

COMUNICATO STAMPA

Online la prima presentazione del nuovo libro di Corraini Edizioni sul design in Camerun

a conclusione del progetto di cooperazione

promosso da Associazione COE in partenariato con Dontstop Architettura

finanziato da AICS - Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo

Michele Brunello (A cura di)

Play & Design from Cameroon. 12 prototipi ispirati al tema del gioco

Corraini Edizioni, 2020

AnthroDay 2021 - Antropologia pubblica a Milano

Sabato 20 febbraio 2021 ore 15.00 su Zoom

<https://anthrodaymilano.formazione.unimib.it>

Strumento di conoscenza e relazione con gli altri fin dall'infanzia, il gioco può anche essere una formidabile modalità progettuale nel campo del design: parlare di gioco è parlare di progetto, e viceversa. Da questa premessa sono nati i workshop guidati da Michele Brunello, Marco Brega, Andrea Angeli e il team di **Dontstop Architettura** nell'ambito di **CAMon! Promuovere arte e cultura: capacity building, impresa sociale ed istruzione in Camerun** che ha coinvolto gli allievi della LABA - Libre Académie des Beaux-arts Douala in Camerun. Il progetto è stato promosso e coordinato da **Associazione Centro Orientamento Educativo - COE** e sostenuto da **AICS - Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo**.

Attraverso le fotografie di **Stefano Graziani**, il libro presenta i 12 giochi nati dal lavoro degli studenti, mentre i testi di **Michele Brunello, Paul-Henri Souvenir Assako Assako, Prashanth Cattaneo, Lionel Manga, Iolanda Pensa e Luca Fois** affrontano il tema del gioco da prospettive diverse, mettendo in luce la relazione tra design, educazione e cooperazione. Il racconto dell'esperienza e della metodologia seguita nel workshop è inserito nell'attuale scena creativa di Douala, metropoli di recente espansione e centro economico del paese.

Gli architetti di **Dontstop Architettura** hanno proposto, partendo da una lettura particolare dei grandi maestri del design milanese, il tema del gioco come oggetto, spunto, metodo, metafora, linguaggio e soggetto del progetto di design.

Lo sviluppo dei progetti è partito da una rilettura contemporanea dei giochi tradizionali camerunesi per poi focalizzarsi sulla rielaborazione dei grandi giochi della cultura internazionale, dal Lego passando al Meccano arrivando all'Indovina chi, reinterpretati con un approccio progettuale camerunese.

Sperimentando una metodologia di design basata sull'immaginazione e su un'indagine più ampia della realtà, anziché sulla risposta a specifici problemi, gli studenti della **LABA - Libre Académie des Beaux-arts Douala** hanno progettato oggetti dalla forte valenza empatica: nel processo di continua de-alfabetizzazione e ri-alfabetizzazione del mondo, il linguaggio del design può giocare una partita importante, e la parola empatia potrebbe essere la prossima parola che aiuterà a fare la differenza.

Ciascuna delle tre sezioni del libro è stampata su una diversa carta: carta usomano, carta patinata opaca e carta colorata in pasta.

19x24 cm | 160 pagine | Brossura cucita con alette | Testi in inglese, italiano e francese

ISBN 9788875708870 | 20 euro | www.corraini.com

Come associazione da sempre impegnata in progetti di educazione e formazione in Italia e all'estero, consideriamo questa pubblicazione e la mostra correlata un contributo interessante del progetto "CAMon! Pro-muovere arte e cultura: capacity building, impresa sociale ed istruzione in Camerun" (promosso e coordinato da noi e sostenuto da AICS - Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo), e allo stesso tempo una buona pratica di promozione dell'arte e della cultura in Camerun, paese dove abbiamo iniziato ad operare agli inizi degli anni '70 e fin da allora anche nel settore del patrimonio culturale diffuso sul territorio nazionale.

Dopo la presentazione dei prototipi sviluppati dagli studenti nella mostra allestita a Milano nei mesi prima di Natale in due spazi espositivi diversi, ora presentiamo questo nuovo catalogo, un libro volutamente in tre lingue affinché possa essere fruito a livello internazionale da studenti, professionisti dei settori del design e della formazione, operatori della cooperazione.

Iniziamo il book-tour online a causa della pandemia. Il primo evento sarà durante gli incontri di AnthroDay 2021 - Antropologia pubblica a Milano e precisamente Sabato 20 febbraio 2021 ore 15.00. I dettagli sui nostri siti. Vi aspettiamo!

Prashanth Cattaneo // Associazione COE

Il nostro obiettivo fin dall'inizio è stato quello di dare strumenti, non soluzioni, e rendere consapevole la progettazione di un gioco ci sembrava molto più utile che fare l'ennesimo progetto di "emergency design" ispirato a collage di idee recuperate da internet.

La componente psicologica, identitaria, relazionale, tecnica che abbiamo voluto stimolare non aveva l'obiettivo di articolare risposte concrete alle esigenze impellenti, piuttosto mirava ad articolare nuove domande poste in maniera corretta, aiutando poi ognuno ad affinare gli strumenti con cui affrontarle.

Proporre la progettazione di un gioco è una cosa molto seria, il nostro obiettivo è stato trasmettere un "modus operandi" progettuale, con componenti tecniche ma soprattutto umanistiche. Sulle tecniche in sé, in molti casi, i ragazzi erano già progettisti o artigiani completi, a volte più esperti di noi, soprattutto nel "maneggiare" le risorse locali.

I risultati sono stati anche esposti nella mostra itinerante "How do you play?", ed è immediatamente visibile la grande componente empatica dei prodotti. Dare un valore empatico agli oggetti fa sì che ci affezioniamo ad essi, diventano più duraturi, si "consumano" in un tempo infinitamente maggiore del ciclo di vita degli altri oggetti contemporanei...

Michele Brunello // DONTSTOP Architettura

CAMon!

Progetto promosso e coordinato da **Associazione Centro Orientamento Educativo - COE** e sostenuto da **AICS - Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo**.

Il progetto **CAMon! Promuovere l'arte e cultura: capacity building, impresa sociale ed istruzione in Camerun** nasce nel 2017 con il fine di partecipare alla promozione di arte e cultura come leva per lo sviluppo sostenibile del Paese. Giudicato coerente con le Linee Guida della Cooperazione Italiana su Patrimonio Culturale e Sviluppo, il progetto è sostenuto dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo.

Due i principali assi su cui si concentra l'intervento: da un lato il potenziamento delle capacità istituzionali, gestionali e imprenditoriali di soggetti pubblici e privati camerunesi impegnati nel settore culturale, dall'altro il rafforzamento di competenze e professionalità nei giovani che si inseriscono nel mercato delle arti plastiche e visive in Camerun.

Ruolo centrale nello svolgimento delle attività lo ricopre LABA - Libre Académie des Beaux-arts di Douala, accademia e hub culturale che sorge nel quartiere di Logbaba a Douala. Polo culturale per la formazione, la ricerca, la produzione e la diffusione dell'arte e della cultura, LABA opera anche grazie al coordinamento con 3 Sportelli territoriali nel paese (Douala, Mbalmayo e Bafoussam).

All'interno di LABA vi è dunque un'anima dedicata alla formazione accademica e alla ricerca (Dipartimenti Accademici) e un'anima dedicata alla promozione di attività artistiche, produttive e micro-imprenditoriali (Hub culturale).

In particolare nel contesto dell'Hub culturale sono stati attivati: percorsi di formazione degli attori locali, compreso il personale del MINAC - Ministero dell'arte e della cultura camerunese; la promozione di attività micro-imprenditoriali con la formazione e il sostegno di 11 start up e 2 imprese culturali avviate da circa un anno oltre che il supporto ad altre giovani imprese grazie alle dotazioni di uno spazio di coworking; l'organizzazione di mostre, eventi e conferenze legati all'arte; un FabLab dotato di stampanti 3D e un CNC a controllo numerico all'interno del quale, grazie alla collaborazione con Urban FabLab, si è proposto un ciclo di workshop di fabbricazione digitale che hanno coniugato processi manifatturieri tradizionali con la prototipazione rapida e la stampa 3D diretti ad architetti, designer, artigiani ed artisti; infine è stato attrezzato ed avviato un laboratorio di produzione di ceramica.

Tutte le attività di rilancio e rafforzamento delle capacità organizzative, gestionali e promozionali e le attività di sviluppo economico del progetto sono implementate grazie al supporto del partner Ingegneria Senza Frontiere Milano.

Per quanto riguarda l'offerta formativa di LABA, all'interno del progetto questa è stata potenziata e diversificata grazie all'intervento di visiting professor ed esperti didattici a supporto del corpo docente.

In tal senso sono intervenuti soprattutto due partner di progetto, Dontstop Architettura con un workshop specialistico sul design e Afro Fashion con un percorso sull'emergenza della moda africana sulla scena internazionale.

Sono inoltre stati organizzati conferenze, forum e scambi anche con altre Accademie ed Istituti d'Arte. Nell'ambito delle collaborazioni fra studenti e docenti di LABA con altri Istituti è stata completata un'analisi delle filiere artistiche e culturali in diverse regioni del paese che ha permesso di migliorare la conoscenza dei diversi soggetti attivi nel settore artistico. Infine, anche l'IFA - Institut de Formation Artistique di Mbalmayo e controparte locale del progetto, ha visto rafforzata la propria offerta formativa, grazie alla ristrutturazione degli spazi, l'equipaggiamento di nuove attrezzature e l'attivazione di corsi nell'ambito dell'arte figurativa e grafica. Anche nel caso dell'IFA, molto importante è stata l'attività di scambio con altri Istituti, l'organizzazione di viaggi studio e di mostre aperte al pubblico.

Per informazioni:

Prashanth Cattaneo // Associazione COE

339 5335242

p.cattaneo@coeweb.org // www.coeweb.org