

Playground. Questo progetto si affida al potere di coinvolgimento del gioco, della danza ed altre pratiche sociali per far partecipare e dialogare persone di diverse culture, inclusi migranti e rifugiati. Il gioco può essere organizzato anche in piazze cittadine, trasformate così in luoghi di conoscenza reciproca e scambio di tradizioni. Il progetto affida il percorso ad una rete di Istituzioni museali (MAP Museo Agro Pontino di Pontinia LT, MAXXI Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo, Mu.Ma Istituzione Musei del Mare e delle Migrazioni di Genova).

Playground

Marianna Frattarelli, Emily Dellheim, Giovanna Rocchi, Svitlana Antiushyna, Gloria Paris

LA VISIONE STRATEGICA E GLI OBIETTIVI

17 ottobre 2003 Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale:

Art. 2: [...] Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d'identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana.

10 dicembre 1948 Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo:

Art. 27 - Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici.

27 ottobre 2005 La Convenzione di Faro:

Art. 2 - Un concetto ampio e innovativo di eredità-patrimonio culturale, considerato "un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione" (art.2) e di "comunità di eredità-patrimonio", cioè "un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici del patrimonio culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future.

Il contesto territoriale. La partecipazione del MAP Museo Agro Pontino al laboratorio ha permesso di lavorare su un format progettuale già verificato: la giornata di giochi di strada interculturale, che il Museo ha inaugurato il 06 febbraio 2018.

Il MAP Museo Agro Pontino sorge al centro di Piazza Kennedy in Pontinia (LT), un'area aperta al traffico che di fatto priva la struttura di un piazzale nel quale il Museo possa specchiarsi all'esterno per favorire la creazione spontanea di una comunità. L'esigenza di connotare visivamente lo spazio temporaneamente interdetto alle auto per la giornata di giochi di strada interculturali, ha offerto nuovi spunti di riflessione sull'uso dello spazio pubblico. Nasce così il

playground "Il mondo è un gioco": un'arena di gioco che è anche spazio di contatto, in primis. Il design di quest'area ruotava intorno alla simbologia del gioco della Campania, il gioco interculturale per definizione perché è conosciuto in tutto il mondo e vanta origini antichissime. Il concept del playground è stato affidato all'illustratrice Cecilia Campironi, e rielabora gli schemi tradizionali del gioco della Campania e li trasforma in altrettanti luoghi da raggiungere o attraversare: la Montagna, il Castello, il Ponte, l'Arcipelago, il Fiume e il Sistema Solare.

Il concept. Il playground, letteralmente campo gioco, è uno spazio aperto dedicato all'attività ludica di strada. Chiunque vi entri perde la sua connotazione identitaria per diventare un Player, un giocatore. Occorre però fare una precisazione: il tema del gioco, che è pur centrale per un Playground, non può essere considerato il fine, ma un mezzo per attivare dinamiche sociali di tipo inclusivo.

La concezione del playground come campo da gioco deve evolvere per assorbire questi aspetti attinenti all'integrazione sociale e divenire lo spazio simbolico e fisico dove si costruiscono le interazioni attraverso le social practices, che hanno lo scopo di incitare l'empowerment o il cambiamento in una comunità. Il Player ne è il protagonista.

Le social practices possono coinvolgere vari media. Noi ne abbiamo scelto tre: design, danza, performance art.

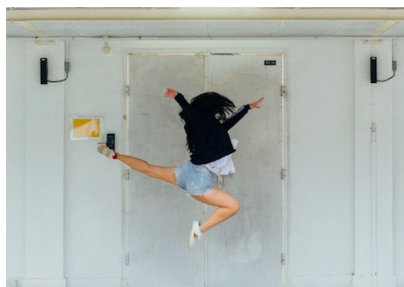
La sfida principale di questo progetto è andare oltre una nozione statica di "patrimonio" come "eredità" di diritto di nascita e rimodellarlo come uno spazio condiviso di interazione sociale e culturale, piuttosto che come segno di distinzione; in altre parole, riconoscere il potenziale del patrimonio non come un sistema chiuso, un "patrimonio ereditato" da preservare e trasmettere, ma come una ricchezza culturale (sia tangibile che intangibile) che può e dovrebbe essere rinegoziata, ricostruita nei suoi significati, costantemente interrogati e riscoperta da individui ("nativi" e "migranti" insieme) che respirano nuova vita in esso. Nel nostro contesto attuale, ossessionato dall'"identità" come ultima linea di demarcazione tra coloro che "appartengono" e coloro che "non lo fanno", ripensare il patrimonio da una prospettiva interculturale apre nuovi modi di comprendere l'inclusione e la cittadinanza europea.

L'impianto concettuale di Playground, che insiste sulla social practice art - rigenerazione urbana, arte pubblica, teatro, performance di strada, coinvolgendo vari media tra cui fotografia, video, design, musica, eco-arte e performance art -, rende il progetto candidabile a tutti i bandi che includano i tag elencati. Nella fase di ricerca l'esplorazione delle tradizioni ludiche di diversa provenienza culturale consente di delineare i contorni di un patrimonio immateriale universale che può essere editato attraverso la forma di un album illustrato o un activity book pensato per bambini e al contempo per educatori. Questo ampliamento del progetto è un percorso collaterale che può essere portato avanti attraverso altre collaborazioni.

Gli obiettivi. Il progetto mira a garantire il coinvolgimento dei cittadini e dei migranti nel ripensare il patrimonio europeo. Stimolare il confronto e la collaborazione in un ambito semplice e privo di pregiudizi come il gioco, le danze, le performance sociali. Playground è un progetto di

promozione della cittadinanza attiva fortemente legato alla rigenerazione dello spazio pubblico con una particolare attenzione a co-integrazione fra la comunità ospitante ed i migranti. Il progetto vuole mostrare una sensibilità e attenzione verso il carattere culturale delle città e la strada come luogo di condivisione e innovazione, principale laboratorio per artisti, architetti e creativi: la vita urbana dovrebbe coincidere con la vita pubblica e la strada è analizzata come manifesto in continua mutazione della vita contemporanea, elemento di connessione ma anche di rottura, scenario delle esperienze del quotidiano come i festival di strada, i cinema estemporanei o lo street food.

Gli interventi. Dopo una fase di ricerca, sarà dato avvio a workshop di formazione, co-progettazione e design rivolti a migranti e professionisti del settore culturale e artistico-performativo, per realizzare il playground, una performance di danza, un intervento artistico (social practice art). Partendo dall'esplorazione dell'uso dello spazio pubblico e delle pratiche sociali ad esso collegato - il gioco in primis, il workshop ha l'obiettivo di ideare uno spazio pensato come agente trasformante dei Player che lo vivono, uno spazio che favorisca le interazioni e la nascita di dinamiche inclusive. Un artista (social practice art) coordinerà un workshopper 'costruire comunità' intorno al playground, utilizzando qualsiasi forma d'arte che coinvolga persone e comunità nel dibattito, nella collaborazione o nell'interazione sociale. Il workshop performance danza, ha lo scopo di utilizzare il linguaggio del corpo e della danza per creare coreografie che coinvolgano i Player e offrano nuove modalità di comunicazione interculturali.



Al via anche **Playground**, il terzo dei progetti nati dal laboratorio di progettazione interculturale [Art Clicks](#)

, organizzato da

□ **MAXXI**

ed

ECCOM □

con il supporto della

Fondazione Stavros Niarchos

Questo progetto si affida al potere di coinvolgimento del *gioco*,

come mezzo di dialogo interculturale e piattaforma di costruzione di un patrimonio culturale comune. Playground è un'idea del

□ **MAXXI Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo**

e □

Mu.Ma Istituzione Musei del Mare e delle Migrazioni

di Genova.

Il *playground*, letteralmente campo gioco, è uno spazio aperto dedicato all'attività ludica di strada. Chiunque vi entri perde la sua connotazione identitaria per diventare un p
yer *la*
, un giocator in cui il tema del gioco attiva dinamiche sociali di tipo inclusivo.
La concezione del playground come campo da gioco evolve assorbendo gli aspetti attinenti all'integrazione sociale divenendo uno spazio simbolico e fisico dove si costruiscono le interazioni attraverso diverse *social practices*,
che hanno lo scopo di lavorare sull'empowerment o il cambiamento in una comunità. Per le *social practices* sono state scekte tre modalità espressive:
design, danza, performance art.

Playground ha lo scopo di andare oltre una nozione statica di "patrimonio" come "eredità" di diritto di nascita per rimodellarlo come uno spazio condiviso di interazione sociale e culturale, una ricchezza culturale (sia tangibile che intangibile) che può essere rinegoziata, ricostruita nei suoi significati, dalla comunità.