

_____ **Cronache di un metallestimento:**

***un gioco nella città per una drammaturgia partecipata*—————**

“... non so quando hai avuto il tempo di visitare tutti i paesi che mi descrivi. A me sembra che tu non ti sia mai mosso da questo giardino ... ”
(Kublai Kan)

Ispirandosi alle parole chiave imparare giocando, approccio esperienziale, partecipazione attiva, interazione web/territorio, produrre facendo, alfabetizzazione digitale, apprendimento dappertutto..... il viaggio come scoperta, come racconto di segni, di stratificazioni, di memoria; il viaggio come raccolta di oggetti, di storie, di culture; il viaggio come conoscenza, si identifica con il Viaggio nella metropoli contemporanea sempre più nomade e sempre più in allestimento continuo.

La sperimentazione di modelli ipertestuali fa emergere il valore di comunicare immagini, suoni e informazioni attraverso la pelle degli edifici sempre più leggeri ed evanescenti, quasi membrane trasparenti che mettono in connessione un *dentro* con un *fuori*, e i muri delle città diventano un museo a cielo aperto in cui l'Arte per tutti trova la sua massima espressione e così “ il muro può vivere di diverse identità diventando strumento di comunicazione attraverso il graffito ”

Il testo letterario di Italo Calvino diventa così il *pretesto* e lo spunto per la creazione di nuovi testi, di nuovi racconti, di nuovi layers da scrivere delle mille città possibili che si vengono a creare attraverso i frammenti che ogni viaggiatore va a ricomporre, in un *contesto* che è l'installazione aumentata in cui il gioco diventa il *medium* per esplorare, per imparare, per stimolare una partecipazione attiva attraverso gli input che i nuovi media digitali offrono ai nuovi flaneurs, ma anche il *fine*...estendendo l'idea di installazione dal concetto statico di esposizione da guardare a quello dinamico di relazione con lo spazio in cui è inserito e con il pubblico da cui è fruito, ricercando la contaminazione tra lo spazio fisico, lo spazio della memoria e quello immateriale delle tecnologie digitali.

Il viaggiatore è invitato a giocare per ricomporre i frammenti della sua città invisibile: osservare attentamente ogni particolare, lasciarsi incuriosire dagli strani codici disseminati sulla “strada”; ascoltare il racconto di alcune città calviniane; lasciare la propria traccia sul muro trasparente attraverso tag, disegni, scritte; filmare o fotografare i frammenti che compongono le sue idee di città; collegarsi in rete e proseguire il proprio viaggio.....

“L'essenziale è in[visibile agli occhi]”

Guardare, toccare, ascoltare... In questo gioco di ruoli, di sguardi, di visioni, di scoperta, dove sono le istruzioni? Quale la porta da attraversare?

“E' l'umore di chi la guarda che dà alla città di Zembrude la sua forma.”

Saranno le parole di Calvino ad accompagnarci per una nuova navigazione?

“[]La cultura sorge in forma ludica..la cultura è dapprima giocata.”

oppure i Situazionisti con il gioco del giorno?

..... basta scoprirlo e buon viaggio!