

Un gioco di Anna Despina Koprantzelas e Marco Andreetto

e p h e m e r a



“Troppe volte pesiamo e soppesiamo le parole prima di parlare fino a decidere di lasciarle morire nel silenzio. Ma se potessimo vivere solo un giorno avremmo la leggerezza nell’animo di poter dire tutto ciò che è importante?”

Ephemera è un gioco per due persone che si svolge tramite sistemi di messaggistica istantanea (Whatsapp, Telegram e simili) e social network durante l’arco di una giornata.

È un gioco che cerca di sperimentare mescolando senza soluzione di continuità realtà e immaginazione.

In questa giornata un’**Ephemera**, una creatura non di questo mondo, entrerà nel corpo di qualcuno e potrà vivere la sua unica giornata di vita scoprendo un mondo a lei sconosciuto attraverso i suoi sensi.

Se stai leggendo questo testo sappi che ti stai aprendo alla possibilità di essere contagiato da un’**Ephemera**.

Se ti senti pronto chiudi gli occhi per un attimo. Ascolta il tuo respiro e lascia che l’**Ephemera** nasca in te.

Benvenuta in questo mondo.

Sei appena nata, forse vedrai il mondo con occhi nuovi e diversi dalla persona che ti ospita. Magari in alcuni punti le vostre coscienze si confondono. I ricordi, le sensazioni e le opinioni dell'Ospite ti sono note e sicuramente avrai una tua opinione su di esse.

Vivrai questo giorno nel suo corpo vivendo la sua giornata.

Scoprirai attraverso i sensi dell'Ospite che ti ha accolto un mondo pieno di piccoli dettagli che magari lui da per scontati.

Ma tu li vedrai attraverso la spontaneità e la naturalezza che solo una creatura che possiede un giorno da vivere può avere.

Ma non puoi esistere nel nostro mondo senza un'altra persona con cui stabilire un legame.

Cerca nei ricordi, nelle emozioni e nelle speranze dell'**Ospite** qualcuno che possa accogliere e proteggere ciò che di prezioso porti con te e condividerai. Lui sarà un **Legato**.

Sentirai se quella persona è già stato un **Legato** per quest'**Ospite** e non potrai sceglierlo.

Contattalo e spiegagli che hai bisogno di lui per quella giornata. Che farete un gioco di ruoli. Che deve credere, immaginare, che nel tuo corpo ora vi è un'**Ephamera**. Spiegagli cosa sei in modo che possa capire. Spiegagli che hai bisogno di condividere ciò che vedi e provi e hai cercato una persona che potesse capirti, con cui parlare. Una persona speciale nei ricordi dell'**Ospite**.

Digli che vuoi scoprire com'è questo mondo e che l'**Ospite** è a conoscenza di uno strumento che mette in comunicazione tutte le persone e che si chiama **social network**.

Digli di sceglierne uno e di scrivere un messaggio pubblico a tutta la gente a cui può arrivare:

*“Troppe volte pesiamo e soppesiamo le parole prima di parlare fino a decidere di lasciarle morire nel silenzio. Ma se potessimo vivere solo un giorno avremmo la leggerezza nell'animo di poter dire tutto ciò che è importante?
#ephamera “*

Spiegagli che Il resto della giornata si dividerà in **Momenti**. Un **Momento** é quell'arco di tempo che va da quando si inizia a parlare di un argomento a quando lo si esaurisce. Oppure da un silenzio ad un altro.

Durante i **Momenti** potrai comunicare al tuo **Legato** qualcosa che ti ha colpito o meravigliato oppure un ricordo dell'**Ospite**. Vorrai condividere il tuo punto di vista e le tue emozioni in proposito. Non hai nulla da perdere se non il tempo che ti rimane.

Avverti il **Legato** che se ritiene che nel **Momento** sia emerso un pensiero che merita di essere condiviso con tutti deve scriverlo su un foglietto, disegnarvi una farfalla, mettere **#Ephamera** e postarlo in una foto sul social network che ha scelto.

Segui cosa ne pensa la gente durante tutta la giornata.

Se a fine giornata la maggioranza dei post con i pensieri suscitati dai **Momenti** sono piaciuti a più persone del post d'inizio giocata abbandonerai il tuo **Legato** e potrai vivere un altro giorno con un'altra persona. In questo caso dì al **Legato** che i momenti che avete condiviso non sono solo vostri e che deve lasciare i biglietti che ha scritto durante la giornata sparsi in posti dove altri potranno trovarli.

Se i pensieri avranno avuto meno riscontro del primo post della giornata allora ti spegnerai. In questo caso dì al **Legato** che i momenti che avete condiviso sono solo vostri e che può tenerli per sè.

Prima che il vostro legame si spezzi dì al **Legato** di fare un'ultima cosa per voi.

Digli di prendere un foglio di carta, scrivere un messaggio per l'**Ospite** e spedirglielo in una busta anonima con sopra il disegno di una farfalla.

Ora che il tuo tempo è al termine, qualunque sia stato l'esito della giornata, hai a disposizione alcuni ultimi istanti per dire addio al tuo **Legato**. Ringrazialo per il tempo che ti ha dedicato e cerca di fargli capire quanto è stato importante per te.

È giunto il tempo di passare oltre, ma non essere triste, sicuramente avrai saputo rendere preziosa questa tua unica giornata di vita.

Grazie per aver giocato.
Anna e Marco

P.S. Se ti sei guadagnata un'altra giornata saprai già cosa fare. Cerca un altro **Legato** e vivi un altro giorno meraviglioso.