

**5** luoghi: Riace, Ustica, Maletto, Palermo, Stretto di Messina; **15**  
istituzioni pubbliche coinvolte; **10** istituzioni artistiche coinvolte ; **9** tra  
case editrici, riviste del settore, siti web e società specializzate in architettura,  
design e fotografia; **6** anni di WOZ; **3** sezioni speciali: WOZ KIZ,  
GUM, MAG; circa **400** iscritti in 6 anni ; **6** coordinatori; **60**  
progetti d'architettura e di design urbano; **3** progetti video; **4** progetti  
sonori; **4** edizioni di WOZ KIZ; **4** scuole elementari coinvolte;

# WOZ

POLITICAL INDEPENDENT WORKSHOP OF COLLABORATIVE DESIGN

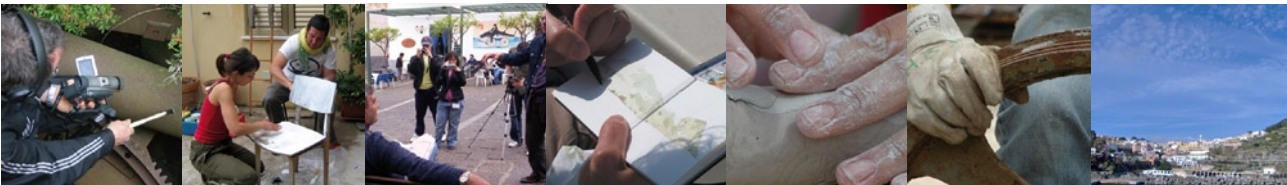
**450** alunni delle elementari coinvolti nel progetto WOZ KIZ;  
**8** discipline differenti coinvolte; allievi architetti di **4**  
università; **6** giorni di workshop per ogni edizione; circa **80** opere  
esposte; **5** notti dedicate alla musica ; **4** sere dedicate alle proiezioni  
di film; **4** sere ai racconti d'autore; **3** tappe di WOZ per l'Italia:  
Parma (FESTIVAL DELL'ARCHITETTURA) Expa-Palermo (WOZHAPPEN)  
Zo-Catania (STRAWBERRY WOZTAIL); **2** pubblicazioni su riviste  
specializzate: D'architettura, AND; **1** sito web ; **1** blog

# WHAT 'S?

Woz Political Independent Workshop of Collaborative Design è un laboratorio aperto e indipendente di progettazione partecipata. Una settimana in cui architetti, ingegneri, artisti, designer provenienti da varie parti del mondo si incontrano con la popolazione residente e insieme costruiscono proposte, progetti e prototipi per un design che rimetta in gioco la capacità di autodeterminazione del futuro della comunità locale ospitante. Questo è il Woz, un'esperienza che si rinnova ormai da cinque anni sperimentando la propria attività all'interno di micropoli meridiane: Riace, in Calabria, Ustica, Maletto e Palermo, in Sicilia. Ogni ospite, o team, partecipa al lavoro di analisi, preparazione e ricerca con il sostegno di uno studio associato e individua il tema portante dell'intervento che viene condiviso e avallato dalla comunità locale. Il laboratorio contempla tre modelli d'intervento: le strategie, i metaprogetti, i prototipi. Ogni ambito trova riscontro in proposte teoriche e formali, accompagnate da un'adeguata comunicazione. I partecipanti al Woz propongono diverse ipotesi in termini di politiche urbane e culturali ad ampio raggio. Gli amministratori locali sostengono il laboratorio, facilitano le relazioni con la popolazione e accolgono le proposte e i prototipi realizzati. Ma i veri protagonisti del laboratorio restano gli abitanti delle micropoli che suggeriscono sia le direzioni da prendere che quelle da trascurare. Anche i bambini. Protagonisti, infatti, della sezione Woz Kiz, alla stregua dei professionisti, propongono ai temporanei ospiti il loro modello di città, le loro specifiche necessità, i loro desideri.

*Woz Political Independent Workshop of Collaborative Design is an open independent laboratory of shared planning. For a week architects, engineers, artists and designers from different parts of the world meet local residents and, together, they make proposals, set up projects and prototypes for urban design which encourages the local host community to rediscover its capacity for self-determination. This is Woz, set up four years ago, it has already worked within the southern Italian micropolises of Riace, in Calabria, and Ustica and Maletto, in Sicily. An open independent workshop of collaborative design. For a week architects, engineers, artists and designers from different parts of Europe meet local residents and, together, they make proposals, set up projects and prototypes for urban design which encourages the local host community to rediscover its capacity for self-determination. The workshop will look at four intervention models: strategies, meta-projects, prototypes and intersections. There will be theoretical and formal proposals for each with a target communication. Woz participants, or wozzers, promote and sustain a dialogue with the community through a range of proposals regarding urban and cultural policies and economic and social strategies. Local administrators support the workshop, facilitate interaction and approve proposals and prototypes. But the real protagonists are, of course, the people of these micropolises, who suggest both which direction to take and which to drop. Kids, too. Just like the professionals, in the WozKiz section they presents their temporary guests with their own model for a town, their needs and desires.*

# WOZZERS



# WHAT HAPPENS

**PRODUCE:** con l'individuazione dei temi, gli incontri con l'amministrazione locale, la scelta delle aree, le soluzioni logistiche, i tavoli di concertazione, lo sviluppo delle sinergie preliminari, la promozione dell'evento.

**GESTISCE:** con la messa a punto del sistema di accoglienza, la definizione delle strategie interne, i brainstormings di verifica dei progetti, gli stati d'avanzamento, la realizzazione di elaborati e prototipi, la diffusione delle informazioni a mezzo stampa e web.

**POST-PRODUCE:** con la raccolta dei materiali elaborati, la selezione delle risorse video e di quelle fotografiche, l'editing e l'ordinamento logico dei materiali, la preparazione delle schede di progetto, la realizzazione del catalogo cartaceo e dell'archivio in dvd. Gli esiti del Laboratorio Woz, pur passando attraverso un processo di orientamento e definizione, hanno come loro peculiarità il fatto di riuscire ad approdare a proposte progettuali dai risultati non prevedibili. Il lavoro prodotto, prima, durante e dopo il laboratorio può essere collocato all'interno di quattro categorie: le strategie, i metaprogetti, i prototipi, le intersezioni.

# THE STRUCTURE

L'articolazione del Laboratorio Woz può essere descritta come un sistema a giaciture: all'interno di ogni stratificazione (operativa, laboratoriale, progettuale, artistica, relazionale, culturale, etc) si determinano le attività di lavoro che, poi, condurranno alla definizione dei prodotti (strategie, metaprogetti, prototipi, intersezioni). Nella commistione - infiltrazione - di una giacitura su quella inferiore e - estrusione - di un livello su quello superiore, si determinano le specificità, e originalità, dei progetti che hanno ogni sera tavoli di concertazione condivisi, brainstormings, incontri tra designers e utenti. Il Laboratorio Sperimentale di Design risponde tendenzialmente a questioni che, di consueto, vengono poste dagli amministratori locali, dalla società civile, dalle associazioni culturali che si trovano in loco, mediante la definizione dei seguenti livelli:

- a. strategie generali di progetto e di previsione
- b. macroprogetti (territoriale, paesaggistico, urbano)
- c. microprogetti (piccoli spazi urbani, ricuciture, etc...)
- d. design (dai segnali urbani agli oggetti d'uso comune)

A Woz accade che gli ospiti riescano a "giocare" tra essi, pur appar tenendo a segmenti differenti della cultura e delle professioni. I luoghi destinati all'accoglienza diventano, per il tempo circoscritto all'evento, sede di esposizioni temporanee (la durata stessa del laboratorio) degli stessi ospiti: per cui si organizzano in contemporanea, e per una settimana, diverse mostre di arte, fotografia, architettura, scultura, video, nonché happenings di teatro, musica, body art, poesia, scrittura. La caratteristica di Woz sta nel fatto che non vi sia un predeterminato programma, ma che le cose (all'interno di un canovaccio di proposte e di intenti) possano accadere e che alcune possano rimanere patrimonio della città.

# THE SECTIONS

All'interno del Laboratorio sono state strutturate sezioni specifiche rivolte a specifici interessi che possano svolgere la trama delle relazioni all'interno del luogo destinato al progetto e da qui all'esterno per comunicare l'evoluzione delle cose proprio mentre si realizzano. Per cui ci si trova ad organizzare i contenuti attraverso pratiche di management strategy e marketing territoriale; a trasformare i luoghi con i progetti di design urbano e di microprogettazione; ad esibire opere d'arte in allestimenti museali temporanei, e idee nello showroom "Alimentari Woz(on)"; ad intrattenere gli ospiti e la città attraverso la pratica degli assembramenti e le performances spontanee. Inoltre, nelle precedenti edizioni sono state sperimentate produzioni utili alla comunicazione dei contenuti, anche con il coinvolgimento degli attori locali il cui interesse precipuo sta in questo.

Con le sigle KIZ, MAG, VIEW, EXPO, WEB e LIVE sono stati creati diversi nuclei.

WOZ KIZ è la sezione del laboratorio rivolta ai bambini coinvolti all'interno della struttura progettuale con differenti modalità che vanno dalla sollecitazione di proposte, alla redazione editoriale, alla visione ludica.

WOZ MAG è l'ufficio stampa del Laboratorio che si occupa di trasferire all'esterno i contenuti dell'evento, prima durante e dopo.

WOZ VIEW è il laboratorio nel laboratorio che produce interviste, brainstormings, evoluzione dei progetti, realizzazione delle mostre, narrazione dei luoghi, contaminazioni dei generi.

WOZ WEB aggiorna le informazioni sullo stato degli eventi in tempo reale prima durante e dopo l'evento, facendo capo al blog del Laboratorio.

WOZ EXPO, in collaborazione con GUM (Galleria Urbana Meridiana che si occuperà di allestire le mostre in loco), propone l'esposizione di tutti i contenuti del Laboratorio (idee, progetti, mostre, produzioni, relazioni) in varie sedi museali (gallerie d'arte, esposizioni, festival) ex post.

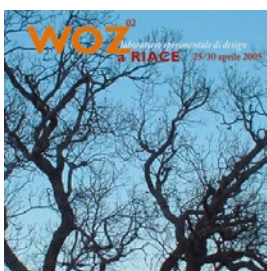
WOZ si profila, quindi, come una concentrazione di proposte, lavori, comunicazioni, relazioni, progettualità, realizzazioni in un tempo limitato ma denso durante il quale la contemporaneità di attività viene connotata da sinergie inestricabili tra ospiti e territori.

# WOZ



PRIMA EDIZIONE

La sfida di questo laboratorio è stata quella di concentrare in 36 ore l'osservazione del luogo, l'accoglimento delle istanze del luogo stesso e dei suoi abitanti, la lettura della sua realtà economica e produttiva, la ricerca di un tema, la progettazione e l'esecuzione di oggetti "non già presenti" sul luogo oppure a rimando poetico.



SECONDA EDIZIONE

WOZ 02 è stato il risultato di una nuvola di traiettorie, compiute da persone diverse tra loro e che, per una serie di circostanze, si sono trovate accomunate da un sentimento comune verso luoghi e persone che sono riusciti a mantenere inalterato, per quanto possibile, operando scelte di progetto intrinseche dell'equilibrio critico del luogo in cui sono stati ospitati.



TERZA EDIZIONE

WOZ 03, nello straordinario scenario dell'isola di Ustica, ha visto i partecipanti impegnati nella prototipazione di oggetti di arredo urbano, nella microprogettazione di ambiti a fruibilità collettiva, nella definizione paesaggistica delle pendici naturali. Questa edizione ha visto la nascita di WOZ KIZ, il laboratorio dedicato ai bambini.

# WOZ



QUARTA EDIZIONE

WOZ 04 a Maletto, sull'Etna, ha lasciato strategie, prototipi, linee guida. I partecipanti hanno iniziato a definire un percorso di cambiamento, individuando le potenzialità del posto. La popolazione locale ha indicato le direzioni da prendere. I bambini hanno proposto il loro modello di città. Gli amministratori hanno reso possibili le realizzazioni dei prototipi lasciati a Maletto.



QUINTA EDIZIONE

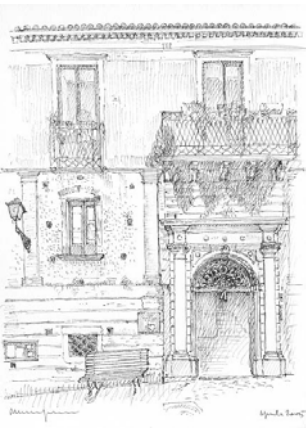
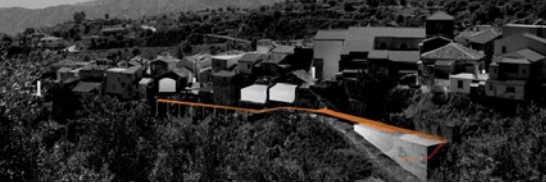
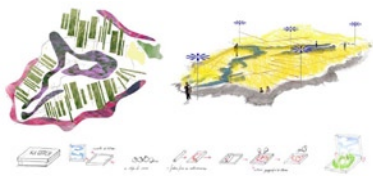
WOZ 05 ha affrontato il tema delle derive urbane nel quartiere Albergheria a Palermo, un luogo che restituisce lo spirito e le contraddizioni della città, dove si trovano attività sociali che da tempo sono impegnate nel tentativo di ottenere un miglioramento delle condizioni di vita degli abitanti, svolgendo un lavoro di volontariato spesso trascurato dall'amministrazione. Anche qui i wozzers hanno seminato le loro idee.



SESTA EDIZIONE

WOZ 06 intende porsi tra la memoria e il futuro, investendo l'area con una proposta di presidio culturale e l'impegno di orientare strategie progettuali indipendenti verso l'intermodalità culturale dello Stretto e un uso accorto dei territori che su questo si affacciano.

# WORKS





# PRESS

ARCH N.3/2005



Fulvio A. Nasso  
Concetta Fallanca De Bisio  
Pascal Aubry  
Maurizio Oddo  
Ippolito Pizzetti  
Giovanna Cornta  
Danielle Colaninno  
Paolo Galassi, Giuseppe Polidoro  
Domenico Sotaro  
Guglielmo  
G. Paolo Montecchi  
Concetta Nasso  
Angela Adele Cirio  
Cristina Aurelia Merisio

domenico cogliandro

## Campi contigui del sapere

L'innovazione del prodotto

### Quale design?

Il design, che per molti anni abbiamo associato alla sola istanza di produrre cose, ha subito profondo trasformazioni andando a colmare "materialmente" in questa fratura che separa le arti figurative dall'architettura.



## Campi contigui del sapere

Il design, che per molti anni abbiamo associato alla sola istanza di produrre cose, ha subito profondo trasformazioni andando a colmare "materialmente" in questa fratura che separa le arti figurative dall'architettura.



Quella fratura, però, non è un semplice scollarsi di due parti che in un quarto di secolo ha visto crescere il numero di ingegneri e che invece ha fatto crescere il numero di architetti. Come vedete il design significa architettura, architettura significa design. Sono due termini che si riferiscono a un unico campo di azione, un unico campo di ricerca, un unico campo di studio. Anche in Francia, in un volume si legge che il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.



Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

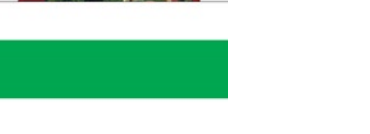
Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.



Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.



Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.

Il design è un'attività che si riferisce a un unico campo di azione, un unico campo di studio, un unico campo di ricerca, un unico campo di azione.





laboratorio italia 2005 esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

esposizione d'Architettura

osservatorio sulle coste italiane/Observatory on Italian coasts

a cura di Giulio Pellegrini

## O.C.

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

Riace nel vivo della città

58 a livello a Riace (No) del 25/04 al 26/04 "Wolff, Laboratorio sperimentale di design" a cura di Domenico Cagliandro.

Dipartimento (Diva) di Lora, Antonia Ingle, Roberto Tassinari, Cori Casaroli Aguilera, Stefania Ricca Battaglia, Da Rotta, Viviana Delvino, Roberto Coneri, Raffaella Curcio, Santa Eduarda Di Mico, Simona Fiamingo, Fabia Ghini, Alessandra Ghisellini, L. Sabatini, Antonia Ingle, Elisabetta La Torre, Mirco La Torre, Silvia Luzzati, Filippo Maltoni, Tiziana Mariani, Maria Montanari, Rosanna Mura, Emil, Stefania Neri, Mirco Di, Valeria Novati, Micolotti, Sandra Novati, Giulia Pellegrini, Rosella Neri, Giuliana, Luigi Pizzetti, Andrea Pizzetti, Giovanni Pizzetti, Piva Stella, Maddalena Romboli, Maria Rosa Russo, Arianna Santoro, Alessandra Scialoja, Giovanni Siano "Linea 9" di Domenico Cagliandro e Giulio Pellegrini.

"Almanacchi West" di Emilio Lora.

Domenico Cagliandro "L'architetto ha bisogno di costruire le sue idee

nel vivo della città, non in laboratorio, o sperimenta con la gente o sperimenta sulla gente. Di qui non si scappa: per questo non ho mai considerato la mia scuola di sperimentare con la gente come un qualcosa di esterno alla mia professione, è, per me, l'unico modo possibile per salvarsi dalla mediocrità senza imporre agli altri - nel presente e nel futuro - il capriccio di inventori al loro apparire geniali, ma che invochino in misura direttamente proporzionale alla loro originalità formale", in questo

manuale Michelucci ha scritto, "l'unico degli anni Ottanta, una delle sue idee per una nuova città o, meglio, per una nuova urbanità. Purtroppo quelle parole sono state distaccate dalla maggior parte degli "inventi d'urto", e dove", ma, al tempo stesso, forse di una maniera diversa, diretta e indiretta, per alcuni, di occuparsi di questioni urbane secondo

operatività sostenibili; cosa che la Fondazione era porta il suo nome ha inventato, nel tempo, con assiduità. Va anche detto che nella vita le teorie sono determinate, allo stesso modo in cui lo sono i gangli. Nel primo caso si viaggia da A a Z pronti al obiettivo finale, o al risultato, o, comunque, ad una meta attesa; nel secondo ci si aggira attorno ad una cosa, si osserva e si riflette, di cui si pensano le forme, si tenta di verificarla, se ne cerca di coglierne l'essenza. Quando

ho incontrato Michelucci idee parole e una stretta di mano non sapevo ancora che non avrei avuto le opere tanto da immaginare i percorsi, dopo la sua scomparsa, e non sapevo nemmeno che mi sarei imbarcato nella trascrizione di un suo testo inedito che sarebbe diventato, grazie ad una serie di circostanze, un patrimonio particolarmente prezioso per la mia vita. Grazie a quel testo del maestro toscano ho incontrato Davide Vitelli, architetto e fotografo: in un certo senso, oggi lo posso dire, tutto è partito da lì. Sono convinto del fatto che se non ci fosse stato quell'incontro non ci sarebbe stato nemmeno Wolf, perché il destino delle cose ha a che fare con la somma di molte trame e di tante distanze: è il fatto che il destino si prenda gioco di noi, maligno tutto, aspetta l'attualità di una sequenza di avvenimenti che, passo passo, avranno a che fare in maniera talmente piagnucola con la nostra vita da non riuscire più a scartarci di dosso. Wolf è, infatti, il risultato di una mossa di bravi

non, compiute da persone molto diverse tra loro e che, per una serie

di circostanze, si sono trovate accomunate da un sentimento comune verso luoghi e persone (cosa che ha determinato la selezione) che sono riusciti a mantenere inalterati, per quanto possibile (invasando le fioriture creative), operando scelte di progetto intime dell'equilibrio critico del luogo in cui sono stati progettati. Le parole di Michelucci, qui riportate, incardano bene la filosofia di Wolf, così come se ne è fatta esperienza a Riace, in Calabria, per due anni consecutivi, e preludono al tentativo di proporre una maniera di operare o di dall'attività "formativa" che

con le sue connotazioni di lavorazione e conformazione, ha il difetto di ignorare che la missione della didattica è di incoraggiare l'autodidattica - afferma Edgar Morin - ascoltando, ascoltando, favorendo l'autonomia dello spirito". Wolf è un laboratorio che mette al centro delle occupazioni un'idea di luogo attesa da ospiti e ospitanti, ma che sostituisce al seminario l'assessorato, alla macchina la trascrizione del luogo, agli incontri la condivisione: che termina, insomma, di passare dal workshop al workshop, operando all'interno di piccole realtà locali in cui è ancora possibile riconoscere il senso di appartenenza e di ricchezza come valori condivisi da molti. Ma non è solo questo. Si rivolge alla detta "urbana" con una serie di accostamenti, effetti di controcultura, che riguardano l'ospitalità, la libertà di ingresso, la solidarietà delle azioni, la messa "in vendita" delle idee, almeno quanto l'interazione tra queste cose abbia a che fare con i materiali d'uso, la lettura (ovvero l'assorbimento) di questi, l'escusività del progetto e il prendersene cura. Posta, e attesa, la condizione che Wolf vive di vita propria, per quanto tutto abbia dietro una fatica e un costo di immaginazione e di preparazione, e in cui ci si possa trovare in una comunità sostanzialmente democratica che accoglie e discute istanze, proposte, progetti, i laboratori ha avuto, e in fa carico di avere benedetti, quelle caratteristiche, ben evidenziate dalla presenza di architetti e artisti, studenti designers e cittadini, che hanno prodotto, a diretto contatto tra essi, alcune sintesi che adesso si possono guardare, toccare o visitare a Riace. Ma è anche frutto del tentativo di reinventare l'architettura al centro di un orientamento smarrito perché, parafrasando un'intervista ad Antonio Biasiolo, a Wolf "abbiamo cercato e stiamo cercando di far percepire come un fatto ordinario e permanente ciò che prima era apprezzato come un elemento positivo, ma straordinario".

di incomprensibili ragioni, found themselves unfixed, at first, by a love of places and people (which determined their selection) and in the second place were able to maintain, as far as possible unchanged (in spite of creative fiction) a critical balance appropriate to the place in which they were guests. Michelucci's words, quoted here, express the philosophy of Wolf very well, as it was possible to gain experience of Riace, in Calabria, for two consecutive years, and preludono al tentativo di suggest a way of operating beyond abstract "training" that "with its connotations of processing and conforming, has the defect of ignoring that the mission of teaching to promote self-learning - as Edgar Morin says - by awakening, amusing and favouring the autonomy of the spirit". Wolf is a workshop that, like others, places at the center of the opportunities an idea of place, expected by guests and hosts, but that replaces the seminar with the assembly, the stereotype with transcription of the place, sharing with meeting, operating in small local neighborhoods where it is still possible to recognize the feeling of belonging and of origin as values shared by many. But there is more to it than this, it touches the so-called "urban consciousness" with a series of events, effects of multiple causes that concern hospitality, the exchange of languages, the voluntary aspect of actions, the "marketing" of ideas, at least as much as the interaction among things. It concerns the materials used, the perception (ovvero l'assorbimento) of the genuine look, the meaning of the project and the care given to it.

Since Wolf must, and can, have a life of its own, although everything has behind it the fatigue and cost of imagination and preparation, in which it is possible to find a community that is substantially democratic and that accepts and discusses ideas, proposals, projects, the workshop has had, and has, these characteristics, clearly highlighted by the presence of architects and artists, student designers and citizens, who have produced, in contact with one another, a number of concepts that can be seen, touched or visited in Riace. But it is also an attempt to place an architect back at the center of a lost orientation because, parafrasing an interview of Biasiolo, at Wolf "we have tried and are trying to enable people to perceive as an ordinary permanent fact what was first hailed as a positive, but extraordinary element".

56

**02 Mario Suda** L'interazione tra il piano e la parete viene ricercata in una scala con mattoncini colorati e in una parete di grigio antracite. La scala è ispirata da una scultura di un artista americano e in un'aula di grigio antracite.

**03 Riccardo (Silvia Onorati)** Conoscendo il carattere di ogni riferimento sulla scala del percorso, sono riproposti tutti quegli elementi di arredo urbano, progettati a partire dall'analisi di collocare al posto di quella abitualmente presente.

Il progetto si avvale di una struttura in acciaio inossidabile, scelta di legno e coperture di rame.

**04 Raffaele Curcio, Massimiliano Bazzani** Una parete dell'aula dà la linea e in un'altra parete che come un foglio si fonde con il piano. Una linea guida che unisce i luoghi importanti: Santa Maria, Piazza del Carmine, un edificio di grigio dalla città che avrebbe preceduto la rigatura e ricoprire e che si fonde in grigio e a parete scura. Per una scala - una base sono state pensate

forse l'unico trapezoidi e leggeri. **04 Giuseppe Penone** Conoscendo il carattere di ogni riferimento sulla scala del percorso, sono riproposti tutti quegli elementi di arredo urbano, progettati a partire dall'analisi di collocare al posto di quella abitualmente presente.

Il progetto si avvale di una struttura in acciaio inossidabile, scelta di legno e coperture di rame.

**05 Silvio Maccioni, Maria Rosa Russo** Una parete dell'aula dà la linea e in un'altra parete che come un foglio si fonde con il piano. Una linea guida che unisce i luoghi importanti: Santa Maria, Piazza del Carmine, un edificio di grigio dalla città che avrebbe preceduto la rigatura e ricoprire e che si fonde in grigio e a parete scura. Per una scala - una base sono state pensate

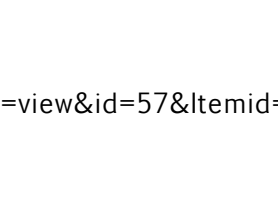
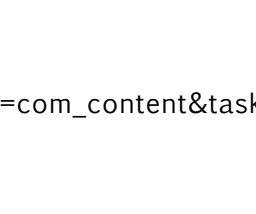
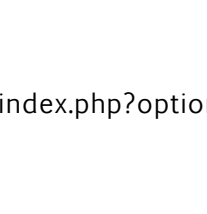
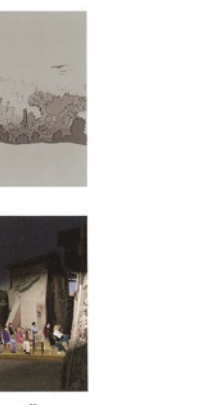
forse l'unico trapezoidi e leggeri. **06 Giuseppe Penone** Conoscendo il carattere di ogni riferimento sulla scala del percorso, sono riproposti tutti quegli elementi di arredo urbano, progettati a partire dall'analisi di collocare al posto di quella abitualmente presente.

Il progetto si avvale di una struttura in acciaio inossidabile, scelta di legno e coperture di rame.

**07 Massimo Suda** L'interazione tra il piano e la parete viene ricercata in una scala con mattoncini colorati e in una parete di grigio antracite. La scala è ispirata da una scultura di un artista americano e in un'aula di grigio antracite.

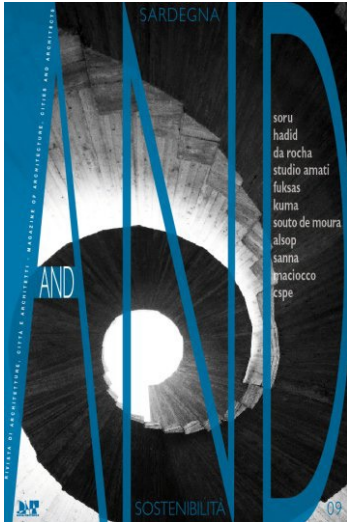
**08 Silvana Fava** Conoscendo il carattere di ogni riferimento sulla scala del percorso, sono riproposti tutti quegli elementi di arredo urbano, progettati a partire dall'analisi di collocare al posto di quella abitualmente presente.

Il progetto si avvale di una struttura in acciaio inossidabile, scelta di legno e coperture di rame.



# PRESS

AND N.09/2007



# monitor

## WOZ 04

Laboratorio sperimentale di design

con **Giulia Pellegrini**  
e **Domenico Cogliandro**

**Il Woz e le metropoli meridionali.** La transitorietà di un progetto - preparazione, definizione, realizzazione - diventa esperienza alle radici e alla pratica, e il processo di progettazione diventa una sorta di conversazione di verifica l'alternanza del progetto, e dunque dell'atto completo, alla sua messa in forma. La realtà è di più, il cantiere, tra pratica e normativa, è il punto di incontro per fare in modo che il risultato processuale si traduca in efficacia estetica. In altri campi - uno dei quali attiene la cultura del progetto più che la sua effettività - è possibile far arrivare il modello ideologico in ragione della sua natura, in senso di un risultato abstratto, al di là di ogni pratica, come il passaggio di stile in certe tecniche o come una lettura e interpretazione di simboli e nomenclature, la trasformazione di un modello tra campi simili, se non sovrapposti, può rendere efficace la trasposizione delle regole senza che il cambiamento dell'idea in modello, per questi motivi in questi ultimi anni di si sta arricchendo, con il Laboratorio Woz, lungo la strada rispetto della concettualità e della partecipazione pubblica di intenti e modelli con le caratteristiche pubbliche di metropoli meridionali.

**Il Woz e le metropoli meridionali.** La transitorietà di un progetto - preparazione, definizione, realizzazione - diventa esperienza alle radici e alla pratica, e il processo di progettazione diventa una sorta di conversazione di verifica l'alternanza del progetto, e dunque dell'atto completo, alla sua messa in forma. La realtà è di più, il cantiere, tra pratica e normativa, è il punto di incontro per fare in modo che il risultato processuale si traduca in efficacia estetica. In altri campi - uno dei quali attiene la cultura del progetto più che la sua effettività - è possibile far arrivare il modello ideologico in ragione della sua natura, in senso di un risultato abstratto, al di là di ogni pratica, come il passaggio di stile in certe tecniche o come una lettura e interpretazione di simboli e nomenclature, la trasformazione di un modello tra campi simili, se non sovrapposti, può rendere efficace la trasposizione delle regole senza che il cambiamento dell'idea in modello, per questi motivi in questi ultimi anni di si sta arricchendo, con il Laboratorio Woz, lungo la strada rispetto della concettualità e della partecipazione pubblica di intenti e modelli con le caratteristiche pubbliche di metropoli meridionali.

**Il Woz e le metropoli meridionali.** La transitorietà di un progetto - preparazione, definizione, realizzazione - diventa esperienza alle radici e alla pratica, e il processo di progettazione diventa una sorta di conversazione di verifica l'alternanza del progetto, e dunque dell'atto completo, alla sua messa in forma. La realtà è di più, il cantiere, tra pratica e normativa, è il punto di incontro per fare in modo che il risultato processuale si traduca in efficacia estetica. In altri campi - uno dei quali attiene la cultura del progetto più che la sua effettività - è possibile far arrivare il modello ideologico in ragione della sua natura, in senso di un risultato abstratto, al di là di ogni pratica, come il passaggio di stile in certe tecniche o come una lettura e interpretazione di simboli e nomenclature, la trasformazione di un modello tra campi simili, se non sovrapposti, può rendere efficace la trasposizione delle regole senza che il cambiamento dell'idea in modello, per questi motivi in questi ultimi anni di si sta arricchendo, con il Laboratorio Woz, lungo la strada rispetto della concettualità e della partecipazione pubblica di intenti e modelli con le caratteristiche pubbliche di metropoli meridionali.

**Il Woz e le metropoli meridionali.** La transitorietà di un progetto - preparazione, definizione, realizzazione - diventa esperienza alle radici e alla pratica, e il processo di progettazione diventa una sorta di conversazione di verifica l'alternanza del progetto, e dunque dell'atto completo, alla sua messa in forma. La realtà è di più, il cantiere, tra pratica e normativa, è il punto di incontro per fare in modo che il risultato processuale si traduca in efficacia estetica. In altri campi - uno dei quali attiene la cultura del progetto più che la sua effettività - è possibile far arrivare il modello ideologico in ragione della sua natura, in senso di un risultato abstratto, al di là di ogni pratica, come il passaggio di stile in certe tecniche o come una lettura e interpretazione di simboli e nomenclature, la trasformazione di un modello tra campi simili, se non sovrapposti, può rendere efficace la trasposizione delle regole senza che il cambiamento dell'idea in modello, per questi motivi in questi ultimi anni di si sta arricchendo, con il Laboratorio Woz, lungo la strada rispetto della concettualità e della partecipazione pubblica di intenti e modelli con le caratteristiche pubbliche di metropoli meridionali.

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

**Paolo** [Image] [Caption]

# PRESS

E' LIFESTYLE N.27/2008

**E'**  
lifestyle

FRIDAY JULY Spring 2008  
ATTUALITÀ | FASH | TRAVEL

LE VITTE MEDIOORIENTALI  
dalla Siria all'Arabia  
evangelismo  
CULTURA  
L'ARABIA SAUDI  
gioco di potere  
ARABIA SAUDI  
SOTTO LA VOCE  
più di 100 autori

**Edesign** 102

## Dalle micropoli alle derive urbane

Un'indagine su come si ridisegnano le città, da quelle più piccole a quelle più grandi, e come si stanno trasformando le loro forme e i loro spazi.

Il design urbano è un campo di ricerca che si è sviluppato negli ultimi anni, con un focus particolare sulle micropoli e sulle derive urbane. Questo articolo esplora come le città stanno cambiando forma e funzione, e come il design può contribuire a creare spazi più vivibili e sostenibili.

Il design urbano è un campo di ricerca che si è sviluppato negli ultimi anni, con un focus particolare sulle micropoli e sulle derive urbane. Questo articolo esplora come le città stanno cambiando forma e funzione, e come il design può contribuire a creare spazi più vivibili e sostenibili.

Il design urbano è un campo di ricerca che si è sviluppato negli ultimi anni, con un focus particolare sulle micropoli e sulle derive urbane. Questo articolo esplora come le città stanno cambiando forma e funzione, e come il design può contribuire a creare spazi più vivibili e sostenibili.

Il design urbano è un campo di ricerca che si è sviluppato negli ultimi anni, con un focus particolare sulle micropoli e sulle derive urbane. Questo articolo esplora come le città stanno cambiando forma e funzione, e come il design può contribuire a creare spazi più vivibili e sostenibili.

# WOZLAB / CULTURE MERIDIANE

WOZLAB/CULTURE MERIDIANE nasce con l'idea di valorizzare il ruolo delle culture contemporanee di area mediterranea. I suoi ambiti di interesse sono l'architettura, il design, le arti visive e plastiche, le politiche sociali, ambientali e della comunicazione.

Per la sua attività culturale e artistica, WOZLAB è in contatto con le università, le scuole, le accademie di arte e di cinema, i centri e le associazioni culturali, le fondazioni e le gallerie. Tra gli eventi principali organizzati, il Laboratorio WOZ - Political Independent Workshop of Collaborative Design, giunto quest'anno alla sesta edizione.

Woz è laboratorio (luogo in cui si lavora, spesso assieme ad altri) politico (perché affronta le città - da polis - e entra in discussione con esse cercando modi corretti di affrontare i problemi) indipendente (perché è tale, non dipende da altri che non siano i wozzers - quelli che fanno il Woz - che scelgono le strade da intraprendere) di design (prendendo alla lettera la parola "design" che sta per progetto, ma anche azione strategica) collaborativo (perché cerca soluzioni condivise dei temi che affronta).

WOZLAB si articola in uno staff impegnato nell'ideazione e nella produzione di eventi e laboratori in tutti gli aspetti correlati alle sue attività: comunicazione, promozione, ufficio stampa, gestione archivi, pubblicazioni cartacee e materiali audiovisivi, relazioni esterne, allestimenti, logistica. Queste persone si avvalgono di un network costruito nei sei anni di attività del Laboratorio WOZ, circa 200 persone tra architetti, designers, artisti visivi, fotografi, musicisti, professionisti, artigiani, intellettuali, osservatori, critici.

*WOZLAB/CULTURE MERIDIANE is born with the idea of enhance the role of contemporary cultures in the Mediterranean area. His areas of interest are architecture, design, visual arts and plastic arts, social policies, environmental and communication.*

*For its cultural and artistic activities, WOZLAB is in contact with universities, schools, academies of art and cinema, centers and cultural associations, foundations and art galleries. Among the major events organized, the Laboratory Woz - Political Independent Workshop of Collaborative Design, now in its sixth edition.*

*Woz is a laboratory (place where you work, often alongside other) political (because it compared with cities - from 'polis' - looking for ways to face the correct problems) independent (because does not depend on other, but depends on wozzers - those who do Woz - which choose the roads to be taken) design (to project, but also strategic action) collaborative (because it seeks solutions to the issues facing).*

*WOZLAB is composed of a staff engaged in the design and production of events and workshops in all aspects related to its activities: communication, promotion, press office, records management, publications and audiovisual materials, external relations, exhibitions, logistics. These people use an extensive network of collaborators, the network built in six years of activity of the Laboratory Woz, about 200 people between architects, artists, musicians, professionals, artisans, thinkers, observers and critics.*

# BANDO 2009-TRA LE CORRENTI

L'associazione culturale WozLab/Culture Meridiane, in collaborazione con la casa editrice d'architettura Biblioteca del Cenide e con la partecipazione della rivista Abitare e del web magazine Archphoto, bandisce il workshop on line di design e comunicazione "Laboratorio Woz".

Il Laboratorio Woz 2009 - sesta edizione - si insedia in una terra di mezzo: lo Stretto di Messina. Lo "stretto" è un territorio d'acqua, una pianura liquida, un tappeto azzurro su cui si affacciano due sponde, caratterizzato da particolarità geomorfologiche: questo Stretto è il punto di comunicazione e di due grandi bacini del Mediterraneo, lo Ionio e il Tirreno. Dal punto di vista planimetrico, rappresenta una sorta di imbuto attraverso il quale le acque del Tirreno si riversano in quelle dello Ionio e viceversa, seguendo ritmi ben precisi legati alle fasi lunari. Le due aperture del canale hanno ampiezze assai diverse, che vanno dai circa 15 km dell'imboccatura Sud ai circa 3 km della linea Cenide/Peloro (sponda calabra, zona Cannitello - sponda sicula, zona Torre Faro).

Uno degli aspetti più insoliti dello Stretto di Messina è che esiste un perenne dislivello tra le acque dello Ionio e quelle del Tirreno, che diminuisce man mano che ci si avvicina al punto di contatto dei due bacini, ove naturalmente si annulla. Quando le acque a Nord della 'sella' sulla linea Ganzirri - Punta Pezzo sono in fase di alta marea, quelle a sud della stessa linea sono in fase di bassa marea: le acque tirreniche si riversano allora nello Ionio colmando tale dislivello, e la corrente in direzione nord-sud che deriva da questo fenomeno è definita 'scendente'. Il flusso della scendente ribalta la situazione, innalzando la superficie del bacino ionico che, raggiunto un determinato livello, tende a riversarsi nuovamente nel Tirreno attraverso la linea Ganzirri-Punta Pezzo.

Questa corrente che attraversa lo Stretto in direzione Sud-Nord è detta 'montante'.

Il "Trattato del Faro di Messina con le circostanze, che necessarie si devono osservare per poter con più securtà navigar detto Faro per non pericolare i Bastimenti dei Mercadanti" del seicentesco Filippo Geraci, recita: "Le reme sono due, cioè rema scendente, e rema montante: la rema nominata montante è quella la quale corre verso tramontana o greco. E quella nominata scendente è quella la quale corre verso il mezzodì, o libeccio". Entrambi i flussi si manifestano gradualmente, non contemporaneamente in ogni punto, partendo dalle acque antistanti Capo Peloro ed estendendosi successivamente alle altre aree dello Stretto. La "rema scendente", dal momento in cui inizia a manifestarsi al Peloro, impiega circa un ora per raggiungere Ganzirri e tra le due e le tre ore per arrivare a Messina. Allo stesso modo, anche la "rema montante" fa la sua comparsa a Capo Peloro, e solo alcune ore dopo si estende a tutto lo Stretto.

L'osservazione del fenomeno sta peraltro "nel tempo", e infatti gli stessi gorghi omerici di Cariddi ritraggono tale commistione di correnti, di flussi, di acque fredde e calde.

Le correnti non sono soltanto un evento naturale che scandisce in maniera sistematica la vita di chi abita lo Stretto, quanto piuttosto un carattere identitario di tali territori. Appartengono a questo paesaggio (ancora oggi: flussi di merci, di persone, di mezzi) e ne evidenziano la particolarità. In un certo senso consentono alle sponde frontaliere e ai loro abitanti di riconoscersi in un evento, che va al di là della semplice trascrizione amministrativa di due regioni fisiche e politiche.

Per questi motivi il Woz 2009 intende suggerire ai partecipanti di orbitare attorno alle correnti dello Stretto come motivo dominante dei progetti, delle idee, delle narrazioni, delle improvvisazioni, delle espressioni artistiche, per sottolineare l'unicità di questo frammento di mondo e definirne - mediante

i diversi linguaggi - le forme, gli aspetti, le trasformazioni, gli sviluppi, le qualità identitarie. Il workshop è aperto, in maniera individuale o in gruppo, a tutti. Vi possono partecipare, sì, architetti, ingegneri, designers, artisti, fotografi, videomakers, ricercatori, scrittori, saggisti, ma anche studiosi e allievi universitari e delle accademie d'arte, che intendano cimentarsi nella definizione di letture o proposte innovative per l'area dello Stretto di Messina.

In particolare, l'area tra Cenide e Peloro individua il riferimento principale che i soggetti partecipanti sono invitati ad affrontare con i loro elaborati. Il workshop on line, inoltre, non è un concorso, per cui non v'è competizione tra i soggetti partecipanti. Ogni singolo progetto, proposta, idea, narrazione, visione, ha il carattere dell'unicità e corrisponde all'interpretazione che il soggetto, il gruppo, il laboratorio, l'atelier o lo studio dà di questo luogo.

La finalità del workshop on line WozLab è quella di raccogliere idee da destinare, nei 24 mesi successivi al 30 aprile 2009, al compimento e/o alla collocazione sui territori interessati (nel caso di opere di architettura, ingegneria e design) nonché alla loro diffusione, a mezzo di seminari, pubblicazioni o esposizioni itineranti (nel caso di opere d'arte visiva, sonora o letteraria), presso un largo pubblico.

Le aree e le tematiche per i progetti di architettura, ingegneria, design e landscape appartengono al territorio tra Cenide e Peloro, e sono state scelte in maniera concertata tra l'associazione WozLab e le istituzioni locali coinvolte dalla proposta del workshop on line. Le opere di arte audiovisiva (video, fotografie, opere o brani musicali) dovranno trattare argomenti, ambientazioni o visioni inerenti il tema territoriale proposto. I testi narrativi, infine, dovranno affrontare l'area suggerita dal bando, ovvero esservi ambientati, nella loro interezza o in parti specifiche di territorio; oppure trattare argomentazioni, nella forma del saggio, che riguardino tali territori sotto ogni aspetto possibile.

Le sezioni (design e comunicazione) del laboratorio possono entrare in relazione, essendo aspetti di una visione di mondo. La prima tende a sviluppare un workshop on line di design sostenibile teso alla definizione di un progetto strategico per il territorio dello Stretto di Messina, e il riuso culturale consapevole dei paesi di costa; la seconda desidera proporre modelli e sistemi di narrazione del luogo operando commistioni tra diversi generi di comunicazione (letteraria, artistica, grafica, fotografica, audiovisiva, digitale, musicale).

Dal 6 aprile 2009 saranno disponibili on line, sul sito di WozLab, i materiali digitali (cartografie, fotografie, video, links) utili allo svolgimento del design workshop, che verranno integrati, su richiesta dei partecipanti, con ulteriori contributi, sulla base delle domande rivolte sul Forum presente su [www.wozlab.net](http://www.wozlab.net) dalla redazione del Laboratorio Woz 2009. Per tutte le informazioni relative alle modalità di partecipazione e iscrizione vi invitiamo a scaricare le apposite schede nella sezione 'schede di iscrizione' (<http://www.wozlab.net>).

#### Links

<http://www.parametro.it/244.htm>

<http://www.rc.archiworld.it/index.php?option=content&task=view&id=559&Itemid=132>

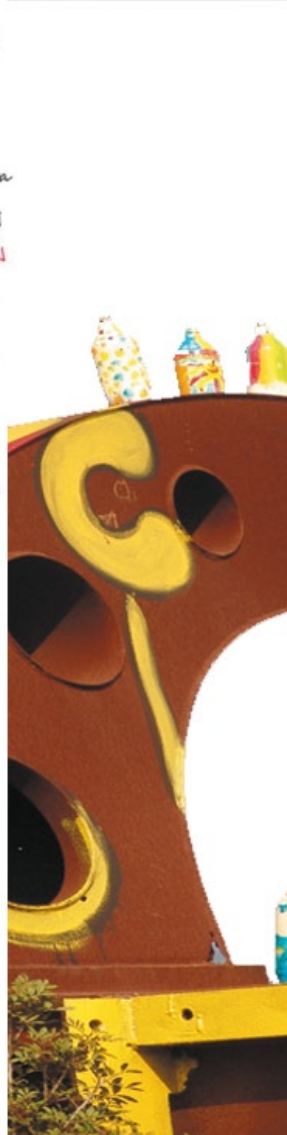
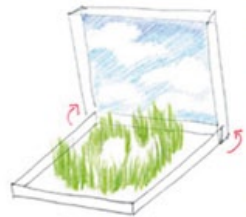
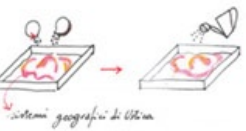
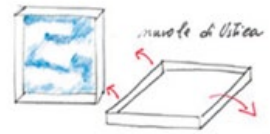
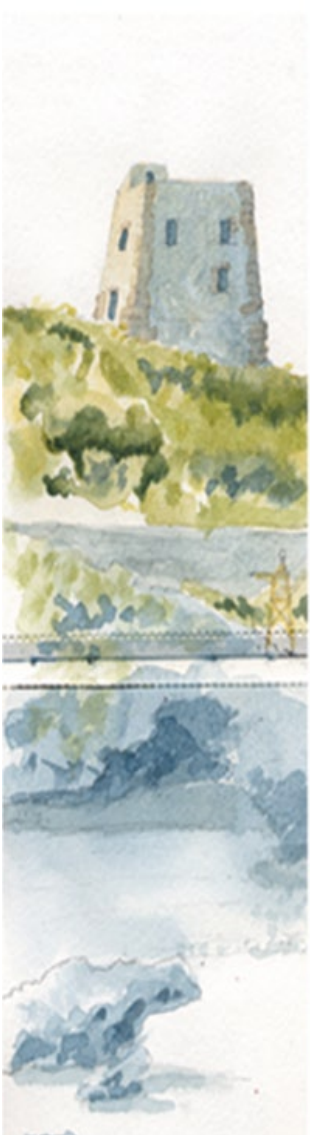
<http://pheraimon.blogspot.com/search/label/Pheraimon>

<http://www.ganzirri.it/spip.php?article60>

<http://www.oloturiasub.it/Correnti.HTM>

[http://it.wikipedia.org/wiki/Stretto\\_di\\_Messina](http://it.wikipedia.org/wiki/Stretto_di_Messina)

<http://www.baiadigrotta.it/correnti.html>



# BANDO-GUM

Galleria Urbana Meridiana (GUM) nasce da una sezione del Laboratorio Woz (<http://www.facebook.com/profile.php?id=1156263435#/group.php?gid=37655168765&ref=ts>) dedicata all'espressione contemporanea di arti, design e narrazioni visive. La GUM tiene sotto assedio il luogo in cui si svolge il Woz, e occupa tutti gli spazi disponibili (luoghi di qualunque genere che hanno già un loro pubblico) trasformandoli per 30 giorni in stanze d'artista (dal 24 aprile al 23 maggio 2009).

Lo Stretto di Messina, sede del Woz 2009, ha perso nel tempo la capacità evocativa e la funzione ancestrale di luogo di passaggio e, soprattutto, ha perduto i suoi miti, i mostri, gli eroi e gli dei. Per questo il Woz intende recuperare un popolo di sguardi che nel tempo si è smarrito, per rimetterli in circolo, esporli, raccontarli con i linguaggi dell'arte. RISGUARDI è il tema suggerito dalla GUM, ritratti e autoritratti degli artisti che andranno ad esporre per il WOZ 2009, ninfe e guerrieri lanciati nel loro tempo, volti rivolti ai visitatori che osservando dovranno sentirsi osservati, affrontati, sfidati.

Ogni stanza esporrà l'opera, o le opere, e un cartello esterno che riporta il nome dell'artista e quello dell'opera. Lo spazio distributivo di GUM sono le strade della città, e le stanze saranno: luoghi pubblici (scuole, alberghi, biblioteche, uffici pubblici, banche, uffici postali, etc), esercizi artigiani e commerciali (officine, falegnamerie, giornali, panetterie, ristoranti, bar, farmacie, parrucchieri, librerie, supermercati, sale giochi, etc), ma anche luoghi più riservati, come residenze private, studi professionali, etc...

Ad ogni responsabile della stanza d'artista verrà fornita una scheda dell'opera e una dell'artista, o del designer, e per il tempo previsto egli/ella diventerà il curatore (o la curatrice) dell'esposizione. In questa maniera l'arte, il progetto, l'idea di bellezza, attraverso l'arte semplice del dialogo, esce dai sistemi autoreferenziali e torna alla gente che, a partire dalla responsabilità del temporaneo curatore, si farà interprete del proprio tempo e di quello che esso produce.

Possono essere inviate, entro e non oltre il 4 aprile 2009, opere fotografiche, illustrazioni, graphic art, tele, sculture, opere di video art, cortometraggi, opere sonore, oggetti di design.

Tutte le opere esposte verranno pubblicate in digitale sul sito dell'associazione WozLab (<http://www.wozlab.net>) e su apposito catalogo a cura di Biblioteca del Cenide (<http://www.cenide.net>).

# BANDO-WOZ KIZ

In occasione della sesta edizione del Laboratorio WOZ, organizzato dall'Associazione Culturale Wozlab Culture meridiane viene promosso un concorso di disegno dedicato ai bambini delle classi quarte e quinte elementari del Circolo didattico "Giovanni XXIII" di Villa San Giovanni e Campo Calabro.

Punto di partenza: il rapporto tra i bambini e la città è regolato da esigenze e desideri, scopo del concorso è renderli evidenti, stimolando la creatività dei bambini, rendendoli primi osservatori del luogo in cui vivono e artefici principale del cambiamento. Alla creatività e alla sensibilità dei bambini quindi il compito di dare corpo all'immaginario ribelle e trasgressivo attraverso uno sguardo aperto e libero sul loro modo di vivere gli spazi della città, di viaggiare, di comunicare.

## TEMA

Il concorso ha due temi:

- "Attraverso lo stretto si o no?"

Modi fantastici e un pò strampalati per attraversare lo stretto, viaggiare con la fantasia per viaggiare con veicoli altrettanto fantastici.

- "I bambini e la città: decidere da soli per cambiare il mondo"

Quanti modi conoscono i bambini per cambiare la città, riconoscono quello che non c'è, quello che desiderano, quello che c'è e che potrebbe anche non esserci, sanno cosa è bello e cosa è brutto, cosa è legato alla loro dimensione e cosa no.

## OBIETTIVI

- Mostrare l'identità della città, riattivare l'interesse dei bambini per lo spazio urbano che li circonda, facendolo diventare luogo di partecipazione e apprendimento.

- Definire, insieme ai bambini una lettura del quartiere che sia, allo stesso tempo, fantastica e reale, proiezione dei loro desideri e delle loro volontà.

- Far capire ai bambini i loro diritti e far considerare la soddisfazione dei loro diritti punto di partenza fondamentale per acquisirne altri, consapevolmente, è una conquista grande.

- Offrire ai bambini l'occasione di sperimentare i diversi materiali e di scoprire le tecniche basilari del disegno artistico, attraverso un percorso che ne stimoli la fantasia e la creatività, accompagnandoli in una attività di confronto e divertimento.

Gli elaborati dovranno essere consegnati entro e non oltre il 4 aprile 2009 presso la scuola. Quello della consegna sarà un momento di incontro con i bambini e rappresenterà la consegna ufficiale dei loro desideri. Saranno presenti gli organizzatori del concorso.

La partecipazione al concorso è riservata ai bambini delle classi quarte e quinte elementari. Potranno partecipare piccoli gruppi (composti da un minimo di 3 partecipanti). Gli elaborati ammessi al concorso sono: disegni realizzati con qualunque tecnica, plastici, racconti, filastrocche. Ciascun gruppo potrà concorrere con massimo due elaborati. Ogni gruppo potrà scegliere uno dei temi del concorso o svolgerli entrambi.

**Associazione Culturale  
WOZLAB/CULTURE MERIDIANE**  
via Garibaldi, 11 90133 Palermo  
[www.wozlab.net](http://www.wozlab.net)

**WOZ  
POLITICAL INDEPENDENT WORKSHOP  
OF COLLABORATIVE DESIGN**

**Direzione: Domenico Cogliandro  
Coordinamento: Vivian Celestino**

**Sito internet:  
LSD Studio  
DARGAL di Dario Galletta**

**Collaborano inoltre:**

**per WOZ KIZ  
Lili Kedves  
Totò Melita  
Marta Iorio**

**per le traduzioni  
Francesca De Domenico  
Emanuela Genovese  
Giulia Marengo  
Dmitri Rouwet**

**CONTATTI**

**\_domenico cogliandro  
+39.347.3306849  
\_vivian celestino  
+39.333.8627475**

**[cogliandro@wozlab.net](mailto:cogliandro@wozlab.net)  
[vivian@wozlab.net](mailto:vivian@wozlab.net)  
[network@wozlab.net](mailto:network@wozlab.net)**