

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.

SINOSSI

“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.