

La montagna nel cuore e nella penna



Un progetto di THINK, SAY, DO

Iniziativa finanziata nell'ambito dell'Accordo tra Presidenza del Consiglio dei Ministri e Regione del Veneto per la valorizzazione dei territori colpiti dall'Evento Vaia in memoria della Grande Guerra nell'ambito dell'Accordo tra la Presidenza del Consiglio dei Ministri, Struttura di Missione per gli Anniversari di interesse nazionale e la Regione del Veneto. D.G.R. n. 1029 del 12/07/2019. D.G.R. n. 870 del 30/06/2020. Comunicazione D.D.R. n. 323 del 30 settembre 2020.


Il progetto

La montagna nel cuore e nella penna [MCP] è un progetto dedicato all'Altopiano di Asiago, alle Dolomiti bellunesi e all'area veneta del Vajont con l'obiettivo di co-progettare ed attivare azioni concrete per la rinascita territoriale.

La scommessa è quella di ripartire dopo la distruzione, di saper pensare e costruire, attraverso un'intelligenza ed una sensibilità collettive, una nuova storia.


Dei territori, delle città e dei borghi, delle persone.

E' stato così dopo la Grande Guerra, è così dopo il ventomoto Vaia.



PROGETTO
La Montagna nel cuore e nella penna
#Vaia #GrandeGuerra

Dolomiti bellunesi



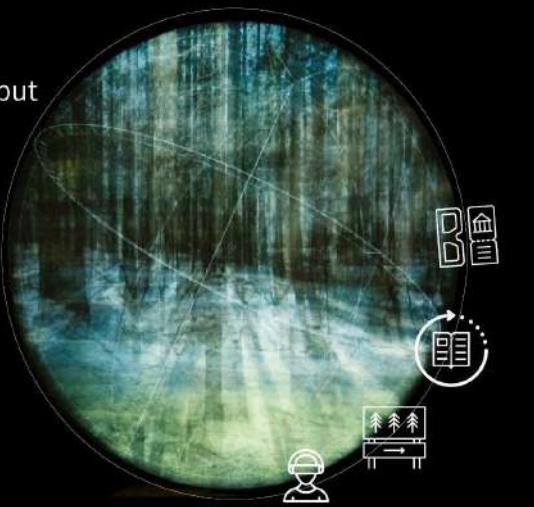
#1 CONTEST - progettare un gioco/dossier di viaggio spazio temporale tra GG, Vaia e futuro
TARGET: studenti delle scuole medie e superiori della Regione del Veneto

#2 CONTEST - tradurre la scienza del green... per tutti, attraverso le infografiche
TARGET: studenti e ricercatori universitari della Regione del Veneto

#3 INVITO - raccontare un ambiente con il disegno immersivo visibile a 360°
TARGET: studenti di Accademie, Scuole d'Arte e di Design di tutto il Veneto

#4 INVITO - vedere attraverso i sensi degli artisti, con un periodo di residenze ad hoc nei 3 luoghi in dialogo con la comunità
TARGET: 9 Artisti da tutta Italia

Output



Dossier per gli artisti

9 opere originali, 50 copie numerate dalla Serigrafia Fallani Venezia

OUTPUT 1 - Un mostra esperienziale raccoglie tutti i prodotti delle 4 azioni e tutti gli output progettuali. Il gioco vincitore del contest, nel suo formato originale viene reso disponibile e giocabile, con la guida sui Master creators. Le tavole degli artisti, i disegni panoramici di studenti e designer esposti per la navigazione.

OUTPUT 2 - Un libro grafico illustrato composto da disegni panoramici originali che rappresentano i diversi luoghi nei due momenti (Grande Guerra e Vaia) con uno sguardo che incrocia natura, strutture, distruzione, rinascita.

OUTPUT 3 - Sette percorsi didattici e laboratoriali per le scuole, uno per provincia del Veneto, sulle nuove esperienze di visita sviluppate nel corso del progetto. La formazione genererà un'innovativa segnaletica da posizionare sul territorio.

OUTPUT 4 - I materiali fotografici a 360°, i contenuti documentari ed i risultati delle 4 azioni, permettono di rendere disponibili veri e propri piccoli mondi narrativi, esplorabili dall'utente via smartphone, tablet e oculus.



I protagonisti

Per immaginare il presente ed il prossimo futuro di questi luoghi, tutti gli sguardi, gli orecchi, le emozioni, gli intelletti sono indispensabili.

Per questo, MCP prevede una serie di azioni che coinvolgeranno protagonisti diversi per poi mettere a sistema in un'unica progettualità integrata di alto livello i loro contributi.

Saranno protagonisti:

- gli studenti delle scuole medie e superiori della Regione del Veneto
- gli studenti ed i ricercatori delle Università attive nella Regione del Veneto
- gli studenti delle accademie e delle scuole di design e arte della Regione del Veneto
- 9 artisti di chiara fama da tutta Italia

Aree focus

- Altopiano di Asiago
- Dolomiti bellunesi
- Area veneta del Vajont

Le azioni

Action #1 - contest: un gioco - dossier di viaggio spazio-temporale

TARGET: studenti delle scuole medie e superiori della Regione del Veneto

La sfida consiste nel creare un gioco, un dossier di viaggio spazio-temporale originale ed innovativo di una delle tre aree target previste dal progetto. Il gioco potrà essere un gameboard, un gioco di ruolo (incluso dal vivo), un gioco digitale.

I partecipanti hanno 4 settimane per scegliere uno tra i tre luoghi focus del progetto, progettare 7 livelli di gioco che permettano di spostarsi nello spazio e nel tempo, di giorno e di notte per scoprire “quello che era” quel luogo prima della Grande Guerra e prima di Vaia; “quello che è oggi” - con i suoi elementi di forza, bellezza, interesse ma anche i suoi aspetti di fragilità e criticità; “quello che vorremmo fosse” nel prossimo futuro; il funzionamento di quel luogo di giorno e nella dimensione notturna con uno sguardo all'umano e alla natura.

Gli studenti sono invitati a raccogliere informazioni, leggere libri, fare interviste, scattare foto o girare piccoli video nei luoghi per una storia originale ed interessante che colleghi le tracce della Grande Guerra con quelle di Vaia e consenta ai futuri viaggiatori di orientarsi e conoscere di più.

PERIODO: 3 maggio - 28 maggio

AWARD: Il team vincitore potrà partecipare ad un corso di formazione intensivo di 8h sullo sviluppo di videogames o di giochi a livello professionale. Il gioco, nel suo formato originale sarà reso disponibile e giocabile nell'ambito della mostra prevista dal progetto. Gli ideatori saranno chiamati ad essere i Master del gioco per guidare i partecipanti nelle sessioni di esplorazione. Il gioco sarà presentato ai media.



Action #2 - contest: tradurre la scienza del green... per tutti

TARGET: studenti e ricercatori universitari, in particolare - ma non esclusivamente - Dipartimenti di Scienze Forestali, Climatologia, Lettere, Archeologia della Grande Guerra, Storia, Scienze della Comunicazione

La sfida consiste nel presentare un proprio elaborato, quale tesi di laurea, tesi di master, tesi di dottorato discusse o da discutere, report di ricerca, reportage, paper, proposte progettuali, ecc riguardante almeno due dei temi indicati e almeno una delle aree territoriali target del progetto, in forma visual, attraverso uno short abstract e una tavola infografica cartacea o digitale. La tavola dovrà consentire di rendere accessibile ed interessante il contenuto scientifico, in autonomia, al largo pubblico, in particolare ai giovani.

Le infografiche più interessanti verranno trasformate in possibili livelli di esplorazione scientifica da aggiungere al dossier di viaggio elaborato dagli studenti delle scuole per le tre diverse aree.

PERIODO: 3 maggio - 28 maggio

AWARD: Il vincitore (singolo o team) riceverà un accompagnamento professionale per predisporre e candidare una propria idea progettuale collegata al lavoro presentato, in risposta ad una call regionale, nazionale o europea.

Action #3 - invito: raccontare un ambiente con il disegno immersivo

MCP offre agli studenti di Accademie, Scuole d'Arte e di Design di tutto il Veneto n.3 workshop, ciascuno della durata di 12h intensive (4h in virtual room + 8h in presenza) per scoprire i linguaggi della rappresentazione di ambienti ed esterni e le tecniche per disegnare un ambiente immersivo, cogliendone gli elementi salienti e facendolo diventare una "storia nella storia" da vivere anche attraverso le nuove tecnologie.

I due framework entro cui si muoveranno i disegnatori saranno quelli della Grande Guerra e di Vaia, ed una serie di elementi chiave verrà dalle opere degli scrittori indicati, che dovranno essere tenuti in considerazione.

PARTECIPANTI: 30 studenti, 10 per area

PERIODO: 10 giugno - 20 giugno 2021

MODALITÀ: virtual room + esperienza in loco

Il dossier di raccordo

I risultati delle Action #1 - #2 - #3 verranno raccolti e sistematizzati da TSD in un dossier professionale che verrà fornito prima delle residenze ai 9 artisti quale base informativa originale da cui farsi ispirare per il proprio lavoro nelle tre aree.

Action #4 - invito: 9 artisti per aggiungere una visione inedita e preziosa

MCP, in collaborazione con la Serigrafia Fallani di Venezia, offre ai 9 Artisti una residenza d'artista di due giorni da trascorrere in full immersion in uno dei tre luoghi target del progetto, insieme ad altri due Artisti e ai Referenti del progetto. Durante i due giorni, verrà chiesto loro di confrontarsi sui temi di ispirazione forniti, di visitare il territorio insieme ad una guida storico-naturalistica, incontrare maestranze e professionisti attivi nell'area scelta e di creare un proprio elaborato originale.



L'immagine prodotta (una per artista) sarà stampata in 50 copie numerate dalla prestigiosa Fallani con tecnica serigrafica presso il laboratorio di Venezia dalle mani esperte dal maestro Gianpaolo Fallani, che dirige la serigrafia da molti anni.

PARTECIPANTI: 9 artisti, 3 per area

PERIODO: 12 luglio - 17 luglio 2021

Output

Il progetto grafico editoriale

I materiali raccolti e le ricognizioni effettuate permetteranno a Chiara Masiero Sgrinzatto di sviluppare un libro grafico illustrato, una sorta di album in due volumi composto da disegni panoramici originali che rappresentano i diversi luoghi nei due momenti (-100 - Grande Guerra e +100 Vaia): la natura, le strutture, la distruzione, la rinascita.

Il libro è anche un tramite per dimensioni diverse: quando i disegni - vere e proprie visioni panottiche di ambienti e scene - vengono inquadrati attraverso smartphone o con appositi occhialini per VR, si trasformano in ambienti 3D esplorabili e lo spazio reale diviene una dimensione immersiva.

La dimensione digitale, piccoli mondi narrativi

I materiali fotografici a 360°, i contenuti documentari ed i risultati delle 4 azioni, permetteranno di realizzare veri e propri piccoli mondi narrativi, esplorabili dall'utente via smartphone, tablet e oculus. Ciascuno di questi mondi farà riferimento all'Altopiano di Asiago, Dolomiti bellunesi e all'area veneta del Vajont e a ai temi chiave (Natura & Ambiente, Cambiamento climatico, Storia, Cultura), abilitando l'esplorazione, la scoperta, lo studio e l'approfondimento. Nella dimensione digitale, il livello con contenuti scientifici (possibilità di zoomare, accedere a testi e immagini di dettaglio, risorse e biligrafia collegate, ecc) si combina con quello letterario, a partire da risorse più tecniche e dalle fonti letterarie.

7 Percorsi didattici e laboratoriali per le scuole

TSD organizzerà una serie di n.7 originali percorsi per le scuole secondarie venete (1 giorno intensivo per provincia), da erogarsi in presenza o attraverso didattica a distanza, utilizzando i prodotti sviluppati. I percorsi mirano a stimolare la conoscenza del territorio alpino dal punto di vista storico, culturale e geografico, con particolare riferimento ai luoghi della Grande Guerra narrati dai grandi scrittori, alla conoscenza dell'ambiente naturale alpino anche insieme ad esperti e ricercatori, incentrati sulla tutela del territorio e sui temi di energia, sostenibilità, salvaguardia dell'ecosistema, con particolare riferimento ai luoghi colpiti da Vaia. I percorsi condurranno i ragazzi a produrre un'ultima serie di elaborati grafici. La tavole più interessanti potranno essere adottate come segnaletica sul territorio, affiancando al percorso pensato dagli artisti, quello proposto e raccontato dai "più piccoli". La segnaletica sarà corredata di QR code per l'accesso agli ambienti grafici e virtuali, per creare percorsi esperienziali e narrativi, occasioni di riflessione sulle tracce fisiche e psicologiche profonde lasciate dalla Grande Guerra, così come da Vaia, nei territori per tutti coloro che li abitano o li visiteranno nel tempo.



La mostra MCP

La mostra costituisce il momento in cui tutte le lavorazioni del progetto vengono integrate. Si tratta di un'esperienza immersiva: la mostra è un'esposizione delle tavole realizzate per il libro, con accesso guidato anche alla dimensione virtuale. Guide straordinarie dei mondi rappresentati (Natura & Ambiente, Cambiamento climatico, Storia, Cultura) saranno gli studenti delle scuole medie e superiori, opportunamente formati durante i percorsi didattici e laboratoriali, e attraverso le loro parole, i grandi scrittori. Le proposte di gioco ricevute vengono esposte e il gioco vincitore del contest, nel suo formato originale viene reso disponibile e giocabile da parte del pubblico. Gli ideatori sono chiamati ad essere i Master del gioco per guidare i partecipanti nelle sessioni di esplorazione. Sono esposte le 9 tavole serigrafiche create dagli artisti, tutti i bozzetti realizzati dagli studenti delle Accademie, Scuole d'Arte e Design, tutte le infografiche realizzate da studenti e ricercatori universitari.