cui proviene l'eco ma non sarà da solo. Una guida avrà il compito di risvegliare in lui i sensi e di condurlo attraverso questi alla sua meta.

Il confine dei sensi è un gioco per due persone.

- **L'incosciente**: Lo scopo dell'incosciente è giungere nel luogo da cui l'eco proviene, ridefinendo così il proprio confine dei sensi e la realtà che lo circonda.
- **La guida**: Lo scopo della guida è condurre l'incosciente nel suo luogo sicuro, risvegliando in lui i cinque sensi e nello stesso tempo lasciando che questi lo aiutino nella sua impresa.

I cinque sensi

Udito: Tramite l'orecchio il nostro corpo riesce a percepire i suoni che poi verranno elaborati e ci descriveranno la fonte del suono. Questo potrà essere forte, acuto, assordante, debole...

Vista: Tramite gli occhi percepiamo forme, colori, rilievi...La vista è probabilmente il senso più "comune". Comune nel senso che è più facile che qualcuno chiuda gli occhi per concentrarsi sull'udito, ad esempio per rilassarsi ascoltando una canzone, che quel qualcuno si chiuda le orecchie per osservare meglio il paesaggio. Questo perché abbiamo l'idea sbagliata di usare sempre al meglio la vista, percependo tutto ciò che ci circonda quando invece non è così.

Olfatto: L'olfatto, il senso che ci permette di sentire l'odore, il profumo di qualcosa o qualcuno. Alcuni animali associano spesso l'odore all'avere o meno un territorio e, anche se incoscientemente, anche noi facciamo lo stesso. L'odore che lasciamo nei vestiti ci definisce e possiamo riconoscerci tramite quello. L'odore che c'è a casa nostra per noi ha un particolare significato ma spesso non sappiamo spiegare cosa lo rende effettivamente di casa nostra.

Gusto: Tramite la bocca e la lingua i sapori ci giungono alla testa...Capiamo se qualcosa è dolce, amaro o aspro...Tramite questo senso i bambini capiscono se una cosa può essere o meno di loro gradimento, non parlando soltanto del cibo. Possiamo capire se una cosa è nociva o meno, ci rapporta coi pericoli del mondo. Non è solo questione di cibo.

Tatto: Il tatto è ciò che mette in relazione tutta la parte esterna del nostro corpo con il resto che ci circonda. Possiamo riconoscere delle caratteristiche quali ruvido, morbido, caldo o freddo. Anche questo senso, come gli altri, ci è utile a riconoscere la realtà, mostrandoci ciò che può essere pericoloso o meno.

Il gioco si svolge in differenti parti, dette momenti. Il numero di questi è definito inizialmente dai giocatori. In ogni momento infatti la guida tenta di risvegliare un nuovo senso dell'incosciente.

Per questo motivo è necessario definire quanti e quali sensi scegliere. Il numero di momenti è uguale al numero di sensi usati nel gioco più 1.

Se ad esempio si decide di usare tutti e cinque i sensi i momenti saranno 6.

A seconda dei giocatori è possibile variare l'inizio del gioco.

Qualcuno infatti potrebbe preferire che all'inizio o nell'intero gioco, non si usi il senso dell'udito. Per questo motivo è sufficiente che il primo senso che si risveglia nell'incosciente non sia l'udito ma un altro.

L'eco verrà quindi sostituito da una visione, da un sapore, da un odore o da una sensazione tattile.

Il gioco è strutturato sia per essere giocato verbalmente sia in forma scritta.

Alla fine del regolamento c'è una scheda utile ai giocatori che ha l'unico scopo di essere di ausilio e non è necessaria. La scheda è uguale per entrambi i giocatori. Ogni giocatore dovrà compilare mano a mano la sua scheda tenendola nascosta all'altro.

I MOMENTI

Primo momento

Per cambiare il senso con cui si parte è sufficiente non scegliere il suono.

Il primo momento è ciò che da inizio al gioco. L'incosciente deve pensare a un luogo familiare o che gli evochi sicurezza.

Potrebbe essere una casa immaginaria, la sua vera casa, un falò acceso durante la notte in mezzo al bosco o qualsiasi altra cosa in cui abbia voglia di tornare o andare.

L'importante è che nella sua testa questo luogo sia ben definito e che sappia riconoscere quali sono i particolari che lo definiscono. Più dettagli ha in mente riguardo al suo luogo sicuro più il gioco diverrà bello.

Per le prime volte conviene che i due giocatori decidano insieme dei paletti riguardo al luogo sicuro.

Se ad esempio sia un luogo immaginario o meno, dove entrambi sono andati o che non è raggiungibile.

L'incosciente non deve spiegare alla guida quello che sta pensando.

Quando è pronto descrive alla guida il suono che proviene da quel luogo. Questo suono continuerà a ripetersi per tutto il gioco e sarà ciò che continuamente percepisce l'incosciente, l'eco che gli indicherà la via da seguire. Per questo motivo il giocatore deve descriverlo al meglio, soffermandosi su alcuni particolari che potrebbero aiutare la guida a capire da dove proviene il suono.

La guida può in ogni momento fare domande ma queste devono interessare soltanto l'udito. Il confine non è ancora stato definito, tutto ciò che l'incosciente percepisce sono dei suoni.

Se ad esempio il luogo sicuro scelto dall'incosciente fosse il falò di cui accennato prima, il giocatore non potrebbe fare frasi del tipo <<C'è un fuoco che scoppietta in mezzo al bosco>>. In questa frase infatti è stato definito l'oggetto fuoco e si presuppone che si percepiscano i suoni e le immagini. Una frase del tipo << sento un debole scoppiettare che sembra non segua alcuna regola>> è una frase ammessa. Infatti interessa soltanto degli aspetti dell'udito quali: l'essere forte o debole, lo scoppiettare e l'essere o meno ritmico.

Quando l'incosciente ha finito di descrivere l'eco che sente e la guida pensa di aver capito quale è il luogo sicuro descritto dall'altro giocatore si passa al momento successivo.

Momento intermedio

In questa sezione viene descritto come si svolgono i momenti intermedi ovvero quelli successivi al primo ma non l'ultimo.

In ogni momento intermedio la guida tenta di risvegliare un nuovo senso nell'incosciente e gli propone due scelte, una giusta e una sbagliata. Nel caso l'incosciente abbia scelto quella giusta avrà risvegliato il senso, altrimenti no.

Per prima cosa la guida pensa ad un altro luogo, un luogo che non sia sicuro per l'incosciente. Potrebbe essere completamente diverso, o simile al luogo che l'incosciente tenta di raggiungere.

Per le prime volte conviene scegliere dei luoghi che non centrino con il luogo sicuro. Prendendo confidenza tra i giocatori e coi propri sensi sarà poi più bello scegliere dei luoghi che siano simili al luogo sicuro, per potere giocare al meglio.

Ad esempio un luogo non sicuro rispetto al falò di prima potrebbe essere una radura in mezzo al bosco, dove si sentono gli ululati dei lupi e dove non si percepisce alcuna luce. Oppure potrebbe essere una strada asfaltata dove si sente il traffico e i colori sono completamente differenti.

Il primo sarebbe un luogo più simile a quello sicuro mentre il secondo creerebbe nell'incosciente una distinzione molto più netta, aiutandolo nella scelta.

Dopo aver scelto il luogo non sicuro la guida sceglie il senso che tenterà di risvegliare in quel momento.

A questo punto descrive i due luoghi all'incosciente, tenendo presente che può farlo soltanto descrivendoli tramite il senso di quel momento o, al limite, utilizzando L'intreccio dei sensi (o filato), descritto più in avanti.

L'incosciente può sempre fare domande alla guida quando questa descrive i due luoghi tenendo sempre a mente che le domande e le risposte devono interessare il senso del momento.

Nel caso in cui ad esempio si tenti di risvegliare il senso della vista l'incosciente non potrà domandare cose del tipo <<La macchia rossa è calda o fredda?>> facendo quindi utilizzo del senso del tatto.

- **Richiamare l'eco** (e i sensi risvegliati): L'incosciente durante ogni momento può richiamare l'eco a suo piacimento. Può quindi descrivere ciò che sente provenire dal luogo sicuro. Il richiamo dell'eco interessa tutti i sensi che il giocatore ha risvegliato. Questo significa che può aggiungere dettagli alla descrizione del luogo sicuro, al fine di aiutare la guida a capire di cosa si tratta.

Se ad esempio l'incosciente ha già risvegliato il senso della vista potrà, in un momento successivo, descrivere alla guida la sfumatura rossa e gialla che si staglia in un'enorme distesa blu scuro, trapunta di piccole luminosità. Questo dettaglio potrebbe far capire alla guida che il cielo è sereno, cosa che dal semplice eco non aveva intuito.

- **L'intreccio dei sensi (o filato)**: In alcuni momenti il confine dei sensi non è così netto. Certe volte questi si intrecciano, creando ciò che in letteratura viene definita sinestesia. La guida mentre cerca di risvegliare un senso, può unire il senso di quel momento ai sensi già risvegliati, creando così l'intreccio dei sensi, un filo continuo che li unisce.

Nell'esempio di prima, l'incosciente ha risvegliato la vista. Nel momento successivo la guida tenta di risvegliare l'olfatto. Può quindi usare frasi del tipo <<sentì un odore luminoso>>.

Al fine del richiamo dei sensi e dell'intreccio dei sensi l'udito è considerato valido. Questo significa che il senso usato nel primo momento (tipicamente l'udito), non sarà possibile sceglierlo come senso da risvegliare ma potrà essere usato per costruire delle sinestesi.

Quando l'incosciente pensa di aver capito quale sia la scelta giusta lo comunica alla guida. Questa azione scandisce il passaggio tra due momenti.

Nel caso la scelta sia giusta l'incosciente avrà risvegliato un nuovo senso. In caso contrario il senso non sarà stato risvegliato e il confine dei sensi sarà diventato ancora più flebile.

Ultimo momento

Dopo che sono stati giocati tutti i momenti e che quindi sono entrati in gioco tutti i sensi, inizia l'ultimo.

Nell'ultimo momento, la guida descrive, senza i vincoli precedenti, il luogo sicuro in cui ha portato l'incosciente.

Se pensa ad esempio che il luogo sicuro sia il falò può semplicemente dire <<Ti trovi in un bosco con un falò acceso e il cielo sopra di te è sereno>>. Più vi sono dettagli, più sarà bello e difficile il gioco e accurata la descrizione.

Nel caso in cui l'incosciente riconosce nella descrizione il luogo da cui proviene, con il maggior numero di dettagli che aveva pensato all'inizio, il confine del senso sarà stato ristabilito. Nel caso che un particolare che l'incosciente ritiene importante, sia sfuggito nella descrizione della guida il confine non sarà così netto. In questo caso inoltre l'incosciente può provare anche a descrivere il luogo o i luoghi non sicuri che sono stati proposti dalla guida durante il gioco. La giusta descrizione di questa contribuirà a ridefinire i confini dei sensi.

Nel caso in cui il luogo descritto sia differente dal luogo sicuro dell'incosciente, la guida avrà fallito.

Per i confronti finali si considerano, se possibile, le descrizioni scritte nelle schede dei due giocatori. Il vero luogo sicuro è scritto nella scheda dell'incosciente, quello non sicuro nella scheda della guida.

Esempio di gioco

I giocatori scelgono chi è la guida e chi l'incosciente. Scelgono inoltre di usare tutti e cinque i sensi e di partire dal senso del suono, come base. Poi si accordano sul luogo sicuro. Può essere un luogo generico e mai visitato ma deve essere reale e non immaginario.

Primo momento

L'incosciente si prende del tempo per pensare e decide che il suo luogo sicuro questa volta sarà il falò in mezzo al bosco in una notte serena. Si immagina il maggior numero di dettagli che può e li trascrive sulla scheda.

Inizia poi a descrivere l'eco che proviene da quel luogo alla guida, tenendo a mente che può usare soltanto descrizioni basate sull'udito. Dopo qualche domanda la guida pensa di aver capito quale sia il luogo sicuro e lo segna sulla sua scheda. Capisce che si tratta di un falò nel bosco ma non percepisce il dettaglio della notte stellata. A questo punto passa al secondo momento.

Secondo momento

La guida ha in mente ciò che pensa sia il luogo sicuro dell'incosciente e si immagina un altro luogo, differente dal falò. Si immagina un dirupo, il terreno vicino è dissestato. Massi che cadono. Dopo essersi impresso i due luoghi in mente decide che il senso da risvegliare in questo momento sarà la vista. Per questo inizia a descrivere i due luoghi: <<Da una parte vedi una macchia rossa e gialla...sfumata e in movimento [...] mentre dall'altra parte noti del marrone e del grigio. Una distesa e delle sfumature sempre più

scuri. Delle scintille grigie corrono veloci verso il basso>>.

(l'importante infatti è riportare le sensazioni date dal luogo che si ha in mente, non deve essere una descrizione tecnica)

L'incosciente, dopo aver fatto qualche domanda, pensa di aver capito quali sono i due luoghi descritti dalla guida e segna ciò che lui ritiene il luogo non sicuro sulla scheda. Poi comunica alla guida la sua decisione. <<Scelgo il primo luogo>>. La guida gli dice che ha fatto la scelta giusta. Il senso della vista è stato risvegliato. Si passa quindi al terzo momento.

Terzo momento

La guida sceglie che in questo momento il senso da risvegliare è quello del gusto. Quello che caratterizza un falò potrebbe essere qualcosa di speziato (magari alla guida viene in mente il cibo cucinato sul fuoco) mentre per un dirupo si potrebbe pensare ad un sapore nauseante, come se, cadendo dal dirupo, si inghiottisse della terra. Per spiegare meglio la guida sceglie di usare l'intreccio dei sensi e descrive il sapore che si sente come un <<gusto cupo>> per dare l'idea di un qualcosa di negativo associato al dirupo.

L'incosciente però non riesce a distinguere quale, tra i due, sia il suo luogo sicuro. Per questo decide di richiamare il senso della vista. <<vedo un'enorme distesa blu scura, trapunta di puntini brillanti>>.

La guida capisce a cosa si riferisca l'incosciente e aggiunge il dettaglio nella sua scheda. Non riesce però a sfruttarlo per legare la descrizione di quel particolare al gusto. Terminato il confronto tra guida e incosciente quest'ultimo prova a decidere. <<Scelgo il secondo luogo>>. Questa volta ha fatto la scelta sbagliata. Questo significa che non ha risvegliato il senso del gusto e che per i

prossimi momenti non potrà richiamarlo ne' la guida potrà usarlo per le sue sinestesie.

[...] si continua per gli altri momenti

Ultimo momento

Si passa cos'ì all'ultimo momento cioè, in questo caso, al sesto. La guida descrive perfettamente il falò descritto dall'incosciente, dimenticando qualche particolare che l'incosciente ha aggiunto sulla sua scheda ma che non ritiene importante. L'incosciente ha quindi raggiunto il suo luogo sicuro e ridefinito il confine dei sensi.

Purtroppo però l'incosciente non è riuscito a capire quale sia il luogo non sicuro da cui è riuscito a stare lontano. A questo punto la guida mostra la scheda e l'incosciente si accorge di aver pensato completamente ad un altro luogo...è necessario che raffini ancora i propri sensi.

SENSO	RISVEGLIATO	MOMENTO	DETTAGLI
Udito			
Vista			
Tatto			
Olfatto			
Gusto			

Nella seconda colonna viene scritto se un senso è stato risvegliato o meno. La terza è utile per avere un'idea di come si è sviluppato il gioco e per cambiare l'ordine dei sensi in partite future. La quarta colonna può essere utile per scrivere dei dettagli aggiunti durante i vari richiami.

LUOGO SICURO	LUOGO NON SICURO

ESEMPI DI AGGETTIVI RIGUARDANTI I SENSI: Vista: brillante, luminoso, grande, in movimento. Olfatto: cattivo, nauseante, gradevole. Udito: forte, grave, melodioso. Tatto: ruvido, crespo, rigido. Gusto: aspro, amaro, dolce