

PREMIO

# L'Arte in gioco

## ***Per sviluppo, coesione sociale e benessere della periferia urbana***

Premio d'arte contemporanea  
Chiostro di Santa Caterina a Formiello - Porta Capuana - Napoli

### **ARTICOLO 1. Il Premio e Le finalità**

La Fondazione Made in Cloister, la Fondazione Big Sky e il Museo Madre, in partnership con l'Associazione Aste&Nodi, bandiscono il premio *L'Arte in gioco. Per sviluppo, coesione sociale e benessere della periferia urbana*, riservato ad artisti italiani under 35.

*L'Arte in gioco* (di seguito Premio), è promosso dalla Fondazione Made in Cloister, dalla Fondazione Big Sky e dal Museo Madre, con il sostegno del MiBACT e di SIAE nell'ambito dell'iniziativa "Sillumina – Copia privata per i giovani, per la cultura".

Il Premio mira al coinvolgimento della ricerca artistica contemporanea per l'attivazione di pratiche di riqualificazione e integrazione del quartiere Vicaria di Napoli e dell'area di Porta Capuana.

Il Premio intende affidare all'arte e alle sue azioni il compito di attivare relazioni di senso in un contesto territoriale definibile come "periferia urbana", in cui le diversità sociali, culturali ed etniche ne rappresentano la complessità e la ricchezza.

Il Premio mira alla creazione di dinamiche efficaci fra artista e territorio, al fine di innescare processi creativi concreti finalizzati all'inclusione, al dialogo e al benessere delle persone.

Il Premio è rivolto ad artisti residenti in Italia under 35, invitati dai curatori/tutor a elaborare un progetto inedito che sia in linea con le direttive suggerite nel seguente bando.

I progetti saranno sottoposti al vaglio di una commissione tecnica, che decreterà a insindacabile giudizio il vincitore, tenendo conto dei criteri di valutazione suggeriti nel seguente bando.

L'artista proclamato vincitore avrà la possibilità di realizzare il progetto e di esporlo all'interno del Chiostro di Santa Caterina a Formiello di Napoli.

### **ARTICOLO 2. Modalità di partecipazione e Proposta progettuale**

Il premio *L'Arte in gioco* è destinato ad artisti residenti in Italia under 35 chiamati a presentare un progetto inedito - nel settore delle arti visive, performative e multimediali - concepito appositamente per gli spazi del Chiostro piccolo di Santa Caterina a Formiello di Napoli.

Gli artisti in gara sono selezionati dai curatori/tutor, questi ultimi nominati dalla Fondazione BIG SKY, dalla Fondazione Made in Cloister e dalla curatrice del Premio, Chiara Pirozzi.

I curatori/tutor sono tre e hanno il compito di selezionare e invitare ciascuno un artista.

I tre curatori/tutor sono definiti tali perché hanno il compito di seguire l'artista invitato nelle fasi di ricerca e incontri nel quartiere, nelle fasi di elaborazione, stesura e presentazione del progetto alla giuria.

I tre artisti sono chiamati a presentare una proposta progettuale che interpreti il tema del Premio e che coinvolga in maniera creativa e innovativa gli abitanti del quartiere di Porta Capuana, accettando le modalità e le condizioni previste dal seguente bando.

Gli artisti invitati devono essere disponibili a realizzare una fase di ricerca nel quartiere di Porta Capuana. In tale fase di studio progettuale sul territorio gli artisti sono coadiuvati dall'associazione Aste&Nodi.

L'artista proclamato vincitore del Premio ha la possibilità di realizzare il progetto in gara, avendo a disposizione un budget di produzione di 10.000 euro e di esporlo all'interno del Chiostro cinquecentesco di Santa Caterina a Formiello - parte dell'Ex Lanificio borbonico, sede della Fondazione Made in Cloister, in Porta Capuana, Napoli. La mostra rimarrà visibile al pubblico per circa due mesi.

### **ARTICOLO 3. Tema del Premio**

Il tema del premio *L'Arte in gioco* intende analizzare il ruolo dell'arte nelle pratiche di rigenerazione urbana. Fino a che punto l'arte può contribuire al benessere e alla coesione sociale in contesti difficili? Quali possono essere i rischi di un utilizzo errato del ruolo dell'arte? Quale approccio deve porre in essere l'artista nell'analisi e nel dialogo con il quartiere e i suoi abitanti?

Il tema "l'arte in gioco" pone l'artista innanzitutto in una dimensione di critica e di autoanalisi della propria pratica, con l'obiettivo di trovare un'azione di gioco originale e soprattutto adeguata nel rendere il progetto in gara un attivatore significativo di coesione, di benessere e di partecipazione sociale.

Il concetto di "arte in gioco" definisce un approccio da cui partire e una metodologia da utilizzare. Gli artisti sono invitati a concepire un progetto capace di innescare delle relazioni umane "di senso", secondo tempi e modi originali e costruttivi che abbiano come modalità espressiva o esecutiva quella del gioco, declinabile dall'artista nella piena libertà interpretativa. L'idea del gioco, e la sua pratica, rappresenta una tematica molto ampia che ciascun artista può elaborare secondo teorie e ricerche che spaziano dalla psicologia alla sociologia, dall'etnologia alla filosofia e oltre. Il gioco, come l'arte, presuppone regole ed etiche, è generatore di relazioni umane e contiene una forte dose di libertà.

Il titolo del Premio definisce quindi "le regole" di un gioco che, come tale, oltre ad essere un momento di svago, induce alla riflessione, all'apprendimento e all'analisi attivatore significativo di coesione, di benessere e di partecipazione sociale.

Il concetto di "Arte in gioco" definisce un approccio da cui partire e una metodologia da utilizzare. Gli artisti sono invitati a concepire un progetto capace di innescare delle relazioni umane "di senso", secondo tempi e modi originali e costruttivi che abbiano come modalità espressiva o esecutiva quella del gioco, declinabile dall'artista nella piena libertà interpretativa. L'idea del gioco, e la sua pratica, rappresenta una tematica molto ampia che ciascun artista può elaborare secondo teorie e ricerche che spaziano dalla psicologia alla sociologia, dall'etnologia alla filosofia e oltre. Il gioco, come l'arte, presuppone regole ed etiche, è generatore di relazioni umane e contiene una forte dose di libertà.

Il titolo del Premio definisce quindi "le regole" di un gioco che, come tale, oltre ad essere un momento di svago, induce alla riflessione, all'apprendimento e all'analisi.

#### **ARTICOLO 4. Criteri di scelta degli artisti da parte del curatore/tutor**

Ciascun curatore/tutor ha il compito di selezionare un artista, a suo insindacabile giudizio, tra il panorama degli artisti italiani under 35 e invitarlo a presentare un progetto che concorre al premio.

Nella selezione degli artisti, i curatori si atterranno alle seguenti linee guida:

- a) che non abbiano compiuto il trentaseiesimo anno d'età
- b) curriculum vitae
- c) comprovata capacità ed esperienza nel realizzare opere site specific
- d) capacità di elaborare un progetto in linea con le finalità del presente bando
- e) che possiedano una particolare sensibilità per l'estetica relazionale e partecipata

#### **ARTICOLO 5. Criteri di valutazione e di aggiudicazione**

I tre progetti, redatti in lingua italiana e inglese, saranno sottoposti alla giuria tecnica composta da professionisti internazionali del sistema dell'arte contemporanea.

L'artista vincitore sarà valutato seguendo una griglia di valutazione fornita dall'organizzazione del Premio a ciascun membro della giuria che terrà conto dei criteri di valutazione descritti nel seguente bando.

Il progetto artistico presentato dovrà essere concepito a partire dalle specificità e dalle suggestioni provenienti dal luogo, al fine di creare un'azione partecipata e un coinvolgimento concreto con chi vive e opera nel quartiere.

Gli artisti, nel pieno della libertà della propria ricerca teorica e formale, dovranno concepire un progetto inedito, che preveda nel suo svolgersi la creazione di momenti laboratoriali, relazionali e partecipati, di varia natura, da realizzare in collaborazione con l'associazione Aste&Nodi.

Il progetto dovrà dimostrare una conoscenza e un approfondimento delle dinamiche sociali e culturali che rendono il quartiere di Porta Capuana così complesso.

Per la realizzazione dell'opera si contemplano tutti i mezzi dell'espressione artistica contemporanea: pittura, scultura, installazione, video, intervento sonoro e multimedialità.

Da queste premesse discendono i criteri di aggiudicazione:

- Capacità di interpretare la finalità del concorso in modo originale
- Efficacia della ricerca
- Modalità di presentazione del progetto
- Rispetto dei limiti di budget inseriti nel progetto
- Resa formale e media utilizzati dell'opera in concorso
- Reale valore aggiunto apportato dal progetto al benessere del quartiere in termini di inclusione, partecipazione e catalizzatore di buone dinamiche sociali.

Tali criteri andranno a costruire una scheda di valutazione fornita alla giuria che attribuirà per ogni voce un punteggio da 0 a 5. La somma dei punteggi ottenuti decreterà il vincitore. L'artista vincitore sarà colui/lei che ha raggiunto il maggior punteggio nella somma delle varie voci che compongono la griglia di valutazione.

Qualora necessario, su richiesta di uno o più membri della giuria, verrà predisposta una riunione in videoconferenza per eventuali necessità di confronto in riferimento alla scelta del vincitore.

I membri della giuria, qualora necessario, possono chiedere all'artista eventuali chiarimenti o integrazioni sul progetto. La somma dei punteggi ottenuti decreterà il vincitore.

L'artista vincitore sarà colui/lei che ha raggiunto il maggior punteggio nella somma delle varie voci che compongono la griglia di valutazione.

Qualora necessario, su richiesta di uno o più membri della giuria, verrà predisposta una riunione in videoconferenza per eventuali necessità di confronto in riferimento alla scelta del vincitore. I membri della giuria, qualora necessario, possono chiedere all'artista eventuali chiarimenti o integrazioni sul progetto.

#### **ARTICOLO 6. Timing**

Selezione dei tre artisti da parte dei curatori/tutor e comunicazione dei nominativi	ENTRO IL 15 GIUGNO 2018
Sopralluoghi, ricerca sul territorio ed elaborazione della proposta progettuale	ENTRO 15 OTTOBRE 2018
Presentazione delle tre proposte progettuali alla giuria	ENTRO IL 15 NOVEMBRE 2018
Proclamazione del progetto vincitore	15 GENNAIO 2019
Produzione dell'opera	GENNAIO/FEBBRAIO/MARZO 2019
Inaugurazione mostra	29 MARZO 2019

#### **ARTICOLO 7. Modalità per la presentazione del progetto e materiale da produrre**

L'artista, con la supervisione del relativo curatore/tutor, dovrà produrre un progetto artistico in lingua italiana e inglese nel quale siano specificate le seguenti azioni.

Concept generale  
Processo di ricerca dell'opera  
Processo di produzione dell'opera e media utilizzati  
Attività laboratoriali (azioni relazionali e partecipate) da svolgere  
Immagine/bozzetto (una o più) dell'installazione dell'opera nel chiostro di S. Caterina a Formiello  
Budget dettagliato delle spese previste per la produzione dell'opera

L'artista dovrà inoltre presentare alla giuria:  
- Curriculum Vitae  
- Portfolio

Tutto il materiale dovrà pervenire tramite posta elettronica entro il 15 novembre 2018 all'indirizzo e-mail: info@madeincoister.it

#### **ARTICOLO 8. FAQ**

Eventuali quesiti e chiarimenti sul presente bando dovranno pervenire alla Segreteria del Concorso all'indirizzo di posta elettronica: info@madeincoister.it ponendo come OGGETTO: ARTE IN GIOCO FAQ

#### **ARTICOLO 9. Condizioni Generali, Liberatoria di utilizzo e Privacy**

Il presente Premio non costituisce un'offerta al pubblico, con la partecipazione al premio i soggetti partecipanti autorizzano a pubblicare e divulgare il materiale presentato. Gli elaborati progettuali resteranno di proprietà degli autori ma con riserva di divulgazione e promozione da parte dei soggetti promotori. Tutti i progetti pervenuti potranno essere esposti e divulgati tramite:

- mostre, fiere ed altre occasioni di esposizione viva al pubblico
- cataloghi, volumi, dépliant, pubblicazioni cartacee o multimediali diffuse anche a mezzo Web
- mezzi di comunicazione quali emittenti televisive, quotidiani, riviste, periodici, ecc.

Pertanto, con la partecipazione al concorso si intende automaticamente concessa ai soggetti promotori l'autorizzazione all'utilizzo, per le finalità di divulgazione, degli elaborati nei contesti sopra elencati. Resta inteso che i soggetti promotori del Premio hanno l'obbligo di citare gli autori dei progetti.

Ai sensi dell'art.13 del D.Lgs. n.196/2003, si informano i concorrenti che i dati personali loro pertinenti sono utilizzati dall'Amministrazione esclusivamente per lo svolgimento della presente procedura e degli adempimenti alla stessa connessi e conseguenti. Gli stessi sono conservati presso la sede dei soggetti promotori in archivio cartaceo ed informatico. Tali dati possono essere comunicati unicamente alle Amministrazioni pubbliche o persone giuridiche direttamente interessate alla selezione. L'indicazione di tali dati è obbligatoria ai fini della gestione della presente procedura. Si informa altresì che ai concorrenti interessati sono riconosciuti i diritti di cui all'art. 7 del sopra citato D.Lgs. 196/2003. La partecipazione al concorso implica l'obbligatorietà ed incondizionata accettazione, da parte dei

concorrenti, di tutte le condizioni stabilite nel presente bando.

## APPROFONDIMENTI

Caratteristiche del contesto urbano in cui si realizza il Premio

- Porta Capuana è un'antica porta d'accesso alla città di Napoli, a ridosso della stazione centrale. I suoi estesi dintorni disegnano un'area che per la sua posizione nell'impianto urbanistico della città, per la ricchezza di storia e del patrimonio artistico e culturale, ha enormi potenzialità di sviluppo. Tale vocazione è depotenziata dalla presenza di alcuni elementi di degrado socio-ambientale e dalla presenza, se pur in alcune specifiche zone, di fenomeni di sommerso, devianza e criminalità. Fenomeni che coinvolgono anche una parte della popolazione migrante che abita il territorio che si caratterizza come contesto urbano a forte densità multiculturale.
- L'area è parte del Centro storico di Napoli che conta una popolazione di circa 96.000 abitanti, se si considera l'intera IV Municipalità nella quale ricade. Porta Capuana e la vicina Piazza Garibaldi con la stazione centrale, rappresentano aree cittadine a maggior concentrazione della presenza immigrata. Oltre ai migranti "in transito", l'area ospita diversi immigrati che vi risiedono per la accessibilità dei canoni di locazione, la disponibilità di diverse linee di trasporto pubblico e la vicinanza al luogo di lavoro per chi si occupa di commercio.
- L'estrema eterogeneità dell'area di Porta Capuana si manifesta anche con le diverse espressioni del disagio sociale ravvisabili anche nei pressi di luoghi che testimoniano l'arte e la storia di Napoli. Disagio che sta anche facendo i conti con inediti processi di frammentazione dei legami sociali i cui effetti più dannosi si riverberano soprattutto sulle nuove generazioni, che vivono prospettive sempre più incerte rispetto al futuro.
- La condizione adolescenziale a Napoli è segnata da disagio multiforme ed in crescita, visto che a risentire maggiormente della congiuntura di decrescita economica e della grave crisi del welfare sono proprio le famiglie con figli a carico. Queste criticità sono oggi rese più dure dal venire meno di quelle reti di supporto e solidarietà che le famiglie e le comunità locali in molti casi riuscivano comunque a produrre.
- I sintomi di tutto ciò sono la dispersione e abbandono scolastico, il rischio di sfruttamento lavorativo e nelle economie illegali se non inserimento precoce in circuiti di criminalità. Il rischio di marginalità sociale dei minori e dei giovani meridionali si impenna quando i minori ed i giovani in questione sono di cittadinanza non italiana. Per tali caratteristiche si presenta certamente come una "periferia urbana" in pieno centro, inteso periferia non in senso materiale quanto piuttosto simbolico per evidenziare una situazione di degrado e disagio.

Napoli, 8 maggio 2018

PREMIO

# L'Arte in gioco

Promosso da

**MADE IN CLOISTER**

**BIGSKY**

**madre**

fondazione donmaregina  
per le arti contemporanee  
madre - museo d'arte  
contemporanea

In partnership con

**aste & nodi**

Con il sostegno del MiBACT e di SIAE nell'ambito dell'iniziativa  
"Sillumina – Copia privata per i giovani, per la cultura"



Si ringrazia

