



A cura di Videotrope e Tri.p Group

1- Premesse

La città si presenta nelle sue molteplici facce, tanto diverse quanto il numero delle persone che la abitano. Ogni abitante ha una propria geografia, propri percorsi, proprie esperienze percettive che creano relazioni estremamente individuali con lo spazio che lo circonda. Il territorio reale è prima di tutto il territorio percepito e al momento di descriverlo ogni soluzione tecnico-scientifica è inevitabilmente riduttiva.

Il parco, la strada, il quartiere, la piazza, lo spazio interstiziale acquisiscono valenze diverse a seconda del punto di vista dal quale vengono osservati. Se per un cittadino sono aree incognite, da riqualificare, scenario di stereotipi, per un altro significano casa, luogo d'incontro.

Da questo punto di partenza, Videotrope e Tri.p Group propongono un progetto per osservare e tentare di capire la città di Mestre dal suo interno, da chi la vive. Attraverso una logica partecipativa, si vuole produrre un database di materiali d'archivio prodotti in modo spontaneo, senza pretese estetiche o narrative, da rendere successivamente disponibile a chi vorrà osservare, interpretare, progettare la città.

La rete sarà la vera chiave del progetto, costruita non soltanto attraverso il contatto diretto con le varie realtà cittadine, ma anche con il coinvolgimento di soggetti singoli più svariati, raggiunti via web. Ogni soggetto sarà invitato a fornire qualsiasi tipologia di materiale che possa raccontare il luogo in cui vive, lavora, si muove, passa il tempo libero. Dal video realizzato con il cellulare alla fotografia, dal documentario autoprodotta all'audio, dalla raccolta di documenti alla ricerca di immagini prodotte in passato, ogni tipologia di materiale adatta a raccontare la città di Mestre verrà digitalizzata, archiviata e resa disponibile ad artisti, tecnici, ma anche alla popolazione di non "addetti ai lavori".

Come prima fase, utile al coinvolgimento dei cittadini, Videotrope e Tri.p Group propongono la realizzazione di una serie di interventi ad hoc da parte di giovani artisti invitati a confrontarsi con specifici luoghi della città, scelti secondo criteri tematici e punti di interesse, come ad esempio le zone di risulta ed i terreni vacui, i cosiddetti spazi paradossali, che evocano, ormai solo nel nome, antiche presenze di aree verdi o percorse da acqua, oggi inesistenti, i luoghi della modernità, delle infrastrutture e della comunità. Attraverso il ricorso a tecniche differenti (pittura, performance, installazioni, interaction

design e suono) gli artisti coinvolti interverranno attivamente sul tessuto urbano veicolando così il proprio punto di vista e adottando un approccio percettivo alla città, in linea con lo spirito del progetto. Agendo direttamente su alcune aree, inoltre, gli artisti potranno dare il via ad eventuali interventi futuri di riqualificazione e sensibilizzazione rispetto ai luoghi in esame. Durante le azioni artistiche, inoltre, saranno raccolte le opinioni e le impressioni dei passanti e degli abitanti del luogo, così da registrare in presa diretta la percezione di un particolare frammento del tessuto urbano da parte di chi lo vive o semplicemente lo attraversa e da incrementare il materiale destinato all'archivio.

2- Il progetto Presentato presso la Galleria Contemporaneo di Mestre il 21 dicembre 2009.

Il progetto prende effettivamente vita attraverso una serie di passi finalizzati alla costruzione dell'evento cardine attorno al quale ruota l'intera iniziativa, previsto per la seconda metà del mese di settembre 2010 e della durata di una settimana.

Dal 13 al 17 settembre 2010, infatti, Videotrope e Tri.p Group coordineranno l'attività degli artisti chiamati ad intervenire nel tessuto urbano di Mestre, documentandone le azioni e realizzando un video finale che funga non solo da testimonianza dello sviluppo del progetto, ma anche da prodotto artistico a se stante. Il risultato di tale lavoro verrà proiettato la settimana successiva negli spazi della Galleria Contemporaneo, sostenitrice dell'iniziativa, e, nell'arco della stessa serata, in alcune zone di Mestre ancora in fase di definizione (Calle Legrenzi, Teatro Toniolo, Centro Culturale Candiani), così da rendere davvero pubblico il frutto di un'iniziativa pensata per la città e concretizzata grazie ai soggetti che la costituiscono. A partire da queste date verrà aperto l'archivio, dove i cittadini potranno implementare recandosi presso la Sala Monteverdi di Mestre, direttamente coinvolta nell'iniziativa, o attraverso il web.

Il sostegno delle Politiche Giovanili del Comune di Venezia, inoltre, evidenzia un vivo e importante interesse da parte delle istituzioni locali nei confronti del progetto e la condivisione di intenti in merito alla necessità di focalizzare l'attenzione sul rapporto tra città e abitanti e sulla percezione di alcune zone di Mestre da parte dei suoi cittadini. L'interesse riscontrato e i buoni esiti dell'intervento artistico ravvivano la volontà di condurre a piena realizzazione il progetto.

3- Finalità Costruzione di un archivio di materiali documentativi inteso come possibilità di vedere la città da parte di chi la vive e di chi la racconta in modo spontaneo.

Sperimentazione di un metodo alternativo di analisi/osservazione della città di Mestre.

Integrazione di interventi artistici in aree altrimenti private di una specifica identità o, al contrario, portatrici di un'identità ormai cristallizzata e che ne inibisce modalità di fruizione e destinazioni alternative.

Sensibilizzazione dei cittadini rispetto ad alcune zone urbane e conseguente tentativo di riqualificazione delle aree in esame, anche attraverso l'elaborazione di progetti futuri nati dall'interesse e dalla curiosità suscitati da Angolazioni Urbane.

Progettazione

Alessandro Bellinato, Alvise Giacomazzi, Carlo Tinti, Videotrope, Arianna Testino

Settembre 2010
Mestre Venezia (VE), Italia

<http://ec2.it/alessandrobellinato/projects/150267-Angolazioni-Urbane>