



**GO-KART**  
carta delle donne  
e della cultura  
in Movimento

# IL FIUME DELLE STORIE



## Laboratorio - Cartografia

**Durata: 2-3 ore**

L'obiettivo di questa prima parte del laboratorio, è di riconoscimento topologico (dei e nei luoghi) e si muove nella prospettiva di declinare e restituire gli **spazi pubblici** in una prospettiva di **genere**. La carta così significata (e debitamente fotografata e narrata) acquisisce valore documentale primario e costituisce il primo esito patrimoniale del progetto.

In ogni località/città coinvolta nel progetto verrà predisposta una grande mappa "stilizzata" del territorio, contenente le arterie principali e qualche punto di riferimento: il fiume, qualche monumento o importante luogo di aggregazione (questi "punti di riferimento" ci saranno comunicati dalla referente di ogni paese, nel caso di Berlino, Lisa Mazzi).

La referente potrà inizialmente farci da "guida" raccontando i "suoi" spazi pubblici e la/le donne che l'hanno reso rilevante. In seguito le partecipanti saranno invitate a riconoscervi i propri luoghi significativi di relazione e senso, quindi ad apporvi un contrassegno (banalmente lasciando un post-it, se lo desiderano con un commento).

## Laboratorio "POLIFEMMES"

**(gioca sul greco "Poli-femo, che chiacchera molto)**

**Durata: 4 ore**

L'obiettivo del laboratorio è quello di raccogliere storie sul patrimonio culturale delle donne in modo collettivo e partecipato.

Lo strumento che intendiamo usare come generatore narrativo è il Monopoli inventato nel 1903 da Elisabeth Magie per spiegare il "monopolio" immobiliare: l'obiettivo del gioco è proprio quello di detenere il monopolio di tutte le case di una città data.

A giudicare dai manuali scolastici, il monopolio culturale è detenuto dagli uomini. Ribaltando il principio del gioco, il nostro intento è di acquisire (ma senza scopo di lucro, naturalmente) la maggior parte del patrimonio culturale delle donne.

Fabbricato ad hoc da un'artista il cartellone/tessuto-base servirà da supporto per la definizione e la narrazione di questa eredità. Un tablet permetterà di registrare, fotografare, scrivere, organizzare i racconti.

### *Regole del gioco:*

10 giocatrici, senza "pedine" poiché invece di andare avanti ad ogni tiro di dado, si lascia sulla casella la propria eredità: frasi, citazioni, foto, cartoline, canzoni, oggetti, libri...

Il lascito è accompagnato da un racconto (registrato in audio o video).

Questa parte andrebbe preparata prima di modo da poter lasciare alle partecipanti di arrivare su 2-3 caselle, la scelta lasciata al caso rischia di non essere efficace.

Le carte in mezzo, che si chiameranno "Miscellanea" sono usate per scrivere le donne fittizie (personaggi di libri, film o mitologiche), quelle che vengono in mente sul momento e che ci colgono impreparate in termini di cose da lasciare sulla casella o qualsiasi cosa non sia prevista nelle caselle del monopolio. Si può ricorrere alle carte in qualsiasi momento.

Alla fine, ogni casella (di almeno 50x50 cm) sarà un "quadro" reale e/o virtuale (contenuto cioè nel tablet) che rappresenta il patrimonio culturale sul tema dato comune a tutte le giocatrici che sono capitate su quella casella.

LE "CASELLE" SONO DECLINATE NEL MODO SEGUENTE :

### **Le 4 caselle d'angolo**

#### **Partenze**

#### **Arrivi**

(in realtà viaggi verso il luogo di residenza o altri viaggi, dipende se ci si vuole concentrare sulla partenza - quello che si è lasciato - o sull'arrivo - quello che si è trovato).

#### **Anime sorelle**

(donne di famiglia, amiche ma anche compagne/i, amanti - donne o uomini, se sono rilevanti).

#### **Lingue madri**

Problema della lingua, comunicazione e trasmissione, in quale lingua?

### **Le caselle laterali**

#### **Le strade della memoria**

Ricordi di donne (reali o virtuali) incontrate, lasciate, perse, ritrovate...

#### **Biblioteca**

Donne di lettere (giornaliste, scrittrici, poetesse, etc.)

#### **Giardino delle Arti**

Pittrici, scultrici, arti varie fino al design, moda, fumetto etc.

#### **Via delle Scienze**

Donne scienziate o comunque ricercatrici (in antropologia, filosofia o altro).

#### **Manifatture**

Manualità e Lavoro

#### **Accademia della cucina**

Ricette tramandate, ma anche odori, sapori, gesti e strumenti antichi e moderni

#### **Strada maestra**

Maestre (elementari) ma anche figure formative.

#### **Piazza del Dire**

Politica, associazionismo, spazi pubblici