

L'ARTE DELLA COMMEDIA "IMPROVVISATA"

STRUTTURA

- Improvvisazione su canovaccio
- Centralità di un tema erotico - farsesco
- Gioco e funzioni delle parti
- Mimesi caricaturale dei personaggi
- Espressività linguistica caratterizzata dal ripetersi degli stereotipi comici
- Linguaggio grottesco

CANOVACCIO

Il canovaccio è un soggetto diviso per scene sopra una storia definita a trame larghe, dove in ogni scena s'indica l'ambiente scenico, l'entrata e l'uscita dei personaggi o la loro permanenza sulla scena, il motivo e l'azione da svolgere.

TEMA

Il canovaccio rappresentativo della commedia dell'arte, centrato di solito su un tema erotico – farsesco, pone in scena il conflitto tra il Nuovo (giovani) e il Vecchio (padre); lo sviluppa comicamente attraverso l'azione perturbatrice di un elemento astuto e beffardo (zanni) che contraddice la normalità; lo conclude nel passaggio dal vecchio al nuovo, all'insegna di una Gioventù che afferma i suoi diritti trionfanti contro la Vecchiaia sconfitta e derisa.

GIOCO DELLE PARTI

Nello svolgere una "Parte" ogni attore fa del suo ruolo un sicuro punto di riferimento per ogni altra Parte e, contemporaneamente, vede costituirsi tutti gli altri ruoli come punti di riferimento necessari al dinamismo scenico immanente alla propria funzione; avendo sempre presente che non si nega mai l'azione durante il gioco dei ruoli anche alla presenza di conflitto tra due o più personaggi.

LE PARTI (i ruoli)

La parte (innamorati, vecchio, servo) è un'accorta riduzione del personaggio teatrale (dei testi teatrali) a componente funzionale di un meccanismo combinatorio (canovaccio) che rappresenta il tutto. Per questo motivo la rigidità è una sua caratteristica.

PERSONAGGI

Il personaggio (Pulcinella, Pantalone, Colombina) è la "parte" arricchita delle qualità necessarie (mimesi caricaturale), come l'uso della maschera, per sviluppare e caratterizzare la propria funzione all'interno del canovaccio.

GENERICI

Struttura d'appoggio nell'improvvisazione verbale della parte.

LAZZI

Scherzi, facezie ridicole, stereotipi comici, arguzie o metafore in parole e/o fatti.

Sono gag fine a se stesse che esprimono un momento comico di solito basato sul quiproquo.

ESPRESSIVITA' LINGUISTICA

Essa è caratterizzata da stereotipi comici. Esempio:

- licenziosità e motti salaci (del primo Zanni)
- quiproquo, bisticci verbali o balbuzie (del secondo Zanni)
- tirata o invettiva (del Vecchio tradito da moglie giovane)
- vanteria iperbolica (del Capitano)
- metafora elegante (degli Innamorati)

LINGUAGGIO GROTTESCO

Questo linguaggio è sempre ridicolo, deformato, esagerato, di tipo gestuale. E' il corpo grottesco che visualizza il racconto, la parola interviene solo per completare l'azione.

La gestualità grottesca è il movimento del corpo legato alla singola "parte", che si esprime attraverso un gesto ridicolo fatto di spropositi e sproporzioni (lazzi)