

Bando Workshop Parasite 2.0 meet OSS Festival 19-25 Luglio

Radical Island n.5: Partytopia un progetto di Parasite2.0

Rituali e sacralità all'interno delle nostre città sembrano elementi lontani e dimenticati. Processioni religiose, cerimonie, sembrano appartenere a tempi antichi. Ma se guardiamo con attenzione alla storia della città moderna ci accorgiamo che non sono scomparsi ma hanno solo assunto diversa forma. Nella Amsterdam dei Provo durante gli anni '60 il rituale urbano diventa fondamentale per veicolare il loro messaggio. I loro santuari sono luoghi simbolo della città, come la famosa statua dello Spui in cui la ritualità si mescola ad attività ludiche. Un nuovo abbigliamento, una nuova musica e nuove pratiche artistiche irrompono nella città, trasformandola violentemente in atti temporanei.

Nel 1973 Ettore Sottsass pubblica su Casabella "il Pianta come Festival". Il festival è una utopia, nuova vera e propria visione della vita. Secondo Sottsass e le consuetudini della controcultura dell'epoca, i suoi abitanti si sono liberati delle catene del lavoro, trasformati in Homo Ludens. Possiamo riconoscere delle similitudini alla città situazionista di Constant. La New Babylon venne definita dallo stesso autore la città dei Provo.

Oggi continuano ad esistere queste esperienze di fuga temporanea nelle discoteche di tutto il mondo. L'architettura di questi luoghi, ammesso che possiamo chiamarla così o che esista la necessità, non guarda a canoni come firmitas, utilitas e venustas, ma alla creazione di atmosfere e sensazioni, fisiche e mentali extracorporee ed extra terrestri. La razionalità non ha nulla a che vedere con essa. Questi eventi hanno un forte legame con lo spazio morto, dimenticato della città, visibile ad esempio nel rapporto tra la prima rave culture e la periferia urbana o l'architettura industriale o oggi tra la club scene berlinese ed i vuoti visibili nella città, nel suo permanente stato non finito e di apparente bancarotta.

Il Workshop

Per gli esponenti della Superarchitettura tra gli anni '60 e '70 la creazione dello spazio ludico per la festa diventa il modo per concretizzare una nuova visione progettuale. Nei vari esperimenti, la non razionalità dell'atmosfera del party è l'elemento con cui viene confutato il movimento moderno e la sua standardizzazione. Spazi come il Mach2 di Superstudio, il Bang Bang di Ugo La Pietra o lo Space Electronic di 9999 hanno portato un'intera generazione di progettisti a rivedere il processo progettuale stesso ed i suoi materiali.

Attraverso un workshop con gli studenti il progetto prova a riassumere una serie di caratteri ed elementi riconducibili all'atmosfera da festa rituale come fuga e alternativa. Riprende le esperienze della Superarchitettura e delle discoteche sparse per l'Italia, che i gruppi dell'Architettura Radicale vedevano come una nuova tipologia di spazi pubblici. Si guarderà allo spazio del festival come ad una piazza contemporanea. Verrà realizzato e

pensato insieme al sostegno e al supporto della Struttura Didattica speciale di Architettura Siracusa.

Condizioni di Partecipazione

Il workshop si svolgerà dal 19 al 25 Luglio presso la SDS di architettura Siracusa

Il workshop è rivolto a tutti gli studenti di architettura, design e belle arti d'Europa under 35.

Per partecipare bisogna inviare entro e non oltre le ore 12.00 del 7 Luglio una tavola A3 con un numero tra 1 e 3 progetti significativi che serviranno alla giuria per selezionare i partecipanti.

I posti per partecipare al workshop sono 20.

I 20 partecipanti al workshop avranno diritto a un abbonamento al festival che li darà il diritto di accesso a tre location: 29 Luglio Ex Convento del Ritiro "The Hub", 30 Luglio Arena Maniace, 1 Agosto After show.

Tutte le candidature dovranno essere inviate alla seguente email:
ortigiasoundsystem@gmail.com

Giuria

La giuria sarà composta dallo studio Parasite 2.0

Parasite2.0 è stato fondato nel 2010 da Stefano Colombo, Eugenio Cosentino e Luca Marullo. Studiano lo status di habitat umano dai margini della pratica convenzionale, agendo trasversalmente tra architettura, arte, design e scienze sociali. Sono nel 2016 i vincitori di YAP MAXXI, e il loro lavoro è stato esposto alla Aformal Academy nel 2015 UABB a Shenzhen, alla Biennale di Architettura di Venezia nel 2012 e 2014 e alla Anuala Timisoreana de Arhitectura 2014. Recentemente hanno pubblicato il libro "*Primitive Future Office*" per plug_in. Svolgono attività di Assistant Professor presso il Politecnico di Milano e la NABA Nuova Accademia Belle Arti.