

John Wright

La recitazione fisica

Principi, tecnica ed esercizi
Volume I

Traduzione
Ivano Conte



Dino Audino
editore

© 2018 Dino Audino

srl unipersonale

via di Monte Brianzo, 91

00186 Roma

www.audinoeditore.it

Why Is That So Funny?

first published in English by Nick Hern Books, London

© 2006 John Wright

Foreword © 2006 Toby Jones

John Wright has asserted his moral right

to be identified as the author of this work

Cura redazionale

Alice Crocella

Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

Progetto grafico: Duccio Boscoli

Logo di copertina: Pablo Echaurren

Finito di stampare novembre 2018

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Premessa di Toby Jones	p. 5
Prefazione	7
Introduzione	
La risata	11
<i>Perché ridiamo?</i>	13
<i>La risata di riconoscimento</i>	15
<i>L'equivoco del peto</i>	16
<i>La risata viscerale</i>	17
<i>L'incidente della banana</i>	18
<i>La corsa impazzita di Memme</i>	19
<i>La risata bizzarra</i>	21
<i>Quando la risata finisce</i>	22
<i>La risata di sorpresa</i>	24
PARTE PRIMA: LA GENTILE ARTE DEL GIOCO	27
Capitolo primo	
Il gioco	27
<i>Il pensiero dietro alla recitazione giocosa</i>	31
<i>Il divario esperenziale</i>	35
<i>Dichiarare e nascondere il gioco</i>	37
Capitolo secondo	
Complicità	41
<i>La presa di potere definitiva</i>	42
<i>Danza libera</i>	44
<i>Essere complici di se stessi</i>	46
<i>Voi e il testo</i>	52
<i>Complicità con qualcun altro</i>	53
<i>Maggiore e minore</i>	53
<i>Complicità con il pubblico</i>	59

Capitolo terzo	
Il teatro come gioco	63
<i>Giocchi aperti e giochi chiusi</i>	63
<i>Nascondere il gioco</i>	67
<i>Dichiarare il gioco</i>	71
PARTE SECONDA: GIOCARE CON IL SIGNIFICATO	75
Introduzione	75
Capitolo quarto	
Gli stati di tensione di Lecoq	79
1. <i>Esausto</i>	79
2. <i>Rilassato</i>	81
3. <i>Un movimento alla volta</i>	81
4. <i>Neutrale</i>	82
<i>Respiro e tensione</i>	87
5. <i>C'è una bomba nella stanza?</i>	88
5a. <i>La Vergine Maria</i>	90
6. <i>C'è una bomba nella stanza!</i>	90
7. <i>La bomba sta per esplodere!</i>	91
8. <i>Rigor mortis</i>	92
Capitolo quinto	
Ritmo	95
<i>Agilità ritmica</i>	95
<i>Ritmo interno e ritmo esterno</i>	99
<i>Ritmo ed emozione</i>	105
Capitolo sesto	
Timing	109
<i>La punteggiatura del ritmo</i>	109
<i>Il punto fisso</i>	109
<i>La sospensione</i>	110
<i>Lo stop comico</i>	111
<i>L'arresto</i>	112
<i>Tempo comico</i>	112
<i>Capovolgimento</i>	116
<i>Lo scivolo</i>	117
<i>Il doppio colpo</i>	119
Capitolo settimo	
Fare scelte e modellare l'azione	123
<i>La lezione di Miss Rose</i>	123
<i>Il gioco dell'applauso di Yoshi</i>	124
<i>Accumuli</i>	128
<i>Impostazioni sceniche</i>	130
Indice dei giochi	133