



Specchietto del Fare luce

Chi viene illuminato è Protagonista e deve:

▀ *Specificare.* Il punto della nostra scena non esiste già nella testa delle *Comparsa*. Le informazioni vanno messe in chiaro, dai nomi di persone e luoghi, fino ai dati sensoriali più evocativi. In particolare è importante avere bene in mente un obiettivo preciso, cercando di comunicarlo fin dall'imbastitura. Di cosa parla la nostra scena?

▀ *Evitare di riprendere il racconto.* Dopo aver imbastito, non resta altro che confrontarsi con la scena, improvvisando e lasciandosi guidare dagli input delle *Comparsa*. Da soli non si va lontano e l'obiettivo non ci autorizza a forzare la mano.

▀ *Ascoltare, non censurare.* Non importa cosa abbiamo immaginato, né cosa c'è scritto nella scheda del personaggio: chi ha deciso di *Fare luce* su di noi vuole mettersi in gioco a propria volta. Bisogna permettere agli spunti delle *Comparsa* di diventare importanti e per nessuna ragione possiamo interrompere l'improvvisazione.

Chi viene citato o entra in scena è Comparsa e deve:

▀ *Creare problemi, non offrire facili soluzioni.* Se non succede niente, una scena non ha senso. Al *Protagonista* spetterà anche l'iniziativa, ma sono le *Comparsa* a doverlo mettere in difficoltà, assumendo un ruolo il più possibile attivo.

▀ *Evitare di forzare i tempi.* Stare con il fiato sul collo del *Protagonista*, continuando a inserire nuove idee, non può che rendere la scena caotica. La frenesia della narrazione non deve prendere il sopravvento sul gusto per l'interpretazione.

▀ *Astenersi dal negare.* Dobbiamo creare problemi al *Protagonista* senza sbarrargli la strada. Siamo al suo servizio, non rubiamogli la scena cedendo alla tentazione di diventare antagonisti.

Entrambi devono badare a:

▀ *Credibilità e coerenza.* Uno spunto può assumere valore nel contesto solo se chi lo propone ne è convinto. Buttare lì una proposta banale o strampalata, aspettandosi che siano gli altri a rimediare, serve solo a far degenerare scena e gioco.

▀ *Motori narrativi.* Qualsiasi buona idea può trasformarsi in un punto cardinale della storia. Stiamo attenti a individuare questi motori narrativi e cavalchiamoli fino a quando hanno energie. Sovrapporre due o tre motori è controproducente, perché disperde le forze: se ci concentriamo su idee diverse, smarriremo il senso della corralità.

▀ *Accogliere e rilanciare.* Le proposte sono alla base dell'improvvisazione. Mettere in dubbio le idee altrui non ha senso, anzi, è come saltare il turno, perché si perde l'opportunità di rilanciare.

Domanda-proposta: «Non mi vorrà far credere che ora taglierà quella donna in due con la sega?»

Risposta-proposta: «Non le sembra banale? Io invece taglierò la sega con quella donna.»

Rilancio: «Ho scritto un articolo su un prestigiatore che provò a farlo! Alla fine riuscì soltanto a uccidere la moglie. Non sarà forse lei quel pazzo?»

Da un semplice botta e risposta emergono infinite possibilità: il prestigiatore è stato in carcere? È un sadico omicida o vuole ritentare il numero per esorcizzare il dolore? Un circolo virtuoso di proposte assicura lunga vita all'improvvisazione.