



10m²

DIECI METRI QUADRI

Concorso di Micro Architettura
01 Marzo - 01 Maggio 2017

Food Mood: idee innovative per
cucine tradizionali



FOOD MOOD

Siamo felici di presentarvi la seconda 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**. Dopo il successo della prima edizione *il rifugio temporaneo*, dove abbiamo ricevuto oltre 130 progetti e registrato più di 700 iscritti, il concorso torna con un tema che mette tutti intorno al tavolo: **Food Mood, idee innovative per cucine tradizionali**. L'obiettivo sarà infatti quello di **progettare uno spazio food a tutto tondo, dall'allestimento all'offerta culinaria**. Progetti che sappiano essere visionari, efficaci e realizzabili per un Food Point mobile, temporaneo ed adattabile a diversi contesti.

Sappiamo quanto il cibo sia uno straordinario **strumento** di diffusione, interazione e promozione culturale: stimola **relazioni**, anima **luoghi**, connette **persone**, crea **movimenti**.

Per questo negli ultimi anni il tema del food è entrato sempre più nel nostro stile di vita, mettendo in evidenza valori e disvalori, problemi ed opportunità. Nella produzione massimizzata, nel design come nel cibo, l'elemento più appetibile rimane l'**identità**. Come il comparto creativo trasmette questo valore?

Non vediamo l'ora di vedere i vostri progetti, ma prima di mettervi al lavoro invitate i vostri amici e preparate il vostro **piatto preferito**. Perché il cibo, alla fine, è riflesso del nostro umore.

La rete che rigenera, Dieci Metri Quadri alla volta.



10m² è l'espressione di una rete di partner che credono nella resilienza. Il concorso è organizzato da **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 con l'obiettivo di mettere 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.

In questo bando troverete tutte informazioni necessarie per partecipare al concorso, ma vi consigliamo di **non stamparlo** e di tenerlo solo per consultazione digitale.

Iscrivetevi gratuitamente e riceverete, in un Media Pack, un unico foglio di lavoro con tutte le info necessarie, da stampare in bianco e nero.

INDICE

- * | Progetto
- ° | Perché partecipare
- 1 | Chi, Cosa
- 2 | Come, Quando
- 3 | Premi
- 4 | Criteri di Valutazione
- 5 | Food Point
- 6 | Giuria

[Iscriviti](#)

Una cava di tufo, un progetto per riattivarla

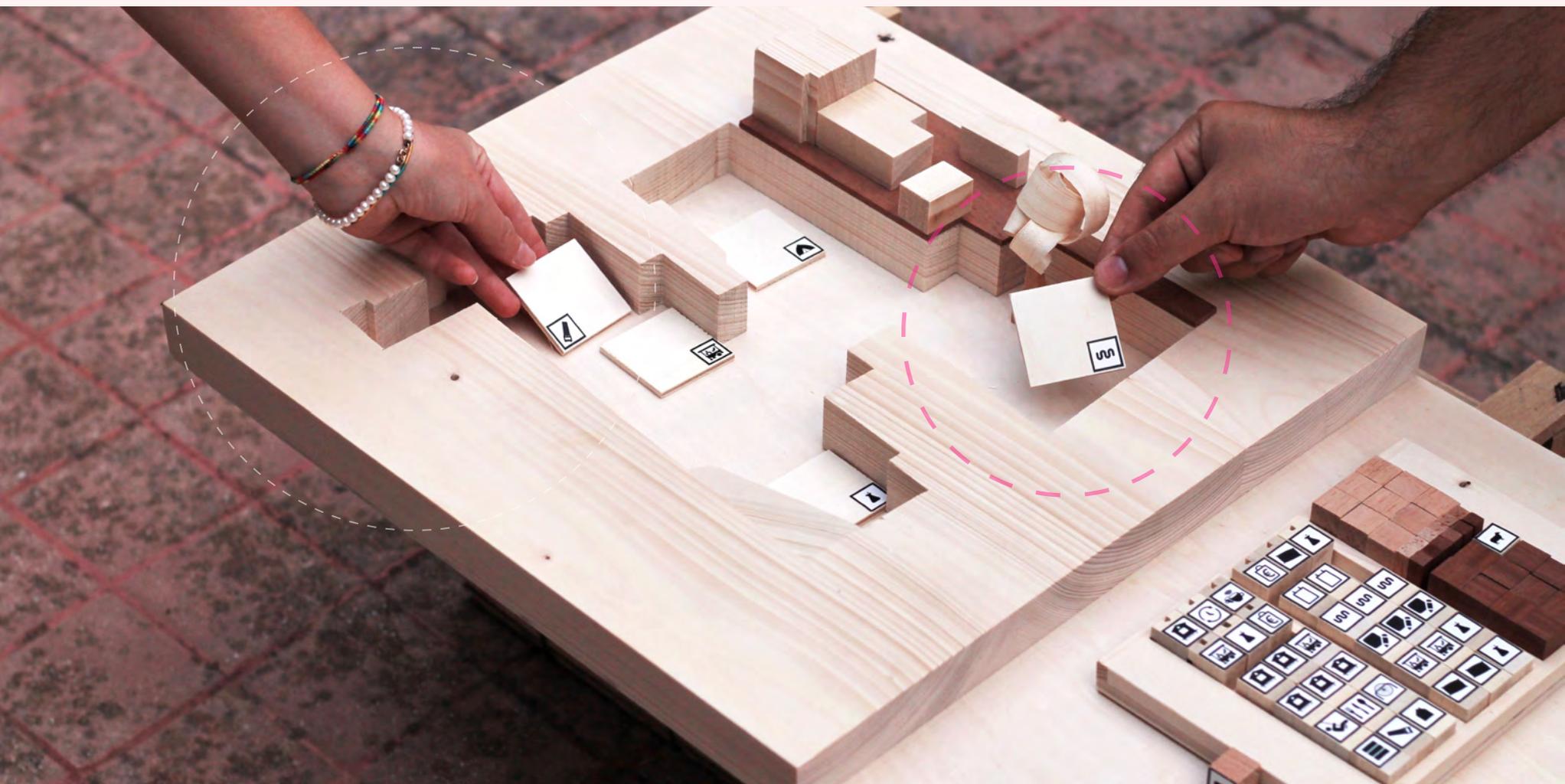
Facciamo base in un'area dismessa di 2500 metri quadri, che comprende una **cava di tufo di fine '800 ed un ex-asilo**.

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 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. Dal 2016, il format si è concentrato sulla nostra area dismessa.



Un centro di produzione culturale

Nel 2015 abbiamo vinto il concorso **Boom-Polmoni Urbani**, che mirava ad innescare nuovi processi di rigenerazione urbana sul territorio siciliano sull'esperienza del Farm Cultural Park di Favara. Partendo dalla nostra area dismessa, abbiamo proposto un progetto basato sulla gradualità degli interventi, la flessibilità degli spazi e l'inclusività dei processi. Il nostro obiettivo è creare un **avamposto culturale** che 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 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, rendere possibili nuove attività, ed attivare nuovi servizi che rendano questo processo sostenibile. **Ad esempio**, la prima edizione *il rifugio temporaneo*, ci ha permesso di generare 9 posti letto utili all'ospitalità di artisti durante il periodo Maggio - Settembre ed in particolare durante il festival.

Perché partecipare

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 Tutor alla prossima 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, dove troverai materiali e strumenti necessari. Farai parte di una **sessione dedicata** dove, ospiti di 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.



Fai parte del processo

Partecipare significa far parte di un processo di rigenerazione più ampio avviato **4 anni fa** e portato avanti da decine di persone che come te hanno messo la progettazione al centro del futuro di un'area dismessa. Diventa anche tu **parte attiva** di questa visione e trasforma la tua esperienza formativa in un'opportunità concreta per lo sviluppo di un territorio. Il tuo contributo servirà a far crescere un luogo in maniera **sostenibile**, 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 **Tutor** della prossima 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 **sessioni specifiche**, dove i partecipanti vengono divisi in gruppi di Tutor e studenti, ed 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.

Chi, Cosa



Professionisti

di tutte le età. I laureati, anche se non abilitati, possono competere nella categoria professionisti.



Studenti

regolarmente iscritti a corsi universitari italiani o stranieri per l'anno 2016/2017.

Discipline

sono ammessi candidati frequentanti o provenienti da Istituti o facoltà di Architettura, Design, Ingegneria di tutte le Università o Accademie. Sono consigliati gruppi interdisciplinari che possano arricchire la proposta progettuale.

Se Gruppi

- Ogni gruppo può inviare un solo progetto.
- I partecipanti non possono far parte di più gruppi.
- numero massimo di componenti del gruppo: 5.
- i gruppi misti (studenti + professionisti) possono candidarsi solo nella categoria professionisti.
- La paternità di idea e/o progetto è riconosciuta in egual misura a tutti i componenti.

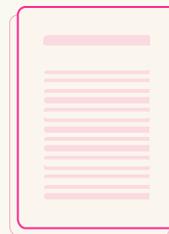
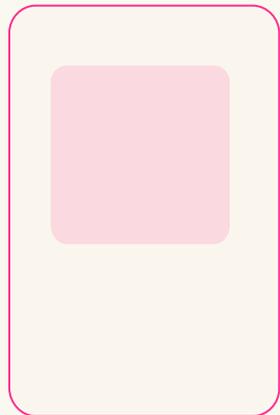
Due Tavole A3
piante, prospetti e sezioni, eventuali particolari costruttivi, schizzi di progetto e/o restituzioni tridimensionali.



Cartolina

verrà caricata sulla pagina Facebook di Periferica, in un album dedicato per essere valutato dalla community.

Poster A1 verticale
immagina di dover sintetizzare tutto il tuo progetto in un'unica tavola. La utilizzeremo per eventuali mostre, all'interno dei nostri spazi o in giro per il mondo.

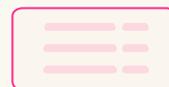


Relazione

che illustri l'idea progettuale con indicati tutti i materiali utilizzati e le tecniche costruttive.

Due versioni:

completa: max 3000 battute
sintetica: max 1000 battute



Menù

solo un'idea eh, Einstein!

Impaginazione

Registrati gratuitamente e riceverai subito un Media Pack con i layout necessari per l'impaginazione degli elaborati. Questi dovranno poi essere raccolti in una cartella unica ed inviati alla segreteria ufficiale del concorso.

Categorie di valutazione

Le due categorie, studenti e professionisti, verranno valutate separatamente. Ogni categoria potrà vincere un Premio Giuria per il miglior progetto. Il Premio Social è invece a categorie unite (*più info pagina 3, Premi*).

Motivi di esclusione

- Invio della documentazione dopo le ore 23:59:59 dell'1 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 (in fase di valutazione il progetto deve essere anonimo);
- Violazione di una o più condizioni del presente bando;
- Mancato versamento della quota di partecipazione, prima dell'invio;
- Il processo è interamente digitale e non è concesso inviare materiali per posta. I partecipanti dovranno fare pervenire per e-mail tutto il materiale richiesto dal presente bando;

Come & Quando



1. Registrati online

Compila il Modulo di registrazione insieme al tuo Team: ci vogliono appena 2 minuti, e l'iscrizione è gratuita.

2. Ricevi Codice + Media Pack

Attendi una mail da Periferica: riceverai subito un Codice alfanumerico unico (associato al tuo progetto) 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. Progetta subito la tua idea

Hai due mesi di tempo per inviarci la tua proposta, ma **perché non iniziare subito?** Tieni d'occhio il calendario e concediti del tempo per curare i dettagli del tuo progetto. Proponi la tua idea tenendo ben presente i **Criteri di valutazione**. Ricorda ogni tanto di cenare.

4. Raccogli i documenti nella Cartella di Invio

I documenti prodotti (*vd pag. 1 Chi, Cosa*) 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.

Si consiglia di controllare attentamente l'impaginazione degli elaborati. L'invio è **definitivo**, non sarà possibile modificare alcun elaborato e qualsiasi difformità comporterà l'esclusione automatica del progetto dal concorso.

5. Versa la quota di partecipazione ed Invia il progetto

Per inviare gli elaborati bisogna versare una quota che corrisponde a **€10** per ogni membro del team di progettazione.

Le quote saranno utili a coprire i costi di gestione del concorso, oltre che facilitare la realizzazione del progetto vincitore.

La quota deve essere versata in un'**unica soluzione** per tutti i membri del Team di progetto. Può essere versata con qualsiasi carta di credito tramite Paypal, accendendo all'**area pagamenti**.

Il pagamento deve essere effettuato a nome del **Capogruppo**.

La ricevuta di pagamento avvenuto dovrà essere inserita nella Cartella di Invio. La Cartella dovrà quindi essere **compressa in formato .zip** ed inviata tramite **WeTransfer** all'indirizzo **10mq@perifericaproject.org** entro l'1 Maggio 2017.

Fai altra cena per festeggiare.

** Proteggi i tuoi diritti in collaborazione con Polline (facoltativo)*

Vai su www.polline.org e difendi la paternità del progetto da inviare. Inserisci il coupon "PERIFERICA17" per ottenere il 40% di sconto sul deposito.

** Stampa il tuo progetto in 3D con Dharma Digilab (facoltativo)*

Vai su www.dharmadigilab.com ed ottieni un modello 3D del tuo progetto. Inserisci il coupon "PERIFERICA17" per ottenere il 40% di sconto.

6. Scopri il parere della Giuria

Vinci il **Premio Giuria** puntando al primo posto per la tua categoria. Vincerai tutti i premi previsti dal concorso: **Ricompensa, Pubblicazione, Tutor Pack** e potrai concorrere per la **Realizzazione** del tuo progetto con il primo vincitore della categoria opposta.

7. Promuovi il tuo lavoro

Vinci il **Premio Social** promuovendo il tuo progetto online: diventerai Tutor per la prossima edizione del festival Periferica.

Apri l'**Album** dedicato sulla pagina ufficiale di Periferica, scopri gli altri progetti e condividi la tua idea. Il progetto più votato in rete si aggiudicherà la vittoria.

8. Costruisci il progetto

Vieni in Sicilia insieme al tuo gruppo: ti aspettiamo per **realizzare** il tuo progetto insieme ad altri partecipanti, coordinati dall'architetto artigiano **Marco Terranova** sotto l'etichetta **Naca**.

9. Partecipa al festival

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

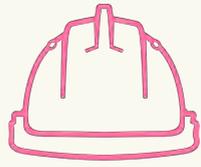
Premi



Pubblicazione

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

categorie unite



Tutor Pack

Diventa Tutor e coordina un team di studenti durante la prossima edizione del Festival.

categorie unite



Realizzazione

Vieni a realizzare il tuo progetto, ti forniamo tutto ciò che serve, dai materiali agli strumenti.

categorie unite



Ricompensa

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

1 x categoria

Premio Social

Pubblicazione + Tutor Pack

Il progetto più votato dalla rete.

La *cartolina* di ogni progetto verrà caricata sulla pagina Facebook di Periferica, all'interno di un Album dedicato; quella che presenterà il più alto numero di like vincerà il Premio Social.

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

Prima di assegnare il Premio verrà verificata l'autenticità dei like, e verranno conteggiati solo quelli ritenuti validi. Ogni forma di crescita a pagamento o tramite la creazione di profili fittizi è punibile con l'esclusione definitiva dal concorso.

Montepremi

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. A prescindere dall'esito, Periferica si riserva il diritto di contattare i progettisti per eventuali collaborazioni.

Premio FARM

Farm Cultural Park, galleria d'arte contemporanea e centro culturale indipendente con sede a Favara, avrà la possibilità di assegnare un periodo di residenza al progetto che convincerà maggiormente il fondatore Andrea Bartoli.

Premio Giuria

Pubblicazione + Tutor Pack + Ricompensa + Realizzazione

I progetti più apprezzati dalla nostra giuria multidisciplinare.

Tra i vincitori di ogni categoria, Periferica sceglierà quale tra i due realizzare, in collaborazione con l'azienda Mirrione Legnami di Alcamo.

Il progetto con punteggio più alto, calcolato attraverso i criteri di valutazione, vincerà il Premio Giuria.

La valutazione è insindacabile e sarà resa nota il 5 Giugno. Una volta aggiudicato il premio, i risultati verranno pubblicati ed i vincitori verranno contattati dalla segreteria del concorso. Periferica può scegliere di realizzare interamente o in parte il progetto vincitore, e/o adeguarlo ad esigenze specifiche insieme ai progettisti.

Pubblicazione

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

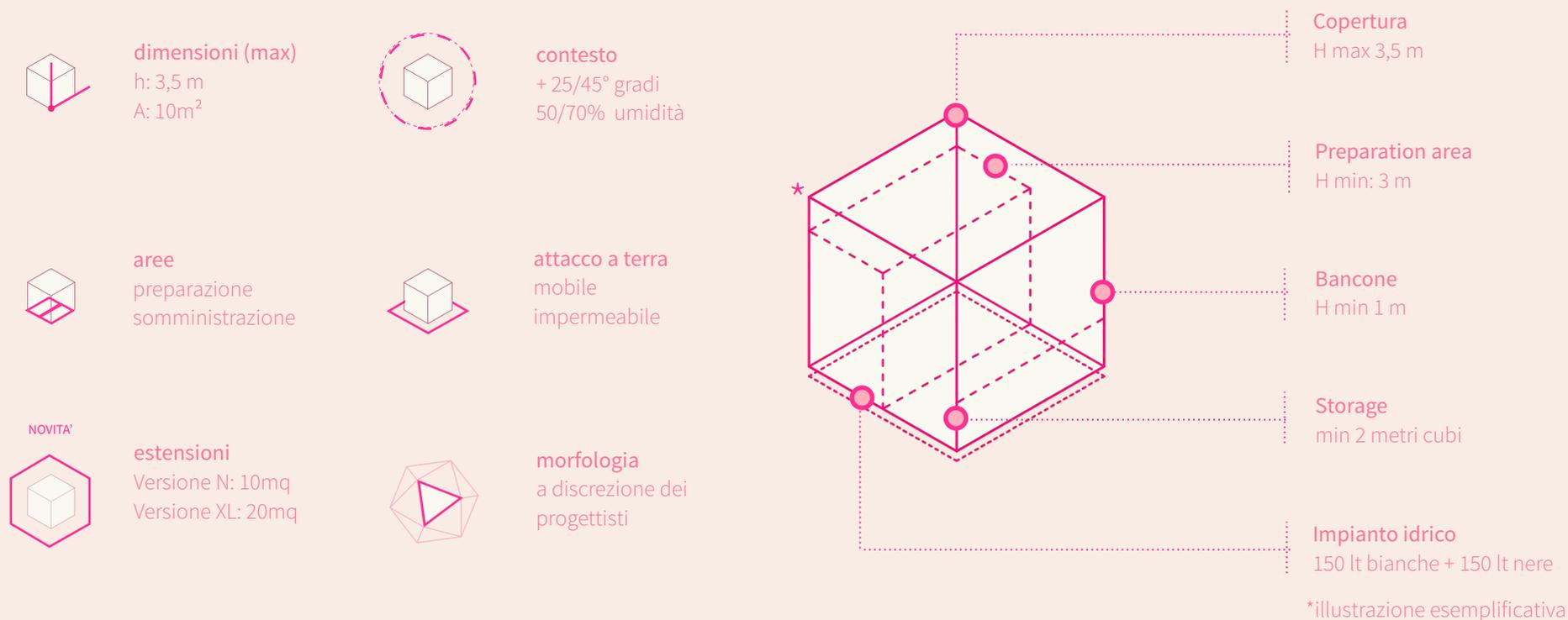
Tutor Pack

Insieme ad altri Tutor, potrai coordinare un gruppo di studenti su un tema specifico e sviluppare un progetto.

Realizzazione in partnership con Mirrione Legnami

Periferica metterà a disposizione materiali, strumenti, e coprirà i costi di vitto e alloggio per ogni componente del gruppo. L'operazione viene promossa dall'azienda Mirrione Legnami di Alcamo.

il Food Point



Panoramica

Il **Food Point** deve essere un elemento autonomo in grado di poter preparare e servire delle pietanze ad un pubblico di numero variabile durante l'arco di una giornata.

Al suo interno deve quindi essere prevista un'area dedicata alla **preparazione** ed una dedicata alla **somministrazione**.

Per area di preparazione si intende uno spazio dedicato all'eventuale condimento e cottura delle pietanze; per area di somministrazione, si intende un fronte di vendita rivolto verso l'esterno. Le due aree possono essere divise da elementi verticali. Entrambe le aree, al lordo di tutti gli elementi che le compongono, devono rientrare in una superficie massima di 10 mq e 3,5 mt di altezza. Nella superficie massima devono essere comprese le proiezioni a terra di eventuali corpi aggettanti.

L'area di preparazione dovrà avere un'altezza interna minima di 3 mt e prevedere una copertura opaca. Può essere di qualsiasi dimensione, a patto che l'uso sia agevole.

Normativa

L'allestimento di un'area Food deve rispettare la normativa inerente alla preparazione e somministrazione degli alimenti. **In questa prima fase, non è richiesto un livello di dettaglio approfondito:** solo ai vincitori verranno richiesti maggiori approfondimenti in caso di realizzazione. Riportiamo però alcuni dettagli che consigliamo di tenere presente per aumentare le chance di realizzazione del proprio progetto.

Preparazione

L'allestimento della cucina è riflesso del menù: dovranno essere previsti tutti gli elementi di arredo industriale necessari alla preparazione delle pietanze previste dal team di progettazione (detersione mani/stoviglie, preparazione, conservazione (frigo) cottura (fuochi, induzione, piastre...).

L'allestimento deve garantire mobilità e resistenza alle condizioni di un ambiente esterno; deve essere destinato a durare: dai materiali all'ergonomia, dal design alla praticità delle attrezzature, ogni aspetto deve essere studiato per rendere più agevole il lavoro.

Progetta in versione XL

Il **Food Point** può essere proposto anche in versione **XL** prevedendo un elemento addizionale di ulteriori 10mq.

Detto elemento è da intendersi come spazio che può essere dedicato alla **sola somministrazione** nel caso di grandi eventi. Attenzione: la presenza di un fronte di vendita *base* deve essere garantito sia nella versione XL che in quella Normale. Nella configurazione XL, lo spazio di vendita base può diventare un passa-vivande tra i due elementi di 10mq, o assumere altra funzione.

L'elemento addizionale può ospitare nelle sue eventuali partizioni orizzontali o verticali delle soluzioni integrate (es. coltivazione di piante, elementi di supporto audiovisivo, o qualsiasi altra funzione addizionale) a totale discrezione dei progettisti.

Somministrazione

Il bancone, come fronte vendita, deve avere un'altezza minima di 1 mt rispetto al suolo, e deve prevedere l'utilizzo di minimo 2 persone contemporaneamente.

Attacco a Terra

l'elemento deve essere sollevato da terra e consentire una buona mobilità. Si consiglia una soluzione mobile caratterizzata da ruote o un sistema di rimorchio. Deve impedire l'umidità di risalita. All'interno, deve avere un pavimento antiscivolo.

Impianti

devono essere previsti cavedi per impianto idrico ed elettrico. Per l'impianto idrico riservate almeno 150 l per una cisterna interna, ed una di pari capienza per le acque nere. L'energia necessaria per alimentare l'elemento può essere autoprodotta o prevedere un normale attacco a rete esterna.

Criteri di Valutazione

Concept fino a 30 punti

Contesto, Originalità, Innovazione, Brand identity.

Che ragionamento c'è dietro la tua proposta? Ci sono dei riferimenti formali, culturali, artistici, territoriali? Che legame c'è tra l'offerta culinaria e l'allestimento proposto? Il tuo progetto ha un'identità ben definita? È originale, innovativo? Come si inserisce nel contesto? Catturerebbe la tua attenzione durante una fiera, un evento?

Usabilità fino a 30 punti

Efficienza, Mobilità, Flessibilità, Comfort.

Lo spazio che usi e le risorse impiegate sono ottimizzate? Quante persone può servire la tua cucina? Gli spazi sono ponderati? In che modo si sposta il rifugio su un piano? Quanto pesa? Riesce a muoversi su più tipi di terreno? La tua cucina può avere più configurazioni in base all'utilizzo? Con che facilità? Ci si lavora comodamente? Prova a simularne la gestione a regimi diversi.

Realizzabilità fino a 30 punti

Costruzione, Normativa, Offerta culinaria, Sostenibilità, Slow

Qual'è il budget necessario per realizzare il tuo progetto? Rispetta la normativa? È facilmente (s)montabile da due persone? la tua offerta al pubblico può funzionare? È facile da preparare e servire? L'allestimento può resistere alle intemperie? I prodotti previsti sono a km zero? Qual è l'energia grigia dei materiali utilizzati? Quanto sfrido produce?

Bonus: Progetta in versione XL + 10 punti (facoltativo)

Aggiungi ulteriori dieci metri quadri per la sola somministrazione.

Come si comporta il Food Point nel caso di grandi eventi? Prova a ragionare su una sua ulteriore estensione. L'elemento aggiuntivo deve essere coerente con in principi dell'elemento cucina rispettando i criteri di Concept, Usabilità e Realizzabilità. Può ospitare o essere supporto di funzioni integrate. NB: progettare in versione XL è facoltativo e non obbligatorio.

Profili d'evento

Il Food Point nasce principalmente per offrire un servizio Food durante gli eventi di Periferica, a cui possono partecipare fino a 500 persone. Eventi sportivi, d'intrattenimento, di promozione sociale, artistici; rassegne cinematografiche, performance, concerti, talk, workshop. Non è da escludere, in futuro ed a seconda del programma, un uso continuativo e quotidiano del Food Point durante tutta la stagione estiva.

Uso

L'uso previsto è stagionale e temporaneo: il Food Point verrà usato nel periodo che va da Maggio a Settembre.

Funzioni e servizi annessi

All'interno dello spazio dovranno poter lavorare comodamente almeno 4 persone. Gli eventuali servizi igienici non sono previsti e verranno sviluppati a parte.

Menù e Tipologia Food

La scelta del menù è totalmente a discrezione dei progettisti, che possono proporre **tipologie di qualsiasi genere**, dai primi/secondi piatti, al finger food, panini, e via mangiando.

Per la progettazione del menù è obbligatorio includere **almeno 1 prodotto siciliano** appartenente ai **presidi Slow Food**.

I Presidi Slow Food sostengono le piccole produzioni tradizionali che rischiano di scomparire, valorizzano territori, recuperano antichi mestieri e tecniche di lavorazione, salvano dall'estinzione razze autoctone e varietà di ortaggi e frutta.

Scegli dal [catalogo dei prodotti siciliani](#).

Il menù è importante sia in termini di efficacia che di sostenibilità. Il nostro suggerimento è di pensare semplice: poche pietanze, facili da preparare ed a costi accessibili. Divertitevi!

Materiali

Il materiale consigliato è il legno, ma non sono esclusi altri materiali che possano valorizzare il progetto tenendo sempre presente il budget. Componenti ed eventuali rivestimenti sono a discrezione dei progettisti.

Budget

Il Budget massimo disponibile è fissato a € 2000, e riguarda solo la fornitura di materiali (legno, ferramenta, vernici) necessari per la realizzazione e rifinitura del progetto. Sono esclusi i prodotti di arredo industriale necessari all'allestimento della cucina.

[Iscriviti](#)

il Festival che rigenera

Una volta aggiudicato il Premio, verrai contattato da Periferica per ulteriori istruzioni che ti accompagneranno dalla vittoria alla **realizzazione** del tuo progetto durante il festival. Se necessario, ai progettisti verrà nel frattempo richiesto di approfondire eventuali particolari costruttivi e materiali specifici. Mettiamo a disposizione gli **strumenti** e copriamo i costi di **materiale, vitto ed alloggio** per tutti i componenti del gruppo. I progetti vincitori rimarranno di proprietà della Soc. Coop. Officina Periferica che si riserva il diritto di apportare tutte le modifiche e/o perfezionamenti che riterrà opportuni o, comunque, di realizzare solo in parte l'opera progettata.

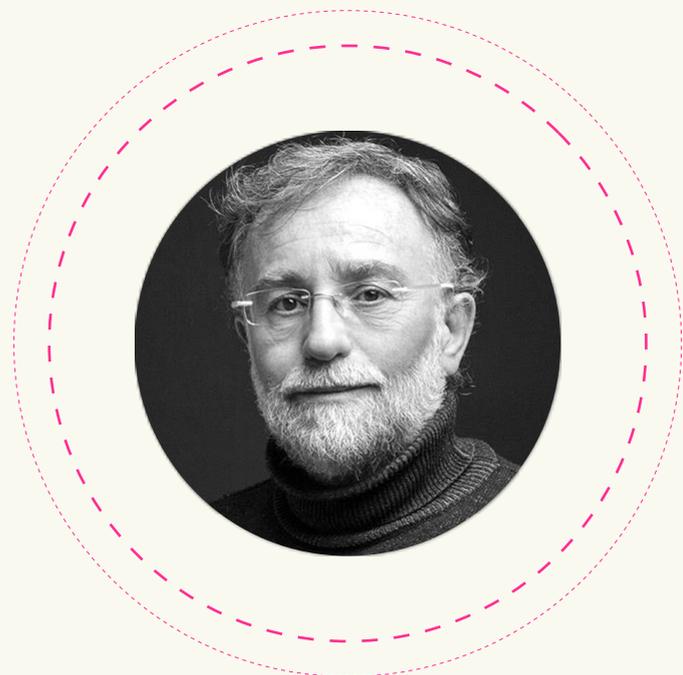
Tutor Pack

Il *Tutor Pack* è una forma di partecipazione al festival che nasce per esercitare al massimo le **capacità di leadership e coordinamento** di studenti e professionisti, chiamati a gestire un gruppo di *attivatori*. I partecipanti vengono selezionati e 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 tra Luglio ed Agosto. Le date ufficiali verranno pubblicate sul sito e sulla pagina Facebook di Periferica.



[guarda l'edizione 2016](#)



Gianni Di Matteo

Social Design Expert

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.

ADI ADI ASSOCIAZIONE
PER IL DISEGNO
INDUSTRIALE
DELEGAZIONE SICILIA

Website



Saro Gugliotta

Slow Food Delegate

Presidente di **Slow Food Sicilia** e consigliere nazionale di Slow Food, è un biologo e lavora presso una casa farmaceutica di prodotti naturali. Da circa 15 anni si occupa con Slow Food di valorizzare il territorio siciliano, attraverso il cibo buono, pulito e giusto. L'impegno maggiore è nella ricerca della relazione fra il cibo e la salute, cercando di coniugare l'esperienza maturata nel proprio campo professionale, con quella del cibo di qualità. **Fondatore del progetto delle isole Slow**, ha preso spunto dalla crescente difficoltà che hanno territori fragili come quelli delle piccole isole nella perdita dell'identità territoriale, per estendere il concetto di qualità territoriale quotidiana a tutti i sistemi locali del cibo locali, individuati in tutti i contesti in cui è più evidente il rischio dell'omologazione.


Slow Food[®]

Website



Francesco Lipari
Architect - the Visionary one

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. È 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**.

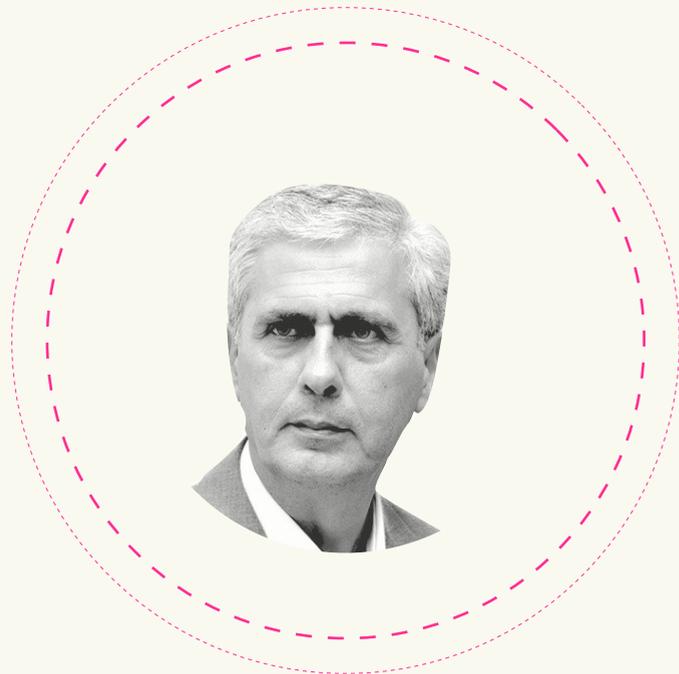
Il lavoro di Francesco è stato esposto e pubblicato a livello internazionale con mostre al **MoMA** di New York e alla **WUHO Gallery** di Los Angeles.

cityvision
independent architecture stuff

Website

Cityvision

OFL



Michele Cuomo
Architect & Food Designer

Architetto progettista e designer con sede in Torre Annunziata, Napoli.

ADI Compasso d'Oro International Award 2015 sul tema Design for Food and Nutrition con il progetto "Canna di Fucile 2011".

Componente della Commissione Food dell'ADI Nazionale, è Dottore di Ricerca in Composizione Architettonica dal 1994 ed è stato Professore a Contratto in Teorie della ricerca architettonica contemporanea dal 1997 al 2007 presso la Facoltà di Architettura dell'**Università di Napoli Federico II**. Collabora dal 2009 con il Centro di Ricerca Interdipartimentale **Raffaele D'Ambrosio L.U.P.T.** presso l'Area di Ricerca in "Progettazione architettonica, urbana, ambientale e del recupero e valorizzazione dei beni storici, architettonici, archeologici e paesaggistici". Ha partecipato a numerosi concorsi di progettazione nazionali ed internazionali.

MICHELE CUOMO
architetto

Website



Marco Terranova
Wood Architect

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.

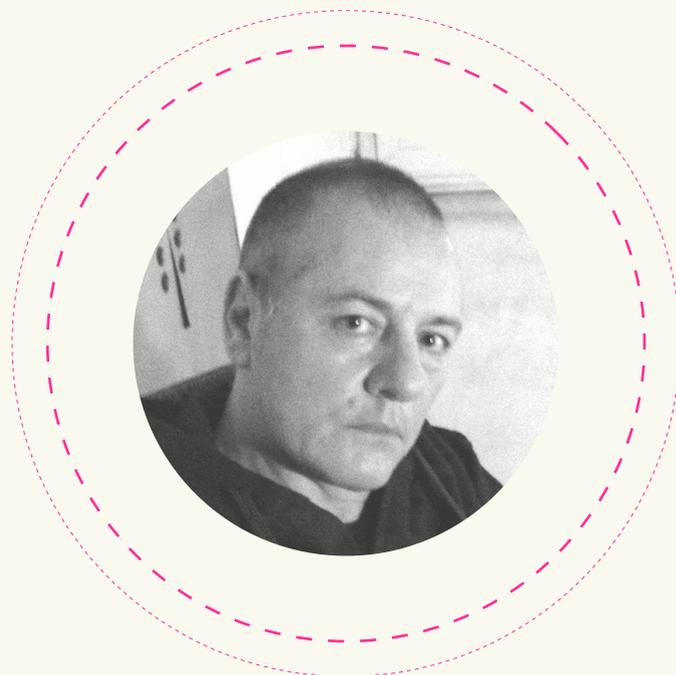
Costruisce e coordina cantieri in diverse parti d'Italia ed all'estero: Germania, Francia ed Olanda sperimentando il passaggio dal *learning by doing* al *design by doing*.

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



Naca

Behance



Francesco Subioli
Food Design Expert

Art director e project manager nei settori Industrial, Graphic, Exhibition Design.

Docente allo **IED di Roma** nel corso di Product Design e coordinatore del **Master in Food Design**.

Svolge da venticinque anni attività professionale prima con **Studio Random** e poi con **Kromosoma**.

Executive Board Member in **ADI**, l'**Associazione del Compasso d'Oro** e responsabile del settore Food Design.



Kromosoma

Facebook



Bruno Mirrione

Wood Expert & Entrepreneur

Bruno Mirrione (Alcamo, 06 febbraio 1973) è un imprenditore italiano. Inizia la sua attività imprenditoriale nel campo dell'industria del Legno, del Brico e dell'Immobiliare nel 1991, gestendo ed ampliando con successo le società **Mirrione Francesco Srl, Bridor Maxistore e Alltransport**, rimanendo figura simbolo dell'omonima famiglia. Ha svolto con successo l'attività come direttivo e componente dei Giovani Industriali di **Confindustria Trapani** e consigliere per la commissione CCIAA per il riesame della Provincia di Trapani. Eletto Vicepresidente del Club Rotary Belice Carboj. Conseguisce numerose qualifiche volte alla propria attività, come un **Master** di specializzazione sulla classificazione e scelta del legno, negli Stati Uniti d'America presso la **National Hardwood Lumber Association USA**; un Master di specializzazione sulla tecnologia, qualità e risorse boschive presso l'**Università degli Studi di Torino**. Ha inoltre conseguito la licenza come Pilota di Aviazione Generale (PPL-TEA). **Esperto** nel disegno tecnico per la progettazione di grandi strutture in legno.

Le sue competenze tecniche in diverse attività lo portano a svolgere numerose attività di relatore presso istituti scolastici, università e convegni.



[Official Site](#)

[Facebook](#)



Paolo Giacalone

Food Expert & Entrepreneur

Pescatore di terza generazione, Paolo Giacalone è CEO di **Rosso di Mazara**, il primo marchio di gamberi nato e promosso direttamente dai pescatori.

Paolo fa infatti parte di una famiglia pioniera della pesca italiana ed in particolare dei gamberi da 1929.

Peschiamo a 700 metri di profondità nel Mar Mediterraneo, le cui acque ricche di sali minerali conferiscono ai gamberi un sapore inconfondibile, surgelandolo a bordo dei nostri pescherecci ad una temperatura di -50° C per mantenere inalterate la consistenza delle carni e il gusto.

Rosso di Mazara è l'unico gambero rosso al mondo solfiti Free. Per noi pescatori il rispetto del mare e della salvaguardia delle specie marine sono una priorità. Rosso di Mazara è l'unico gambero rosso al mondo certificato Friend of the Sea. Quando aprite una scatola di Rosso di Mazara siete sicuri di trovare dei gamberi pescati nel Mar Mediterraneo perché siamo gli unici al mondo certificati DNA checked.



[Official Site](#)

[Store](#)

[Facebook](#)



Andrea Bartoli

FARM CULTURAL PARK founder

Notaio dal 2000. **Cultore** dei linguaggi del contemporaneo con particolare interesse all'architettura, design, arredo urbano, arte, rigenerazione urbana e riqualificazione territoriale, è **consulente** in progettazione strategica, fattibilità e gestione di organizzazioni culturali pubbliche e private. 15 anni fa ha pensato e creato il Brand **Farm**, trasformando una masseria del 700 in Albergo di charme, producendo innumerevoli eventi di **Arte Contemporanea** tra cui la mostra del famosissimo **Terry Richardson**. Nel 2010 nasce a Favara il **Farm Cultural Park**, Centro Culturale di nuova generazione, che nel 2011 vince il **Premio di Gestione Federculture** e partecipa nel 2012 e nel 2016 alla **Biennale di Architettura di Venezia**, venendo pubblicato anche da **The Guardian** e **Vogue**. Nel 2015 ha ideato e progettato **Boom-Polmoni Urbani** progetto di valorizzazione territoriale finanziato dai Deputati della Regione Sicilia del M5S. Nel 2016 ha ideato e progettato **Sou**, la Scuola di architettura per bambini. Da diversi anni è promotore e/o membro di giuria di prestigiosi Contest Internazionali d'Arte, Design e Architettura Contemporanea. E' stato ospite, come relatore delle più importanti manifestazioni culturali italiane e di prestigiose iniziative internazionali.



[Official Site](#)

[Facebook](#)

[Video](#)



Maurizio Schifano

UX Designer

Laureato in Disegno Industriale presso la Facoltà di Architettura di Palermo dove ha seguito, come cultore della materia, i laboratori di **Progettazione** ed **Interaction Design**.

La sua formazione comprende gli ambiti che legano motion, grafica e design dell'interazione. Ha seguito workshops con i designers Giulio **Iacchetti**, Paolo **Ulian** e Leonardo **Sonnoli** e ha collaborato con la **Biennale di Venezia** con video installazioni a Palermo. Collabora, negli anni, con diversi studi allo sviluppo di progetti e strategie di comunicazione con ruoli a diversi livelli. Insegna fotografia e **User Experience**. Impegnato nella diffusione di tecnologie open source, partecipa a workshop su Arduino e alla costruzione di FabLab. Appassionato di bici a scatto fisso, di fotografia analogica ed arte generativa.



[Official Site](#)

[LinkedIn](#)

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: info@perifericaproject.org.

Art.5 Realizzazione dei progetti vincitori

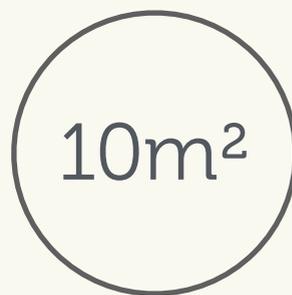
Il progetto che verrà ritenuto meritevole, verrà realizzato da parte dei progettisti durante una sessione dedicata con il supporto di Periferica + Naca. I progetti rimarranno di proprietà della Soc. Coop. Officina Periferica che si riserva il diritto, in caso di realizzazione, di apportare tutte le modifiche 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 ore 23:59:59 dell'1 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 (in fase di valutazione il progetto deve essere anonimo);
- Violazione di una o più condizioni del presente bando.
- Mancato versamento della quota di partecipazione prima dell'invio;
- Il processo è interamente digitale e non è concesso inviare materiali per posta. I partecipanti dovranno fare pervenire per e-mail tutto il materiale richiesto dal presente bando.



Carlo Roccafiorita
ideazione, progettazione

Alberto Grammatico
produzioni video

Paola Galuffo
segreteria

Vincenzo Cancemi
web design

Federica Terribile
traduzioni

Francesco Calabrese
copyediting



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.



Periferica

Officina Periferica Soc. Coop.
Via dell'Acquedotto 15
91026 Mazara del Vallo

info@perifericaproject.org
www.perifericaproject.org

contatti

10mq@perifericaproject.org
mail ufficiale

+ 39 3932688034 | Carlo
lun / mer / ven 10 - 18

