



## "LA MADRE"

Dietro ogni violenza  
c'è sempre una madre

GDR  
ITALIA.IT

**ATTENZIONE:** Questo gioco contiene tematiche forti e crude, che potrebbero urtare la sensibilità di alcuni. Vorremmo che ricordaste che, prima di tutto, è un gioco di ruolo senza intenti o incitazioni di alcun tipo. Vi ringraziamo, e vi auguriamo una buona lettura.

# La Madre

Dietro Ogni Violenza c'è sempre una Madre

Un gioco di **Fred Axelzon**. Si ringraziano molto Tobias Wrigstad, Olle Jonsson, ed Elina Akerlind.

Traduzione in inglese di Tobias Wrigstad.

<http://jeepen.org/games/mother>

Traduzione in Italiano a cura dello Staff Traduttori di GDRItalia

<http://www.gdritalia.it>

**Revisione e Impaginazione:** Bagi

## Personaggi

Anna La Madre • Bob Il Padre •  
Charlotte L'insegnante della  
scuola elementare • Janet  
L'Amica • Clara L'Infermiera •  
Erica L'insegnante dell'asilo

**Caratteristiche:** 3 Giocatori  
circa, nessun GM, 60-90  
minuti

**Requisiti:** Fogli, pastelli,  
sedie, un luogo chiuso,  
mobilio vario

## Così Come è

Questo gioco parla di una famiglia. Una famiglia identica alla tua, ma con delle differenze: una famiglia in cui la madre fa' finta di non sapere cosa stia accadendo, dove ignora i passi fuori dalla stanza di sua figlia quando dorme sul divano, davanti alla TV. La porta si apre. La porta si chiude. Sua figlia ricorda che questo abuso va avanti da moltissimo tempo, forse da sempre • Il gioco racconta di una madre che, in un modo o nell'altro, sacrifica una figlia che ama. Parla di una bambina che implora aiuto a sua madre, smettendo di mangiare. Parla di un padre che trascorre la vita senza problemi; sul serio. • E' così semplice fare la cosa giusta? Anche dopo aver distolto gli occhi davanti alla verità?

## Meccaniche di Gioco

Il gioco consiste in due sessioni che vengono giocate simultaneamente, denominate "gioco principale" e "gioco secondario". I primi due giocatori appartengono al gioco principale, il terzo giocatore al gioco secondario. Il primo giocatore interpreta la madre, il secondo i personaggi con cui la madre interagisce, e il terzo sia il padre che la figlia. (il colpevole e la vittima). • La partita si gioca in tre spazi definiti: la madre, e le persone che incontra nella sua vita, occupano la parte centrale, l'ufficio del padre stà a sinistra, e la stanza della figlia alla destra. Il terzo giocatore è l'unico a poter occupare gli spazi esterni e può muoversi, liberamente, dentro, e tra, essi.

## Scene

1 – Colloquio fra insegnanti e genitori. La figlia ha 8 anni.

2 – Una tazza di caffè. La figlia ha 13 anni.

3 – Ospedale. La figlia ha 15 anni.

4 - Disegni all'asilo. La figlia ha 15 anni.

## Gioco Principale

Il gioco principale si articola in quattro scene giocate in rapida successione. Le scene sono dei brevi scorci di un periodo di tempo pari a 7 anni. Le prime tre sono ordinate cronologicamente, mentre l'ultima è una sorta di “flashback”. Le quattro scene ruotano attorno alla figura della madre, e in ognuna di esse è presente un nuovo personaggio davanti al quale la madre dovrà cercare di salvare le apparenze. • Sono presenti regole su come giocare, e terminare, ogni scena. Se il terzo giocatore desidera, potrà inserire dei monologhi od altri elementi narrativi tra le varie scene di gioco. In caso contrario, limitatevi a giocare le scene senza intermezzi di alcuna sorta.

## Gioco Secondario

Il terzo giocatore interpreta sia il padre che la figlia. Può spostarsi liberamente fra l'ufficio e la camera della figlia, a seconda del personaggio che intende controllare. Lo scopo del terzo giocatore è di narrare e contestualizzare la storia tramite dei monologhi e il gioco solitario. Il giocatore può comunque evitare di concentrarsi sulla figura della figlia, se non nell'ultima scena. Le informazioni necessarie al terzo giocatore possono essere trovate nel suo testo dedicato. • E' importante che il terzo giocatore abbia l'occasione di distinguersi, senza però rubare totalmente le luci dei riflettori agli altri giocatori.



# La Madre

Sei Anna, la Madre, uno dei personaggi cardine di questo gioco. Il pilastro su cui viene narrata questa storia. Questa storia racconta di una bambina e di una famiglia. Hai molti volti – sei una madre ma anche una moglie. Sei quella che cerca sempre di cucire i vari strappi e di tenere unita la famiglia. Quella che si è sacrificata più e più volte per questo scopo. Quella che porta tua figlia a scuola e stira le camicie di Bob. La tua vita è una mera facciata di apparenze, e i tuoi momenti felici si limitano alla cena del venerdì sera, quando nulla vada storto. Tutto ciò che conta è la famiglia; sicuramente hai anche avuto dei momenti felici. Però siamo tutti umani, e tutti commettiamo degli errori. Dai ascolto solo a ciò che vuoi sentire. E' impossibile che stia succedendo l'impensabile, non è vero? E nessuno non può dire che tu non ami tua figlia.

## Scena 1

Colloquio fra insegnanti e genitori

La figlia ha 8 anni

Un colloquio fra insegnanti e genitori. Bob ha dovuto lavorare sino a tardi. Charlotte è così un'ottima insegnante! • Prova a spiegarti i problemi di Emily. Naturalmente sei una buona madre, vero? La scena termina quando Charlotte annuncia che non c'è più tempo per discutere e che deve ricevere i prossimi genitori. Anche il marito.

## Scena 2

Una tazza di caffè

La figlia ha 13 anni

Stai bevendo del caffè con Janet, la tua Amica. Parli di quanto sia difficile crescere una figlia adolescente, anche se tu, naturalmente, hai passato momenti molto più difficili. Emily è completamente fuori di testa ed è

impossibile ragionarci. Si è tagliata i capelli, si è iniziata a vestire come un ragazzo, e così via... • La scena termina quando chiedi a Janet se vuole un'altra tazza di caffè.

Scena 3  
Ospedale  
La figlia ha 15 anni

Emily è stata ricoverata nel reparto pediatrico per disordini alimentari. Stai parlando con un'infermiera. Come può essere accaduto tutto questo? Ti cominci a fare domande, dandoti sempre la colpa dell'accaduto. Comunque, Emily deve sapere che tu e Bob siete lì per lei. Sempre. • La scena termina quando degli altri pazienti chiamano l'infermiera.

Scena 4  
Disegni all'asilo  
La figlia ha 15 anni

Un colloquio con Erica, l'insegnante d'asilo di Emily, che mostra alcuni disegni di Emily. Dovrai spiegare e giustificare ogni cosa, con le sole parole. • La scena termina quando smetti di parlare e non hai nient'altro da dire.





# Il Terzo Gruppo

Interpreti tutti i personaggi che la Madre incontra. Sei una persona normale. Il tuo compito è di supportare la partita.

## LE SCENE

Scena 1  
Colloquio fra insegnanti e genitori  
La figlia ha 18 anni

Sei Charlotte, una brava insegnante...o almeno è quello che pensano gli altri di te. Molto spesso Emily rimane a casa e non viene a scuola. E' sempre silenziosa e stà da sola. Spesso si lamenta di avere mal di stomaco o mal di testa. Grazie a Dio ha degli ottimi genitori. Parli sempre di queste cose ai colloqui degli insegnanti con i genitori. Non sei particolarmente preoccupata; alla fine, tutto si aggiusterà. E' sempre così. • La scena termina quando affermi che ci sono altri genitori in attesa di parlare con te e che, quindi, il colloquio è terminato.

Scena 2  
Una tazza di caffè  
La figlia ha 13 anni

Questa è davvero un'ottima tazza di caffè! Sei Janet, l'Amica, nel bar di un centro commerciale, circondata da articoli in saldo ed offerte. Grazie a Dio, gli adolescenti maturano quando sono vicini ai venti, altrimenti non ci sarebbe mai fine a questo tormento. Allo stesso tempo, però, è fantastico che tu stessa sia appena diventata mamma, quindi puoi aiutare e



consigliare al meglio Anna nel suo compito. • La scena termina quando Anna ti chiede se vuoi un'altra tazza di caffè.

Scena 3  
Ospedale  
La figlia ha 15 anni

Sei Clara, l'infermiera. Hai visto accadere tutto questo molte volte, ed è sempre colpa della famiglia: I figli non mangiano sino a lasciarsi morire, e vomitano ogni volta che vanno in bagno. Molto probabilmente la cosa deve essere andata avanti per molto tempo. Sembra, però, che la ragazzina abbia due buoni genitori. Come si chiama? Anna? • La scena termina quando decidi di dedicarti a un altro paziente che si trova in una stanza vicina.

Scena 4  
Disegni all'asilo  
La figlia ha 15 anni

Sei Erica, una delle insegnanti dell'asilo di Sunny Ridge. Le cose sono nella norma – fondi assenti e troppi bambini bisognosi di aiuto. Chi ha il tempo di preoccuparsi di denunciare la cosa ai giornali? • I bambini hanno, ovviamente, un'immaginazione molto fervida e probabilmente non è il caso di preoccuparsi troppo. Ma la cosa, pur non essendo fuori dalla norma, ti allarma comunque. • In questa scena ascolterai invece di parlare. Il tuo compito è di raccogliere i disegni che Emily ha lanciato, come aeroplanini, nello spazio centrale della scena, senza pronunciare nessuna accusa. • La scena termina quando la Madre non ha più nulla da dire.



# Padre & Figlia

Interpreti sia il Padre che la Figlia. Il tuo compito è di contestualizzare le scene che avvengono nella zona media tramite dei **monologhi** e il **gioco solitario**. Impersonerai un padre senza doverne raccontare la storia. Quando ti sposterai dall'ufficio alla stanza della figlia, potrai cambiare il tuo ruolo in quella della figlia; un personaggio differente, ma con la stessa funzione.

**Bob**

Sei il padre. Sei il capofamiglia. E' grazie a te che c'è sempre cibo in tavola, è grazie a te che Emily può andare a scuola con i jeans e la giacchetta nuova. Sei l'uomo che compie l'impensabile.

**Emily**

Sei la ragazza che rimane stesa sul letto a leggersi i suoi fumetti, che chatta su MSN e che fa i compiti. Sei la ragazza che lancia aeroplanini di carta fuori dalla finestra e che li osserva volare lontano. Sei la ragazza che vomita in bagno, che trema quando sente dei passi sulle scale. Sei la ragazza che non può nascondersi. Sei la ragazza che si lava i denti per cercare di scacciare quel sapore orrendo. Sei la ragazza che scende, ogni mattina, a fare colazione fingendo che non sia accaduto nulla.

## Le Scene

### Scene 1 – 3

Quando ti trovi in ufficio, sei il padre. Rimani seduto sulla tua sedia, ad osservare gli altri giocatori. Talvolta parlerai al telefono, con un tono di voce sufficientemente alto affinché gli altri possano sentire cosa tu dica, controllerai Bloomberg e i dati finanziari, urlerai alla tua segreteria con il vivavoce. Farai aeroplanini di carta o appunti, che finiranno inesorabilmente nel tuo cestino. Dovrai mostrare l'immagine di facciata del padre.

Sei libero di fare ciò che più ti aggrada. Potrai donare, senza alcun limite, denaro a dei medici. Forse il tuo lavoro riguarda il prendersi cura dei ragazzini dei servizi sociali. O forse sei solo, anche al lavoro, un schifoso bastardo. Puoi persino telefonare a tua figlia. Il palcoscenico è tutto per te.

Ciò che farai si rifletterà anche nelle altre scene: tutto dovrà essere interpretato e letto allegoricamente. Se riesci a concludere un affare, puoi festeggiare con una gita di famiglia. O ancora potrai portare tua figlia a Parigi. Se, al contrario, i mercati crollano, cosa accadrà in queste notti? Ogni cosa che farai è, e dovrà essere considerata, un'insinuazione. Dove ti troverai quando tua figlia sarà all'ospedale? - sarai preoccupato per lei o per te stesso? Sarai al settimo cielo, o ti starai colpendo con la pinzatrice dell'ufficio?



Interpretare la figlia nella sua stanza è difficile. Non farlo spesso. Le cose procedono come se stessi interpretando il padre, ma sii meno invasivo e più discreto. Sussurra invece di parlare. Sei sempre "in gioco" e influenzerai le scene in atto nello spazio centrale. Non sentirti costretto a parlare od agire sempre. Stare sul letto e canticchiare qualcosa fra sé e sé è un'ottima azione. Ricorda che l'unico modo per ottenere l'attenzione è di rubarla agli altri.

#### Scene 4

Nell'ultima scena interpreterai la figlia, all'età di 5 anni. Il GM ti darà dei pastelli e dei fogli; dovrà sederti nella tua stanza e cominciare a disegnare. Disegna degli omini stilizzati con falli giganteschi in pose sessuali che lasciano ben poco all'immaginazione; disegni che una normale bambina di 5 anni non potrebbe, nemmeno lontanamente, immaginare. Poi piegali, a mo di aeroplanini, e lanciali nello spazio centrale. Non sei obbligata a parlare; anche il silenzio è un'arma letale. Quando la madre finirà di parlare, il gioco sarà finito.