



## PROTOTIPO PARTECIPATIVO\_PLAY4FOOD (Eat for Free)

*Dosi per infinite persone*

### Ingredienti:

500 g di tecnologia,  
450 g di sapore,  
350 g di sorrisi,  
150 g di relax,  
3 cucchiari di divertimento,  
1 rametto di idee, musica in grani, due pizzichi di curiosità.

**Tempo di preparazione:** a piacere

Play4Food è un **installazione performativa sperimentale**. **Design** per chi lo vede. **Gioco** per chi ne prende parte. **Prototipo partecipativo sociale** per chi ne cerca il senso.

In una società di stampo metropolitano in cui l'individuo viene assorbito fino a sparire nella moltitudine, le persone intese come esseri sociali si chiudono in "**sistemi di solitudine**" autoconsistenti quali *blog, mp3 player, shoponline, social network...*, dove il contatto con il contesto esterno o l'altro da sé è fittizio, surreale o addirittura virtuale.

Nella battaglia tra il sé contro la folla, l'individuo si perde, il numero 1 non ha più valore e la metropoli, infinita estensione dell'uomo, diventa al tempo stesso demone contro cui lottare costantemente nell'eterno gioco dell'affermazione o cancellazione del sé.

I sogni individuali si agglomerano diventando sogni di massa e l'individuo, nell'illusione di un appartenenza, si ritrova individualmente solo all'interno di una "**solitudine plurale**".

**Si annulla la condivisione, lo scambio non esiste.**

Sempre più lontani dagli altri diventiamo sempre più soli.

La televisione, il cinema, prima nostra forma di ribellione interna che ci ha permesso il contatto con il mondo esterno, ci ha reso poi nel tempo **spettatori passivi** e **annoati**.

Abbiamo visto tutto, niente più ci interessa, colpisce o scandalizza.

La stessa tecnologia, in potenza nata proprio per facilitare la comunicazione, ha cominciato ad allontanarci.

Abbiamo iniziato col telefono, continuato con gli sms e finito con il incontrarci solo su **Facebook, Netlog...**, dove abbiamo passato il tempo a **spiare** la vita dell'altro quel tanto che l'altro ci ha permesso, senza essere costretti a calarci in un vero rapporto con esso, senza esporci, senza nessun vero confronto.

E lì abbiamo creduto di riappropriarci finalmente della nostra vita sociale.

Online, insieme agli altri, siamo diventati fans, abbiamo preso parte a movimenti, fondato gruppi, manifestato e giocato, senza renderci conto che l'altro non c'era affatto, se non nel riflesso di ciò che noi stessi facevamo o dietro il buco di serratura attraverso il quale gli avevamo concesso di **spiarci**.

Abbiamo creduto di essere insieme, **ma eravamo soli**, gli uni accanto agli altri, a replicare le medesime azioni.

**Nessun contatto.**

Non basta infatti fare le stesse cose nello stesso luogo per riuscire a dividerle e se questa è la strada dove stiamo portando la tecnologia, forse è arrivato il momento di fare un passo in dietro: reimpariamo a stare insieme, recuperiamo una dimensione d'interscambio, riappropriamoci del nostro bene più prezioso, il **confronto**.

**Play4Food**, nato proprio con questo scopo, spezza e risimbolizza questo meccanismo attraverso un sistema moltiplicativo di relazioni fisiche e reali all'interno dell'installazione performativa, virtuali nella community [www.play4food.it](http://www.play4food.it).

*Non cambia il Cosa, ma il Come e il Dove. E la Tecnologia ne è lo strumento.*

Il playscape performativo sfrutta il pretesto del cibo gratuito per proporre un nuovo modello comportamentale che favorisca una dimensione di interscambio reale, attraverso il gioco supportato dal **corretto uso dei new media**, dove far coesistere la prospettiva del sé e del diverso da sé, basandosi sul valore del cibo e della musica come paradigma antropologico di aggregazione sociale.

La performance prende inizio, le azioni danno frutto agli scambi, le relazioni si infittiscono, quello che siamo e quello che ci piace torna ad essere terreno comune di gioco e nodo di scambio.

Lo stare insieme diventa unione, da 1 diventiamo 2, 3, N e **finalmente ci accresciamo**.

Dalla Città mega incubatrice di solitudine, passiamo ad una Città che, per mitosi modulare, si riproduce e moltiplica fino a diventare da luogo, un **meta luogo di incontro e confronto**, crocevia di culture **in continua espansione e interconnessione interna ed esterna**.

Quello che avviene nella performance, avviene nella Community e ciò che avviene nella Community, avviene nella performance: non c'è limite alla ricettività!

**Nessun limite allo scambio!**

Lo spazio performativo si configura come un vero e proprio "*paesaggio ludico*" con caratteristiche orografiche peculiari che sottolineano la struttura funzionale dell'area. Ogni attività è descritta da forme, colori e geometrie in un'*architettura inedita e tattile*, tutta da scoprire e interpretare. L'*atmosfera* è assolutamente *rilassata*, le *superfici morbide* suggeriscono tipici atteggiamenti di uno spazio "*chill-out*" da vivere rigorosamente a piedi nudi.

Attraverso il gioco, basato sul semplice meccanismo di "Do ut des", si evidenziano le necessità, i bisogni, le caratteristiche, i sogni, le abitudini, le peculiarità, le stravaganze, i ritorni al passato e le nuove tendenze tracciando, come in un'istantanea, il profilo di una **Città capace di espandersi** e contenere in sé tutti gli aspetti di una popolazione globale che tanto globale non si sente e che, pronta a dimostrarlo, è **disposta a dividerci, mettersi in gioco**, aprirsi a nuovi mondi e a nuovi modi di sentire, gustare, emozionare.

**Play4Food** è stato lanciato in occasione di **Food-Design 05 - Il cibo è materia**, concorso-evento internazionale facente parte del calendario **Torino 2008 - world design capital**, con le tavole di progetto, il plastico in plexiglass, il cd-rom interattivo, la realizzazione fisica del prototipo+performance e l'avvio della web community: [www.play4food.it](http://www.play4food.it).

Il progetto è stato poi **selezionato ed esposto come finalista** al Salone del Gusto – Lingotto Fiere dal 10 al 28 ottobre 2008, con il patrocinio della Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura di Torino.

In occasione della 13th Media Art Biennale WRO 09 è in fase di realizzazione un **video 3D** che verrà proiettato, durante la manifestazione, per ampliare il concetto di **interconnessione aggregante**.

In fine il materiale frutto di questo sistema di relazioni verrà poi raccolto nel libro/dvd-rom di Play4Food (Eat for Free).

**L'autore sei tu, Play4Food!**