

REGOLAMENTO PER GLI ATTORI DEBUTTANTI



On Stage! è un metodo per improvvisare delle rappresentazioni drammatiche. Io sono il regista e ho il compito di guidarvi in questa avventura. Voi interpreterete i ruoli degli attori e ne sarete i protagonisti.

On Stage! è anche un gioco sul teatro, nel quale possono vincere tutti. *Vincere* significa interpretare bene il proprio ruolo, raggiungere l'obiettivo e contribuire alla narrazione collettiva di una storia. I vostri personaggi hanno un copione e una scheda con delle caratteristiche.

IL COPIONE

Il copione contiene la descrizione del personaggio: il suo carattere, i suoi obiettivi, alcune battute che potrete utilizzare nello svolgimento del dramma e le abilità che vi consentiranno di avere dei vantaggi in alcune azioni. Tutte le informazioni contenute nel copione sono strettamente riservate: gran parte del gioco consiste proprio nello svelare gli obiettivi e le caratteristiche di ciascun personaggio.

LE CARATTERISTICHE

Nella scheda del personaggio trovate tre caratteristiche che lo descrivono ai fini del gioco. Sono: *Dibattito*, *Lotta* e *Fortuna*. Dovete distribuire 12 punti tra queste tre caratteristiche, tenendo presente che esse saranno utilizzate da me per giudicare la riuscita o meno delle vostre azioni. Potete attribuire un valore 0 a una caratteristica, oppure un valore 12, ma queste scelte estreme potrebbero non essere vantaggiose. I valori che attribuite alle caratteristiche devono essere un segreto per gli altri giocatori: solo il regista deve esserne informato.

Dibattito

Il *Dibattito* rappresenta il potenziale di persuasione del vostro personaggio, la sua capacità di convincere un altro a fare qualche cosa per voi.

Lotta

La *Lotta* rappresenta il potenziale di aggressività del vostro personaggio. La *Lotta* entra in gioco quando i contendenti hanno lo scopo di eliminarsi a vicenda. Il punteggio di *Lotta* viene utilizzato anche nello scontro tra eserciti: il potenziale strategico e aggressivo di

un esercito è rappresentato dal punteggio di *Lotta* di colui che ne ha il comando.

Fortuna

La *Fortuna* misura il grado di influenza che il personaggio può avere sugli eventi. La *Fortuna* entra in gioco quando una *Lotta* è in situazione di parità o di stallo. La *Fortuna* determina anche il grado di difficoltà di un'azione legata ad elementi scenografici oppure la pericolosità di una catastrofe e le possibilità di salvezza per il personaggio nelle situazioni estreme.

LE ABILITÀ

Le abilità sono competenze specifiche del personaggio oppure modalità di comportamento che fanno parte del suo carattere. Le abilità si presentano nella forma di vantaggi e bonus che possono essere utilizzati dall'attore nelle circostanze indicate.

Il Confronto

Quando un personaggio intende attivare un *confronto* con altri personaggi in scena deve dichiarare: *chiedo un confronto* (di *Dibattito* o di *Lotta*); in questo modo io, come regista, potrò effettuare gli opportuni controlli e descrivere insieme a voi l'esito.

LE FRASI FATTE

Le *Frase Fatte*, riprodotte su carte da gioco, hanno la funzione di creare un *corto circuito retorico* nella conversazione tra i personaggi oppure di provocare eventi molto significativi nello sviluppo del dramma. Le *Frase Fatte* possono essere utilizzate dall'attore per creare una condizione a lui più favorevole in un confronto di *Lotta* o di *Dibattito*, per mettere in difficoltà un avversario, per attaccare o per difendersi.

Come si usano le Frasi Fatte

Le *Frase Fatte*, in genere, per essere efficaci devono essere dette ad alta voce dall'attore e poi scartate. Gli effetti di gioco di ciascuna *Frase Fatta* e le condizioni per il suo utilizzo sono riportate sulla carta stessa.

All'inizio della rappresentazione avete a disposizione 3 *Frase Fatte* per ciascuno. Dopo averle scartate le dovrete scartare, scoperte, accanto al pozzo delle carte rimaste. Al termine di ciascuna scena, l'attore che ha utilizzato delle *Frase* ne pesca altre dal pozzo fino a completare la sua dotazione di 3 carte. Quando

le carte del pozzo sono terminate, gli scarti vengono rimescolati per ricostituire un nuovo pozzo dal quale pescare.

Quando si usano le Frasi Fatte

Le Frasi Fatte con la dicitura *In Scena* possono essere giocate solo mentre il vostro personaggio si trova sulla scena; invece le frasi *Dietro le Quinte* devono essere giocate mentre il vostro personaggio si trova fuori scena. Alcune frasi possono essere giocate indifferentemente *In Scena* o *Dietro le Quinte*.

Durante l'intervallo tra una scena e l'altra, se io come regista lo riterrò opportuno, avrete la possibilità di scambiare le carte tra di voi.

ATTI E SCENE

Il dramma è suddiviso in atti e scene, che servono per scandire alcuni effetti di gioco e lo scorrere del tempo nel dramma. All'inizio della rappresentazione vi dirò di quanti atti e scene è effettivamente composto il dramma.

Le scene rappresentano la vera e propria unità di azione del metodo **On Stage!** All'interno di una scena i vostri personaggi conversano e interagiscono senza scarti di tempo. Ogni scena deve svolgersi in un unico modulo scenografico. I moduli scenografici sono riportati in elenco sulla vostra scheda del personaggio.

Come si conquista il controllo della scena

In base alla quantità di scene che compongono il dramma avete a disposizione un certo numero di valori riportati sulla vostra scheda del personaggio: da 1 a 15 in caso di 15 scene; da 1 a 12 in caso di 12 scene e così via.

All'inizio di ogni scena io metterò all'asta il controllo della scena. Ciascuno di voi dovrà sbarrare con la matita il valore scelto e trascriverlo nella casella corrispondente della scena messa all'asta.

L'attore che ha indicato il valore più elevato assume il controllo della scena. In caso di parità, il controllo passa all'attore che ha indicato la priorità successiva più alta, e così via fino ad esaurimento delle situazioni di parità. Se lo spareggio non è possibile, la scena verrà controllata da me.

Che cosa significa avere il controllo della scena

L'attore che controlla la scena fa le seguenti cose:

❖ **Scenografia:** sceglie e descrive la scenografia per quella scena; non è necessario che la descrizione sia completa, ma gli elementi

successivi possono solo essere aggiunti e mai sottratti.

❖ **Trovarebato:** decide gli attrezzi di scena (meno quelli che devono essere procurati utilizzando Frasi Fatte e Abilità, come il veleno, e gli oggetti personali che fanno parte dell'abbigliamento del personaggio, per esempio la spada).

❖ **Buttafuori:** decide le entrate e le uscite di scena degli altri personaggi, dei ruoli secondari e dei figuranti. L'unico modo che hanno gli altri attori per sottrarsi a questa regolamentazione è di utilizzare le Abilità e le Frasi Fatte. Per i ruoli secondari e i figuranti il regista può decidere diversamente per esigenze di svolgimento drammatico.

❖ **Siparietto e sipario:** decide quando la scena finisce (in genere la durata è di circa 10 minuti).

❖ **Flusso temporale:** decide quanto tempo è trascorso dalla fine della scena precedente: all'interno dello stesso atto può trascorrere al massimo una settimana; tra un atto e l'altro, al massimo un mese.

❖ **Eventi personali:** decide gli eventi accaduti nel frattempo, purché riguardino direttamente soltanto il personaggio da lui interpretato.

LE FERITE

Le ferite leggere non consentono al personaggio di intraprendere un confronto di Lotta nella stessa scena e nella scena successiva al suo ferimento. Se viene coinvolto subisce una penalità di -3 punti nella Lotta.

Un personaggio ferito gravemente deve apparire in scena in stato di infermità (a letto, su una sedia ecc.); non può partecipare attivamente alla scena e, se viene coinvolto in un confronto, subisce una penalità di -3 nel Dibattito e -5 nella Lotta.

Le ferite leggere guariscono alla fine della scena successiva a quella del ferimento; invece le ferite gravi diventano prima ferite leggere alla fine della scena successiva e poi guariscono alla fine della scena seguente. Le ferite mortali non guariscono: il personaggio deve recitare una *bella morte* in scena e dire la sua ultima battuta.

L'EPILOGO

L'Epilogo è la scena finale dell'ultimo atto che non viene messa all'asta. Rimane sempre sotto il mio controllo e a essa parteciperanno tutti i personaggi sopravvissuti. Durante l'epilogo si applicano (salvo diverse indicazioni) le stesse regole delle scene normali.

