



Raggiunte le adesioni indispensabili per il workshop. Vi è ancora' la possibilità di partecipare per cinque persone!

Antonino Saggio, Il gruppo Nitro e un qualificatissimo gruppo di artisti e architetti offrono un periodo di studio e di lavoro, ma anche di vacanza creativa e intelligente, nella piacevole località balneare siciliana di Gioiosa Marea nel periodo che va **dal 5 al 12 settembre 2007**.

La proposta si articola in una serie di dodici Conferenze, in una giornata di Simposio - **IT Revolution in Architecture The Changing Notion of Space and Time in Contemporary design** – cui partecipano tutti i conferenzieri e gli iscritti al Workshop, in una jury finale e in una festa al termine dell'esperienza. I partecipanti Iscritti al Workshop sono coinvolti in attività di concettualizzazione e sperimentazione progettuale i cui esiti saranno valutati e costituiranno attestato di partecipazione.

CALENDARIO dettagliato

Mercoledì 5 settembre

Conferenze:

Antonino Saggio <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/> "Lo spazio della nuova ricerca informatica"
Gruppo Nitro <http://www.nitrosaggio.net/NITROSTUDIO/> "Impollinazione tecnologica"

Antonino Saggio, architetto e professore a La Sapienza e' autore e studioso nel campo della critica di architettura applicata all'informatica. Ha tenuto conferenze in molte istituzioni italiane e internazionali. Se l'informazione e' la materia prima dell'architettura in questa fase storica e se il tempo ha sempre piu' una dimensione discontinua e frammentaria e se lo spazio e' informazione, come progettiamo questa nuova coscienza? Come gli avanzamenti tecnologici si possono tradurre in scelte architettoniche e spaziali? La tesi del workshop e' che la tecnologia puo' essere usata come una sorta di *augmented reality* per rendere percepibili e praticabili dimensioni che travalicano i nostri normali limiti. Le invenzioni di questi ultimi anni da Internet alle nanotecnologie ne sono la prova. L'uso intelligente e innovativo di queste ricerche nel progetto assume tanta piu' forza e necessita' quanto piu' riesce ad essere applicata in situazioni di crisi e di difficoltà oggettiva. La Conferenza introduttiva analizzerà queste tematiche con l'illustrazione di specifici progetti di architetti e artisti di alto profilo che lavorano su questi temi.

il gruppo Nitro e' un formato da 12 architetti attivamente impegnati nella progettazione, nella ricerca, nella sperimentazione tecnologica e nell'editoria di cui cura, tra l'altro, il supplemento bimestrale "On&Off" de *L'architetto Italiano* e ha redatto il volume *Arie Italiane* EdilStampa. La conferenza vedrà in particolare la discussione di esempi di installazione concretamente realizzate dal Gruppo Nitro tra cui *Electronic Palm* e il recentissimo *Tecno primitivo* un esempio di *impollinazione tecnologica* che sviluppa in un ambiente interattivo la ricerca sulle interfacce gestuali. Testi di riferimento oltre a quelli della nota collana internazionale IT Revolution in Architecture (Birkhauser, Testo&image EdilStampa <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/RivoluzioneInformatica/>) si basano anche sull'ultimo volume di Antonino Saggio *Introduzione alla rivoluzione Informatica in architettura* (Carocci 2007). Di cui e' consigliata ai partecipanti al seminario la lettura in anticipo e di cui si acclude il link al capitolo "Spazio".

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Approfondimento critico e discussione sul tema posto all'attenzione, breve presentazione delle aree di ricerca e di interesse di ciascun iscritto al Workshop ed eventualmente di un lavoro significativo ciascuno. In formato digitale o tradizionale

Giovedì 6 settembre

Conferenze e visita caste di Tusa e Atelier sul Mare:

Antonio Presti Atelier D'arte <http://www.librino.org/> "Il ridisegno dei limiti"

Costantino Morosin <http://www.morosin.com/> "Strumenti e movimenti dell'uomo nello spazio"

Antonio Presti è artista, poeta e curatore d'arte di reputazione internazionale. A lui tra l'altro si deve l'esperienza (di cui si è appena celebrato il Venticinquennale) di Fiumara d'arte: un'azione territoriale che vede l'inserimento nel paesaggio della valle del Fiume Tusa di grandi opere tra gli altri di Consagra, Di Campo, Dorazio. A Presti si deve anche la creazione di Atelier sul Mare, un Museo-Albergo che presenta una raccolta unica di significative installazioni realizzate nelle diverse camere dell'albergo da artisti tra i quali Lai, Stacciali, Ceroli, Plessi. La giornata sarà dedicata ad un approfondimento del rapporto arte-spazio attraverso una visita a Castel di Tusa e all'Atelier sul Mare e ad un'approfondita discussione con Antonio Presti che è tra l'altro promotore di processi di emancipazione sociale e culturale in contesti degradati. Temi all'attenzione: la presenza dell'arte come elemento di avanzamento, di ridefinizione dei limiti tra alto e popolare, degli spazi e dei modi di uso alla ricerca di una necessaria poesia dei luoghi e delle situazioni.

Costantino Morosin è regista, scenografo e scultore e opera con continuità sin dagli anni Settanta sui temi della ricerca artistica in rapporto a riflessioni antropologiche e storiche. Il concetto di strumento, le sue ramificazioni nell'evoluzione umana si ritrova in opere che spesso hanno una spiccata vocazione naturale e paesaggistica, come nella serie di sculture che ha realizzato per Opera-Bosco a Calcata. Morosin studia e sperimenta anche con le tecnologie informatiche avanzate ed in particolare lavora ad opere d'arte di scala geografica sviluppate attraverso tecnologie satellitari. I temi toccati da Morosin nella sua Conferenza riguardano il rapporto tra strumento, uso e modalità del fare artistico e più in generale umano. Lo spazio nel suo lavoro è innervato dai movimenti biologici, naturali, fisici e cerebrali dell'uomo sul pianeta in un percorso rivolto al domani, ma radicato nei tempi più antichi e primordiali.

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Comprensione critica e discussione sul tema posto all'attenzione. Appunti grafici e fotografici, ipotesi concettuale di una installazione o evento che comprenda la possibilità di ridefinizione dei limiti cognitivi ed esperienziali degli spazi.

Venerdì 7 Settembre

Conferenze:

Kresimir Rogina <http://www.penezic-rogina.com/> "Digitalizzazione della realtà"

Gruppo Nitro <http://www.nitrosaggio.net/sicilylab/WorkShop/> "I possibili ambiti applicativi dell'esperienza del workshop"

Il Gruppo Nitro porterà all'attenzione dei partecipanti il lavoro preparatorio redatto per le possibili azioni nel contesto della cittadina di Gioiosa Marea in particolare in due ambiti

specifici. Quello delle micro progettualita' lungo il sistema costiero e quella lungo la nuova area del porto in darsena. Contemporaneamente una serie di situazioni di possibili interventi saranno indicate ai partecipanti come possibili aree di studio e di ipotesi applicative. La ricerca dei partecipanti al workshop si interessera' di progettazione contemporanea intesa nella "estensione" che va dal design ai progetti di installazione e arredo, ai progetti edilizi, architettonici, urbani e urbanistici. E' un'idea "soft" di progetto che si promuove che vuole anche indicare un aspetto ludico e creativo che puo' essere utile anche nel trattare temi profondi e importanti. La ricerca progettuale in particolare si indirizza verso dei temi innovativi, con particolare attenzione a situazioni difficili estreme e squilibrate. Cioe' a gran parte della situazione "reale" della progettazione contemporanea. L'Information Technology in particolare viene studiata in questo contesto come ambito progettuale e tecnologico capace di attivare processi e di accendere ipotesi di utilizzo creativo ed innovativo.

Kresimir Rogina e' socio fondatore dello studio Penezic&Rogina che opera con intensita' in Croazia sin dalla meta degli anni Ottanta e ha realizzzato opere di grande qualita' come il complesso sportivo Sava o la Scuola Materna Jarun di Zagabria o le War Housing a Vukovar. Particolarita' dello studio e' una spiccata attenzione all'evolversi dei media e della cultura giovanile ed in particolare alla Information Technology. Ha realizzato istallazioni alla Biennale di Venezia del 2000, a Zagabria, a Lione e progetti e opere di intervento urbano a Sant Etienne. In queste occasioni il tema della digitalizzazione della realta', sottotitolo di una recente monografia a loro dedicata da Nigel Whiteley, si coniuga con i contesti specifici di intervento nella tensione verso una percezione complessa e assolutamente contemporanea della vita e della teconologia di oggi del fare architettonico. Temi all'attenzione e' la possibilita' di determinare micro interventi urbani capaci di rivitalizzare contesi e ambienti degradati o male utilizzati.

Attivita' dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Discussione sul tema posto all'attenzione. Appunti grafici e fotografici di Gioiosa Marea e scelta di localizzaione e concept di intervento installazione,

Sabato 8 Settembre

Conferenze:

Giovanni Vaccarini Vaccarini Architetti <http://www.giovannivaccarini.it/>

Giovanni D'Ambrosio D'Ambrosio Architecture <http://www.giovannidambrosio.com/>

Giovanni Vaccarini e' uno dei migliori giovani architetti italiani. Ha realizzato gia' molte opere come il Complesso plurifunzionale di Giulianova, la casa C+V, il cimitero di Ortona. Vaccarini e' attento alla definizione di volumi semplici e unitari, ma che risultano spesso dinamicamente protesi all'esterno attraverso azioni che devono molto ad una riflessione sulle tecnologie informatiche. Molti progetti e lavori di concorso riflettono sui processi di assemblaggio e comunicazione tipici di ambienti informatici a meta' tra il gioco e la costruzione Aree di interesse: La specificita' del lavoro di progettazione in Italia, occasioni e aree di lavoro nei contesti urbani e negli spazi pubblici riconfigurabili con nuove azioni spaziali e paesaggistiche.

Giovanni D'Ambrosio e' progettista e designer con opere all'attivo sia in Italia che in Polinesia e nella lontana Australia dove opera a tutto campo dall'urban design alla progettazione di complessi edilizi, da abitazioni ad interni e allestimenti. D'Ambrosio indaga con attenzione le modalita' del vivere contemporaneo, ma anche le ragioni profonde che radicano gli uomini alle diverse culture dell'abitare. Adotta innovazioni creative che coinvolgono materiali diversi, innesti inediti, usi cromatici di materiali a volte artificiali e a volte naturali ma sempre usati con grande creativita'. Aree di interesse il rapporto innovativo tra usi oggetti design e spazi nella progettazione contemporanea.

Attivita' dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Discussione con i conferenzieri e il gruppo Nitro sulle ipotesi di localizzazione e sulle concettualizzazioni possibili. Appunti grafici, schizzi fotomontaggi

Domenica 9 Settembre

Conferenze Simposio e Jury Intermedia:

Antonino Saggio <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/RivoluzioneInformatica/> "Interattivita' il nuovo catalizzatore"

Gianni Ranaulo LightArchitecture <http://www.lightarchitecture.net/> "Light Architecture"

Arturo Vittori Architecture + Vision <http://www.architectureandvision.com/> "Costruzione del domani"

Javier Ideami <http://www.ideami.com/> "Incrocio dei media e nuove dimensioni Cognitive"

Arturo Vittori ha formato con Andreas Vogler l'innovativo gruppo di progettazione Architecture and Vision. Ha partecipato a diverse mostre di cui l'ultima "L'air de Paris" al centro Pompidou di Parigi li ha visti presentare un loro prototipo di mezzo di trasporto per esplorazione in altri pianeti. La ricerca del gruppo vede spesso la realizzazione di prototipi come nella recente creazione del progetto a inviti per il prestigioso the Birdhouse project. Il Lavoro di Architecture +Vision coniuga così la sperimentazione tecnologica e dei materiali ad una idea di spazialità dilatata e aperta alle nuove dimensioni fisiche e spaziali del domani.

Javier Ideami è artista, fotografo, programmatore internet e regista e insegna fotografia alla London Academy. Ideami alterna e combina mezzi e tecnologie all'interno di una ricerca espressiva globale. Il suo film "el quadro" ha ottenuto recentemente un premio per la miglior fotografia e la sua installazione multimediale e musicale interattiva, al Laboral Centro de Arte, Spagna ha ottenuto vivo apprezzamento. Il tema dell'incrocio e sovrapposizione dei media verso una nuova cognizione cognitiva è tema centrale della ricerca di questo artista.

Gianni Ranaulo è un designer e progettista che opera con continuità a Parigi sin dagli anni Novanta. Ha realizzato opere di architettura come la prefettura di Meaux, abitazioni e numerosi interni. Ha lavorato con particolare continuità sul tema della Lightarchitecture che combina in una nuova dimensione *stereoreale* la concretezza degli spazi e la capacità trasfigurativa legata all'Informatica e alle sue capacità proiettive. Tale tema è stato indagato in ambiti espositivi e allestitivi ma anche in situazioni urbane e paesaggistiche e realizzate nello spazio Wind a Fiumicino, nel lavoro delle boutique di John Richmond a Londra e indagato teoricamente in diverse pubblicazioni a sua firma. Tema di interesse della Conferenza risiede nella nuova dimensione che trasforma spazi ed edificio in un vettore comunicativo che intreccia tecnologia informatica e scelte spaziali.

Antonino Saggio propone un viaggio all'interno del concetto di Interattivita'. Perché l'interattivita' è cruciale per la ricerca architettonica contemporanea. Che rapporto ha questo tema con l'estendersi delle nostre possibilità cognitive e realizzative? Quali sono alcuni edifici e opere significative in questo contesto. Perché l'interattivita' è considerata il catalizzatore di questa fase di ricerca architettonica applicata alla Information technology? Le risposte possono gravitare in quattro ambiti specifici. [1] l'interattivita' è l'elemento catalizzatore di questa fase della ricerca architettonica perché al suo interno ricade il sistema di comunicazione contemporaneo basato sulla "possibilità di creare metafore" e quindi di navigare prima e di costruire poi sistemi ipertestuali; perché [2] l'interattivita' pone al centro il Soggetto (variabilità, riconfigurabilità, personalizzazione) invece dell'assolutezza dell'Oggetto (serialità, standardizzazione, duplicazione); perché [3] l'interattivita' incorpora la caratteristica fondamentale dei sistemi informatici, e cioè la possibilità di creare modelli interconnessi e mutabili di informazioni continuamente riconfigurabili e infine perché [4] l'interattivita' gioca strutturalmente con il tempo e indica un'idea di continua "riconfigurazione spaziale" che cambia i confini consolidati sino ad oggi sia del tempo che dello spazio.

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Esposizione intermedia concept. Intervengono al simposio i partecipanti al Seminario con una presentazione delle loro diverse ipotesi concettuali che verranno commentate dai Conferenzieri e dagli altri invitati

Tavola rotonda e commenti degli invitati **Paolo Ferrara coordina, Franco Porto, Daniela Pirrone, Luigi Pellegrino, Fabio Schillaci, Tiziano di Cara, Giuseppe Romano, Alessandro Viola, Lorenzo Brusci, tutti i Conferenzieri, il gruppo Nitro e i partecipanti iscritti al Workshop**

Lunedì 10 Settembre

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Elaborazione e sviluppo del concept di intervento: Discussione con Antonino Saggio, membri del gruppo Nitro e Conferenzieri per supporto e confronto specifico sulle ipotesi. Discussione comune a fine giornata in forma seminariale

Martedì 11 Settembre

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Elaborazione e sviluppo e messa a punto del concept di intervento. Full immersion di elaborazione Consulenze con Antonino Saggio, membri del gruppo Nitro

Mercoledì 12 Settembre

Attività dei Partecipanti Iscritti al Workshop:

Jury finale ciascun gruppo o singolo presenterà la propria ipotesi di intervento che verrà ampiamente discussa in forma collettiva tra tutti gli invitati, i conferenzieri e gli altri partecipanti del Workshop.

A sera: festa finale e fine del workshop.

Attestato di Partecipazione

Alla fine del Seminario verrà fornita un Attestato di partecipazione firmata da Antonino Saggio e dagli altri conferenzieri. Tali attestati costituiscono, naturalmente, parte importante e spesso decisiva del proprio curriculum professionale e di ricerca.

Materiali di Lavoro

Ogni partecipante dovrà essere dotato di un personal computer, di macchina digitale o alternativamente di altri strumenti di ripresa audio video, di almeno un rotolo di carta da schizzi, di materiale da disegno base e opzionale (colori acquerelli tempera). Inoltre è assolutamente necessario che il partecipante venga con almeno due volumi di suo interesse ma che affrontino alcuni aspetti della problematica trattata. Questi volumi costituiranno un utile elemento di confronto e di approfondimento critico. In questo momento l'accesso ad internet non può essere garantito nel Sicily Lab.

Soggiorno e viaggio

La sistemazione più economica è quella dell'Hotel Puglia a pochi minuti dal lab disponibile

a prezzi a 18 euro notte in singola. Prenotazioni allo 0941 301177 Ulteriori dettagli e informazioni vai <http://www.nitrosaggio.net/sicilylab/>

Gioiosa puo' essere raggiunta in aereo, in treno, in barca o in auto. L'Aeroporto Internazionale di Palermo e' servito da WindJet >> (particolarmente economica da Roma a Milano), Ryan Air >>, Airone >>, Alpi Eagles >>, Helvetic >>, Hlx >>, Meridiana >>, MyAir >>, Transavia >>, Virgin Express >>, Volareweb.com >> e le piu' importanti compagnie come Alitalia, Lufthansa etc. Vedi la guida >> Gioiosa si raggiunge dall'Aeroporto di Palermo in treno. Gioiosa puo' essere raggiunta in treno dalla terraferma con treni diretti di giorno e di notte che partono da Roma. In alternativa, navi-traghetto collegano il Porto di Palermo con il Porto di Civitavecchia (circa 100 km. a Nord di Roma) o Napoli, o Barcellona in Spagna. Per chi sceglie l'auto per venire a Gioiosa, dall'autostrada Palermo-Messina, uscita "Brolo".

La struttura

Il Lab, e' fornito di due spazi studio, un'ampia sala per meeting, una libreria ed una comoda cucina che si affaccia su una terrazza da cui si accede ad un grande giardino terrazzato. La struttura, puo' ospitare comodamente, dai 14 ai 30 studenti, ciascuno con il proprio spazio di lavoro e, dai 3 ai 4 tutor per quanto riguarda la formazione. Ulteriori dettagli e informazioni vai <http://www.nitrosaggio.net/sicilylab/> o scarica la brochure <http://www.nitrosaggio.net/SicilyLab/Brochuresicilylab.pdf>



Dati del Partecipante e Scheda

Il sottoscritto/a

Nome e Cognome:

Qualifica (architetto, artista, designer, studente di...):

Campi di interesse:

Indirizzo completo:

Dati Anagrafici:

Telefoni:

Email:

intende partecipare al Workshop e Simposio 5-12 Set. 2007 alla quota di partecipazione complessiva di 370 euro

Al tal fine acclude ricevuta di versamento di iscrizione di euro 120, su carta Post Pay n. 4023 6004 0022 9169 effettuato in data... in cui e' specificato nome e cognome del partecipante. Il saldo finale di 250 euro a saldo sara' versato contestualmente all'inizio del Workshop a Gioiosa Marea.

Il partecipante e' consapevole che la somma dell'iscrizione sara' resa se il Workshop prescelto non potra' essere attivato o se l'iscritto risultasse in esubero (essendo data precedenza al giorno e ordine di iscrizione). Se invece la rinuncia e' motivata da ragioni personali del partecipante la somma di iscrizione sara' trattenuta.

Gli interventi didattici, scientifici e culturali previsti nel Simposio e nei Workshop sono intesi allo scopo di promuovere e diffondere nuove ricerche nel campo dell'architettura. In tal senso la somma relativa e' intesa unicamente quale contributo all'utilizzo delle attrezzature e strutture fisiche del Sicily Lab all'interno di regole di rispetto condivise tra tutti i partecipanti e secondo

modalita' che verranno ulteriormente specificate.

In fede

Antonino Saggio

Nb:

Spedire scheda di iscrizione completa a Sicilylab@Nitrosaggio.net e a rosettaangelini@nitrosaggio.net insieme a digitalizzazione del versamento

Oggetto: **Iscrizione SicilyLab 2007 Confermare iscrizione telefonicamente : Architetto Rosetta Angelini, Nitro-Supporto ai partecipanti 3478748969 cellulare 06 97615923 studiorosettaangelini@nitrosaggio.net>**