

## SCHEDA ARTISTICA E DIDATTICA

### Titolo spettacolo:

locker\_room

### Genere (teatro per l'infanzia e la gioventù, danza e multidisciplinare, musica e circo contemporaneo):

Dana e Multidisciplinare

### Argomento spettacolo:

Esplorazione dello sport come lente attraverso cui riflettere sulla pressione della performance quotidiana e sull'accettazione della possibilità di perdere.

### Crediti completi:

coreografia di Giovanni Careccia, con Alessandro Bonacina, consulenza drammaturgica di Christian Consalvo, composizione e sound design di Filippo Ripamonti, costumi di Daniele Cavallo, set design di Iris Da Ruos

produzione Lost Movement

co-produzione FLIC - Festival Lanciano in Contemporanea

con il sostegno Centro ArteMente, Movimento Danza e Fondazione Cariplo

lavoro selezionato per International Solo-Tanz-Theater Festival Stuttgart 2026

### Sinossi:

*locker\_room* è un progetto che esplora la mente e il corpo di un atleta nel luogo d'inizio e di fine per eccellenza: lo spogliatoio. Uno spazio sospeso, contenitore di delusioni e vittorie, di solitudine e condivisione, dove l'agonismo si accende e si trasforma prima in sfida con sé stessi, poi con gli altri.

In scena rivivono il rito della preparazione, la solitudine, la fragilità, l'umiliazione della sconfitta e la memoria delle gesta sportive, in un melting pot di sensazioni e stati fisici. Cosa resta nel corpo? Cosa succede ai muscoli? Cosa scivola via dalla pelle?

In *locker\_room*, l'atto sportivo e quello artistico si intrecciano in un territorio comune: quello dell'infinita ripetizione. Un ciclo fatto di allenamento, disciplina, costanza. Bisogna continuamente esercitarsi, restare vigili, pronti a rispondere al momento, in un continuo processo di accettazione, confronto e riscoperta di sé.

L'atto performativo deve essere sempre al massimo. Ma è concesso fallire?

La performance grazie al contributo di Fondazione Cariplo e Comune di Milano è stata riprodotta e abbinata a laboratori (oltre 50) pensati per giovanissimi in età scolare con l'obiettivo di condividere alcune delle tematiche all'interno del progetto e creando un legame diretto tra esperienza fisica e visione.

## **Note di regia:**

La performance indaga le contraddizioni tra successo e fallimento, perfezione e imperfezione. La danza contemporanea diventa uno strumento per leggere e interpretare la società contemporanea, dove la competizione e la performatività permeano non solo lo sport, ma anche la vita quotidiana dei giovani. Lo spettacolo mette in luce la solitudine, la tensione e la necessità di confronto con sé stessi per determinare la propria identità, trasformando gesti atletici e movimenti quotidiani in linguaggio scenico profondamente espressivo.

L'obiettivo è aprire spunti di riflessione in chi osserva.

## **Relazione e solitudine**

Pur essendo effettivamente solo in scena, il danzatore non lo è mai davvero/completamente. Le presenze degli altri (compagni, avversari, aggressori) sono evocate attraverso il corpo: sguardi mancanti, reazioni, difese. La relazione è fantasma ma costante.

## **Fragilità e fallimento**

Il fallimento qui non è solo sportivo ma esistenziale. Il numero zero, che appare sul corpo, è un marchio ma anche una domanda: cosa resta quando tutto viene sottratto?

Il cedimento fisico e psicologico è esposto senza filtri.

La performance non tende alla perfezione, ma all'esaurimento.

## **Memoria del corpo**

Il corpo conserva tutto: l'allenamento, la disciplina, ma anche l'umiliazione.

I gesti sportivi e quelli traumatici convivono e si sovrappongono.

La memoria non è lineare: riaffiora nei muscoli, nei riflessi, nelle tensioni involontarie.

## **Drammaturgia del gesto e del trauma**

Due azioni segnano momenti di rottura netta:

- **Le calze in bocca:** gesto che richiama la violenza silenziosa, l'impossibilità di parlare, la soppressione della voce. Il corpo diventa contenitore forzato, soffocato.
- **Lo "strappa-mutanda":** gesto di umiliazione fisica e pubblica. Il corpo viene violato nello spazio della sua intimità, trasformato in oggetto di scherno.

Questi momenti non devono essere rappresentati in chiave narrativa o realistica, ma emergere come flash corporei, quasi riflessi traumatici.

Non c'è spettacolarizzazione della violenza: ciò che interessa è la traccia che lascia nel corpo.

## **Tempo**

La struttura rimane ciclica, ma subisce delle fratture.

Il flusso di allenamento e preparazione viene interrotto da intrusioni improvvise: i momenti di bullismo rompono il ritmo, creano cortocircuiti temporali.

Il passato invade il presente senza preavviso.

## **Suono**

Respiri, attriti, tessuti, passi sul terreno: il suono è concreto e ravvicinato.

Nei momenti di rottura può farsi ovattato o distorto, come se il corpo entrasse in una dimensione interna. Il silenzio diventa uno spazio di pressione.

La ricomposizione del Chiaro di Luna rimanda a momenti di riattraversamento rispetto a ciò che è accaduto in passato.

La voce del danzatore riecheggia nello spazio dando vita a riflessioni, domande e spunti per il pubblico. A tratti presenta sé stesso, in altri descrive una versione che non si può osservare durante l'azione performativa.

### **Sguardo dello spettatore**

Lo spettatore è posto in una posizione scomoda: testimone di un'intimità violata. Non osserva una performance sportiva, ma ciò che la precede e ciò che la distrugge. È chiamato a confrontarsi con il confine tra disciplina e abuso, tra crescita e violenza.

### **Riflessioni post-visioni**

#### **Spunti sul tema trattato:**

Pressione della performance in ambito sportivo e sociale; Costruzione dell'identità personale e relazionale nella società contemporanea; Equilibrio tra successo, fallimento e perfezione; Esplorazione delle emozioni, del corpo e delle relazioni come strumenti di consapevolezza di sé.

*locker\_room* nasce dallo sport come lente attraverso cui osservare una dinamica più ampia e urgente: la pressione performativa esercitata sui corpi, in particolare su quelli dei più giovani.

Lo sport diventa un framework paradigmatico, perché rende esplicito ciò che altrove è più sottile: la richiesta costante di essere all'altezza, di migliorarsi, di vincere.

L'idea di prestazione si insinua precocemente, trasformando il corpo in uno strumento da allenare, correggere, ottimizzare. In questo processo, il margine di errore tende a scomparire: fallire non è contemplato come parte del percorso, ma percepito come scarto, come insufficienza.

All'interno di questa dinamica, emergono forme di violenza spesso normalizzate. I rituali di gruppo, le pratiche di umiliazione, gli episodi di bullismo diventano strumenti di appartenenza o di esclusione, contribuendo a costruire identità fragili, fondate sul confronto continuo e sulla paura di non essere abbastanza.

*locker\_room* si inserisce in questo contesto per interrogare cosa accade al corpo quando è sottoposto a una pressione costante: cosa trattiene, cosa rimuove, cosa continua a riaffiorare.

Il lavoro non si limita a raccontare la dimensione sportiva, ma la utilizza per aprire una riflessione più ampia sulla società contemporanea, in cui la performatività è diventata un valore dominante.

Essere sempre pronti, sempre efficaci, sempre vincenti diventa un imperativo che attraversa ambiti diversi: dalla scuola al lavoro, fino alla costruzione dell'identità individuale.

In questo quadro, il fallimento assume un ruolo centrale.

Non come deviazione, ma come possibilità negata, come spazio da riaprire. Il numero zero che emerge sul corpo non è solo segno di sconfitta, ma anche azzeramento necessario, punto di partenza per una ridefinizione di sé al di fuori delle logiche della performance.

Il progetto si propone quindi di restituire complessità a un immaginario spesso semplificato: quello dello sport come luogo esclusivo di crescita e successo, mettendo in luce le sue zone d'ombra e le tracce che queste lasciano nei corpi.

## **Analisi scene, costumi e scenografie:**

### **Scene:**

- **Spazio scenico**

Lo spogliatoio si riduce a una traccia, a un frammento di realtà: in scena è presente un angolo di campo da calcio "strappato", un residuo, un pezzo di gioco sottratto al suo contesto. Questo elemento diventa un'isola: campo e spogliatoio collassano nello stesso spazio mentale. Non esiste più distinzione tra luogo della prestazione e luogo dell'attesa. Lo spazio è vuoto, esposto, senza protezione.

- **Luce**

Una lampada a led a tubo, fredda e verticale, definisce lo spazio e lo attraversa. È una luce funzionale, quasi da spogliatoio reale, ma allo stesso tempo chirurgica: osserva, giudica, non consola. La luce non costruisce atmosfere ma espone il corpo, lo mette a nudo, ne evidenzia tensioni, cedimenti, fragilità.

**Costumi:** Il costume nero, con piccoli richiami colorati, suggerisce un'identità sportiva incompleta, quasi anonima.

Durante lo spettacolo, la parte superiore si strappa: un gesto non solo fisico ma simbolico. L'emergere del numero zero non rappresenta semplicemente la sconfitta, ma l'azzeramento: annullamento dell'identità, perdita di valore, punto di ripartenza o vuoto assoluto.

Il corpo, una volta scoperto, diventa ancora più esposto allo sguardo e al giudizio.

**Coreografie:** Il solo danzatore incarna una pluralità: atleta, vittima, testimone. Il corpo è attraversato da stati opposti: controllo e perdita di controllo, forza e vulnerabilità. La ripetizione degli esercizi e dei gesti sportivi si trasforma progressivamente in deformazione: il gesto tecnico si incrina, si sporca, si svuota.

### **Suggerimenti letture, attività, approfondimenti:**

Il progetto *locker\_room* si accompagna naturalmente a un percorso laboratoriale, inteso non come attività accessoria ma come estensione dell'esperienza scenica.

Attraverso pratiche di movimento, ascolto e condivisione, il laboratorio offre ai partecipanti la possibilità di attraversare in prima persona i temi dello spettacolo (fallimento, identità, performatività) spostando l'attenzione dal risultato al processo, dalla prestazione all'esperienza.

Le attività sono pensate per stimolare una riflessione incarnata: il corpo diventa strumento di conoscenza e consapevolezza, permettendo ai giovani di interrogarsi su dinamiche spesso vissute ma raramente esplicitate, come la pressione sociale, il confronto con gli altri e la costruzione della propria immagine.

In particolare, il laboratorio pre-spettacolo si configura come uno spazio protetto di esplorazione e sperimentazione, in cui i partecipanti vengono guidati in un percorso graduale che alterna esercizi fisici, pratiche di improvvisazione e momenti di condivisione. Partendo da elementi semplici legati al movimento e alla percezione di sé, il lavoro si apre progressivamente a una dimensione relazionale, invitando i ragazzi a confrontarsi con il gruppo e con le proprie modalità di esposizione e di ritiro.

Attraverso il linguaggio della danza contemporanea, i partecipanti sono accompagnati a riflettere sui concetti di successo, fallimento e aspettativa, mettendo in discussione modelli performativi spesso interiorizzati. Il laboratorio propone così un ribaltamento dello sguardo: dall'idea di performance come dimostrazione di abilità a quella di pratica come spazio di ascolto, errore e trasformazione.

Pensato per la fascia 11–19 anni, il percorso viene modulato in base all'età e alle specificità del gruppo, con l'obiettivo di creare un'esperienza accessibile e significativa per tutti. In questo contesto, il movimento diventa occasione per riconnettersi con le proprie emozioni, desideri e fragilità, favorendo una maggiore consapevolezza di sé e delle dinamiche che attraversano la crescita individuale e collettiva.

Il laboratorio prepara così alla visione dello spettacolo non solo sul piano tematico, ma anche su quello percettivo ed emotivo, offrendo agli spettatori strumenti per una fruizione più attiva e partecipata dell'esperienza scenica.

Accanto alla dimensione esperienziale, si suggeriscono alcuni possibili percorsi di approfondimento teorico e culturale, modulabili in base all'età:

- **Letture sulla società della performance e sull'identità**

Testi come: *Elogio dell'ignoranza e dell'errore* di Gianrico Carofiglio, *La società della stanchezza* di Byung-Chul Han, *Il disagio della civiltà* di Sigmund Freud possono offrire strumenti per comprendere la pressione contemporanea verso l'efficienza e il successo. In chiave più accessibile ai giovani saranno aperti momenti di riflessioni sull'identità e sull'esposizione di sé.

- **Approfondimenti sul corpo e la disciplina**

Il lavoro sul corpo può essere messo in relazione con il pensiero di Michel Foucault, in particolare rispetto ai concetti di controllo, norma e costruzione sociale del corpo. Questo permette di leggere lo sport non solo come pratica positiva, ma anche come spazio regolato da aspettative e modelli.

- **Momenti di restituzione e confronto**

Dopo la visione dello spettacolo, è fondamentale prevedere spazi di dialogo aperto: talk, circle time o restituzioni informali in cui i partecipanti possano rielaborare l'esperienza, condividere vissuti e mettere in relazione ciò che hanno attraversato nel laboratorio con quanto visto in scena.

L'obiettivo non è fornire risposte univoche, ma attivare uno sguardo critico e consapevole.

In questo senso, *locker\_room* e le attività ad esso collegate si configurano come un dispositivo integrato: un'esperienza artistica e pedagogica che invita a ripensare il valore del fallimento, a riconoscere la complessità del corpo e a immaginare forme di esistenza meno vincolate alla logica della performance.