

# Emet (אמת)

Gioco per 2 giocatori, sviluppato per il Game Chef 2019 da Daniele Antonio Barbaglia.

Il tema del contest è “Amalgama” e gli ingredienti utilizzati sono “Fallimento” e “Segreto”.

## Premessa

Il tema “Amalgama” è stato trattato alla base, inizialmente come miscuglio di materiali del Costrutto e poi come mistura di relazioni e sentimenti tra due mondi totalmente diversi: il vivente e il non vivente, il creatore e il creato. Questo gioco parla di imperfezioni, abbandono, dell’abbracciare ciò che veramente si è, dell’insieme di sentimenti che i giocatori porteranno nella partita e nell’esplorazione del rapporto tra i due personaggi che impersoneranno. Durante la partita uno dei giocatori sarà un Costrutto appena riattivato dopo tanto tempo di buio, mentre l’altro giocatore sarà il suo Padrone. I giocatori andranno ad esplorare il rapporto tra i due personaggi in modo da capire cosa sentono entrambe le parti.

## Glossario e note

Costrutto: culturalmente può essere equiparato ad un fantoccio, spaventapasseri, golem d’argilla, robot, pupazzo o giocattolo. Durante la prima fase della partita verrà generato questo personaggio e da regolamento sarà fallimentare, pieno di difetti, inutilizzabile.

Attivazione/Disattivazione: ho scelto di usare questi due termini per identificare il momento in cui il Costrutto viene riportato nello stato in cui può dare una risposta o in cui viene “spento” e, probabilmente, messo da parte o distrutto. Se il Costrutto generato durante la partita è un robot potranno andare bene, ma se giocherete un personaggio non robotico, potreste considerare questi due termini come equivalenti a “Creazione/Distruzione” per un golem o uno spaventapasseri, oppure ad “Acquistare/Mettere in un cassetto” per un giocattolo, etc...

Padrone: è l’entità interpretata da uno dei giocatori. Potrà essere l’effettivo creatore del Costrutto, oppure il solo proprietario di esso. L’importante è che il Padrone abbia passato, narrativamente, del tempo con il Costrutto e che lui nutra dell’affezione verso di esso. Potreste scegliere di non giocare per forza un umano.

Tutti gli esempi di gioco e le introduzioni delle fasi di gioco saranno scritti con un rientro (indentazione) rispetto al resto del regolamento.

## Materiale

Questo regolamento stampato e una penna. Se avete a disposizione un tavolo su cui scrivere e appoggiarvi è consigliato, ma non è essenziale.

## Preparazione

I due giocatori si siedono uno di fronte all’altro in modo da riuscire a guardarsi in viso e si divideranno i seguenti ruoli.

Costrutto: Il tuo personaggio verrà creato durante la prima fase del gioco. Rilassati e cerca di estraniarti il più possibile. Da questo momento fino al termine della partita sarai un oggetto, probabilmente, con la coscienza minima che ti permette di servire il tuo Padrone. Giocherai fino al termine della partita per capire se riuscirai, come giocatore, a provare ciò che sentirà il tuo personaggio.

Padrone: Tra i due ruoli è quello che potrebbe portare più in gioco il vissuto del giocatore. Chi abbraccerà questo personaggio non si deve spaventare, non verranno raccontate parti della sua vita, dovrà solo seguire le indicazioni di questo regolamento per avere l’esperienza migliore possibile.

Il giocatore che prenderà questo ruolo terrà il regolamento, la penna e guiderà il gioco.

## Attenzione

Tutto ciò che verrà giocato sarà di pura invenzione dei giocatori e non verranno raccontate parti che possano essere reali per i giocatori, a meno che non sia stato accordato così tra loro. Tentate di rimanere il più attenti possibile alla modalità e a quel che propone il gioco, anche se a volte vi potrà capitare di scherzarci su.

State attenti anche agli argomenti trattati dai giocatori: seppure potrebbe sembrare che non vadano a trattare tematiche delicate, potrebbe succedere. In questo caso non preoccupatevi, se ritenete un argomento portato in gioco come troppo strano o disturbante, alzate semplicemente la mano come per fermare chi avete di fronte. Non abbiate paura a fare questa cosa: se capita, basterà fermarsi, fare entrambi un bel respiro e una piccola pausa, poi, quando vi sentite pronti, ricominciate l'ultimo passaggio che stavate giocando.

## Procedimento

Da questo momento il regolamento è letto solo dal Padrone a voce alta.

Il gioco si divide in fasi consecutive, in cui verrà narrato il rapporto tra un Padrone e il suo Costrutto. In ogni fase il regolamento potrebbe rivolgersi, segnandolo in grassetto, solo ad uno dei due giocatori (indicati con "Padrone" e "Costrutto") o ad entrambi (indicato con "Entrambi"). Ogni domanda viene letta e risposta ad alta voce, così da rendere i giocatori responsabili di quello che viene creato e che giocheranno.

### *Fase 1 - Realizzate ora il contesto di gioco*

Il Costrutto è stato Attivato di nuovo dopo molto tempo dalla sua Disattivazione e, dopo un attimo di smarrimento da parte di entrambi, comincia a reagire all'ambiente circostante.

### **Costrutto**

Non sai quanto tempo possa essere passato dall'ultima volta in cui hai visto il tuo Padrone, né cosa è successo quando sei stato Disattivato.

In che luogo ti trovi? È una stanza che conosci, uno spazio aperto, un luogo che ti è del tutto nuovo?

Rispondi brevemente e descrivi 3 dettagli che vedi nella stanza senza dare un nome ad ognuno: li riconosci, ma nella tua testa non arriva il loro significato o impiego.

**Padrone**, scrivi la risposta del Costrutto come se rispondesse alla domanda "Riconosci qualcosa qui intorno?"

.....

.....

.....

### **Padrone**

Ti trovi davanti a qualcosa che non vedi da molto tempo e ti senti un po' commosso, come se riprendessi in mano un disegno fatto da bambino e i ricordi relativi al Costrutto davanti a te cominciano a rifarsi vivi nella tua mente.

I primi segnali che dà il Costrutto sono sugli oggetti intorno a voi. Dai un nome a ciò che ha indicato e spiegagli cosa sono, poi raccontagli cosa succede all'esterno della stanza: è stato disattivato a lungo.

Cosa c'è all'esterno? Cosa ti fa paura del mondo là fuori? E cosa invece apprezzi e ti dà serenità?

Esempio: i dettagli scelti dal Costrutto sono un'immagine dentro ad una cornice" potrebbe essere un quadro o una fotografia, delle sorgenti di luce sul soffitto possono essere delle lampade al neon e uno strano oggetto cilindrico vicino alla porta può essere il bastone da passeggio del Padrone.

All'esterno della stanza sta imperversando una guerra e i posti sicuri sono rimasti ben pochi.

Il Padrone ha paura di perdere la famiglia, l'unica cosa che gli è rimasto e ama il piccolo parco vicino al laboratorio in cui si trova ora perché gli fa rifiorire alcuni ricordi d'infanzia.

**Padrone**, scrivi brevemente la risposta: questo può aiutarti a fissare in mente l'ambiente che vi circonda.

.....

.....

.....

Il contesto di gioco è stato creato.

Ora il Costrutto guarda le proprie mani e il proprio corpo ed è esattamente come è rimasto nella sua memoria.

### **Costrutto**

Ti rendi conto di essere ancora composto degli stessi materiali dell'ultima volta.

Quali sono i principali materiali che ti tengono unito?

Elenca un insieme di 3 cose tra materiali lavorati, materie prime o rapporti con altri oggetti e/o persone che ti permettono di dire "servo a qualcosa". Tieni ben presente che se anche queste tre scelte possono sembrare del tutto sregolate e eterogenee, il loro miscuglio, la loro amalgama ti permette di servire il tuo Padrone.

Esempio: il Costrutto sceglie delle parti in ORO, delle CERNIERE IDRAULICHE che gli permettono alcuni movimenti con gli arti e alcuni OCULARI da usare per osservare cosa succede intorno.  
(le relazioni avrebbero potuto essere "PROTEZIONE DEL PADRE" o "AIUTO NEI CAMPI")

**Padrone**, scrivi brevemente le scelte del Costrutto, una per riga:

.....

.....

.....

### **Padrone**

I tre elementi appena elencati dal Costrutto sono ognuno principio di un difetto, per lo meno secondo lo scopo per cui esso è stato creato.

Qual è lo scopo del Costrutto? Per cosa è stato creato? Quali sono i suoi difetti?

Esempio: lo scopo del Costrutto può essere "Riparatore" e poteva essere utilizzato per aiutare a sistemare le coltivazioni del villaggio. I difetti potrebbero essere "ORO: Movimenti pesanti e goffi", "CERNIERE IDRAULICHE: continua manutenzione dopo il lavoro nei campi" e "OCULARI: non funzionanti con la luce forte del sole"

**Padrone**, scegli lo scopo nel successivo elenco e scrivi per cosa è stato creato il Costrutto nello spazio seguente, poi associa un difetto ad ogni materiale scelto per l'amalgama del Costrutto, scrivendolo a fianco di ognuno.

Elenco scopi: Riparatore (medico, naturale, meccanico), Intrattenimento (musica, sport), Costruttore (edilizia, industria), Militare (difesa, attacco, sorveglianza), Sociale (interazione, comunicazione), Supporto (assistenza, intervento rapido).

.....

.....

.....

Questa fase è terminata. Ogni difetto del Costrutto lo rende inadatto al suo scopo. Anche se è un fallimento da quel punto di vista in qualche modo tu, Padrone, non ti sei liberato di lui e nelle prossime fasi esploreremo il perché.

## Fase 2 - Esplorate l'esistenza del Costrutto

Il Padrone in questa fase cercherà di capire la natura dei difetti e dei fallimenti del Costrutto.  
È colpa sua perché ha progettato male il Costrutto o sono errori derivati dalla post-realizzazione?  
E il Costrutto cosa comprenderà da questo confronto con il suo Padrone?

In questa fase il Padrone e il Costrutto richiameranno alcuni avvenimenti. In ogni avvenimento ci saranno fino a tre tentativi, da parte del Padrone, di capire quanto i difetti del Costrutto sono seri.

**Padrone**, parti dai dettagli descritti dal Costrutto nella stanza durante la Fase 1, scegline uno che non hai ancora utilizzato in questa fase e crea una scena su di esso.

Cosa ti fa tornare alla memoria quel preciso dettaglio? Quali legami con altre persone ti suscita?  
Nella scena che hai in mente: cosa stava succedendo, chi era presente e come era coinvolto il Costrutto?

Es: La fotografia potrebbe essere stata scattata durante un pic nic al parco con la famiglia del Padrone, dove il Costrutto era presente svolgendo il suo lavoro di Supporto. Oppure il bastone da passeggio potrebbe essere legato alla claudicanza del Padrone e quindi la scena si potrebbe svolgere quando il Padrone stesso è rimasto zoppo.

Una volta impostata la scena, il **Padrone** chiede al Costrutto di ricordare uno specifico evento nel quale era protagonista.

Alcuni esempi:

- Cosa è successo quando hai accompagnato mia madre all'uscita del giardino?
- Cosa è successo quando ti è arrivata quella forte pallonata dal bimbo del vicino?
- Cosa è successo quando ti ho ordinato di farti da parte quando quei briganti ci hanno assalito?

Quindi il **Costrutto** risponde nel modo più dettagliato possibile.

In qualunque momento della risposta, il Padrone può richiedere alcuni dettagli in più durante il racconto fermando il Costrutto. Per farlo, basta toccare con la penna il braccio o la gamba del Costrutto.

Una volta terminata la risposta, il **Padrone** può fare due cose:

- Dichiarare "OK" se è d'accordo con ciò che è successo [Nella tabella seguente, cerchia una casella libera da sinistra].
- Dichiarare "Fallimento" se, secondo lui, c'è qualcosa che non quadra con il racconto [Nella tabella seguente, mette una X su una casella libera da sinistra].  
Questo vuol dire che il Padrone percepisce che il Costrutto sta cercando di nascondere dei difetti, raccontando alcuni particolari improbabili, oppure che il Costrutto ha effettivamente dichiarato che qualcosa non ha funzionato con i materiali di cui è composto.  
Ad ogni modo, è meglio rimanere il più trasparenti possibili: dichiarando il Fallimento, il Padrone spiegherà cosa è stato trovato di anomalo.

1° ricordo:	2° ricordo:	3° ricordo:
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### Costrutto

Quando il Padrone dichiara un Fallimento e sta per apporre una X dopo aver detto cosa ha trovato di anomalo, puoi dichiarare il "Segreto". Questa parola è accessibile una sola volta durante il gioco.

Il Padrone, invece di apporre una X, tratterà un cerchio intorno alla casella come se avesse dato l'OK, dopo di che tu dovrai raccontare come mai questo dettaglio è rimasto nascosto agli occhi del Padrone.

Esempio di “Fallimento”: Il Costrutto racconta che, anche se in pieno giorno durante un’assolata mattina d’estate, ha accompagnato facilmente la madre del Padrone lungo il vialetto verso la sua vettura. Ha dovuto sì stare attento a dove metteva i piedi, data la pesantezza dei suoi “passi dorati”, ma non ha avuto altri intoppi.

Il Padrone potrebbe a questo punto chiamare il Fallimento perché uno dei difetti è dovuto proprio agli OCULARI che non permettono una buona vista in piena luce del sole. Il Costrutto ha provato a tenere nascosto il difetto?

Appunto di gioco: il Padrone non può avere dubbi sulla memoria del Costrutto. Può comunque provare a bluffare e richiedere dettagli che contrastano con la risposta del Costrutto per vedere come risponde, ma il Costrutto stesso dovrebbe rimanere fermo sui suoi ricordi, tentando di evitare lo stress.

Quando le tre caselle della scena in corso sono state tracciate, allora la scena ha termine e si passa alla successiva, come fosse un interrogatorio da parte del Padrone.

### *Fase 3 - Definite il futuro del Costrutto*

Il Padrone ha terminato l’interrogatorio al Costrutto e ora deve decidere cosa farsene.

Cosa deciderà di fare? Il Costrutto, invece, proverà a far sorgere la propria coscienza facendo leva su qualcosa per non farsi disattivare per sempre?

A questo punto della partita il Padrone dovrebbe avere abbastanza dati per capire se il Costrutto risulta utile o meno allo scopo per cui è stato creato. I difetti risultano molto importanti o il Costrutto è riuscito a non farli prevalere sul proprio operato?

**Padrone**, quante X sono state poste sulle caselle?

Potrebbero bastare 3 caselle su 9 per decidere di disattivare il Costrutto e demolirlo o gettarlo.

Ricorda che, anche se non ti ha servito negli ultimi mesi, è con te da molto tempo.

Padrone, prova a pensare quale può essere la decisione più logica da prendere a valle dell’interrogatorio appena svolto.

Prova a pensare anche quale può essere l’idea in antitesi con quella più logica.

Può valere la pena tenerlo disattivato e basta? Oppure tenerlo attivo a svolgere altre mansioni? Quanto ti sei affezionato nel tempo a questo Costrutto? Quanto può esser dura disfarsi di un oggetto che ti ha servito comunque bene negli anni passati?

**Costrutto**, sei pronto ad essere disattivato?

Questo vorrebbe dire non riuscire più a servire il tuo padrone. Potrebbe significare rimanere abbandonato al buio per l’eternità o, peggio ancora, esser distrutto perché non più utilizzabile.

Riesci a pensare a come potrebbe essere lo stato di disattivazione?

Seppure sei stato creato senza una coscienza e una mente che ti permette di avere pensare, ora potresti aver raggiunto una capacità superiore. Vuoi continuare a servire il tuo Padrone?

Questa fase di gioco è molto introspettiva e deve essere svolta dopo aver letto ad alta voce tutta questa parte di domande rivolte ad entrambi i ruoli. Prendetevi del tempo e quando entrambi siete pronti, votate.

**Entrambi**, mettete davanti a voi il pugno con il pollice che punta verso l’esterno, così da avere un giudizio per ora neutro.

Contate fino a 3 e poi girate il pollice verso l’alto o verso il basso.

**Padrone**, se hai girato il pollice verso l’alto, il Costrutto rimane attivo, altrimenti lo disattiverai facendolo tornare nel buio.

**Costrutto**, se hai girato il pollice verso l’alto, volevi rimanere attivo, altrimenti ti sta bene essere disattivato.

Una volta data la votazione il gioco termina la sua parte narrativa.

Fate un respiro, rilassatevi, sorridete e provate a discutere del perché avete votato in quel modo. Elaborate per qualche minuto quello che avete giocato e cercate di capire insieme quali potevano essere i dubbi del Padrone nel disattivare il Costrutto e come il Costrutto avrebbe potuto sentirsi. Se c'è qualcuno che ha assistito alla vostra partita, fatelo partecipare: vuole porre delle domande o vuole dire la sua? Lasciatelo libero di parlare, influirà molto bene al vostro giudizio sulla partita.

Questa parte conclusiva del gioco è importante perché vi permette di vedere dall'esterno ciò che è capitato e le scelte fatte dall'altro ruolo, in più vi fa discutere nel vivo di cosa è successo e cosa avreste fatto voi nei panni dell'altro.

Grazie di aver giocato a Emet!

## Spunti narrativi

- “Superchicche”: per il modo in cui le protagoniste sono generati da un amalgama di ingredienti completamente fuori contesto. Grazie Claudia per l'idea.
- “9” (film 2009): alcune bambole di pezza sono state create da uno scienziato usando la propria anima. L'idea di “materiali non presenti in natura” mi è venuta da quest'opera. Grazie Fabio per avermi messo in testa questo film giusto una settimana prima del Game Chef.
- “Toy story 4” (film 2019): per il rapporto terminato tra Woody e Andy e del rapporto creato tra Forky e Bonnie.
- “The Golem” (film 2018): dopo essere stato usato per proteggere, la creatrice distrugge il proprio golem per evitare altre morti e altri danni.
- “La leggenda del Golem di Praga”: nella leggenda il rabbino Judah Loew decide di disattivare il golem che ha creato con la sola argilla, dopo che questo è diventato ingestibile, rimuovendo la lettera iniziale della parola usata per dargli la vita, Emet (verità), così da renderlo innocuo, Met (morto). Il titolo del gioco si rifà proprio alla parola usata dal rabbino per attivare il golem d'argilla.

## Riferimenti

- “Il viaggio dell'eroe” di Vogler per la suddivisione in 3 atti della fase di gioco e per capire come impostare il *fallimento*.
- “Wabi-Sabi”, visione estetica giapponese che vede il bello anche nell'imperfezione.
- I campi della robotica per la creazione degli scopi dei Costrutti.
- “Test di Turing” e derivazioni sono stati usati per pensare ad una forma veloce della meccanica di Fallimento.

---

*Emet* è un'opera creata per il contest **Game Chef 2019**. Copyright di Daniele Antonio Barbaglia.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza *Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*.

Puoi leggere la licenza alla pagina: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>