

## **SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA**

TITOLO SPETTACOLO: **FUORI CAMPO**

**GENERE:**

TEATRO-RAGAZZI, COMMEDIA, TEATRO DI NARRAZIONE

**FASCIA ETÀ PUBBLICO:**

dai 12 ANNI - Adatto anche alle scuole secondarie di secondo grado

**ARGOMENTO SPETTACOLO:**

- L'adolescenza e la costruzione dell'identità
- La paura del giudizio e il bisogno di appartenenza
- Comunicazione - Tensione tra verità personale e rappresentazione online
- Solitudine, ansia, overthinking
- Maschere sociali, avatar, personaggi
- La difficoltà di mostrarsi per ciò che si è

**CREDITI COMPLETI:**

Testo: Ferruccio Cainero

Regia: Ferruccio Cainero

Cast: Giada Frandina e Francesco Giuggioli

Scenografia: Marco Muzzolon

Disegno luci: Fabrizio Visconti

Produzione: Barabba's Clowns.

**SINOSI**

“Fuori Campo” racconta l’incontro tra due adolescenti che, per ragioni diverse, fuggono da ciò che li ferisce. L’assenza di connessione costringe i ragazzi a un confronto reale in cui, tra equivoci, comicità e momenti di verità, le maschere cadono. Il parallelismo tra l’adolescente e il vampiro diventa una metafora originale della ricerca di identità: entrambi si sentono fuori posto, entrambi combattono impulsi e paure che non riescono a nominare. Lo spettacolo parla di solitudine, ansia, desiderio di essere visti davvero, ma anche della bellezza dell’incontro umano, possibile solo quando si spegne lo schermo e si sceglie di ascoltare. Lo spettacolo non impone messaggi, ma apre spazi di ascolto e riflessione. Il tono è leggero, a tratti comico, e proprio per questo capace di toccare corde profonde. Fuori Campo non è una denuncia contro la tecnologia, ma un invito a riscoprire la bellezza del confronto umano, anche nei luoghi più inaspettati. Un’esperienza teatrale che lascia spazio al pensiero, al sorriso e alla possibilità di riconoscersi.

## **SPUNTI SUL TEMA TRATTATO**

Lo spettacolo offre un ritratto dell'adolescenza dall'interno, senza moralismi né semplificazioni. Le voci dei ragazzi che hanno partecipato allo studio dello spettacolo mostrano quanto "Fuori Campo" risuoni con le loro esperienze: il tema dell'identità, la paura di non essere all'altezza, la fatica di capirsi e di farsi capire.

Il graduale abbandono del cellulare non è una critica alla tecnologia, ma il simbolo di un ritorno alla relazione viva. Il parallelismo con il vampiro offre ai ragazzi una metafora immediata e potente per esplorare impulsi, desideri e fragilità.

Lo spettacolo dà spazio a domande più che a risposte: una dimensione di ascolto che permette agli studenti di riconoscersi senza sentirsi giudicati.

## **NOTE DI REGIA**

La regia costruisce uno spazio sospeso tra realtà e immaginazione: la cantina diventa luogo simbolico dove i due protagonisti possono finalmente dire ciò che non trovano il coraggio di dire fuori. Il registro alterna momenti comici – vicini alla clownerie – a passaggi intensi, in un equilibrio pensato per accompagnare gli adolescenti senza mai sovrastarli.

## **ANALISI SCENOGRAFIA E COSTUMI**

La scena è una cantina ricca di oggetti "abbandonati": sedie, tavoli, vecchi giocattoli, libri, fotografie. Uno spazio reale e metaforico dove i ricordi e le identità passate vengono conservati e dimenticati. Costumi essenziali, quotidiani, che permettono ai protagonisti di incarnare figure simboliche (vampiro, speleologa, ecc.) senza artifici. Il disegno luci segue l'evoluzione emotiva dei personaggi, passando dall'oscurità protettiva a un chiarore che suggerisce scoperta e accettazione.

## **OBIETTIVI EDUCATIVI COLLEGABILI**

- Obiettivo 3: Benessere e salute – focus su ansia, paura, gestione delle emozioni
- Obiettivo 4: Istruzione di qualità – educazione alla consapevolezza emotiva e relazionale
- Obiettivo 10: Ridurre le disuguaglianze – ascolto, inclusione, accettazione delle differenze
- Obiettivo 16: Pace, giustizia e istituzioni solide – capacità di dialogo e gestione del conflitto

## **PROPOSTE DI ATTIVITÀ**

- Laboratori sulla costruzione dell'identità e delle maschere sociali
- Esercizi di scrittura autobiografica o dialogica
- Attività su comunicazione online/offline e benessere digitale
- Discussioni guidate sul tema dell'overthinking e delle paure adolescenziali
- Analisi del personaggio simbolico (vampiro) come metafora degli impulsi

## **SINOSSI BREVE**

Due adolescenti si incontrano per caso in una cantina buia, dove non c'è campo. Lui è uno "scappato di casa"; lei è attratta dai luoghi dimenticati. Per un equivoco, la ragazza lo scambia per un vampiro... e il ragazzo decide di assecondarla. Senza la via di fuga dei social, i due sono costretti a parlarsi davvero. Inizia così un dialogo surreale e sincero, dove le maschere cadono e le fragilità emergono. In un gioco continuo tra realtà e finzione, Fuori Campo esplora con delicatezza e ironia i temi dell'identità, della paura, del bisogno di essere accettati e della difficoltà di comunicare in un mondo iperconnesso ma emotivamente distante.