



PLAY [PROJECT] mira alla costruzione di uno spettacolo *site-specific* con due obiettivi principali:

- la diffusione di contenuti artistici e culturali
- la valorizzazione dei luoghi della cultura e della città attraverso percorsi che prevedano una fruizione innovativa del paesaggio urbano.

Il fruitore della proposta, che chiameremo *partecipatore* (ovvero colui che prende parte attiva ad un'iniziativa culturale, personale ed esperienziale), avrà a disposizione delle cuffie e una traccia audio e attraverserà lo spazio guidato da voci, suoni e indicazioni.

Sarà il *partecipatore* ad associare i luoghi e quindi delle immagini a degli stimoli uditivi, entrando quindi in una storia attraverso suoni, parole ed emozioni che permettono di rivivere l'interno e l'esterno in modo inedito, riscoprendo ogni spazio in modo creativo. I contenuti che influenzano la percezione visiva sono sempre creati *ad hoc* attraverso un lavoro di studio e ricerca che oltre a utilizzare pubblicazioni e materiale storico-scientifico del luogo, si avvale del coinvolgimento della comunità attraverso momenti di incontro e interviste.

Inoltre il percorso diventa soggettivo a seconda di chi lo realizza in quel momento, poiché gli stimoli variano già solo in base agli eventi atmosferici e all'orario in cui si fruisce della performance.

Dopo questa prima parte *live*, è previsto che l'audio sia sempre disponibile gratuitamente sul sito della compagnia e che tramite un qr-code debitamente installato in accordo con la struttura ospitante, chiunque possa ascoltare i luoghi della città per scoprirli e conoscerne la rilevanza storico-culturale, nonché immergersi in un'esperienza personale artistica e creativa.

Il senso del lavoro *site-specific* si unisce poi con il già citato coinvolgimento delle persone che abitano il paese, nell'idea che possano arricchire la drammaturgia sonora e prendervi parte come *parte viva* del processo creativo.

Tutti i testi prodotti nell'ambito del progetto saranno poi pubblicati da parte di *Ibride Edizioni*, una casa editrice indipendente marchigiana che tramite un progetto editoriale diffuso sul territorio mira alla diffusione della arti teatrali e performative. La serie che ospita i testi si intitola *Parole Camminate*, con l'idea di creare dei taccuini di viaggio che possano condurre attraverso luoghi della memoria artistica e collettiva e essere ricordo di un'esperienza artistica vissuta, per annotare assieme al testo di partenza, propri pensieri e riflessioni.

*Un progetto di
Collettivo Collegamenti*

Play project è presente presso:

Senigallia (AN) - PLAY [PORTO]

*Finanziato da Europa Creativa nell'ambito del progetto TrainArt con Consorzio Marche Spettacolo
La pubblicazione dedicata è edita da Ventura Edizioni.*

Monsano (AN) - PLAY [MONSANO]

La pubblicazione dedicata è edita da Ibride Edizioni.

Castelleone di Suasa (AN) - PLAY [DOMUS]

*Progetto realizzato con Fondi Spettacolo dal Vivo Regione Marche (annualità 2021).
La pubblicazione dedicata è edita da Ibride Edizioni e risultata tra i vincitori del Bando per l'Editoria Culturale 2023.*

Castelleone di Suasa (AN) - PLAY [LE STANZE DI LIVIA]

*Progetto vincitore del Bando MarcheStorie2022 e co-finanziato dal Comune di Castelleone di Suasa.
La pubblicazione dedicata è edita da Ibride Edizioni.*

LINK: Ibride Edizioni www.ibrideedizioni.it