

Glossario

Alzare la posta. Una strategia per rendere una storia più interessante. Gli improvvisatori ansiosi spesso fanno l'opposto, nella speranza di far ridere.

Bloccare. Impedire a un'azione di proseguire o negare l'esistenza di una proposta. Viene usato dagli improvvisatori ansiosi per mantenere il controllo o far ridere il pubblico ma distrugge le storie.

Cerchio narrativo. Un modo di intendere le aspettative del pubblico. Dati alcuni particolari elementi di una storia, altri elementi avranno una buona probabilità di essere inclusi (stanno nel cerchio) e il pubblico li accetterà con piacere. Gli elementi che stanno fuori dal cerchio non possono essere inclusi senza una giustificazione. (Dato un circo, i clown sono nel cerchio, i vampiri no.)

Close Del. Famoso e influente improvvisatore e regista, conosciuto anche per aver inventato il format Harold. Associato con il Chicago Improvisation Movement.

Compass Players. Una compagnia di improvvisazione influente nella Chicago dei primi anni '50.

Curva dell'assurdo. Un principio dice che una scena in cui aumenti progressivamente il livello di assurdità riesca a catturare il pubblico, mentre la proposta assurda che arriverebbe alla fine di questo processo non sarebbe accettabile senza questa curva.

Deragliare. Un'offerta che porta la storia verso una nuova direzione. Una versione di "Non è abbastanza buono".

Format. Un meccanismo per confezionare l'improvvisazione e presentarla al pubblico.

Format Competitivo. Un format che comprende alcuni elementi di competizione come ulteriore punto di interesse per il pubblico.

Game. a) Una struttura imposta a una scena prima del suo inizio. b) Un modello che può scaturire nel corso di una scena.

Giustificare. Dare un senso a una proposta o fornirle un contesto dopo che è stata fatta.

Gorilla Theatre. Un format competitivo ideato da Keith Johnstone e controllato dalla ITI in cui improvvisatori esperti, a turno, si dirigono a vicenda.

Gossip. Parlare di qualcuno o qualcosa che non è sul palco: nel passato, nel futuro o altrove.

Halpern Charna. Partner di Del Close, a capo della Improv Olympic dalla morte di Del.

Harold. Un format di Del Close in cui un singolo suggerimento ispira una serie di scene improvvisate. Idealmente il lavoro trova una struttura quando nel finale vengono re-incorporati elementi da scene precedenti.

Impro. Termine britannico variante di "improv".

Improv Olympic. La compagnia teatrale fondata da Del Close e Charna Halpern.

Installazione. La situazione stabile che esiste all'inizio di una storia.

ITI. International Theatresports Institute. Organismo creato da Keith Johnstone per controllare le licenze per i suoi format e fornire supporto alle compagnie titolari dei diritti.

Johnstone Keith. Regista e insegnante di improvvisazione teatrale, ideatore di molti giochi ed esercizi di improvvisazione considerati classici, attualmente vive e lavora a Calgary.

Libera. Una scena improvvisata, senza regole da seguire o giochi da fare.

Life Game. Un format ideato da Keith Johnstone e controllato da International Theatresports Institute in cui un ospite viene intervistato sul palco riguardo la propria vita, e le sue risposte ispireranno una serie di scene improvvisate. Nel momento in cui scriviamo, l'ITI non rilascia più licenze per questo format.

Long Form. Un tipo di improvvisazione in cui una storia viene sostenuta per tutto lo spettacolo invece di essere divisa in tante parti distinte tra loro.

Loop. Una parte della storia che viene ripetuta, spesso quando non necessario.

Loose Moose. Compagnia teatrale di improvvisazione fondata da Keith Johnstone a Calgary.

Micetro Impro. Un format ideato da Keith Johnstone e controllato dall'ITI in cui due registi impostano delle scene per un discreto numero di improvvisatori. Il pubblico attribuisce un punteggio alle scene e gli improvvisatori con un punteggio basso vengono gradualmente eliminati finché non ne resta che uno. (Si scrive Micetro, si pronuncia "Maestro".)

Negazione. Vedere "Bloccare".

Non è abbastanza buono. Una strategia inconscia adottata da improvvisatori ansiosi che consiste nel saltare da un'idea a un'altra invece di portarne una sola verso uno sviluppo futuro.

Offerta. Ogni nuova idea aggiunta a una scena improvvisata. Può essere una frase, un gesto, un pezzo di mimo o qualunque altra cosa.

Originale. Un'offerta che non ha relazione con le offerte precedenti. Generalmente un segno che le cose stanno andando male.

Ovvio. Qualcosa che potrebbe essere previsto in base a scelte fatte in precedenza. Generalmente è un segno che le cose stanno andando bene (sì, davvero).

Promessa. Una proposta che ne anticipa un'altra. Fare promesse e mantenerle cattura il pubblico.

Quarta parete. a) Il muro immaginario tra gli attori e il pubblico. b) Usualmente in teatro non ci si rivolge direttamente al pubblico dal momento che si trova dietro un muro immaginario. L'improvvisazione spesso include la "rottura" della quarta parete.

Re-incorporare. Utilizzare elementi precedenti alla fine di una storia.

Rompere la routine. Un evento che impedisce a un'azione di andare a termine ma senza far deragliare la scena.

Scena. Un discreto "pezzo" di improvvisazione teatrale, che spesso racconta una storia completa, ma quasi sempre senza salti temporali e di solito dura dai due ai cinque minuti. Il termine può essere usato per distinguere un segmento di improvvisazione che non comprende un gioco da uno che lo comprende.

Second City. Una compagnia che si è evoluta dai Compass Players. Second City attualmente utilizza l'improvvisazione principalmente come strumento per scrivere sketch.

Seconda storia. La teoria secondo la quale in uno spettacolo di improvvisazione il pubblico non vede solamente la storia che gli improvvisatori raccontano (prima storia) ma anche la storia di loro che raccontano (seconda storia).

Shepherd David. Fondatore della Compass Players, probabilmente la prima compagnia di teatro del Nord America a portare davanti al pubblico uno spettacolo di improvvisazione teatrale.

Short Form. Un tipo di improvvisazione in pubblico che consiste in una serie di giochi o scene brevi.

Sì, e... Accettare l'idea di un compagno e costruire a partire da essa.

Sills Paul. Figlio di Viola Spolin, ha continuato a insegnare gli esercizi ideati da sua madre agli attori che intendevano portare l'improvvisazione davanti al pubblico.

Spolin Viola. La prima vera professionista dell'improvvisazione. I suoi esercizi sono stati insegnati alla Compass Players da suo figlio Paul Sills.

Stiles Patti. Improvvisatrice cresciuta al Loose Moose che è stata l'insegnante degli autori di questo libro quando hanno cominciato.

Theatresports. Un format ideato da Keith Johnstone, e controllato dall'ITI, in cui due squadre si sfidano a colpi di improvvisazione.

The Committee. La compagnia teatrale in cui Del Close prese parte a San Francisco negli anni '60.