

## SCHEMA PROGETTO

### NOME IDENTIFICATIVO DEL PROGRAMMA / PROGETTO

MATERA 3019

### AREA RESPONSABILE E NOME DEL RESPONSABILE

Area Sviluppo e Relazioni – Rosa Tarantino

### LINEA DI INTERVENTO AL CUI INTERNO SI ATTUA IL PROGETTO

Linea d'intervento n. 14 Natura - Ambiente - Mitologie

### FONTE FINANZIARIA

Regione Basilicata

MiBACT

MISE

### DESCRIZIONE

500 anni fa Thomas More scriveva l'Utopia: è tempo ora di immaginare un altro mondo.

Da qui parte l'idea di un progetto sull'ascolto delle parole e delle suggestioni dei giovani, provenienti dall'Italia e da diversi paesi europei, lavorando sul divario sempre più forte che vivono gli adolescenti, fra il mondo virtuale del digitale e quello corporeo del reale.

Mentre una piattaforma si nutrirà delle loro voci (testuali, audiovisive, ecc.), sugli stessi temi si comporrà una traccia teatrale, aprendo ad una duplice riflessione sulle modalità di vita nella città oggi e su scenari di innovazione e superamento della 'forma' attuale della città. Questo percorso permetterà d'interrogare noi stessi e i ragazzi che incontreremo sulle caratteristiche di una città ideale e dell'utopia, celeste e terrena insieme, arcaica e futuribile, che attraverso i testi e le azioni performative prenderà vita.

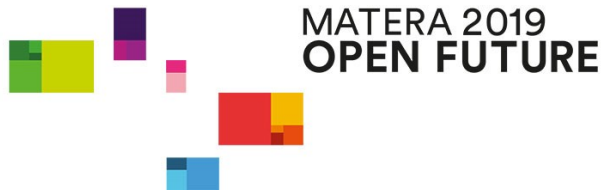
Nel gioco performativo ai ragazzi verrà richiesto di lavorare alla creazione di azioni collettive che dialogano e sviluppano i temi portanti dello spettacolo, ed ad azioni che 'incontreranno' la città anche nella dimensione del 'flashmob' attraverso brevi incursioni teatrali.

### ATTIVITA'

- Sottoscrizione di un Protocollo di Intesa fra Fondazione e Teatro delle Forche (produttore del progetto)
- Sottoscrizione di un contratto fra Fondazione e Scuola Open Source (partner del progetto)

## OUTPUT ATTESI

- (a cura del Teatro Le Forche) Un collettivo artistico diretto dal regista Gianluigi Gherzi a capo di 6 attori, 2 tecnici e 1 scenografo si occuperanno di investigare il mito di fondazione della città da parte del giovane eroe. A partire dal testo 'Gli Uccelli' di Aristofane, e in particolare le scene del Parlamento, si cercherà con i ragazzi di Matera e dell'Europa di avviare un processo di costruzione/riedificazione del mito. Attraverso la corporeità e la fisicità dell'esperienza del laboratorio teatrale vissuto in forma residenziale si metteranno in campo pratiche pedagogiche atte a produrre contenuti e materiali che andranno a nutrire la piattaforma digitale e contemporaneamente la drammaturgia dell'esito finale. L'obiettivo delle residenze è quello di riunire i ragazzi e gli artisti attorno a pratiche, domande, dubbi, visioni, parole, testi da tradurre e reinventare in un linguaggio comune. Il linguaggio dei ragazzi d'Europa. Porre l'accento sul conflitto tra realtà virtuale/digitale ed esperienza reale sarà la sfida più interessante. Come si risponde a domande banali se queste domande sono veicolate dal virtuale? E se le stesse domande ce le poniamo guardandoci negli occhi, cosa cambia? Una emoticon come si traduce sul volto in un'espressione mimica? Dove s'incontrano le 'realtà possibili'?
- (a cura di Scuola Open Source) Il progetto prevede una piattaforma digitale (sito web), un processo di audience development, networking e animazione della stessa, per raccogliere le visioni dei giovani cittadini rispetto al futuro remoto (3019). Un atto performativo d'immaginazione collettiva. Per farlo potranno usare qualsiasi strumento espressivo: file audio, testo, immagini, o video. La piattaforma dovrà permettere a tutti di inviare la propria suggestione e esplorare quelle degli altri, esprimendo i propri sentimenti (sotto forma di messaggio o reaction, lo capiremo durante la progettazione della piattaforma). Inoltre i dati raccolti sulle interazioni, così come i contenuti, saranno resi disponibili tramite delle API per la realizzazione di scenografie interattive per lo spettacolo teatrale che verrà messo in scena durante la fase finale del programma di Matera 2019. Abbiamo intenzione di mettere in campo una strategia basata sulla co-progettazione e l'interdisciplinarietà, attraverso un percorso non lineare d'apprendimento in situazione. Organizzeremo 1 laboratorio di ricerca e co-progettazione, in più moduli, della durata complessiva di 1 mese, che lavorerà su tre assi: 1) design (processo, interazione, layout piattaforma) 2) sviluppo (web app della piattaforma) 3) making (realizzazione delle scenografie e dei dispositivi IoT necessari allo spettacolo teatrale). Il workshop sarà gratuito e aperto a tutti, ma avrà un numero massimo di partecipanti, motivo per cui, in caso il numero delle iscrizioni fosse superiore al numero dei posti disponibili, verrà effettuata una selezione sulla base del portfolio, del curriculum e di una breve lettera motivazionale. Sarà possibile iscriversi a uno solo dei 3 moduli o a tutti e 3. I docenti saranno individuati in concerto con la fondazione Matera 2019, sulla base di interlocuzioni successive, all'interno della rete della comunità SOS che vede coinvolti professionisti operanti in svariati settori dell'innovazione sociale, culturale e tecnologica, in tutto il Paese (e in alcuni casi anche all'estero).



## MATERA 2019 OPEN FUTURE

### FASI TEMPORALI DI ATTUAZIONE

- 1-8 luglio 2019 laboratori teatrali
- 25 ottobre - 25 novembre 2019 laboratori a cura di Scuola Open Source
- 20 novembre - 6 dicembre 2019 produzione teatrale
- 7 dicembre - 15 dicembre 2019 spettacolo

### PARTENARIATI / ACCORDI DI COPRODUZIONE / ACCORDI DI COLLABORAZIONE

- Teatro le Forche
- Scuola Open Source

### BUDGET

Scuola Open Source	28.000,00
Teatro Le Forche	95.000,00
Comunicazione	20.000,00
Contingency	7.000,00
TOTALE	150.000,00