

THE OPEN MUSEUM

Cap. 2
Content
As Device

Open Call for Architects, Artists and Designer

PERIFERICAPROJECT.ORG ↗

015 - POSTER COLLECTION - MADE WITH © BY CARLO ROCCAFIORITA

- 1 MEMORIA - INTERACTION WORKSHOP
- 2 INCREMENTALE - EXHIBITION WORKSHOP
- 3 HYPOGEAN DREAMS - ARCHITECTURE WORKSHOP
- 4 EVOKING EVERYTHING - STREET ART PROGRAM
- 5 SOFTWARE IS HARDWARE - SEMINAR & TALK
- 6 LANDSCAPE CONFESSION - PHOTO COMPETITION

CITY EMPOWERMENT THROUGH
TEMPORARY CITIZENSHIP



10 DAYS - 1 MICROVILLAGE -
80 PARTICIPANTS - 10 EXPERTS - 4000 SQ

**Periferica
Festival 2019**

6th International
Summer School
of Architecture
Art & Design

**August 01 — 10
Mazara [Sicily]**

Workshop
Lectures
Events
Sea

◆ OFL ARCHITECTURE ◆ HYPEBANG
◆ SENZASTUDIO ◆ DELTASTUDIO
◆ METROCUBO ◆ ARCHISOLA
◆ CAPOVOLTA ◆ MORE TBA

EVOCAVA
MUSEUM



Periferica

un evento che rigenera.

Periferica

→ il Festival di Rigenerazione

Riattivare uno spazio dismesso da anni nel primo parco culturale della città coinvolgendo giovani creativi, realtà del territorio e comunità: con questo obiettivo, Periferica ha coinvolto finora centinaia di studenti che ogni anno, da diverse parti d'europa, raggiungono Mazara per contribuire al processo di rigenerazione e scoprire la città.

Ogni anno sperimentiamo modalità di co-creazione rivolte alla comunità e mirate a riattivare temporaneamente un'area specifica. Il programma, costruito insieme ad altre realtà del territorio, prevede workshop universitari, laboratori creativi ed eventi collaterali.

Periferica è un progetto che dal 2013 ha avviato nella periferia di Mazara 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. Dal 2015 promuove, grazie al programma Boom Polmoni Urbani, la riattivazione di un'area dismessa attraverso processi formativi, artistici e culturali per la creazione del primo parco culturale della città. Periferica ha vinto il premio Ri.U.So, è stata segnalata tra i migliori progetti di rigenerazione urbana italiani ed è stato definito progetto virtuoso dal Ministro Bonisoli.

Premi



Ri.u.so
2013



Cerisdi
2014



Sodalitas
2014



Polmoni Urbani
2015



ADI Index
2017



Culturability
2017

10 giorni di
workshop
laboratori,
ed eventi
per riattivare
un'area dismessa,
coinvolgendo la
comunità



Mazara del Vallo
Sicily



un patrimonio da scoprire.

Tema

→ il Museo Aperto

La Sicilia, pur rappresentando un quarto del patrimonio culturale nazionale, riesce ad attirare solo il 10% dei visitatori che ogni anno riempiono siti e luoghi d'interesse della penisola. I dati dimostrano quanto l'origine di questo fenomeno risieda tanto nelle insufficienti politiche di sviluppo e promozione, quanto nella gestione degli impianti turistico-culturali, che rendono questi luoghi ancora lontani dalle nuove esigenze dei fruitori.

Eppure, nel resto del mondo gli *spazi culturali* - siano essi musei, biblioteche, parchi- tengono il passo con i tempi, si ibridano di nuovi servizi e puntano all'innovazione come garanzia di successo. Intorno ad essi nascono comunità, progetti, passando dal ruolo della promozione della cultura alla promozione di nuove sinergie per il territorio, intercettando target sempre più giovani e divenendo nuovi magneti di sviluppo.

I musei di oggi parlano ad un pubblico che nel frattempo si è evoluto nei linguaggi, nelle interazioni, negli stili di vita. Non più contenitori passivi di informazioni, ma musei *aperti* al loro intorno di territori, contesti e fruitori.

il sistema delle cave: oltre 200 mila mq articolati in gallerie, caverne, parchi e giardini.

Capitolo 2

→ il Contenuto come dispositivo

La sesta edizione del festival Periferica, più che mai legata alla rigenerazione funzionale di uno spazio, nasce da queste considerazioni

Dal 2018 Periferica promuove **il museo aperto**, un programma formativo nato per sperimentare modalità innovative in ambito creativo e museale. Il format nasce in occasione di **Evocava**, progetto di rigenerazione e valorizzazione del patrimonio delle cave di Mazara: un'area dismessa di circa duecentomila metri quadri articolata in gallerie, caverne, parchi e giardini.

Attraverso processi di co-creazione e percorsi formativi, vogliamo portare questo patrimonio - fatto tanto di luoghi che di persone - al centro di nuove dinamiche di sviluppo legate ad una visione di comunità. Partendo da una domanda: a cosa dovrebbe aprirsi un museo?

[Evocava: guarda la presentazione al Ministero ↗](#)

un territorio da vivere.

Mazara del Vallo

→ dalle Cave alla Città

Durante la Summer School, sarà possibile partecipare ad escursioni, visite guidate ed eventi, entrando in contatto il meraviglioso patrimonio storico, naturalistico e culturale di Mazara del Vallo. Durante la scorsa edizione, i partecipanti hanno potuto godere di spiagge incontaminate, tramonti mozzafiato e leggende misteriose.

Mazara si affaccia sul Mar Mediterraneo e nasce alla foce del fiume *Màzaro*. Il vecchio centro storico, un tempo racchiuso dentro le mura normanne, include numerose chiese monumentali, alcune risalenti all'XI secolo. Presenta i tratti tipici dei quartieri a impianto urbanistico islamico tipico delle medine, chiamato *Casbah*, di cui le viuzze strette sono una specie di marchio di fabbrica.

10 giorni tra formazione,
mare ed eventi.
In piena estate.





una comunità di Builders.

80 giovani creativi

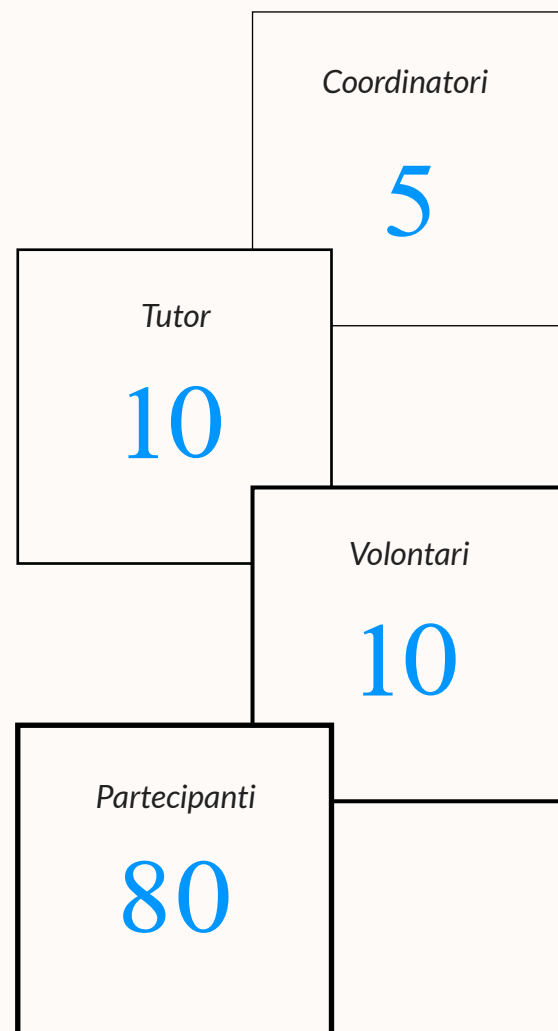
→ esperti, tutor e studenti

Periferica lancia una call rivolta a studenti universitari, giovani professionisti e creativi in genere, che vogliono partecipare ai workshop di architettura, design e comunicazione durante la quinta edizione del festival di rigenerazione urbana.

È possibile candidarsi come **Partecipante, Tutor o Volontario** entro il 30 Maggio, tramite form ufficiale.

Candidati come **Partecipante, Tutor o Volontario** 

80 partecipanti da tutta Europa a Mazara del Vallo. Per ricostruire.

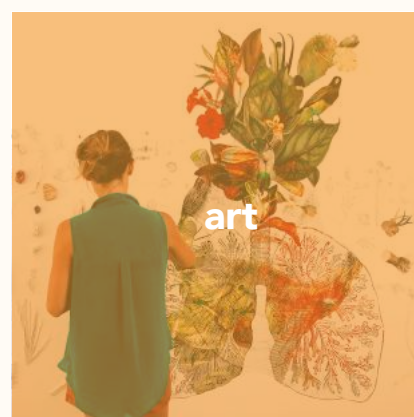
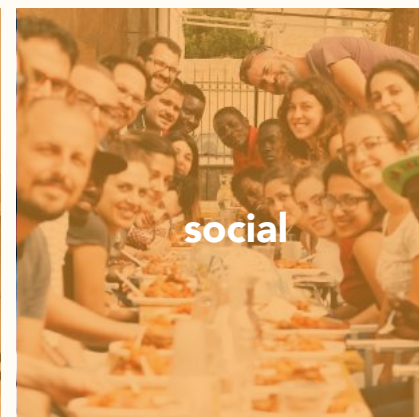
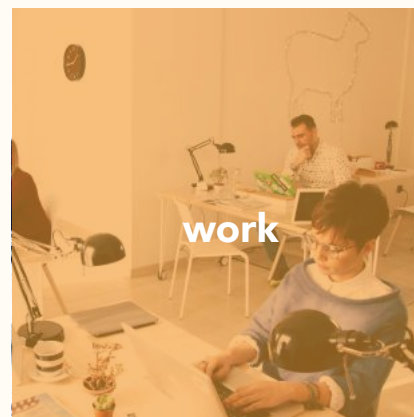


un micro-villaggio.

Casa Periferica → il Parco culturale

Casa Periferica è uno spazio riattivato dopo anni di abbandono attraverso la rigenerazione urbana e la cultura. Si affaccia su un'antica cava di tufo di circa duemila metri quadri, che ospita un piccolo parco dove è possibile organizzare attività o eventi, ed **Evocava**, il museo delle cave che conduce alla famosa cattedrale sotterranea, la cava ipogea più grande della città.

Durante l'anno, Casa Periferica ospita attività, persone e progetti. È un centro creativo con un playground per eventi, una foresteria, uffici con coworking, una cucina sociale. Nella nostra foresteria dimorano anche, durante l'anno, artisti italiani e stranieri per intervenire sul territorio. L'ambiente stimolante, dinamico e confortevole è l'ideale per proporre la propria attività, idea o progetto.

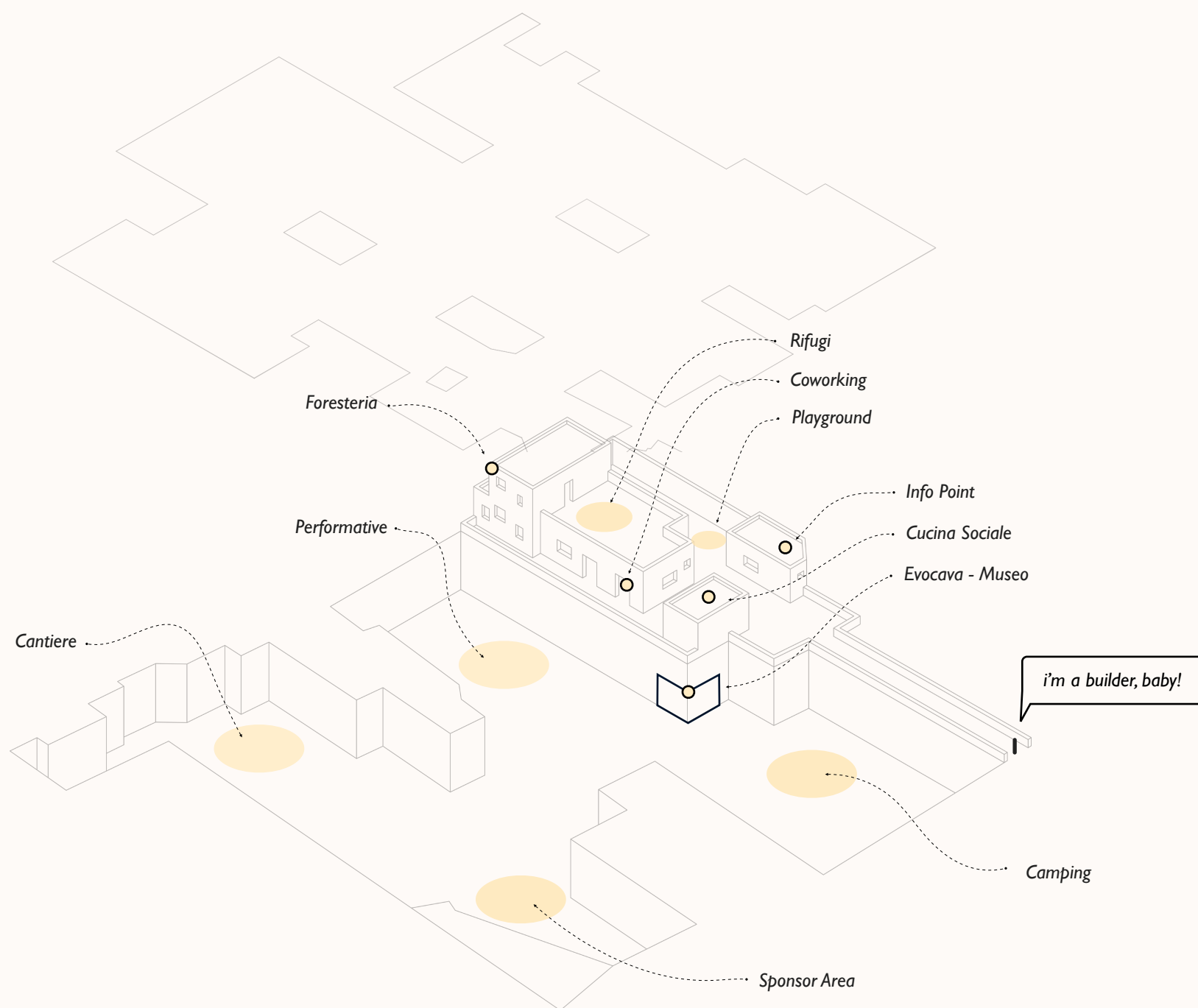


2500 metri quadri dove imparare, condividere, divertirsi.

[visita il sito di Casa Periferica](#) ↗

Micro-village

aree e servizi del festival



Condividere

Vivere la rigenerazione urbana

Durante il festival, l'area si trasformerà in un micro-villaggio autosufficiente, dove potrai progettare, costruire, riposarti, fare l'amore. Il complesso, distante appena 1,5 km dal centro città, è formato dalla Casa -ex asilo riattivato in un foresteria/coworking- e dalla Cava, futuro museo con parco.

Nutrirsi

Il risveglio e la cucina sociale

Nelle due cucine potrai, a turno ed insieme ad altri partecipanti, preparare colazione e pranzo per tutti, utilizzando le risorse disponibili e con il supporto dell'organizzazione. Nei dintorni sono presenti supermercati, panifici, bar, piccole attività commerciali ed artigiani.

Connettersi

Collaborare in coworking e playground

Casa Periferica è servita dal wi-fi FIBRA. Nel coworking climatizzato e luminoso, possono lavorare fino a quaranta persone. Qui verranno sviluppati i progetti passo dopo passo, mentre all'esterno ospiteremo talk, laboratori e piccoli eventi.

Dormire

Camping, Rifugi, Hubs

Tendina è un rifugio collettivo e temporaneo di 20 posti letto, che i partecipanti potranno auto-costruire il primo giorno, sulla terrazza, punto più alto e panoramico del villaggio. Scegliendo la soluzione Camping potrai usufruire di uno spazio dedicato insieme agli altri partecipanti.

Muoversi

Raggiungere ed esplorare

sono previste visite guidate, escursioni e tour guidati. Durante il giorno, il lavoro sarà concentrato nelle diverse aree di progetto, ma la sera sarà possibile visitare la città e godere della vita notturna mazzarese. Siamo ad appena 1,5 km dal centro storico.

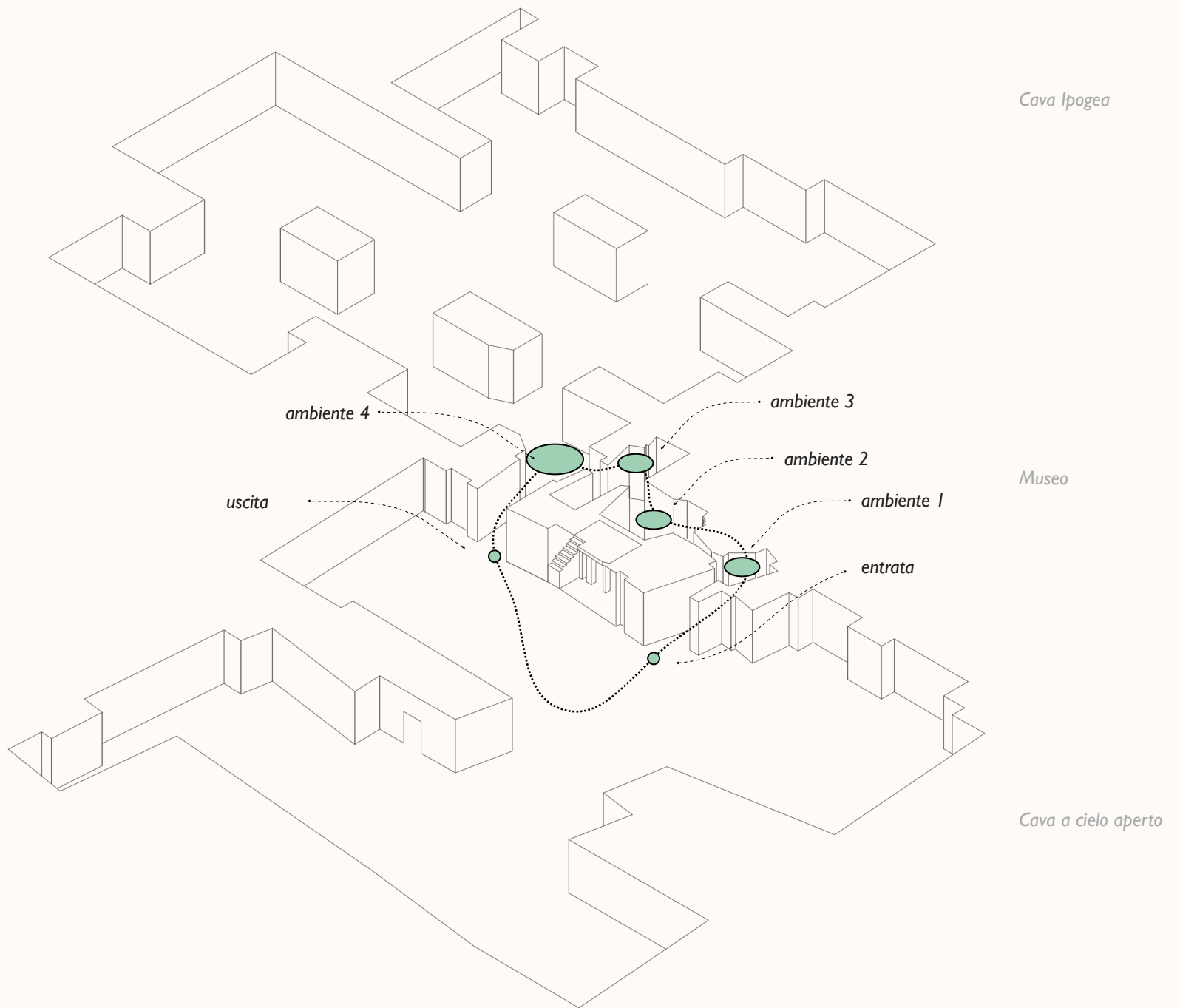
Produrre

Cantiere ed Area Laboratori

Cuore pulsante del festival, nel cantiere troverai lo spazio adatto a produrre prototipi, allestimenti, architetture effimere. Uno spazio fornito di strumenti adatti al taglio, assemblaggio e trattamento di legno ed altri materiali.

Evocava Project

il contenuto come dispositivo



Visione

Le cave di Mazara definiscono un sistema che si estende per circa duecentomila metri quadri: un patrimonio inespresso che Periferica vuole portare al centro di nuove dinamiche di sviluppo partendo da un Museo co-creato insieme alla comunità di creativi ed abitanti.

Area

Il Museo si presenta come un diaframma tra la realtà urbana e quello ipogea, che si scopre attraverso un percorso articolato in ambienti gradualmente crescenti, fino alla cava sotterranea di oltre duemila metri quadri. Gli spazi, resi accessibili, sono pronti ad ospitare nuovi contenuti in grado di migliorare l'offerta culturale.

Processo

Il Museo sarà frutto di diversi momenti di co-creazione coordinati da Periferica e supervisionati da esperti, mirando ad integrare la produzione di creativi, abitanti ed artisti. L'area sarà resa fruibile durante l'evento conclusivo, primo passo verso la realizzazione del Museo, che verrà aperto dopo ulteriori integrazioni.

Obiettivi

Sviluppare nuove visioni, progetti ed interventi sul percorso museale di Evocava, adottando linguaggi e metodologie interdisciplinari; creare nuove relazioni tra Museo e Quartiere, tra Museo e Città, portando gli abitanti al centro dell'architettura narrativa; sviluppare contenuti multimediali ed interattivi.

Progetto

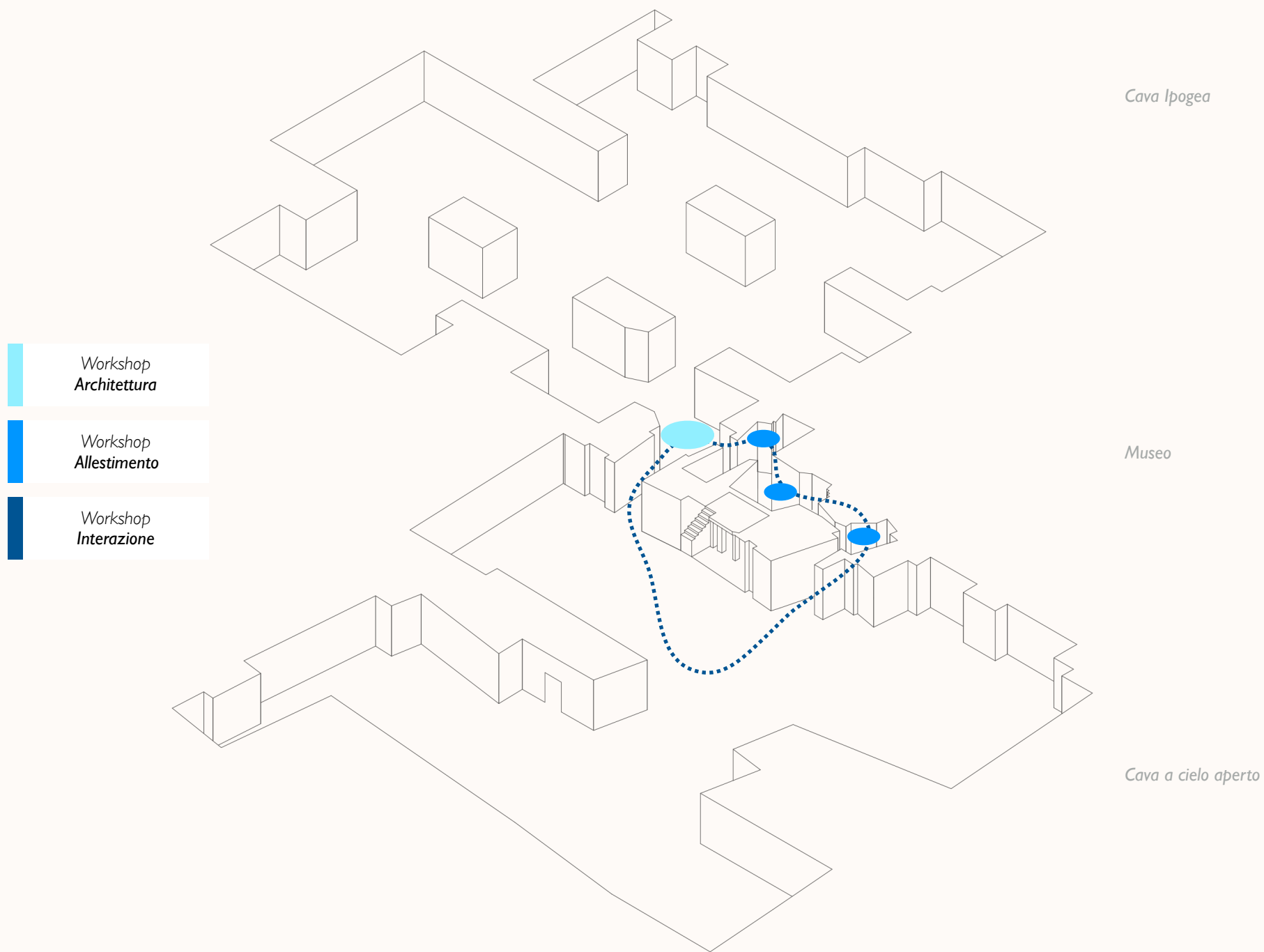
Il percorso, diviso in quattro ambienti, consente di ragionare su un sistema di fruizione basato su momenti narrativi puntuali. Attraverso un percorso di analisi del contesto e delle opportunità, i partecipanti dovranno dar vita al percorso di significazione di ogni ambiente, adottando medium e tecnologie diverse.

Workshop

Partendo da una base progettuale comune, i partecipanti sperimenteranno integrazioni, adattamenti e sviluppi nei diversi ambiti di riferimento, affrontando i temi della fruibilità, dell'esperienza e dell'interazione all'interno di un percorso museale.

Workshop

immaginare, attivare, evocare



Architettura

Rilevare per Immaginare

Il laboratorio avrà come area di progetto **Eco**, la cava ipogea di duemila metri quadri scoperta durante i primi lavori di Evocava. I partecipanti attraverseranno tre fasi: il **rilievo** tramite laser scanner 3D, la **progettazione** di nuove funzioni, la **produzione** di un modello attraverso metodologie diverse. Gli elaborati diventeranno contenuti in grado di raccontare i luoghi di Evocava e supportare le future progettazioni.

architettura / prototipazione / auto-costruzione
Direttore Francesco Lipari

ore
20 formazione
20 progettazione
40 auto-produzione

candidati ↗

Allestimento

Dotare il museo multimediale

Nell'ottica di rendere gli spazi del museo più **flessibili** possibile, il laboratorio mirerà a dotare gli ambienti di dispositivi in grado di poter consentire **attività** differenti. Partendo dall'ottimizzazione della fruizione attuale, i partecipanti attraverseranno una fase di analisi, quindi di progettazione ed auto-costruzione di eventuali interfacce e supporti volti ad integrare i contenuti previsti dal museo.

exhibition / multimedia / auto-costruzione
Direttore Gianni Di Matteo

ore
20 formazione
20 progettazione
40 auto-costruzione
Coordinatore tecnico Marco Terranova

candidati ↗

Interazione

Evocare: i contenuti come dispositivo

In continuità con il sistema di fruizione sviluppato lo scorso anno, il corso avrà l'obiettivo di sviluppare uno o più **systemi di interazione**, adottando le metodologie della gamification e prevedendo l'utilizzo di tecnologie diversificate. I partecipanti potranno passare dall'analisi degli elementi alla progettazione ed auto-produzione di interfacce fisiche e digitali.

game / design system / design thinking
Direttore HYPEBANG .IT

ore
10 formazione
30 progettazione
40 auto-produzione

candidati ↗

HYPOGEAN DREAMS

Architecture Workshop

20 partecipanti
10 esperti
80 ore
10 giorni
1 villaggio

Tema

Rilevare per Immaginare

Il laboratorio avrà come area di progetto **Eco**, la cava ipogea di duemila metri quadri scoperta durante i primi lavori di Evocava. I partecipanti attraverseranno tre fasi: il **rilievo** tramite laser scanner 3D, la **progettazione** di nuove funzioni, la **produzione** di un modello attraverso metodologie diverse. Gli elaborati diventeranno contenuti in grado di raccontare i luoghi di Evocava e supportare le future progettazioni.



20 ore formazione
20 ore progettazione
20 ore auto-costruzione
20 prototipazione

INCREMENTALE

Exhibition Workshop

Tema

Dotare il museo multimediale

Nell'ottica di rendere gli spazi del museo più **flessibili** possibile, il laboratorio mirerà a dotare gli ambienti di dispositivi in grado di poter consentire **attività** differenti.

Partendo dall'ottimizzazione della fruizione attuale, i partecipanti attraverseranno una fase di analisi, quindi di progettazione ed auto-costruzione di eventuali interfacce e supporti volti ad integrare i contenuti previsti dal museo.

20 partecipanti

10 esperti

80 ore

10 giorni

1 villaggio



20 ore formazione

20 ore progettazione

20 ore auto-costruzione

20 prototipazione



MEMORYA

Interaction Design Workshop

20 partecipanti
10 esperti
80 ore
10 giorni
1 villaggio



20 ore formazione
20 ore progettazione
20 ore auto-costruzione
20 prototipazione

Tema

Evocare: i contenuti come dispositivo

Il corso avrà l'obiettivo di sviluppare uno o più sistemi di interazione, adottando le metodologie della gamification e prevedendo l'utilizzo di tecnologie diversificate. In continuità con il sistema di fruizione sviluppato lo scorso anno, i partecipanti potranno passare dall'analisi degli elementi alla progettazione ed auto-produzione delle interfacce.



Come partecipare candidati entro il 30 maggio

Iscrizione



Form Ufficiale

Sei un giovane professionista o uno studente iscritto ad un corso universitario?

Compila il form d'iscrizione: se il tuo profilo verrà ritenuto idoneo, la selezione sarà immediata.

Possono partecipare **fino ad 80 persone**, e sarà possibile candidarsi fino al 30 maggio o ad esaurimento posti.

È possibile inoltre proporsi anche come *Tutor* o *Volontario*, a supporto delle attività, in sinergia con il Team Periferica.

[candidati adesso ↗](#)

Workshop Pack



Include:

- 10 giorni formazione e networking
- 8 ore di esercitazione/giorno
- Colazione + 1 Pasto/giorno
- Welcome Bag, T-shirt e Toolkit Periferica
- Assicurazione contro gli infortuni
- Materiali da Cantiere (legno, metallo, tufo)
- Strumenti per tagliare, avvitare, levigare
- Equipaggiamento tecnico base
- Attestato di partecipazione [80 ore, 3 cfu]
- SeaTrip: Scogliera di Torretta - inclusa
- SeaTrip: Spiaggia di Tonnarella - inclusa
- SeaTrip: Riserva di Capo Feto - inclusa
- Trip: Tour delle cave - incluso

Early – 30%

250€

20 posti disponibili

Special – 15%

300€

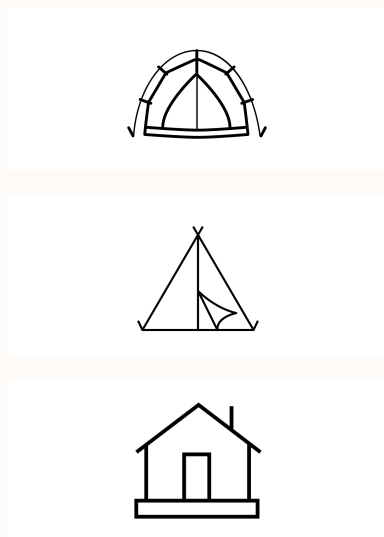
40 posti disponibili

Normal

350€

20 posti disponibili

Dormire



Camping - Micro Village

- piazzola 5 mq + energia + luce base
- bagni con doccia esterni
- tenda all'arrivo: + 50€/persona (su richiesta)

50€

40 posti disponibili

Shelter - Casa Periferica

- posto letto in micro-architettura condivisa
- materassino + sacco a pelo incluso
- area video-sorvegliata, accesso riservato

150€

20 posti disponibili

Hubs - Quartiere Macello

- posto letto in camera e/o appartamento condiviso
- letto completo
- bagno condiviso

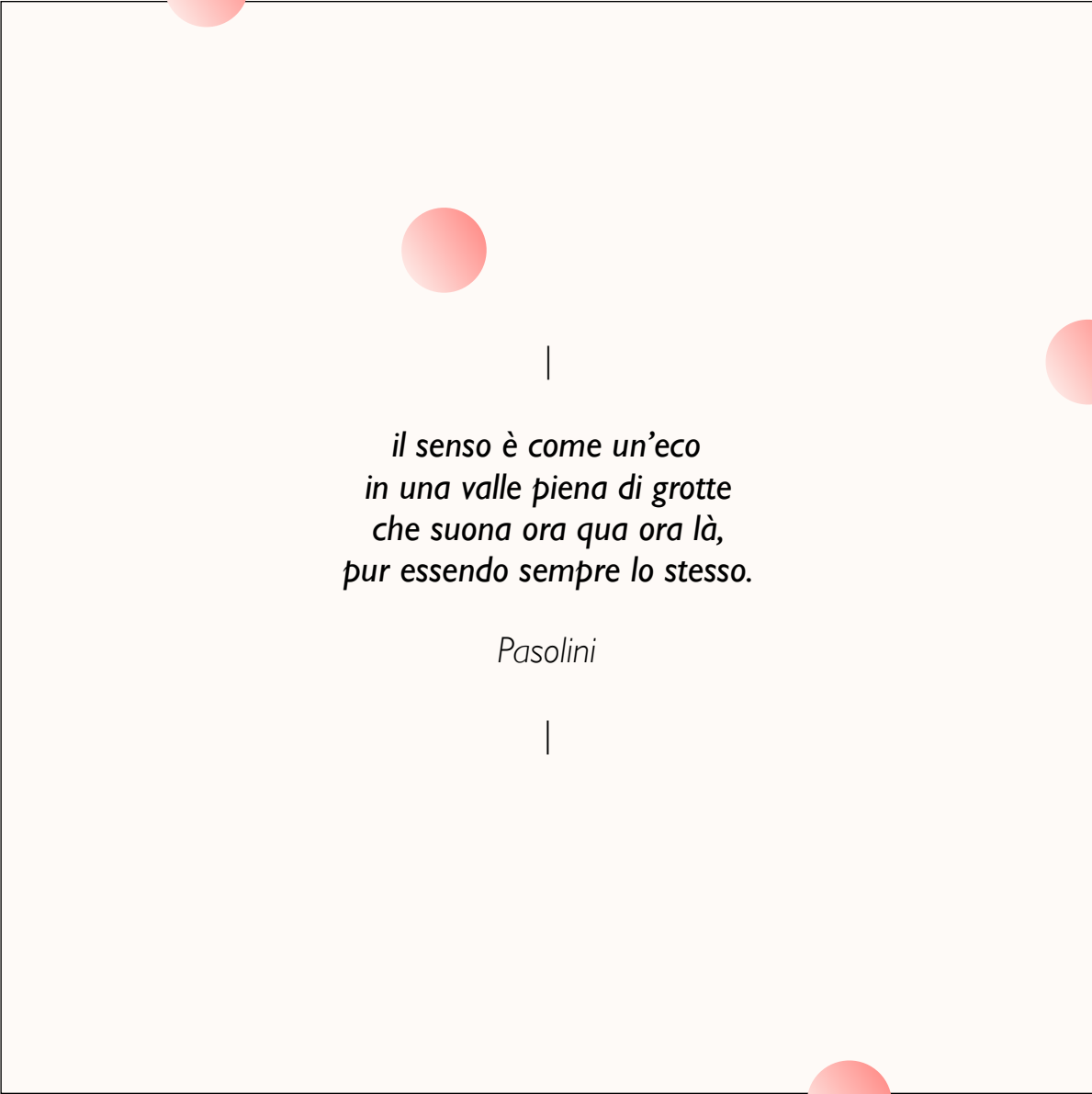
250€

20 posti disponibili

compila il form di candidatura ↗



+39 3932688034 → Telegram / Whatsapp
workshop@perifericaproject.org
Website



|

*il senso è come un'eco
in una valle piena di grotte
che suona ora qua ora là,
pur essendo sempre lo stesso.*

Pasolini

|