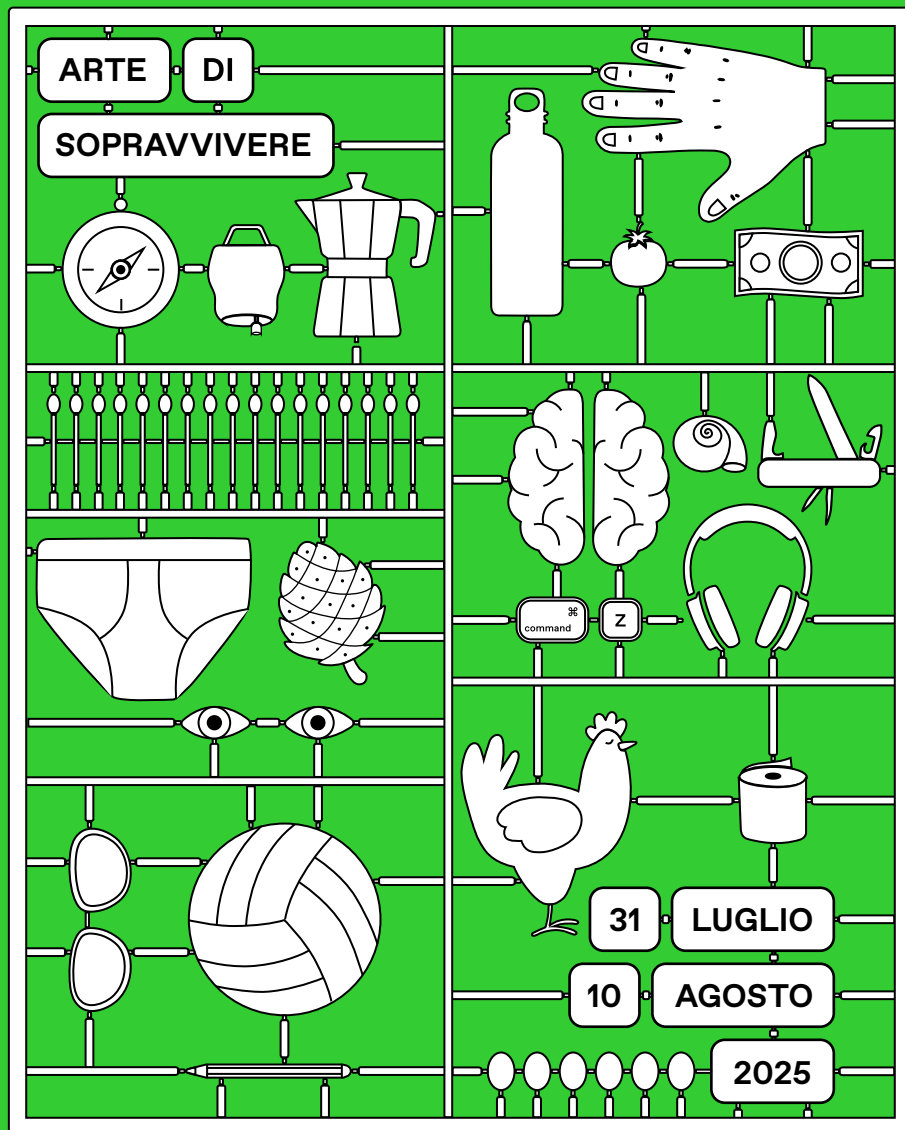


BOSCO COLTO

Boschi di Santo Pietro
Caltagirone CT

MAKRAMÈ

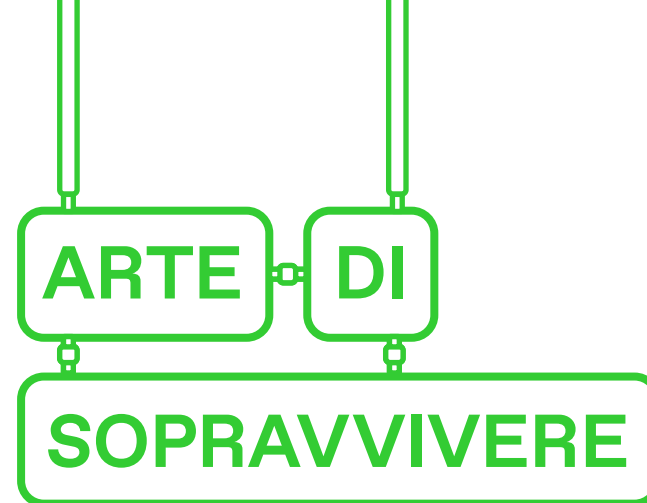
CAMPUS DI
PROGETTO E
COSTRUZIONE
ISTANTANEA



BOSCO COLTO

Un progetto di

MAKRAME



**Campus di Progetto
e Costruzione Istantanea**

**Boschi di Santo Pietro
Caltagirone CT**



MAKRAME

Indice

Direzione scientifica:

Marco Navarra (unict, NOWA, maKramè),
Dario Felice (Analogique, maKramè)

Consulenza arte contemporanea:

Salvatore Lacagnina

Ideato da:

Marco Navarra (unict, NOWA, maKramè))

Team:

Luigi Belvedere, Benedetto D'Antoni, Marco Falcone, Marcello Favitta,
Cecilia Feminò, Cristiana Foti, Antonio Giuffrida, Filippo Infuso,
Salvatore Interlandi, Anna Minissale, Gregorio Polizza, Sofia Privitera,
Stefano Romano, Piermanuele Sberni.

Progetto grafico:

Martina Distefano con Federica Panebianco (Lettera Ventidue edizioni)

Promosso e prodotto da:

Makramè APS. Officina naturalculturale
sugli spazialismi dell'Antropocene,

Con:

Errare (Progetto di ricerca TERRE FRAGILI
TERRE FERTILI piano PIACERI Dicar unict),

TEArch. Verso un'architettura terrestre.
Strategie di convivenza e di cura per i paesaggi
a rischio dell'Italia meridionale
(Unità di Ricerca Unict_PRIN PNRR)

Condiviso da:

Comune di Caltagirone, Dicar Dipartimento di Ingegneria e Architettura,
SDS Architettura e Patrimonio culturale Siracusa Università di Catania,
Nave Argo, Associazione Santo Pietro Bosco e Museo vivo, Extopia,
Il Ramarro, Comitato GiadA, Stazione consorziale sperimentale
di granicoltura (Borgo di Santo Pietro, Caltagirone), Isola (Catania),
NOWA, ANALOGIQUE, Insitute for Spatial Thinking (Zurigo).

Media Partner:

The Architecture Curator (Firenze), Lettera Ventidue edizioni (Siracusa),
Pianeta studio, Multiforma

BOSCO COLTO **8**

IL TEMA **11**

FINALITÀ GENERALI **12**

OBIETTIVI **15**

CASA BOSCO COLTO **16**

LUOGO **18**

MODALITÀ **19**

WORKSHOP **22**

CONSULENTI **35**

SOSTENIBILITÀ E ACCESSIBILITÀ **36**

RETI **39**

IL PROGETTO GRAFICO **40**

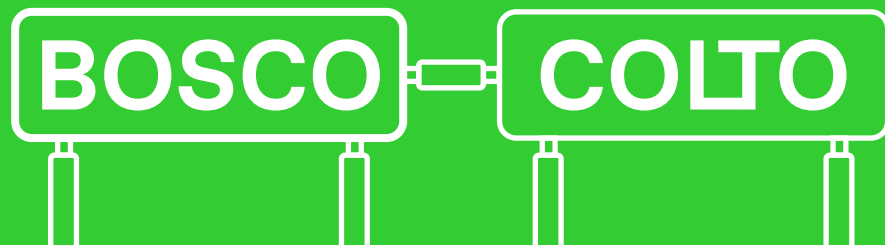
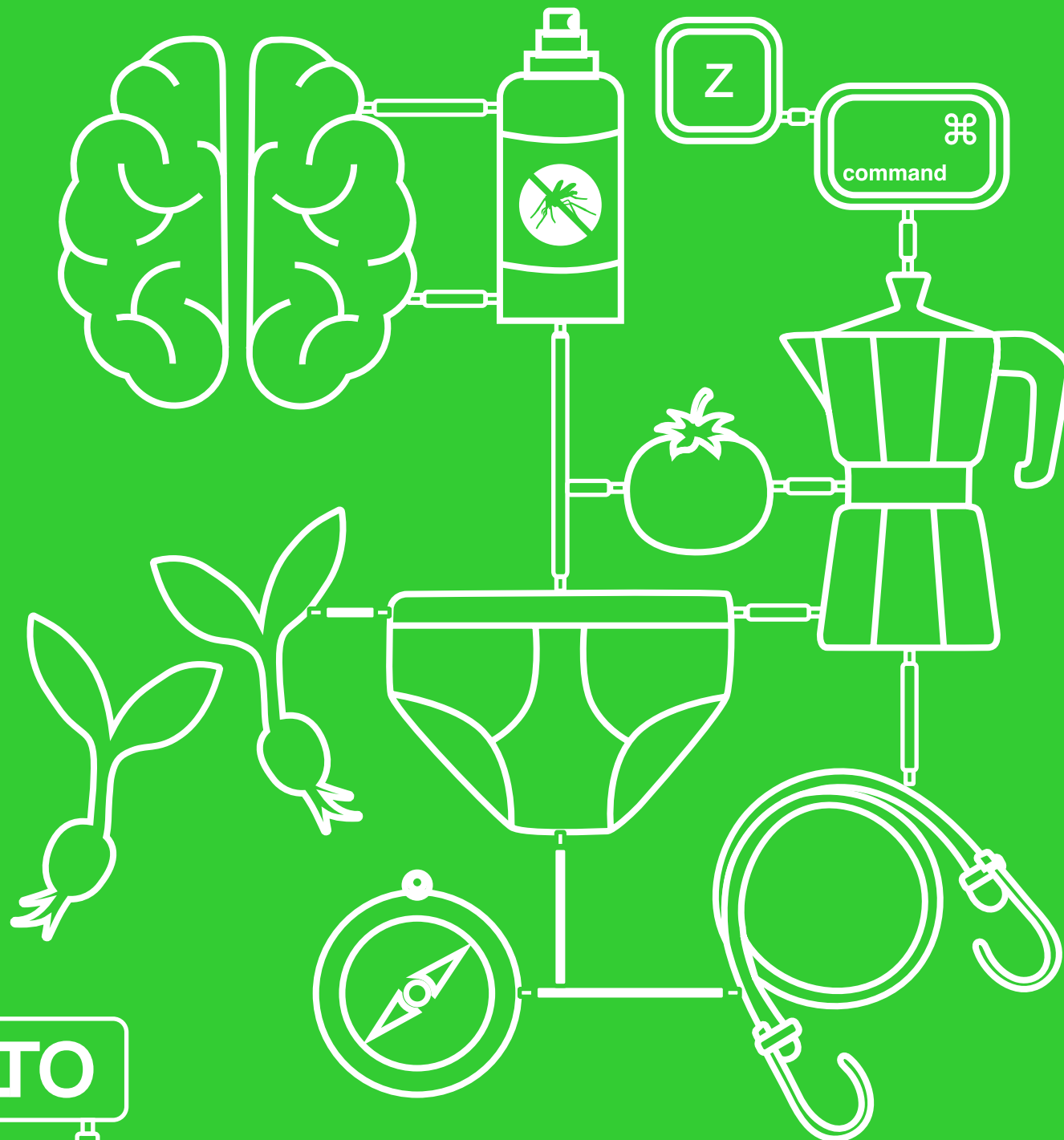


BOSCO COLTO è un concetto che esprime lo stretto legame tra cultura e coltura che la complessità dei boschi rappresenta come esempio emblematico di convivenza e alleanza multispecie.

Le due parole traducono in un'immagine il significato del progetto di ricerca, laddove il bosco contamina e mette in discussione l'astrazione della cultura e il colto (cultura e coltura insieme) mette in discussione la natura come realtà separata.

Il BOSCO COLTO è un modo per ripensare i modi di abitare la città e il territorio, ridefinendo le nostre relazioni con le cose del mondo in cui viviamo. Immaginiamo la città come un BOSCO COLTO dove culture e colture si intrecciano, e il bosco come una città in cui una comunità vive e si rappresenta.

Il progetto BOSCO COLTO promuove una rigenerazione del territorio e delle città valorizzando risorse dimenticate e vocazioni rimosse. Attiva processi di partecipazione civica moltiplicando le relazioni e gli scambi per costruire comunità.



IL TEMA

L'edizione 2025 del Bosco Colto Campus è dedicata all'*Arte di Sopravvivere*. Il Campus continua a lavorare sui modi diversi di Imparare dalla selva tornando a scoprire e abitare le materie primarie della Terra e sperimentando alcuni strumenti di lavoro.

Negli ultimi anni stiamo sperimentando con evidenza gli effetti del nuovo regime climatico (Latour 2022) con l'accelerazione e l'imprevedibilità di fenomeni legati al surriscaldamento globale che ci trovano impreparati e inermi (desertificazione, siccità, alluvioni, frane, incendi...).

L'Arte di sopravvivere propone di sperimentare sul campo nuove forme di vita e nuovi strumenti di progetto simulando scenari imprevedibili e indeterminati in cui le nostre consuetudini vengono sconvolte e messe radicalmente in discussione.

Nelle pieghe dei significati e dell'etimologia della parola "sopravvivere" potremmo portare in evidenza la possibilità di vivere al di sopra dei limiti in un campo in cui immaginazione e desideri suggeriscono molteplici modi di vita attraverso la pratica continua degli strumenti conviviali (Illich 2005).

L'Arte di sopravvivere si interroga sulla possibile trasfigurazione delle condizioni necessarie per la vita in occasioni di felicità, benessere e convivialità.

La parola "Arte" suggerisce la necessità della creatività e dell'invenzione per trasformare in massima vitalità il minimo indispensabile, la pratica frugale in prosperità.

L'Arte di sopravvivere suggerisce microazioni e micropolitiche capaci di insinuarsi nei luoghi comuni della nostra vita quotidiana per generare deviazioni e scoperte inaspettate nelle pieghe delle abitudini.

L'Arte di sopravvivere esplora un campo relazionale capillare in cui azioni puntuali e pratiche di autocostruzione reinventano i modi di generare habitat vitali. In questa direzione l'*Arte di sopravvivere* si caratterizza come arte di creare molteplici mondi e convivenze multispecie.

L'Arte di sopravvivere, nonostante possa apparire come atteggiamento coniugato al tempo presente, è il tentativo di incidere sui processi di trasformazione di lunga durata, degli oggetti e dei paesaggi che abitiamo, compiendo gesti docili e manutenzioni minime.

FINALITÀ

GENERALI

L'obiettivo è l'attivazione di un processo per coinvolgere tutti gli esseri che abitano il Borgo, i Boschi di Santo Pietro, Caltagirone e i comuni limitrofi. Una comunità temporanea in un tempo concentrato sperimenta la potenza di un'azione collettiva per investigare sulla storia umana e non umana, definire racconti fotografici e descrittivi, costruire cellule, capsule, abitacoli, ricoveri, nicchie, ma anche altri tipi di installazione *site specific* che possano alterare la percezione dello spazio, del paesaggio e del corpo.

In questo ambito, chiaramente definito, ma anche volutamente aperto e trasversale, possiamo ipotizzare che lo spazio possa costituire un campo di invenzione strettamente legato alla sopravvivenza. Come darne espressione? Come esprimere, a partire dai materiali, dai luoghi e dalle esigenze di sopravvivenza, un concetto spaziale utile per attivare dispositivi che ci mettono in connessione con il mondo aprendoci nuove possibilità di vita? Come imparare dalla Selva tecniche di network e assemblaggio utilizzando strumenti "rubati" a discipline diverse?

Il Campus indaga le possibilità di costruire per abitare, anche solo temporaneamente, in un modo diverso e personale.

L'Arte di sopravvivere, come atteggiamento e postura porta alla luce, attraverso processi di codifica, territorializzazione e invenzione, la natura antropologica e profonda delle capacità creative degli esseri viventi.

L'Arte di sopravvivere attiva processi in cui l'azione umana è il risultato di interdipendenze mutevoli, come sviluppare un atteggiamento che induca a un approccio in cui le relazioni tra le parti non siano fisse ma mutevoli?

L'Arte di sopravvivere trasforma vincoli e necessità in occasioni di invenzione attraverso cui scarti e relitti si compongono in nuovi concatenamenti non cancellando la loro storia né il loro carattere.

ARTE

DI

SOPRAVVIVERE





OBIETTIVI

Il Campus promuove nella selva un progetto trans-disciplinare per superare i limiti della cultura e della tecnica verticale, e favorire processi di simpoiesi e di connessione con il mondo, attivando micro-spazi per l'educazione. *L'Arte di sopravvivere* spingerà a sperimentare un processo di reinvenzione degli strumenti collaborativi, facendo leva su storie di uomini, tecniche elementari, materiali poveri e nuovi innesti altamente tecnologici. Il Campus indaga le possibilità di costruire per abitare, anche solo temporaneamente, in un modo diverso e personale esercitando le capacità di invenzione. Si vuole così esplorare un campo di creatività trasversale, per abitanti trans-generazionali, dove si incontrino l'architettura, l'arte, la fotografia, le tecniche del design, e della comunicazione, sperimentando idee e materiali diversi attraverso l'agire *site specific* e forme diverse di incontro con il luogo nelle sue diverse dimensioni: comunità locali, paesaggi, natura, storia, economia.

CASA BOSCO COLTO

a Santo Pietro

In questa edizione del Campus il focus principale è costituito dal progetto Casa BOSCO COLTO come Laboratorio naturalculturale permanente. L'obiettivo è quello di costruire un osservatorio permanente sui paesaggi dell'Antropocene. Attraverso questa operazione si intende promuovere una forte idea di sostenibilità ambientale, economica e sociale connessa alla ricerca e alla formazione continua. Casa BOSCO COLTO si propone come un luogo dinamico e inclusivo, ricco di iniziative culturali, educative e creative. Al fine di garantire la crescita continua e coinvolgere un pubblico sempre più ampio, verranno adottate strategie mirate che riflettono la diversità delle attività offerte con particolare attenzione alla cultura materiale e alla dimensione conviviale.



LUOGO

La Sicilia per la posizione al centro del Mediterraneo, con le contraddizioni che l'attraversano costituisce un laboratorio di sperimentazione privilegiato. In particolare il territorio a sud di Caltagirone, in cui un antico bosco di querce da sughero si intreccia con nuove forme di agricoltura e con attività terapeutiche e riabilitative, si offre come un luogo ideale per indagare queste nuove forme di interazioni pedagogiche assumendo l'intero bosco con i borghi rurali come un grande laboratorio *open air*. Il Campus diventerà l'occasione per conoscere in modo approfondito i luoghi, attivare processi tra abitanti e l'ambiente circostante, costruire nel bosco dei microspazi per l'apprendimento a partire dall'*Arte di sopravvivere* in collaborazione con architetti, artisti, astrofisici, curatori, editori, grafici, naturalisti, pedagogisti, psicologi.terapeuti.

MODALITÀ

Il Campus promuove uno spazio di creatività trasversale dove si incontrano architettura, arte, fotografia, design, scrittura e comunicazione, sperimentando idee e materiali attraverso l'autocostruzione e il lavoro collettivo. Il Campus costituisce un'offerta formativa originale e unica per i luoghi in cui si svolge e le metodologie adottate.

L'Arte di sopravvivere è un esercizio di ascolto e invenzione per intrecciare storie e materie, organismi e nature, generando forme di vita transcolari (dal micro al macro) e transpecie che partecipano attivamente ai processi cosmici. *L'Arte di sopravvivere* suggerisce una pratica del progetto fondata sulla cooperazione come strumento per riattivare, con tecniche arcaiche, relitti dimenticati.



WORKSHOP

CAMPUS

Costruzione

Biblioteca Bosco Colto

Marco Terranova



Progetto

Sicilian Satoyama

Yoshiharu Tsukamoto
Atelier Bow-WoW



Costruzione

Il giardino della costituzione

Atelier Poem



Costruzione

BASE

Beatrice Fontana
Antonio Scarponi



Costruzione

Immersioni

Nicolas Depoutot



Grafica

Istruzioni per perdersi

Martina Distefano



Arte

Il rumore del fango indurito dal fuoco

Domenico Mangano
Marieke Von Rooy

Curatore Salvatore Lacagnina



SoundDesign

Sintonie e risonanze

Nicola
Di Croce



Permacultura e Rimboschimento

Ecotoni, margini e confini - p.t due

Michele Russo



Think Tank

Saperi collettivi

Jacopo Leveratto
Francesca Zanotto



TUTOR

Progetto

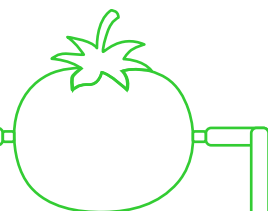
Sicilian Satoyama

Atelier Bow-WoW esplora come l'architettura possa riconnettere città e campagna, affrontando spopolamento rurale e invisibilità della produzione alimentare. Il workshop immagina un nuovo bene comune: una rete di spazi agricoli che unisce agricoltori e comunità attraverso luoghi condivisi, saperi e pratiche collettive. Analizzando edifici agricoli come strumenti per la coltivazione, esploriamo la loro natura adattabile, dai sistemi locali agli strumenti tradizionali e moderni. Rivelando i processi nascosti della produzione, vogliamo ridefinire il legame tra costruzione, coltivazione e consumo. Attraverso osservazioni sul campo, collaborazioni pratiche e sperimentazione progettuale, generiamo strategie spaziali che integrano architettura e ciclo agricolo. Collegando urbano e rurale, puntiamo a rigenerare paesaggi, sostenere comunità autosufficienti e posizionare l'architettura come forza attiva nel rinnovamento ecologico e culturale, rendendo visibile e accessibile la produzione rurale.



Yoshiharu Tsukamoto
(Atelier Bow-WoW)

Nato a Kanagawa nel 1965. Co-fondatore dello studio di architettura Atelier Bow-WoW, con Momoyo Kaijima, nel 1992. Professore presso l'Institute of Science Tokyo (ex Tokyo Institute of Technology). Direttore dell'Associazione Generale Incorporata Small Earth. I suoi lavori in diversi settori, che spaziano dall'architettura, allo spazio pubblico, dai mobili, alla ricerca sul campo, dall'educazione, alle mostre d'arte, alla curatela e alla scrittura, si basano su una teoria chiamata "Behaviorology", che mira alla ricostruzione dei beni comuni attraverso un miglioramento dell'accessibilità alle risorse locali. Vincitore del Premio Wolf in Architettura, 2022.



BASE

Costruzione



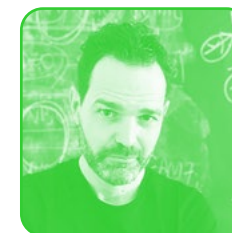
BASE si ispira alla norma, diffusa in diversi paesi e narrata nel film *Il tetto* di Vittorio De Sica (1956), secondo cui chi riusciva a costruire una casa nell'arco di una notte poteva rivendicare il diritto di abitarla. Ispirato all'architettura come pratica di sopravvivenza, BASE si propone la realizzazione di una struttura abitativa da potere essere montata in una notte. I partecipanti affronteranno il progetto come se si trovassero in una condizione di reale necessità, rispondendo ai bisogni primari con il minimo delle risorse. Radicato nella semplicità e ispirato alle tecniche costruttive tradizionali, il workshop mira a ripensare le basi dell'architettura, intrecciando tradizione e innovazione per creare spazi abitabili in condizioni di emergenza.

Beatrice Fontana

Curatrice e architetta. Per oltre venticinque anni si è occupata di architettura, con collaborazioni nazionali e internazionali, dirigendo uno studio a Zurigo. La sua pratica attuale si focalizza sugli spazi della cura e sulla valorizzazione dello spazio. È co-fondatrice dell'Institute for Spatial Thinking di Zurigo.



Critique and Curatorial Studies" ed è co-direttore del CAS "Transforming Space". Il suo lavoro è stato esposto in diverse collezioni museali ed eventi internazionali, come la Biennale di Architettura di Venezia (2016) o la Biennale for Change di Vienna (2022). È fondatore dello studio Conceptual Devices e dal 2023 è co-fondatore dell'Institute for Spatial Thinking dove promuove ricerca e didattica sperimentale oltre i confini accademici.



Antonio Scarponi

Attraverso il design, l'architettura, le arti visive e la didattica, l'attività di Antonio Scarponi esplora nuovi modi per comprendere e progettare spazi oltre le discipline tradizionali. Ha studiato Architettura alla Cooper Union di New York e allo IUAV di Venezia, dove ha conseguito un Dottorato in Urbanistica. È professore associato presso la Zurich University of the Arts (ZHdK) dove insegna "Exhibition Scenography" al "Master in Cultural



Costruzione

Biblioteca Bosco Colto

Nella mostra "Apocalypse Santo Pietro", allestita durante il BCCampus 2024, è stato presentato il primo nucleo della Biblioteca Bosco Colto. Una raccolta di trecento volumi dedicata alla storia locale sociale e naturale, all'ecologia nelle sue varie declinazioni e interpretazioni, alle pratiche teoriche e materiali di resistenza e convivenza con le condizioni critiche del Nuovo Regime climatico in cui siamo immersi. Nei prossimi anni l'obiettivo è quello di fare crescere questa biblioteca all'interno di Casa Bosco Colto per utilizzarla come strumento attivo di una conoscenza situata.

"Progetteremo e costruiremo insieme una biblioteca rurale. Una biblioteca che è possibilità di leggere e di chiacchierare, di raccontare e di ascoltare. Una biblioteca che è dentro ma che può stare fuori. Una biblioteca che è contenitore di libri e di persone. Una biblioteca di legno".

Marco Terranova



Architetto e carpentiere del legno, in arte Senzastudio, progetta, costruisce e accompagna processi collettivi di trasformazione dello spazio. Da più di dieci anni collabora e supporta associazioni, enti e realtà nazionali ed internazionali che si occupano di rigenerazione urbana e innovazione sociale. Il suo carattere nomade lo ha portato dai villaggi del Burkina Faso ai Jardins des Tuileries di Parigi, passando per Spagna, Albania, Tunisia e Olanda.



Il giardino della costituzione

Costruzione

La Timidité des cimes è un'installazione architettonica realizzata nel 2023 per la seconda edizione del Festival des Cabanes di Villa Medici a Roma. Inserita nel *carré des vestiges*, l'opera riprende le proporzioni del giardino storico attraverso una geometria basata sulla sezione

aurea, configurandosi come soglia spaziale tra suolo e cielo. La struttura in legno massello di abete, smontabile e assemblabile a secco, richiama la metafora boschiva della radura di Heidegger e il fenomeno della "timidezza delle chiome", creando un mosaico modulare in dialogo con il paesaggio. Nel 2024, l'opera ha trovato una nuova collocazione a Villa Imperiale di Pesaro, nell'ambito di Pesaro 2024 - Capitale Italiana della Cultura, instaurando un rinnovato rapporto con la natura e l'architettura rinascimentale. Nel BCCampus 2025 il padiglione *Timidité des cimes* verrà riassembleato per generare un nuovo giardino nel Borgo di Santo Pietro dedicato alla costituzione italiana antifascista.

Atelier Poem



Atelier Poem (dal greco ποιέω [poiéo]: agire, creare) è uno studio franco-italiano fondato da Alice Cecchini (1990, Urbino) e Roman Joliy (1992, Lorient), con sede a Sant'Angelo in Vado, nelle Marche. Il paesaggio marchigiano, con la sua natura incontaminata e la distanza dai grandi centri urbani, è fonte d'ispirazione e luogo ideale per riscoprire la dimensione tettonica dell'architettura.

Lo studio opera come un laboratorio collettivo che integra progettazione architettonica, design e strategie di rigenerazione urbana e paesaggistica, promuovendo una cultura costruttiva consapevole. Il loro linguaggio architettonico intreccia relazioni tra persone e luoghi, trasformando materiali e luce in elementi espressivi. Nel 2022 ha ricevuto una menzione speciale per il premio "Giovane Talento dell'Architettura Italiana" (CNAPPC) ed è tra i vincitori di European 16 e 17.

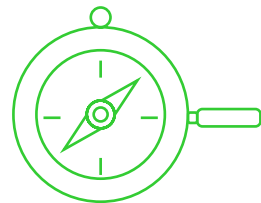
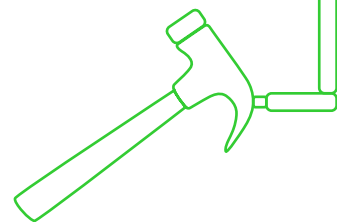
Immersioni

L'obiettivo del workshop è di far suonare insieme luoghi e risorse del Bosco – attraverso l'immersione e l'uso ragionato – progettando e producendo installazioni spontanee. Questi interventi tra arte e architettura saranno realizzati con materiali trovati, raccolti e assemblati in situ. Le installazioni saranno lasciate nel Bosco alla prova del tempo, dopo essere state misurate e documentate per formare un archivio duraturo, omogeneo e condivisibile. Ragione ed emozione guideranno l'opera. A questo proposito, l'esplorazione iconografica preesistente dell'immaginario del Bosco di Santo Pietro (campus BOSCO COLTO 2024) sarà completata, filtrata e condensata per essere fatta propria dal gruppo di lavoro e fungere da punto di riferimento. L'opera del land artist Richard Long sarà un altro punto di appoggio, soprattutto per la sua dimensione very low-tech.



Nicolas Depoutot

Ha avviato la sua carriera professionale all'inizio degli anni '90 accanto a Jean Nouvel, per lavorare in seguito come project manager a suo nome. Attualmente è docente presso la École d'architecture di Nancy, dove si dedica all'insegnamento e alla ricerca. Combina il suo lavoro sulle fonti della creatività degli architetti con la cura per l'inserimento degli studenti in situazioni educative che consentano loro di acquisire autonomia.



Istruzioni per perdersi

Il workshop esplora il Calatino e il Bosco di Santo Pietro per dar vita a una guida non convenzionale del territorio. Integrando materiali preesistenti e raccogliendone di nuovi, i partecipanti costruiranno un racconto in cui segni, storie e percezioni si intrecciano. L'identità della guida prenderà forma attraverso il processo stesso, modellandosi sull'esperienza diretta e sulla pluralità degli sguardi. Le metodologie sperimentate saranno messe alla prova producendo alla fine del workshop una mini guida del BOSCO COLTO Campus condivisa con le comunità locali.

Martina Distefano



Si laurea in Architettura a Siracusa e, grazie a diverse borse di studio, lavora come architetto e grafico editoriale in Nuova Zelanda, Portogallo e Brasile. Dopo anni all'estero, torna in Italia per dedicarsi alla grafica, all'editoria e alla Sicilia. Dal 2014 è art director e cura i rapporti internazionali della casa editrice LetteraVentidue, dove si occupa di progettazione grafica, design di copertine e collane editoriali. Nel 2015, co-fonda Cirnauti, uno studio grafico e casa editrice che autoproduce illustrazioni e pubblicazioni legate alla Sicilia. Affianca all'attività professionale quella di docente. Insegna a contratto presso MADE Program di Siracusa, le Accademie di Belle Arti di Catania e Reggio Calabria.



Sintonie e Risonanze

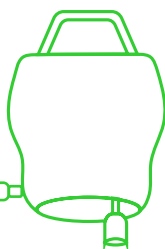
SoundDesign

Il progetto esplora i concetti di sintonia e risonanza attraverso il suono e l'ascolto, indagando in particolare le ecologie in trasformazione del Bosco di Santo Pietro. Partendo dalla complessa compresenza di boschi, aree costiere, pianure alluvionali, calanchi, e infrastrutture geopolitiche, il laboratorio riflette sull'impatto delle attività antropiche sul paesaggio così come sui biotopi rintracciabili nell'area boschiva e nei paesaggi circostanti. L'obiettivo è creare uno spazio fisico e metaforico in cui mettere al centro la vitalità dei corpi e delle materialità non umane ad essa connesse, sperimentando modalità per entrare in risonanza e stabilire un "dialogo" con i loro specifici suoni e vibrazioni. Intendendo la pratica dell'ascolto come un passo cruciale verso questo obiettivo, l'orizzonte del laboratorio è di sperimentare un "parlamento delle cose" (fisico e immaginario, fatto di corpi e di oggetti) in cui includere le entità non umane e convocare l'intero ecosistema del bosco nei processi decisionali per nuove forme di convivenza.

Artista sonoro e ricercatore. Dottore di ricerca in Pianificazione Territoriale e Politiche Pubbliche, il suono è centrale nelle sue attività artistiche e accademiche. La sua ricerca si concentra sul rapporto tra Studi Urbani e Cultura Sonora; è interessato ad approcci qualitativi, partecipativi e creativi orientati all'indagine delle trasformazioni urbane e culturali attraverso metodologie emergenti nell'arte sonora e relazionale. È membro fondatore del centro studi SSH! Sound Studies Hub e docente a contratto presso l'Università Iuav di Venezia.



Nicola Di Croce



Saperi Collettivi

Think Tank

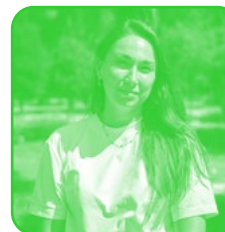
Il workshop Think Tank si configurerà come uno spazio di rielaborazione e riassetto della conoscenza collettiva maturata attraverso le diverse edizioni di BOSCO COLTO, riflettendo su come la presenza di una comunità temporanea eterogenea a Santo Pietro abbia trasformato il luogo, attraverso il pensiero comune e individuale, sia nei suoi aspetti tangibili che intangibili, costruendo progressivamente un sapere condiviso e incrementale. Oggetto di indagine saranno le metodologie adottate nell'ambito delle diverse edizioni del Campus, gli output prodotti – anche quelli non ancora individuati – e il loro valore come archivi di conoscenza, il loro scarto di significato dentro e fuori dal Bosco. Cosa rimane dell'Arte di Sopravvivere perfezionata nel contesto di BOSCO COLTO nel corso delle varie edizioni? Quale traccia lasciano, nel tempo, le relazioni spaziali, materiali, sociali e culturali attivate dai workshop con il territorio e tra i partecipanti? Come preservare questo patrimonio diffuso di conoscenze, competenze, reti e nuove forme di interazione tra ambiente, architettura, persone, progetto e natura?

Architetto e dottore di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento al Politecnico di Milano, concentra la sua attività professionale, didattica e di ricerca sulle interferenze e sui contatti fra la progettazione urbana e l'architettura degli interni, con un approccio fortemente interdisciplinare.



Jacopo Leveratto

Francesca Zanotto



È un architetto che ha conseguito nel 2018 un dottorato in Architettura, Urbanistica e Interior Design presso il DASTU del Politecnico di Milano, dove ricopre il ruolo di assistente alla didattica nel Laboratorio di Progettazione Architettonica. La sua ricerca si concentra sulle implicazioni dei cambiamenti nei modelli di consumo, economici e politici sull'architettura contemporanea, con un particolare interesse per l'economia circolare nell'ambiente costruito. Ha inoltre svolto un periodo di ricerca presso la TU Delft.

Il rumore del fango indurito dal fuoco

Arte

Come scriveva Alberto Savinio nel libro *Scatola Sonora*. La musica è un'idea, mai un fatto. La nostra ricerca ha come obiettivo di tradurre forme fatte a mano, composte da argilla e materiali sostenibili, in oggetti sonori. Se, nel precedente workshop a BOSCO COLTO ci siamo focalizzati sul realizzare dei fischietti, questa volta esploreremo e incrementiamo questi strumenti a soffio anche con altre forme come cilindri o scatole da battere o raschiare in modo da spaziare con le informazioni sonore. Scaveremo una buca nel terreno e ci costruiremo sopra una fornace primitiva dove cuoceremo come una sorta di rito arcaico oggetti/strumenti fatti di argilla locale. Lasciamo che queste esperienze di sperimentazione e fatalismo siano il punto di partenza per una performance congiunta. Come dei dispositivi democratici queste "pietre suonanti" trasformeranno l'ambiente di BOSCO COLTO in una sorta di "tribuna" pronta per chi volesse attivare dei suoni o azioni inusuali e bizzarri trasformando tutto in un gioco partecipativo anche per chi non ha dimestichezza o orecchio per la musica o la performance.



Domenico Mangano

Curatore
Salvatore Lacagnina

Marieke Von Rooy

Domenico Mangano ha lavorato come artista visivo dal 2000. Marieke van Rooy ha studiato storia dell'arte ed è un dottorando presso la Facoltà dell'Ambiente edificato, Università della Tecnologia di Eindhoven. Lavorano insieme come duo dal 2014. Il loro lavoro è strutturato sulla combinazione di ricerca e pratica artistica. Nelle loro operazioni c'è la fusione della ricerca archivistica e di componenti partecipative ed educative in un processo artistico che viene trasformato in diverse produzioni: film, installazioni spaziali, foto, disegni, performance e pubblicazioni. Il loro approccio narrativo utilizza i metodi dell'analisi antropologica attraverso l'applicazione del concetto di "lavoro sul campo" e studio d'archivio, utilizzando l'immagine visuale come strumento d'indagine. L'obiettivo dei loro progetti è quello di presentare microstorie che riflettano sull'essere umano, la sua emancipazione, la politica reale e ideale, l'architettura sociale e le storie locali.

Ecotoni, margini e confini

Parte due

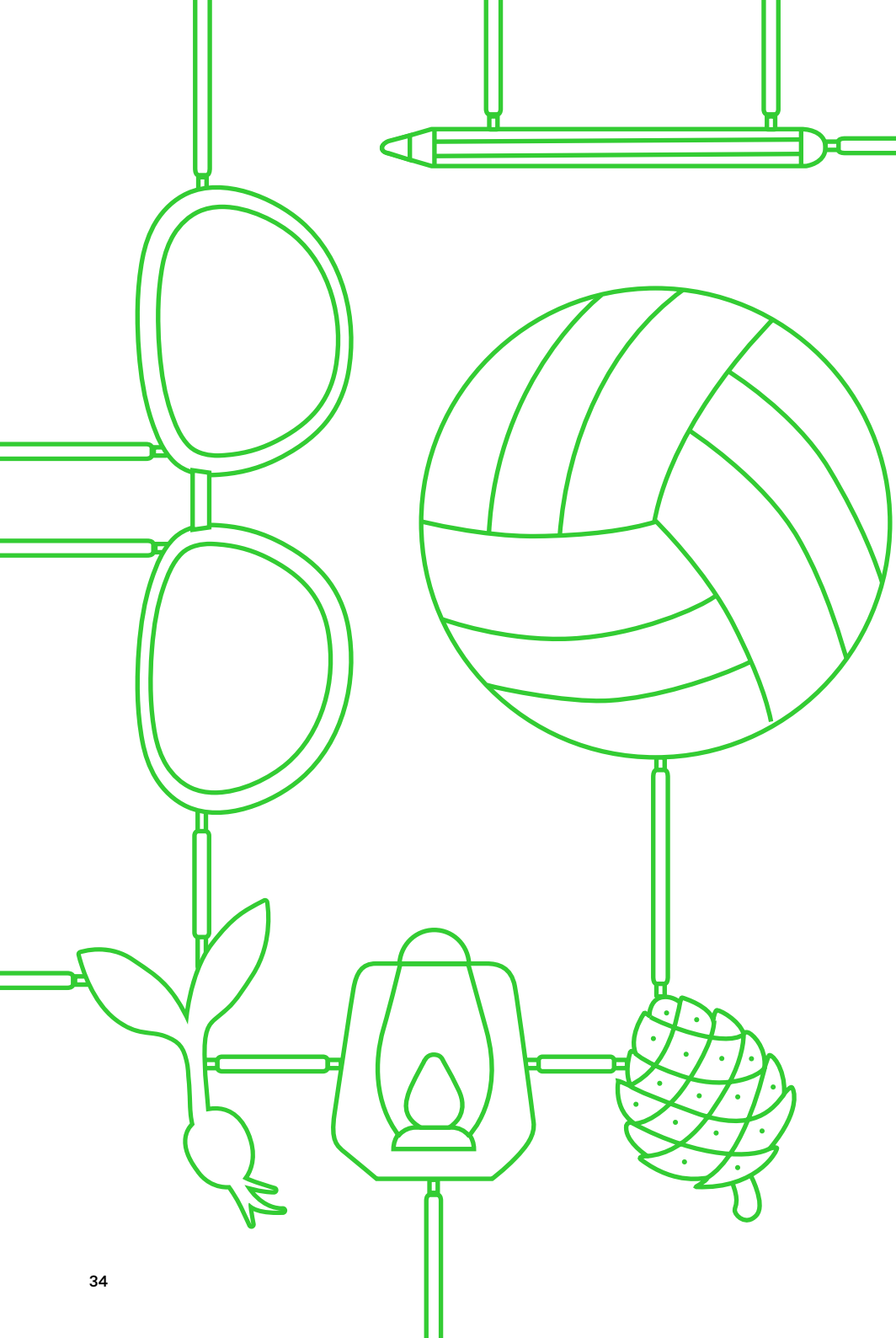
Permacultura e rimboschimento



Michele Russo

Agricoltore e agronomo, progetta da anni la sua azienda, Caudarella, secondo i principi della Permacultura. La produzione principale a Caudarella è l'opuntia ficus indica, e a questa si associano colture accessorie e consociate. Caudarella ha recentemente partecipato a un progetto LIFE DAM (desert-adapt) con partner provenienti da Spagna, Italia e Portogallo, con l'obiettivo di sperimentare tecniche e pratiche per l'adattamento delle aziende agricole e degli agricoltori al rischio di desertificazione. Da sempre la missione dell'azienda è quella di trovare un equilibrio tra sostenibilità ambientale, sostenibilità economica e cura del territorio.

Siamo un punto di incontro in continuo cambiamento, dove i confini non sono rigidi, ma si adattano a chi ci attraversa. Qui, dove ecosistemi diversi si mescolano, si intensificano gli scambi, le diversità. Il nostro intervento non impone, ma stimola e protegge processi naturali, affinché evolvano liberamente. Non definiamo, promuoviamo, proteggiamo, incoraggiamo la costruzione di un equilibrio dinamico che si lasci osservare di nuovo, ci permetta di comprenderlo meglio, ci aiuti a sentirci elementi di un sistema più grande.



CONSULENTI

Simona Calvagna
(Architettura del paesaggio)

Pietro Minissale
(Botanica)

Giorgio Sabella
(Zoologia)

Gabriella Vindigni
(Economia)

Piero Pitrolo Gentile
(Scienza naturali)

Rosario Mascara
(Scienze naturali)

Tommaso La Mantia
(Silvicoltura)

Alessandro Musci
(Ingegneria strutturale innovativa)

SOSTENIBILITÀ E ACCESSIBILITÀ

Lo sviluppo di questo programma permetterà di sperimentare nuove tecnologie della bioedilizia a partire dalla tradizione del sughero per riqualificare gli spazi aperti come luoghi di incontro e convivialità, attraverso l'arte pubblica e l'architettura civile. Per rafforzare questo atteggiamento, gli allestimenti del Campus saranno realizzati senza produrre scarti, promuovendo un'attività a impatto zero, favorendo l'accessibilità e l'inclusione, e costituiranno un modello per gestire gli interventi temporanei nelle aree protette. Particolare attenzione sarà rivolta alla gestione dei rifiuti fornendo ai partecipanti stoviglie riutilizzabili e prestando attenzione al compostaggio dei rifiuti organici e alla raccolta differenziata.





RETI

Canali Ufficiali:
@BoscoColto
Instagram e Facebook

Sito Web:
BoscoColto.org

Rete BOSCO COLTO:

+110.200

social followers

canali ufficiali + partners + tutors + visitings

+15.500

direct social followers

partecipanti

+12.500

audience

media partners + press

+1500/2000

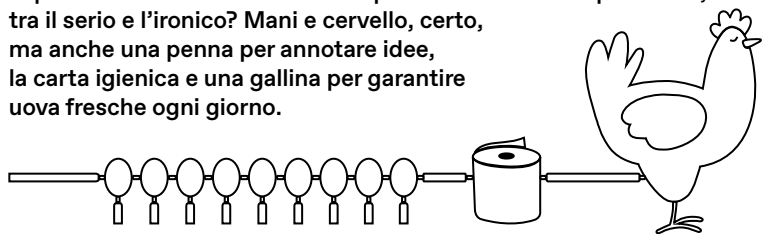
phisic audience

campus + fest

PROGETTO GRAFICO

Martina Distefano
Federica Panebianco
LetteraVentidue Edizioni

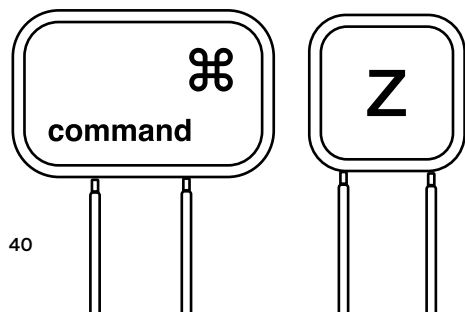
Il concept grafico per l'edizione 2025 del Campus BOSCO COLTO nasce da una domanda fondamentale: quali sono gli elementi di sopravvivenza davvero essenziali per noi? Cosa è indispensabile, tra il serio e l'ironico? Mani e cervello, certo, ma anche una penna per annotare idee, la carta igienica e una gallina per garantire uova fresche ogni giorno.



A partire dal nome stesso di “BOSCO COLTO” – un’associazione apparentemente insolita – abbiamo creato altre connessioni simili per costruire un vero e proprio kit di sopravvivenza visiva.

BOSCO + COLTO

Da questa riflessione è nato un kit visivo modulare e adattabile, pensato per rispondere alle esigenze di ciascuno, lasciando ampio spazio all'individualità e all'interpretazione. Il progetto si configura come un sistema dinamico e aperto, che può essere montato e smontato in base al contesto e alle necessità, proprio come gli strumenti di sopravvivenza che ciascuno di noi sceglierebbe in situazioni estreme.

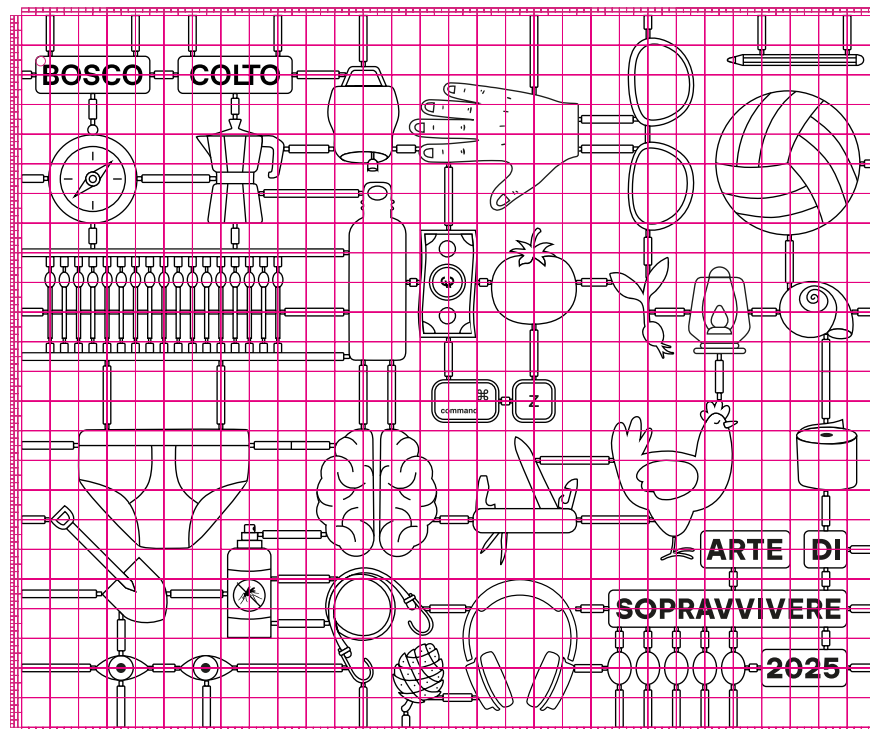


BOSCO COLTO

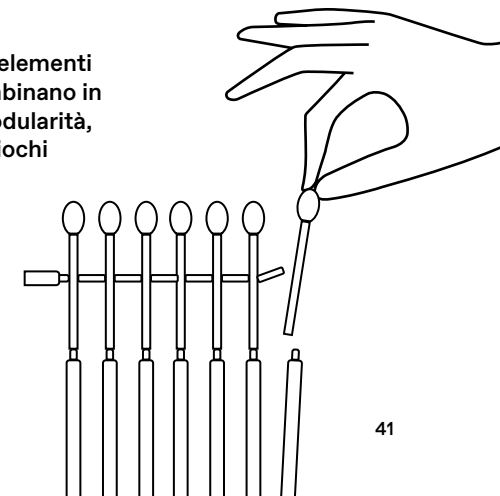
**Boschi di Santo Pietro
Caltagirone CT**

Lettera **Ventidue**

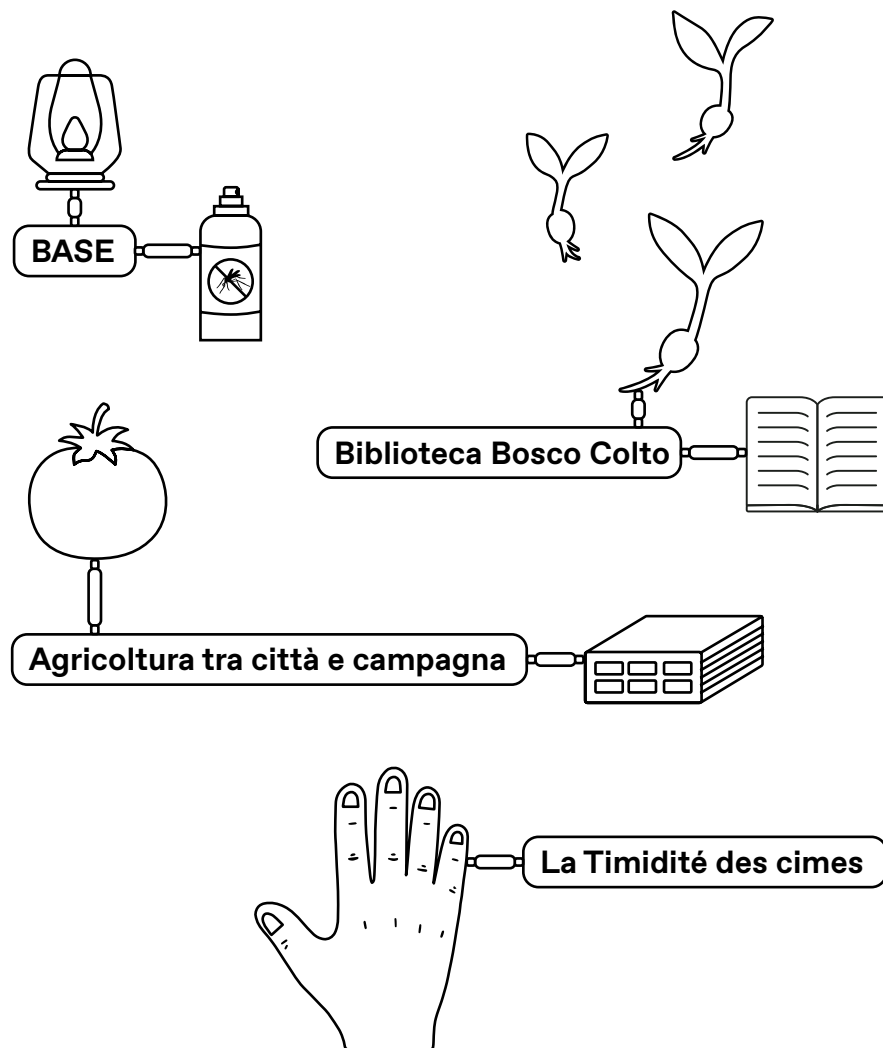
**CAMPUS DI
PROGETTO E
COSTRUZIONE
ISTANTANEA**



Un linguaggio visivo flessibile, composto da elementi grafici essenziali e riconfigurabili, che si combinano in modi sempre nuovi. Per realizzare questa modularità, è stato preso spunto dal sistema tipico dei giochi di plastica per bambini, che permette di tenere insieme i pezzi pronti all'uso. Ogni componente, infatti, è pensato per integrarsi facilmente con gli altri, creando un insieme coeso ma al contempo aperto alla personalizzazione e alla reinterpretazione.



A ogni workshop è stata associata una o più icone, che rimandano sia visivamente che concettualmente al programma trattato dai tutor.



Formando così il piccolo kit personale di sopravvivenza per ciascun partecipante di questo Campus BOSCO COLTO 2025.



31-07-2025 | 10-08-2025

