

10m²

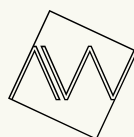
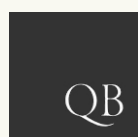
D i e c i M e t r i Q u a d r i
Concorso di Micro Architettura | 3 Marzo - 3 Maggio 2016

LA RETE PER LA CITTÀ, 10m² ALLA VOLTA.

Periferica è orgogliosa di presentare la prima edizione di **10m²**, concorso che mira a raccogliere le migliori idee nel campo dell'Architettura e del Design verso la progettazione di allestimenti temporanei ed innovativi.

Vogliamo sfruttare i nuovi modelli di partecipazione in rete per convertire gradualmente un'area dismessa in un centro culturale di seconda generazione.

Dimostriamo insieme il potere della condivisione, della creatività e della resilienza: fate conoscere il vostro progetto e realizzatelo con le vostre mani.



Periferica

Progetto di rigenerazione urbana che dal 2013 ha avviato nella periferia di Mazara del Vallo un processo di indagine, progettazione e costruzione partecipata mettendo a sistema università, associazioni ed imprese, e ponendo il cittadino nella condizione di poter intervenire positivamente sul proprio territorio.

Con una prospettiva multidisciplinare ed inclusiva, vogliamo sperimentare nuovi processi per il design dei luoghi, ridefinendo il ruolo dell'architettura e della pianificazione urbana attraverso il potere della collaborazione. Periferica ha ricevuto il Premio Ri.U.So dal Consiglio Nazionale degli Architetti come miglior progetto di rigenerazione urbana italiano.

Iscriviti

Indice

- * | Progetto
- ° | Perché partecipare
- 1 | Edizione 2016
- 2 | Chi, Cosa
- 3 | Come, Quando
- 4 | Premi
- 5 | Realizzazione + Tutor Pack
- 6 | Criteri
- 7 | Giuria
- 8 | Norme



Una cava di tufo dismessa, un progetto per riattivarla

Facciamo base in un'area dismessa di oltre 3000 metri quadri, che comprende una meravigliosa cava di tufo ed un ex-asilo degli anni '80. Da qui è partita la nostra scommessa, quella di mettere il patrimonio dei luoghi al centro di una visione strategica per lo sviluppo del territorio, attraverso analisi mirate e politiche d'intervento orizzontali.

I quartieri mazaresi sono legati a doppio filo con le politiche di sviluppo del territorio italiano degli ultimi 50 anni, dove discontinuità, sregolatezza e senso di emergenza hanno più volte segnato la città senza alcuna visione strategica, pur avendo a disposizione dei patrimoni storici, culturali e naturalistici unici.

Un Festival internazionale di rigenerazione urbana

Dal 2013 abbiamo coinvolto più di 200 studenti e decine di professionisti per ripensare i vuoti urbani della città mettendo a sistema università, associazioni ed imprese.

Abbiamo creato un evento che andasse oltre l'esperienza formativa e che fosse in grado di produrre delle soluzioni concrete per il territorio. Ci siamo concentrati sul nostro quartiere, ed attraverso workshop mirati di Architettura, Design e Comunicazione, sono stati prodotti progetti d'architettura, allestimenti urbani e piani di comunicazione volti allo sviluppo di una prefissata area di progetto.

project



l'Officina, il nostro centro di produzione culturale ed artistica

Nel 2015 abbiamo vinto il concorso *Boom-Polmoni Urbani*, che mirava innescare nuovi processi di rigenerazione urbana sul territorio siciliano. Partendo dalla nostra area dismessa, abbiamo proposto un progetto basato sulla gradualità degli interventi, la flessibilità degli spazi e l'inclusività del processi.

Vogliamo mettere su un avamposto che all'interno del quartiere promuova forme di produzione e promozione culturale tutto l'anno, con un occhio di riguardo verso pratiche di rigenerazione urbana, inclusione ed innovazione sociale, e seguendo un programma di rigenerazione graduale ed aperto alla rete.

un Concorso di Micro Architettura per le migliori idee della rete

Il concorso è strettamente collegato al nostro programma di rigenerazione. Per riattivare i nostri spazi, abbiamo pensato ad una strategia d'uso flessibile dove attività e servizi, divisi in moduli da 10m² possono spostarsi da un'area all'altra a seconda delle esigenze.

Moduli realizzati in loco ma pensati in rete.

Un tema diverso ogni anno per sviluppare un'area specifica e per trovare, allo stesso tempo, i prossimi Tutor della terza edizione del festival *Periferica: Realtà Abitabili, nuove frontiere della città aperta*.

project



Partecipa *insieme* alla rete

Partecipa al concorso e fai conoscere il talento tuo e del tuo gruppo di lavoro a livello internazionale. Conosci altri progettisti, idee, visioni per lo stesso tema di progetto. Collabora in team: il vostro lavoro verrà promosso online, apprezzato e condiviso. Vinci il Premio Social come progetto più votato dalla rete ed aggiudicati una borsa di studio per partecipare come ospite alla terza edizione del festival Periferica. Vogliamo promuovere nuove sinergie e collaborazioni tra studenti, giovani professionisti, studi professionali e realtà di produzione culturale ed artistica, sfruttando gli strumenti della rete e della condivisione.

Realizza il tuo progetto

Sappiamo quanto sia importante andare oltre il progetto, per questo ti diamo la possibilità di realizzarlo in caso di vittoria. Dopo aver ricevuto il premio in denaro, parti insieme al tuo Team e raggiungici a Mazara del Vallo: qui troverai il materiale che serve e gli strumenti adatti per iniziare a lavorare. Una sessione dedicata dove, ospiti dell'Officina Periferica e seguiti dal nostro partner Naca, potrai passare dalla progettazione alla costruzione del tuo allestimento insieme al tuo Team. Esercita la tua manualità e prendi familiarità con materiali e strumenti da lavoro. Arricchisci il tuo portfolio con un allestimento progettato e realizzato con le tue mani.

partecipare



Fai parte del processo

Partecipare significa far parte di un processo di rigenerazione più ampio avviato 3 anni fa e portato avanti da decine di persone che come te hanno messo la progettazione al centro del futuro. Diventa anche tu parte attiva di questa visione e trasforma la tua esperienza formativa in un'opportunità concreta per lo sviluppo di un'area dismessa. Il tuo contributo servirà a far crescere un luogo in maniera sostenibile e con una strategia orizzontale ed inclusiva, pronto per poter essere riutilizzato dalla comunità.

Inoltre, diventa parte attiva di un dibattito che coinvolge tutta l'Italia e che riguarda l'opportunità celata del nostro patrimonio dismesso, portando la tua esperienza di progettazione.

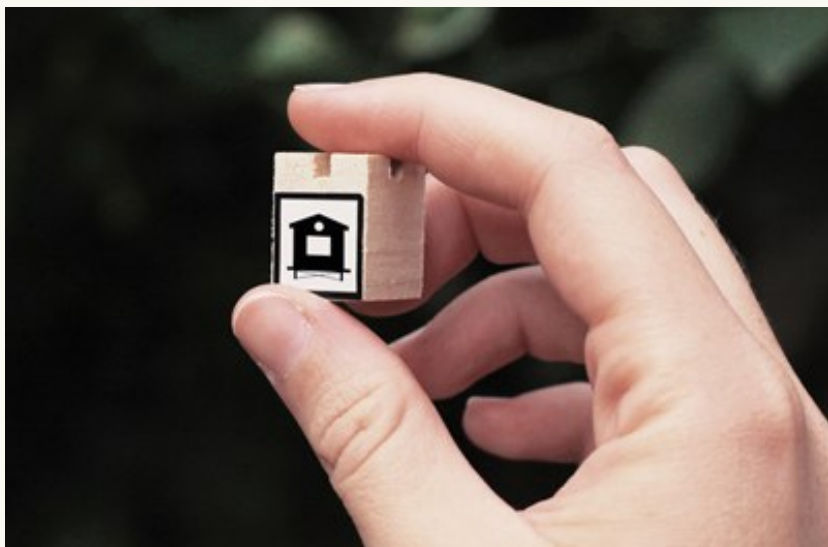
Cresci e fai crescere

Attraverso il concorso 10m², vogliamo trovare i prossimi Tutor della terza edizione del festival. Ogni anno, Periferica organizza un evento internazionale di rigenerazione urbana rivolto a studenti universitari e giovani professionisti. Gli studenti provenienti da tutta Europa vengono chiamati a ragionare su determinati temi di progetto per produrre delle soluzioni legate al territorio. Il festival è diviso in 3 sessioni specifiche, dove i partecipanti vengono divisi in gruppi di Tutor e studenti, dove i primi hanno il compito di coordinare il lavoro di gruppo.

Ai vincitori della borsa di studio viene offerto vitto ed alloggio per tutta la durata dell'evento.

partecipare

Edizione 2016: Ambiti e Tema



10m²

Space for hospitality

Il tema per la prima edizione di 10m² è *Space for hospitality*: un rifugio temporaneo per l'ospitalità diffusa.

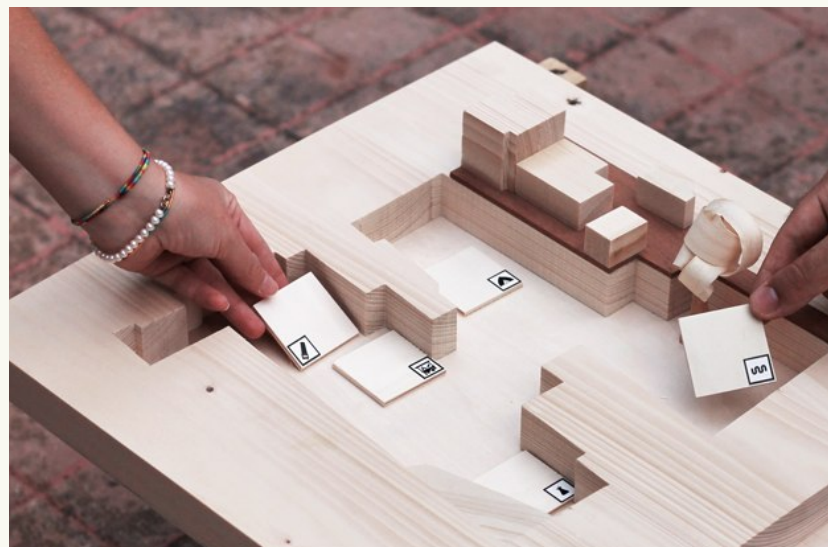
Con gli unici limiti dei 10 metri quadrati di superficie e dei 3.5 metri di altezza massima, cerchiamo progetti di moduli abitativi temporanei, adattabili ed autonomi, in grado di ospitare, in particolare, studenti, giovani professionisti, operatori culturali e sociali.

Il rifugio dovrà essere mobile nello spazio, durabile nel tempo, efficiente nelle risorse; dovrà essere pensato sia per ambienti riparati che all'aperto, prevedendo un'adeguato sistema di riparo dalle acque, illuminazione e ricambio d'aria; dovrà consentire un uso flessibile, utilizzare materiali sostenibili ma, soprattutto, essere effettivamente realizzabile.

Abbiamo pensato che uno dei primi passi per riattivare la nostra area dismessa fosse quello di prepararla ad ospitare i nuovi attivatori del processo, siano essi studenti, giovani professionisti, operatori.

Vogliamo quindi convertire 200 mq della nostra cava in un'area ricettiva, attraverso l'uso di rifugi temporanei pensati in modulo.

Vogliamo ottenere un sistema di elementi mobili, adattabile alle esigenze di Periferica, tra Festival, eventi ed iniziative collaterali. Ed in fondo a questa visione, la possibilità di adeguare il format di 10m² allo sviluppo di spazi pubblici delle città.



Periferica

Realtà Abitabili

Il concorso 10m² si sviluppa nell'ambito di *Realtà Abitabili*, nuove frontiere della città aperta, curato da Carlo Roccafortita.

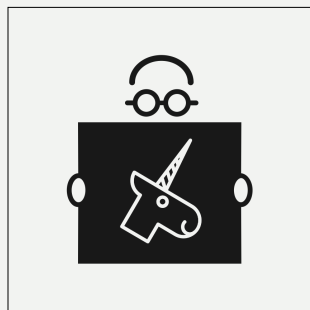
La parentesi storica di questi ultimi anni vede l'uomo contemporaneamente al centro ed alla deriva di cambiamenti epocali. Il sorgere di nuovi strumenti di condivisione lo pongono al centro di un modello economico emergente come la sharing economy, aprendo nuove prospettive di sviluppo più sostenibili; interessi economici e squilibri politici lo portano invece fuori dal proprio paese, determinando la migrazione di massa più imponente dopo la seconda guerra mondiale. Condivisione ed isolamento sono piatti di una bilancia che sta ridefinendo gli equilibri del pianeta, con il retroscena di un territorio che condanna od offre nuove opportunità. *Centro, periferia, marginalità* i linguaggi con cui la città prova a metabolizzare il fenomeno. Ma può il design offrire delle soluzioni semplici senza perdere la complessità degli eventi? In questa visione, siamo portati a riflettere nuovamente sulla umana tendenza o necessità dell'essere temporaneo o permanente, ed alle conseguenti reazioni economiche, politiche, sociali, culturali. Nella società globale ciascun uomo è spinto da circostanze diverse ma verso un unico obiettivo: trovare una *realtà abitabile* dove poter vivere.

Come le città moderne stanno reagendo a questi fenomeni? Quale contributo da parte della tecnologia? I processi creativi possono trasformare problemi emergenti in opportunità di sviluppo?

Il tema unisce tutte le attività di Periferica per l'anno 2016.

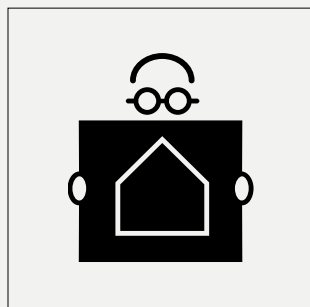


Chi



Studenti

regolarmente iscritti a corsi universitari italiani o stranieri per l'anno 2015/2016.



Professionisti

che non abbiano compiuto, entro il 3 Marzo, il 40° anno d'età.

Discipline

sono ammessi candidati frequentanti o provenienti da Istituti o facoltà di Architettura, Design, Ingegneria di tutte le Università.
Sono consigliati gruppi interdisciplinari.

Se Gruppi

- La paternità dell'idea-progetto è riconosciuta in egual misura a tutti i componenti.
- Ogni partecipante può inviare un solo progetto.
- I partecipanti non possono far parte di più gruppi.
- numero massimo di componenti del gruppo: 5.

Cosa



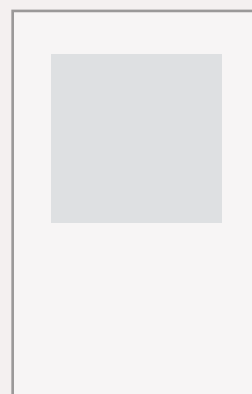
Due Tavole A3

piante, prospetti e sezioni, eventuali particolari costruttivi, schizzi di progetto e/o restituzioni tridimensionali.
Le tavole devono essere salvate nello stesso documento in formato PDF.



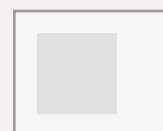
Relazione

che illustri l'idea progettuale con indicati tutti i materiali utilizzati e le tecniche costruttive. Due versioni:
1 - max 3000 battute, per la valutazione;
2 - max 1000 battute, per essere condivisa online.



Poster A1 verticale

immagina di dover sintetizzare tutto il tuo progetto in un'unica tavola. Periferica la utilizzerà per eventuali mostre. Inviata in due formati:
- PDF ad alta risoluzione;
- JPG a 72 dpi.



Cartolina

verrà caricata sulla pagina Facebook di Periferica, in un album dedicato per essere valutato dalla community. 1200x1007 pixel, 72 dpi, formato PNG.

Categorie di valutazione

I progetti vengono valutati in due categorie separate; ogni categoria ha la possibilità di vincere 1 Premio della Giuria. Il Premio Social è invece a categorie unite (*pagina 4*). I laureati non ancora abilitati possono competere nella categoria professionisti.

Impaginazione

I candidati riceveranno entro una settimana dall'iscrizione un Media Pack con i layout necessari per l'impaginazione dei contenuti. I documenti prodotti dal candidato dovranno poi essere raccolti in una cartella unica ed inviati a Periferica.

Motivi di esclusione

- Invio della documentazione dopo le ore 23:59:59 del 3 Maggio;
- Mancata o incompleta sottoscrizione della domanda di partecipazione;
- Mancata, incompleta o errata presentazione degli elaborati prescritti dal Bando;
- Presenza di elementi identificativi sulla Cartella contenente gli elaborati;
- Violazione di una o più condizioni del presente bando.

Il processo è interamente digitale. I partecipanti dovranno fare pervenire per e-mail tutto il materiale richiesto dal presente bando.

Come & Quando



1

Prepara i dati tuoi e dei tuoi collaboratori e **compila il Modulo d'iscrizione**. Lo puoi aprire cliccando [qui](#), ci vogliono appena 2 minuti.

2

Attendi una mail da Periferica: entro una settimana riceverai un **Codice** alfanumerico ed un **Media Pack**. Il Codice serve a garantire l'anonimato del candidato in sede di valutazione; il Media Pack a fornirvi i layout necessari per l'impaginazione del vostro progetto.

3

Hai due mesi di tempo per preparare la tua proposta, ma **perché non iniziare subito?** Tieni d'occhio il calendario, prevedi gli imprevisti e concediti del tempo per curare i dettagli del tuo progetto.

4

I documenti prodotti (*pagina 2*) dovranno essere raccolti in una **Cartella**, nominata solo con il codice alfanumerico ricevuto. Gli elaborati dovranno essere impaginati secondo il layout fornito dal Media Pack e non dovranno essere firmati dal candidato, né recare nomi, caratteri o altri segni che possano in qualche modo rendere riconoscibile il soggetto partecipante.

5

La Cartella dovrà essere compressa in formato .zip o .rar ed **inviata** tramite [WeTransfer](#) all'indirizzo 10mq@perifericaproject.org **entro il 3 Maggio 2016**.

6

Vinci il **Premio Social** promuovendo il tuo progetto online: diventerai Tutor per la terza edizione del festival Periferica. Apri l'**Album** dedicato, scopri gli altri progetti e condividi la tua idea. Il progetto più votato in rete si aggiudicherà la vittoria.

7

Vinci il **Premio Giuria** puntando al primo posto per la tua categoria. Vincerai tutti i premi previsti dal concorso: Ricompensa, Realizzazione, Pubblicazione e Tutor Pack.

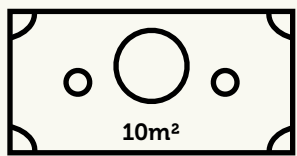
8

Vieni in Sicilia insieme al tuo gruppo: ti aspettiamo per **realizzare** il tuo progetto insieme a **Naca**.

9

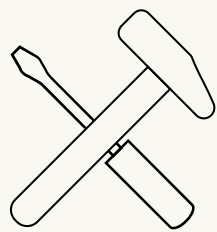
Sei pronto a coordinare un gruppo di studenti durante un workshop di Architettura o Design?

Premi



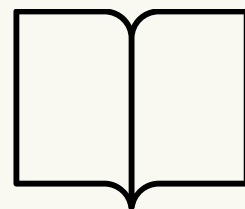
Ricompensa

Premiamo il tuo talento!
Ricevi un bonus di 1000 euro.
Esci dalla prigione senza
passare dal Via.



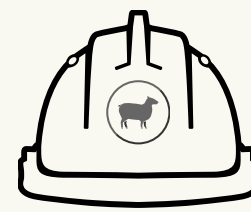
Realizzazione

Vieni in Sicilia a realizzare il
tuo progetto insieme al tuo
gruppo di progettazione, ti
forniamo tutto ciò che serve.



Pubblicazione

Fai conoscere a tutti il tuo
talento: il tuo progetto viene
pubblicato online e promosso
in rete.



Tutor Pack

Diventa Tutor di Periferica e
coordina un team di giovani
studenti durante la terza
edizione del Festival.

Premio Giuria



€ 1000 + Realizzazione + Pubblicazione + Tutor Pack 1 premio studenti + 1 premio professionisti

Il progetto che convincerà maggiormente gli esperti della nostra
giuria multidisciplinare.

Il tuo progetto sarà valutato seguendo 10 criteri, con un valore di 10
punti ciascuno; il progetto con punteggio più alto vincerà il Premio
Giuria.

2 fasi di valutazione:

- 1) dalla totalità a 20 progetti finalisti;
- 2) dai 20 finalisti ai 2 vincitori.

La valutazione è insindacabile e sarà resa nota il 5 Giugno.

Premio Social



Pubblicazione + Tutor Pack categorie unite

Il progetto che conquisterà l'opinione della rete a colpi di
apprezzamenti e condivisioni.

Tutte le proposte saranno raccolte, recando solo il codice
alfanumerico, in un Album online sulla pagina Facebook di
Periferica, dove il progetto con il punteggio più alto vincerà il
Premio Social.

La formula è semplice: 1 like = 1 punto.

I progetti verranno pubblicati il 4 Maggio; verrà considerato il
punteggio più alto conseguito alle ore 12 del 4 Giugno (ore 12
Greenwich Time).

Categorie

Il Premio è equipollente: studenti o giovani professionisti ricevono
lo stesso numero e qualità di riconoscimenti.

Totale montepremi del concorso: 2 Premi *Giuria*, 1 Premi *Social*.

Menzioni & Selezioni

Per i progetti di particolare qualità ma non risultanti vincitori è
prevista una menzione speciale da parte della commissione
esaminatrice. Inoltre Periferica, a prescindere dall'esito del
concorso, si riserva il diritto di contattare i progettisti per eventuali
collaborazioni.

Realizzazione

Periferica metterà a disposizione materiali, strumenti, e coprirà i
costi di vitto e alloggio per ogni componente del gruppo.

Pubblicazione

Si intende di tipo digitale. I progetti vincitori verranno inoltre
caricati sul sito ufficiale di Periferica ed inseriti nel portfolio online.

Tutor Pack

In coppia con un altro Tutor, potrai coordinare un gruppo di
studenti su un tema specifico e sviluppare un progetto.



Realizzazione

10m² building workshop è una sessione curata da **Periferica + NACA** dedicata alla realizzazione del tuo progetto. Per questa operazione mettiamo a disposizione gli strumenti e copriamo i costi di materiale, vitto ed alloggio per tutti i componenti del gruppo.

Una volta aggiudicato il Premio, verrai contattato da Periferica per ulteriori istruzioni che ti accompagneranno dalla vittoria alla realizzazione. Se necessario, verrà richiesto di approfondire nel dettaglio eventuali particolari costruttivi e materiali specifici.

La data di realizzazione viene stabilita insieme ai vincitori, e comunque entro e non oltre luglio 2016.

I progetti vincitori rimarranno di proprietà della Soc. Coop. Officina Periferica che si riserva il diritto, in caso di realizzazione, di apportare tutte le modifiche e/o perfezionamenti che riterrà opportuni o, comunque, di realizzare solo in parte l'opera progettata.



Tutor Pack

Periferica Tutor Pack è una forma di partecipazione al festival internazionale di rigenerazione urbana che Periferica svolge ogni anno a Mazara del Vallo, in Sicilia. Nasce per esercitare al massimo le capacità di leadership e coordinamento di studenti e professionisti, chiamati a gestire un gruppo di *attivatori*.

I partecipanti, tutti selezionati in base al proprio profilo, vengono divisi in **Team** di Tutor e studenti, dove i primi hanno il compito di coordinare il lavoro di gruppo.

I Tutor di un Team sono responsabili di uno degli obiettivi d'intervento del festival, nell'ambito Architettura, Design o Comunicazione.

Il festival si svolge nel periodo da Agosto a Settembre. Le date ufficiali verranno pubblicate sul sito e sulla pagina Facebook di Periferica entro Aprile 2016



Criteria

Concept

Su che ragionamento hai basato la tua proposta?
Ci sono dei riferimenti formali, culturali, artistici?

Smontabilità

Il rifugio deve essere, all'occorrenza, facilmente montabile e smontabile da meno persone possibili.

Innovatività

materiali, tecniche di realizzazione, componenti per una soluzione originale ed innovativa.

Flessibilità

Può il tuo rifugio o parti di esso avere altri utilizzi?
Con che facilità?

Sostenibilità

I materiali previsti sono sostenibili?
Che impatto hanno sull'ambiente?

Mobilità

In che modo si sposta il rifugio su un piano?
Riesce a muoversi su più tipi di terreno?

Efficienza

Ottimizzazione dello spazio e delle risorse impiegate.
Quante persone riesce ad ospitare il tuo rifugio?

Confort

ventilazione, illuminazione, protezione dal caldo.
Che livello di benessere garantisce il tuo progetto?

Durabilità

L'uso di materiali, rivestimenti, componenti adeguate, che ne aumenteranno le prospettive di utilizzo.

Realizzabilità

Il rifugio dovrà essere realizzato ed utilizzato.
Riusciresti a montarlo insieme al tuo gruppo?

Iscriviti

Profili

Il rifugio nasce principalmente per ospitare studenti o giovani professionisti per periodi fino a due settimane; la sua versatilità può soddisfare il profilo di più utenti, ma deve comunque tenere presente questa priorità.

Il numero massimo dei posti consentiti è 6 (sei).

Funzioni e servizi annessi

Il rifugio dovrà assolvere principalmente la funzione di ospitare temporaneamente delle persone durante la notte.

Gli eventuali bisogni connessi ad un'ospitalità globale (servizi igienici, doccia) non sono previsti e verranno sviluppati a parte. dovrà essere previsto uno spazio per stipare eventuali bagagli.

Uso

l'uso previsto è temporaneo e stagionale: il rifugio verrà usato nel periodo che va da Maggio a Settembre. Una volta smontato, il rifugio deve occupare meno spazio possibile.

l'altezza massima del rifugio completamente assemblato è 3.5 metri comprese tutte le eventuali componenti (copertura, ruote ecc.)

-

Materiali, componenti, eventuali rivestimenti e strumenti utili alla costruzione sono a discrezione dei progettisti; Il progetto dovrà svilupparsi entro un'area massima di 10 mq.

Il materiale consigliato è il legno.

G

i

u

r

i

a



Gianni di Matteo

presidente di giuria

Presidente di **ADI Sicilia**, componente del Consiglio Direttivo nazionale di ADI e dell'Osservatorio Permanente del Design, insegna *Sociologia dei processi culturali* nel Corso di laurea in Design e Comunicazione Visiva presso l'**Accademia Abadir** di Catania. Laurea in Architettura e Diploma di Specializzazione in Disegno Industriale, ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Design all'Università degli studi di Palermo occupandosi di *Sistemi Produttivi Territoriali Innovativi*. Dal 2011 collabora con Farm Cultural Park, Centro Culturale e Turistico Contemporaneo a Favara (AG). È stato Managing Editor del periodico telematico

PAD Pages on Arts & Design, ha pubblicato articoli in diverse riviste nazionali (Gap casa, Ottagono, Editoriale MODO). Ha collaborato a Milano con la Galleria Opos per il contest di design *Under 35* e la Triennale di Milano in occasione della mostra *RI-USI, materie, forme, linguaggi e risorse*, partecipando alla ricerca, selezione dei prodotti e redazione dei testi in catalogo per Edizioni Corraini. Ha avuto esperienze di docenza presso l'**Istituto Europeo di Design** di Milano e il Dipartimento di Design dell'Università di Palermo.

[Website](#)



Francesco Lipari

membro di giuria

Architetto siciliano con sede a Roma. Vincitore di Architizer People Choice Award 2014 e 2015 a New York con i progetti Sainthorto e Wunderbugs, ha tenuto conferenze in Europa e negli Stati Uniti ed è stato curatore di progetti di architettura anche al MAXXI e MACRO di Roma. E' fondatore di **OFL Architecture**, studio di architettura interdisciplinare incentrato sull'ibridazione tra processi di design emergenti con discipline parallele e co-fondatore di **Cityvision**, originale piattaforma e rivista cartacea d'architettura che nasce con l'obiettivo di generare un dialogo tra la città storica

e la sua immagine futura. Precedentemente è stato senior architect e project manager per gli studi Fuksas di Roma, Mad di Pechino e 3gatti a Shanghai. Francesco è uno dei primi architetti coinvolti nel progetto Farm Cultural Park ed è responsabile per la città di Roma della Pecha Kucha Night. Dal 2013 scrive per Wired Italia. Il lavoro di Francesco è stato esposto e pubblicato a livello internazionale con mostre al MoMA di New York e alla WUHO Gallery di Los Angeles.

[Website](#)

[Cityvision](#)

[OFL](#)

cityvision
independent architecture stuff



Anna Lambertini

membro di giuria

Architetto e paesaggista, specializzata in *Architettura dei giardini* e *Progettazione del Paesaggio*, ha un PhD in *Progettazione Paesistica*. Dal 1995 lavora nel campo dell'architettura del paesaggio come professionista, docente e ricercatrice free lance. Ha fondato a Firenze con Tessa Matteini lo **studio Limes** architettura del paesaggio. Ricerche e progetti sono stati attivati e/o realizzati in Italia, Francia, Russia, Spagna, Libano. E' autrice di circa centoventi pubblicazioni, tra cui le monografie *Fare parchi urbani*,

Firenze University Press (menzione speciale al Premio internazionale Hanbury-Grinzane Cavour 2005); *Giardini in Verticale*, Verbavolant 2007 (tradotto in inglese/Thames&Hudson 2007, francese/Citadelle&Mazenod 2007 e tedesco/DVA 2009); *Urban Beauty! Luoghi prossimi e pratiche di resistenza estetica*, Editrice Compositori 2013. Socia AIAPP/IFLA, è coordinatrice di redazione della rivista **Architettura del Paesaggio**. E' attualmente docente a contratto presso l'Università di Firenze e lo IUAV di Venezia.

Studio Limes



Francesco Ducato

membro di giuria

Architetto, artista, professore in università internazionali - Master Degree in *Nuovi Strumenti dell'Architettura* (Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona, Spagna).

Co-fondatore e co- direttore con Carla Athayde di **Stardust***, studio internazionale di architettura, arti contemporanee, design e comunicazione.

Ha collaborato con riconosciuti artisti come Pere Riera, Enric Ruiz-Geli (Barcellona), Robert Wilson (New York).

Il suo lavoro è stato esposto, pubblicato e premiato da prestigiose istituzioni internazionali in Europa, Stati Uniti, America Latina e Medio Oriente.

E' nato in Emilia, si è formato tra Barcellona e New York, ma è siciliano fino al midollo. Crede fortemente nella rinascita siciliana come volano per la rinascita italiana. Dal 2010 Stardust* ha una sede anche a Marsala.



Marco Terranova

membro di giuria

Architetto ed artigiano del legno, nasce in Sicilia nel 1974. Dopo un periodo di lavoro ad Edimburgo presso **RMA**, torna in Sicilia e si occupa di progettazione sostenibile utilizzando progetti e cantieri come occasioni di sperimentazione e di formazione.

Nel 2007 è co-fondatore di **Studiodeda**, un network multidisciplinare di professionisti e di artigiani per la gestione di progetti complessi sotto lo slogan *sustainable design by networking*.

Realizza alcuni dei primi edifici ecologici in Sicilia. Dal 2012 costruisce in prima persona strutture,

allestimenti ed elementi in legno sotto l'etichetta **Naca**. L'obiettivo è quello di risolvere la separazione tra progetto e costruzione.

L'attenzione si sposta dal cantiere convenzionale ai cantieri partecipati.

Costruisce e coordina cantieri in diverse parti d'Italia ed all'estero: Germania, Francia ed Olanda sperimentando il passaggio dal learning by doing al *design by doing*.

All'orizzonte insegue **Zolla**, un progetto di rigenerazione urbana a partire dal suolo fertile.



Naca

Behance



Lucia Giuliano

membro di giuria

Ha studiato presso la Facoltà di Architettura di Palermo, dove si è laureata, e presso l'Universitat Politècnica de Catalunya a Barcellona (ETSAB). Dal 2000 al 2011 ha collaborato con lo studio di architettura **Arata Isozaki y Asociados** di Barcellona, partecipando a diversi progetti nati tra Barcellona e Tokyo. Durante il suo periodo presso AIA ha ampliato i propri interessi orientandoli verso le intersezioni tra architettura, cultura contemporanea, territorio e società. Nel 2008 inizia la sua collaborazione con Laura Cantarella, con la quale promuove il progetto *Topografia del trauma*,

una delle prime attività della piattaforma Landform dedicata alla ricerca sul paesaggio. Dal 2010 lavora a tempo pieno come direttore dell'**Accademia Abadir di Catania**, presso la quale ha fondato un nuovo dipartimento di design diretto da Vanni Pasca e dedicato alla formazione sul progetto. Nel 2013 avvia la collaborazione con **Idlab** (Milano) attivando vari esperimenti sulla formazione online e il blended learning, tra cui il Master di I Livello *Relational Design* di cui è direttore insieme a Stefano Mirti.

Abadir

WhoAmI

Relational Design

ABADIR

Accademia di Design e Arti Visive





Federico Orsini

membro di giuria

Federico Orsini si laurea con il massimo dei voti presso il **Dipartimento di Architettura di Ferrara** nel 2010 con una tesi, discussa assieme ad Elisa Greco e Riccardo Russo, che affronta il recupero del tessuto industriale dismesso attraverso processi di rigenerazione creativa nel contesto di Detroit. A partire dal 2008 collabora con il Dipartimento di Architettura, seguendo come assistente i corsi di progettazione architettonica. Nel 2011 inizia un personale percorso di ricerca che lo porterà nel 2014 ad ottenere il titolo di Dottore di Ricerca, discutendo una tesi sulla qualità ambientale degli spazi pubblici.

È autore di pubblicazioni legate alla qualità degli spazi urbani aperti e ha partecipato alla curatela della mostra *9 Resources for Detroit*. Dal 2015 è professore a contratto presso il DA di Ferrara. Accanto all'attività didattica e di ricerca, dopo alcune esperienze in studi internazionali, nel 2012 fonda con Filippo Govoni lo **studio QB Atelier Popolare di Architettura**, con il quale svolge attività di progettazione per committenti privati e pubblici.

QB



Gandolfo Gabriele David

membro di giuria

Artista e designer, nato a Polizzi G. (PA) nel 1968. La sua ricerca esplora temi che hanno un focus specifico su natura e comunità, con progetti e installazioni che evolvono il concept classico della land art e della urban art attraverso una formula partecipata. La **comunità** di riferimento diventa l'humus su cui innestare delle strategie culturali che richiedono il superamento della figura del semplice designer o dell'artista e che comprende un'idea di intellettuale che si interfaccia alla realtà con progetti concreti dove prevale uno **spirito trans-disciplinare**.

E' stato co-fondatore di **Spaziodeep** design gallery e dello studio di design David e Pulvirenti, operante nel campo del product e dell'exhibit design e che ha all'attivo collaborazioni con importanti brand italiani.

Aderisce, sin dalla sua nascita nel 2014, a **Dimora Oz** laboratorio permanente di arti visive e performative, con sede a Palermo.



Art.1 Responsabilità e diritti di copyright

Gli elaborati devono essere nella piena disponibilità dei partecipanti.

I concorrenti devono garantire che sugli elaborati non gravi alcun diritto di terzi o a favore di terzi e assumono ogni responsabilità rispetto alle proposte presentate, impegnandosi a tenere indenne la Soc. Coop. Officina Periferica per ogni onere derivante da possibili azioni legali esperite nei suoi confronti per eventuali violazioni di brevetti e diritti d'autore vantati da terzi.

Il/i progettista/i assume ogni responsabilità in merito all'originalità dei propri prodotti.

Art.2 Utilizzo del materiale inviato

Officina Periferica è libera di utilizzare i progetti, immagini e produzioni ad essi legate per scopi pubblicitari ma non commerciali, con il solo obbligo di citarne l'autore.

Art.3 Esposizione dei progetti finalisti

È previsto che i progetti selezionati dalla commissione vengano esposti negli spazi della sede di Periferica durante l'intera stagione estiva ed il festival. Periferica si riserva di prevedere eventuali altre esposizioni e in Italia e all'estero.

Art.4 Accettazione del bando

La partecipazione al concorso presuppone la totale accettazione del presente bando. Nell'aderire al concorso il partecipante acconsente al trattamento dei dati personali nel rispetto del D.L. gs 196 del 2003. I responsabili del trattamento dati è "Soc. Coop. Officina Periferica 91026 Mazara del Vallo (TP)". Per richiedere informazioni è possibile rivolgersi a: periferica.info@gmail.com

Art.5 Realizzazione dei progetti vincitori

I progetti vincitori verranno realizzati da parte dei progettisti durante una sessione dedicata con il supporto di Periferica + Naca. I progetti rimarranno di proprietà della Soc. Coop. Officina Periferica che si riserva il diritto, in caso di realizzazione, di apportare tutte le modifiche e/o perfezionamenti che riterrà opportuni o di realizzare solo in parte l'opera progettata.

Art.6 Premi in denaro

I premi in denaro vengono versati in formula unica dopo la formalizzazione della vincita su apposito conto corrente indicato dal vincitore. L'importo del premio si intende al lordo di eventuali ritenute ed imposte di legge.

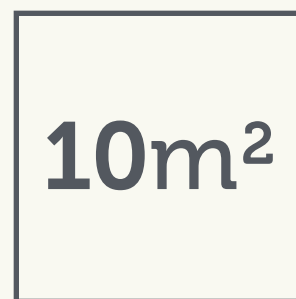
Art.7 Motivi di esclusione

- Invio della documentazione dopo le 23:59:59 del 3 Maggio;
- Mancata o incompleta sottoscrizione della domanda di partecipazione;
- Mancata o incompleta presentazione degli elaborati prescritti dal Bando;
- Presenza di elementi identificativi sulle buste contenenti la domanda e gli elaborati;
- Violazione di una o più condizioni del presente bando.
- Il processo è interamente digitale. I partecipanti dovranno fare pervenire per e-mail tutto il materiale richiesto dal presente bando.

Art.8 Crediti formativi

I partecipanti possono provare a chiedere un riconoscimento crediti a:

- ADI Sicilia
- OAPPC Trapani
- ABADIR - Accademia di Belle Arti di Catania



Carlo Roccafiorita
progettazione

Alberto Grammatico
GianAndrea Muià
produzioni video

Paola Galuffo
segreteria



vi consigliamo di non stampare questo bando, ma di tenerlo solo per consultazione digitale.

Iscrivetevi e riceverete, insieme al Media Pack, **sintetico**, un unico foglio di lavoro con tutte le info necessarie, da stampare.

10mq@perifericaproject.org



Periferica

Officina Periferica Soc. Coop.
Via dell'Acquedotto 13
91026 Mazara del Vallo
ph + 39 3932688034

info@perifericaproject.org
www.perifericaproject.org