



Scheda dello spettacolo

The game

Prima assoluta:
21.03.2024, LAC Lugano

durata: 1h50'

creazione
Trickster-p

concetto e realizzazione
Cristina Galbiati
Ilija Luginbühl

collaborazione artistica
Maria Da Silva
Yves Regenass

collaborazione al game design
Pietro Polsinelli

spazio sonoro originale
Zeno Gabaglio

occhio esterno
Martina Mutzner

grafica, video e consulenza all'allestimento
Studio CCRZ

produzione
Trickster-p,
LAC Lugano Arte e Cultura

in coproduzione con
Theater Chur,
Theater Casino Zug,
Theater Stadelhofen Zürich,
ROXY Birsfelden,
TAK Theater Liechtenstein,
Triennale Milano Teatro

in collaborazione con
Casa degli Artisti Milano

LAC
Lugano Arte e Cultura
Piazza Bernardino Luini 6
6901 Lugano
+41(0)58 866 4214
lac.comunicazione@lugano.ch
www.luganolac.ch



con il sostegno di
Pro Helvetia – Fondazione svizzera per la cultura,
DECS Repubblica e Cantone Ticino – Fondo Swisslos,
Città di Lugano,
Comune di Novazzano,
SWISSLOS/Kulturförderung Kanton Graubünden,
Amt für Kultur Kanton Zug,
Stadt Zug,
Ernst Göhner Stiftung,
Migros Kulturprozent,
Landis & Gyr Stiftung,
GKB BEITRAGSFONDS,
Boner Stiftung für Kunst und Kultur,
Stiftung Dr. Valentin Malamoud,
Fondazione Agnese e Agostino Maletti,
Stiftung Casty-Buchmann – Chur/Masans,
Fondazione Winterhalter

partner di produzione
Gruppo Ospedaliero Moncucco – Clinica Moncucco e Clinica Santa Chiara



Lo spettacolo

Trickster-p torna ad approfondire la sua ricerca sul gioco come possibile forma artistica con *The game*, lavoro che indaga il rapporto tra performance, gioco e società chiedendosi quali potenzialità possano rivelarsi dalla creazione di un dispositivo performativo che metta al centro questi stessi aspetti.

A lungo percepito come banale e privo di significato, il gioco ha faticato ad ottenere la medesima statura culturale delle forme d'arte "legittime" e solo in tempi recenti è diventato oggetto di seri dibattiti tra filosofi, sociologi e antropologi, che ne rivalutano il valore e le ricadute anche in termini artistici.

A partire da queste riflessioni, Trickster-p crea uno spazio privilegiato in cui spettatrici e spettatori possano "giocare" le dinamiche della complessità e, allo stesso tempo, costruire strumenti collettivi di possibile cambiamento.

Il campo di gioco con il quale siamo invitati a interagire attraverso *The game* è la stessa società contemporanea e, in particolare, la sua relazione con le strutture organizzative e le dinamiche economiche sulle quali essa si fonda.

Quanto possiamo partecipare al gioco del sistema nel quale siamo immersi o quanto siamo invece giocati a nostra volta? Qual è il margine di intervento e di cambiamento che abbiamo attraverso le nostre scelte?

Proprio come gli spettacoli teatrali convenzionali ci consentono di sperimentare vite che non abbiamo vissuto, il gioco ci permette di sperimentare forme di azione inedite e inaspettate.

The game è un progetto partecipativo e intergenerazionale che non si limita a sostenere posizioni sociali e culturali esistenti, ma apre uno spazio di possibilità in cui sconvolgerle e modificarle, mostrando come giocare significhi (anche) mettere in discussione le proprie visioni e le proprie prospettive.