

# CATEGORIE

## **Tipologie**

Non fanno riferimento ad uno specifico genere teatrale, ma a precisi *contraintes* che ne determinano la tipologia, la struttura o il linguaggio, all'interno dei quali potremmo eventualmente utilizzare uno stile più definito. Ad esempio la tipologia *in rima* può essere svolta *alla maniera di Shakespeare* o di *Dante* o delle *storie per ragazzi* (come le filastrocche di Rodari per gli ex ragazzi trentenni e quarantenni, o il *signor Bonaventura* di Sergio Tofano del *Corriere dei piccoli* per ex ragazzi cinquantenni)

## **ad libitum**

Non c'è tema, ma sono ugualmente presenti le altre indicazioni. Siete liberi di inventare quello che volete... ma non illudetevi che sia più facile.

## **esercizi di stile**

(mista) Questa struttura, una delle più utilizzate e di maggior impatto sul pubblico, prende il nome dall'omonimo e celeberrimo libro di Raymond Queneau e viene in genere utilizzata a fine match per una chiusura *con il botto*. L'arbitro assegna un tema (ma può essere anche una breve storia raccontata da uno spettatore) il cui primo svolgimento (che consigliamo conciso e elementare) farà da canovaccio per 3 o 4 successive ripetizioni-variazioni della storia in stili diversi. Nelle ripetizioni sono ammessi cambi o ingressi di nuovi giocatori e limitati adattamenti della storia base. La durata di ogni improvvisazione è a *discrezione dell'arbitro* che di norma fischia la fine quando ritiene la storia conclusa. Vedi nel finale una lista degli stili più utilizzati per questa tipologia.

## **cambio di stile in corso**

(mista) Lo schema ricalca quello di *esercizi di stile*, ma ad ogni cambio di genere la storia prosegue il suo iter narrativo.

## **viaggio nel tempo**

(mista) Come per *esercizi di stile*, ma ad ogni ripresa cambia l'epoca storica. Il percorso in genere è a ritroso. (es: *ai giorni nostri, primi del '900, alla corte del Re Sole, all'alba dell'anno mille, antichi egiziani, preistoria*)

## **tempo a scalare**

(tendenzialmente mista) La stessa storia verrà ripetuta progressivamente con tempi sempre più ridotti (es: 3 min, 1 min, 30 sec, 15 sec, 5 sec.) in un crescendo di ritmo e di energia.

## **con cambi di emozione**

(mista) Mentre l'improvvisazione prosegue il suo percorso narrativo, ogni 30-40 sec. l'arbitro fischia e propone una nuova emozione o atmosfera che può riguardare tutti gli attori in scena (di maggiore effetto) oppure può via via indicare emozioni diverse per le due squadre.

## **spazi emozionali**

(mista) La scena è divisa in tre parti e i due assistenti arbitri si posizioneranno in modo da avere idealmente due linee verticali verso il pubblico. Ad ogni zona l'arbitro assegnerà un'emozione che gli attori dovranno rispettare quando si trovano all'interno dei vari spazi.

## **con il tema dato dopo tot minuti**

(mista) L'improvvisazione inizia *ad libitum* e, dopo 2-3 minuti, l'arbitro assegna il tema. Sta ai giocatori trovare un collegamento coerente e non approssimativo con la storia iniziale.

## **con oggetto**

Durante i 20" viene presentato dagli assistenti-arbitro un oggetto che dovrà essere utilizzato nel corso dell'improvvisazione. Gli attori hanno di fronte due possibilità tecnicamente diverse:

- a) l'oggetto rimane lo stesso ed è usato per quello che effettivamente rappresenta (più raro e meno di effetto)
- b) l'oggetto non viene mai utilizzato per quello che è effettivamente ma si trasforma in continuazione in altri oggetti che assomigliano (con una certa plausibilità!) all'originale e che gli attori inseriscono all'interno della storia. In questo caso è importante cercare di non fare soltanto un banale elenco di oggetti ma di portare comunque avanti una traccia narrativa.

L'improvvisazione *con oggetto* può essere sia mista che comparata, e può anche avere un tema (anche diverso in caso di comparate) che aiuta molto a sviluppare la narrazione.

## **con proseguimento**

(comparata) Le due squadre si alternano nella rappresentazione ad intervalli di 1 o 2 minuti. Gli attori che entrano prenderanno le stesse posizioni e gli stessi personaggi del frammento precedente. Lo schema può ripetersi per una, due o più volte (proseguimento semplice, doppio...). È l'unica occasione in cui nella comparata la squadra che entra per seconda può parlare, per accordarsi sulle sostituzioni da fare.

## **con proseguimento e cambio di stile**

(comparata) La stessa di cui sopra, ma ad ogni cambio l'arbitro propone uno stile diverso.

### **fuori dal patinoire o fuori e dentro il patinoire**

(tendenzialmente mista) Si concede un ampliamento dello spazio di gioco. Da utilizzare solo in particolari match-evento per non farle perdere il piacevole senso della eccezionale trasgressione.

### **immobile**

(tendenzialmente comparata) Gli attori vanno a formare un'immagine fissa che manterranno per tutta la durata (breve: da 1 a 3 minuti) dell'improvvisazione continuando il dialogo da fermi. L'effetto è quello di una scultura o di un *tableau vivant* parlante.

### **doppia categoria**

- se *comparata*: ogni squadra sviluppa lo stesso tema in stile diverso. Di norma la squadra che sceglie di passare per prima ha diritto di scegliere la categoria.
- se *mista*: gli attori di ogni squadra dovranno mantenere il proprio stile o linguaggio pur interpretando la stessa storia. Particolarmente simpatiche le coppie di stili molto lontani tra di loro (es: *per i rossi* "Shakespeare", *per i verdi* "film porno" - *per i gialli* "senza parole", *per i blu* "in rima").

### **in rima**

(*mista*) È una delle categorie più amate dal pubblico e di più sicuro effetto. Gli attori si alternano di norma nella recitazione con distici a rima baciata (AA BB CC) e più raramente in rime alternate (ABAB CDCD EFEF) mentre non si sta a sottilizzare sulla metrica.

Se il parco giocatori lo permette si possono anche assegnare strutture formali più impegnative (terzine dantesche, sonetti, disfide *in ottava rima* della tradizione popolare ecc.), o anche specificare lo stile (*Rodari, Pascoli, Tasso, Aretino* ecc.)

### **Narrata e agita**

(comparata) Un attore della prima squadra espone la storia in chiave narrativa, l'altra successivamente ne propone la versione teatrale con tutti gli attori.

### **grammelot**

(comparata) Genere storico del teatro di cui, in epoca contemporanea, non possiamo non ricordare l'ormai mitico *Mistero buffo* di Dario Fo. Nel magma sonoro di lingue incomprensibili può affiorare di tanto in tanto anche qualche termine riconoscibile.

In genere comparata con stili diversi per le due squadre. (es: *cinese-arabo, esquimese-bantù* ...). Si possono anche parodiare-storpiare lingue a noi più familiari come il francese o l'inglese.

### **Senza parole**

Sono possibili suoni e rumori. Di fatto molto simile al grammelot, ma qui sono assolutamente vietate le parole di senso compiuto.

### **muta**

Sono permessi solo rumori che non provengano dalla bocca degli attori (es: *toc-toc, graffiamenti sul patinoire, applausi, colpi sul corpo...*)

### **silenziosa**

È il regno del silenzio più assoluto, non sono ammessi né suoni, né rumori. Altrimenti detta *alla maniera del mimo* o di *Marcel Marceau*.

### **numerica**

(mista) Una variante del grammelot, dove però si possono utilizzare soltanto numeri (ma qualche guizzo inserirà probabilmente anche radici cubiche, fattori esponenziali, e i sempre allusivi seni e coseni della trigonometria). La tolleranza di tali varianti è come al solito rimessa alla discrezione dell'arbitro.

### **scambio di ruoli**

(mista, un attore per squadra)

Ad ogni fischio dell'arbitro, la cui successione andrà sempre più accelerando, i due attori si scambiano personaggi e posizioni in scena continuando la storia. Per un buona riuscita è importante che i due attori, entrando in scena, creino all'istante due personaggi con status o emozioni molto diverse (es: *colto-raffinato vs grezzo-cafone, alto-forte vs piccolo-timido...*)

### **senza arbitro**

(mista) L'arbitro esce fisicamente di scena e si limita a fischiare l'inizio e la fine dell'improvvisazione. Non ci sono regole... o meglio, non c'è chi le fa rispettare, e quindi non verranno di fatto sanzionate le infrazioni. Proposta solo in particolari match-evento e con giocatori abbastanza esperti e dotati di self-control. Alla simpatica possibilità di fare falli di ogni tipo, mantenendo però una sostanziale coerenza teatrale e narrativa, fa infatti da contraltare il rischio del caos più totale.

### **con impedimenti**

Vengono proposti ulteriori contrainte oltre a quelli classici assegnati nel cartoncino dei temi.

- fisici (*rimanendo attaccati al patinoire, su una gamba sola, con le mani giunte, gli occhi bendati...*)
- linguistici (*vietato usare la lettera "A", i verbi, gli articoli...*)

### **su musica**

- *con sottofondo musicale* – il musicista sottolinea a basso volume (a volte anche di sua iniziativa, nella *categoria libera*) lo svolgimento della storia seguendone il flusso narrativo e il variare delle atmosfere o delle emozioni.
- *con musicista bendato* – è il musicista, (che volutamente non vede e quindi non segue l'azione) a dettare i cambi di ritmo ai quali gli attori dovranno adeguarsi. In questo caso il volume è più alto e si fa pochissimo uso del testo.

### **rigori**

(comparata, tutti i giocatori uno alla volta in alternanza) Sullo stesso tema, o frase-incipit, tutti gli attori svolgono un breve monologo di 15-30 sec.. Si concede un minuto di preparazione per potersi preparare un'idea di riserva nel caso che la propria venga prima bruciata da un altro attore. (Di norma assegnata nel finale come improvvisazione di spareggio).

### **fuochi d'artificio (o fucilate)**

(comparata, tutti i giocatori uno alla volta in alternanza) Come per i rigori, ma ad ogni attore viene dato un diverso tema o parola chiave che verrà interpretato immediatamente senza preparazione. Si possono utilizzare anche i foglietti con i temi proposti dal pubblico. (Di norma assegnata nel finale come improvvisazione di spareggio).

### **fuochi d'artificio a eliminazione**

(comparata, tutti i giocatori uno alla volta in alternanza) Dopo ogni sfida tra due attori il pubblico vota escludendone uno, e così di seguito fino a che una squadra rimarrà senza giocatori.

### **fuochi d'artificio di gruppo**

(comparata, gruppi di giocatori in alternanza) Ogni improvvisazione è svolta da un gruppo di 3 attori o da tutti.

### **fuochi d'artificio progressiva da 1 a 5 o da 5 a 1**

(comparata, gruppi di giocatori in alternanza in numero crescente o decrescente) Ad ogni improvvisazione si aumenta o diminuisce di un giocatore.

### **fuochi d'artificio individuali**

(comparata, un giocatore per squadra in alternanza per 5 volte) Gli stessi due giocatori si vedono assegnare 5 temi o parole chiave di fila.

### **acrostica**

Ogni squadra dovrà iniziare le proprie battute con la stessa lettera. Nella mista le lettere saranno diverse per ogni squadra. Si abbia cura di evitare lettere particolarmente difficili come U, Z, B, H, Q.

### **con prologo**

Oltre al tema, o in luogo di questo, l'arbitro legge un breve prologo o antefatto (particolarmente adatto a *Pirandello e teatro greco*)

### **pagina strappata**

L'arbitro propone (in un punto preciso o scelto a caso) un breve spezzone tratto da un libro di narrativa o da un testo teatrale. Gli attori leggeranno alcune righe o battute fino a quando l'arbitro toglierà il libro e la storia proseguirà in improvvisazione.

### **fil rouge**

Un'improvvisazione già giocata viene ripresa più volte dall'arbitro durante il match. La storia continuerà dal punto in cui si era interrotta e con gli stessi attori.

### **citazioni**

In luogo del tema l'arbitro leggerà una citazione, un breve testo poetico, un aforisma, un motto latino, un proverbio... Particolarmente adatte le rubriche *Strano ma vero!* della *Settimana enigmistica*, annunci della rubrica posta del cuore, frammenti di lettere ai giornali, memorie di eventi storici accaduti nel giorno in cui si gioca il match.

### **fatto di cronaca**

L'arbitro propone il titolo di un fatto di cronaca preso da un quotidiano del giorno. Gli attori dovranno improvvisarne l'antefatto o il seguito.

### **pro e contro**

(monologo in comparata) Il titolo, molto breve, indica un oggetto, un concetto, un'emozione, un personaggio ecc., e ognuna delle due squadre ne tesserà l'elogio o ne proporrà la condanna.

### **senza coaching**

(mista) Dopo la lettura del tema le squadre inizieranno subito l'improvvisazione senza i canonici 20 secondi di coaching. In questo caso prima della lettura del tema l'arbitro inviterà un giocatore per squadra ad essere già presente all'interno del patinoire.

### **zapping**

(mista) Si tratta di 3 improvvisazioni miste con 3 temi e generi diversi che si svolgono in contemporanea e alle quali verrà assegnato un ipotetico canale televisivo (es Rai1, Rai2, Rai3... ma anche CNN, Al Jazeera, Telemaremma). A suo piacere l'arbitro salterà poi più volte da un canale all'altro.

### **con intrusione**

Comparata, con la partecipazione di un giocatore della squadra avversaria.

### **alla maniera di... (stili e autori)**

#### generi e classici letterari

Antico e/o Nuovo Testamento (o biblica o Vangeli apocrifi) - Cappa e spada - Fiaba Fantasy - Fotoromanzo (si svolge per fotogrammi, con battute dette nell'immobilità) - Storia zen - Romanzo rosa - Romanzo russo dell'ottocento - Decameron - Pinocchio - Promessi sposi - Odissea - Cuore.

#### autori e generi teatrali

Grande attore italiano (*parodia del trombonismo di stampo antico o del più moderno birignao*) - Musical (o *commedia musicale* se fa riferimento ai nostri Garinei e Giovannini) si utilizza parlato, cantato e danzato) - Teatro d'avanguardia o sperimentale (difficile definire un genere specifico, ma la categoria ben si adatta alla parodia di certe astrusità di cui ogni spettatore è stato più o meno vittima) - Teatro per ragazzi - Commedia dell'Arte - Teatro greco - Vaudeville - Beckett - Dialetto o vernacolo della zona - De Filippo - De Sade - Kafka - Goldoni - Shakespeare - Sceneggiata napoletana (indispensabili le tinte forti e il cantato) - Brecht (riferita piuttosto ai drammi didattici con uso di straniamento, siparietti, canzoni, cambi di scena a vista) - Pirandello (con possibile riferimento al meccanismo del teatro nel teatro e ai *sei personaggi* che entrano dalla sala; sono tollerate incursioni in platea) - Tennessee Williams.

#### autori e generi cinematografici

Antichi Romani - Cinema francese della *nouvelle vague* - Cinema muto (su musica del genere, senza parole ma con possibile inserimento -verbale- di cartelli con il testo, detti da una vfc) - Fantascienza - Catastrofici - azione e avventura - Horror - Strappalacrime - Trailer - Esistenzialisti francesi (in francese "melò") - Western - commedia erotico/comica italiana degli anni '70 - neorealismo - Quentin Tarantino - Bergman - Sergio Leone (Spaghetti western) - Hitchcock

#### generi televisivi e radiofonici

Radiofonica (con buio in sala o con gli attori nascosti sotto al patinoire) - Documentario scientifico - E.R. medici in prima linea - X-Files - Soap opera - Telenovela - Spot pubblicitario (o pubblicità progresso) - Telefilm poliziesco - Talk show - Cartoni animati giapponesi.

#### musicali

Cantata (generica: purché si canti e non si reciti gli attori possono scegliere lo stile che preferiscono) - Cantautori (generico o specifico) - Canzone melodico-sentimentale - Canto gregoriano - Canto popolare - Coro alpino - canzone di protesta - Melodramma (opera lirica) - Opera buffa del '6-'700 (di norma eseguita in rima con recitativi e varie) - Rap - Sanremo giovani - Zecchino d'oro - Canto parrocchiale - Reggae - Gospel - Blues - Liscio - Macchietta del varietà

#### categorie per monologhi in comparata

Arringa (difesa) - Requisitoria (accusa) - Comizio politico - Discorso inaugurale - Encomio solenne - Ode poetica (non necessariamente in rima) - Invettiva - Epitaffio (stile *Antologia di Spoon River* di E.L. Masters) - Omelia (o parabola evangelica) - Orazione funebre - Soggetto cinematografico (descrizione della trama del film) - La fiaba della buonanotte - Cronaca giornalistica.

#### monologhi alla maniera dei poeti

Futuristi - Ermetici - Bukowsky - Prévert - Pacoli - Trilussa - Leopardi - Dante - Neruda - Kerouac... ecc. ecc.

#### stili più utilizzati per la categoria "esercizi di stile"

Usi e costumi di vari popoli - Al minimo/al massimo dell'energia - Cafone - Timido Depresso - Isterico - Nevrotico - Piccolo - Esagerato - Euforico - Fortunato - Sfortunato - Tinto Brass - Bugiardo - Verbale dei carabinieri - Circense - Coatto - Recita parrocchiale - Linguaggio medico-sanitario - Militaresco - Onirico - Opera di Pechino - Primitivo - Pupi siciliani - Psicoanalitico - Razzista - Romantico - Sodomaso - Superstizioso - Teatro-danza - Teatro femminista - Luoghi comuni - Corso d'inglese di base - linguaggio informatico.