

BOSCO COLTO

MAKRAMÈ

THINKING WITH ANIMALS



30 luglio –
09 agosto
2026

Boschi di Santo Pietro,
Caltagirone CT

Campus di progetto
e costruzione
istantanea

BOSC 
C  **LTO**

un progetto di
MAKRAMÈ



BOSCO COLTO

MAKRAMÈ

PENSARE ANIMALE

30 luglio –
09 agosto
2026

Boschi di Santo Pietro,
Caltagirone CT

Campus di progetto
e costruzione
istantanea



INDICE

DIREZIONE SCIENTIFICA
Marco Navarra (Unict, NOWA, MaKramè APS), Dario Felice (Unipa, Analogique, MaKramè APS), Antonio Scarponi e Beatrice Fontana (Institute for spatial thinking)

**CONSULENZA ARTE
CONTEMPORANEA**
Salvatore Lacagnina

IDEATO DA
Marco Navarra

TEAM
Luigi Belvedere, Benedetto D'Antoni, Cecilia Feminò, Cristiana Foti, Antonio Giuffrida, Filippo Infuso, Salvatore Interlandi, Anna Minissale, Gregorio Polizza, Sofia Privitera, Stefano Romano, Piermanuele Sberni, Salvo Sicali

PROGETTO GRAFICO
Brickbat (Francesca Barizza, Corinne Carlin, Maria Giulia Leonardi, Alice Teodorani, Tobia Farinati)

CREDITI FOTOGRAFICI
Piermanuele Sberni, Giuliana Lo Presti, Davide Piro, Artem Khotulev

PROMOSSO E PRODOTTO DA
Makramè APS. Officina naturalculturale sugli spazialismi dell'Antropocene, 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, UNESCO – Festival culturali delle città tardo barocche del Val di Noto, Dicar Dipartimento di Ingegneria e Architettura, SDS Architettura e Patrimonio culturale Siracusa Università di Catania, Stazione consorziale sperimentale di granicoltura, Nave Argo, Associazione Santo Pietro Bosco e Museo vivo, Extopia, Il Ramarro, Comitato Giada, Pianeta Studio, NOWA, ANALOGIQUE, Institute for Spatial Thinking (Zurigo), Ikea Foundation Switzerland, Fondazione Sicana, Data Highway, Aion Lab

MEDIA PARTNER
The Architecture Curator (Firenze), LetteraVentidue edizioni (Siracusa)

09	BOSCO COLTO
10	IL TEMA
12	FINALITÀ GENERALI
13	OBIETTIVI
14	CASA BOSCO COLTO
17	LUOGO
18	MODALITÀ
20	WORKSHOP
31	SOSTENIBILITÀ E ACCESSIBILITÀ
32	PARTECIPAZIONE APPLICATION PERNOTTO E LOGISTICA
36	IL PROGETTO GRAFICO





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.

L'edizione 2026 del Bosco Colto Campus è dedicata a *Pensare Animale / Thinking with Animals*. Il Campus, in continuità con le passate edizioni, continua a interrogare i modi in cui è possibile imparare dalla selva, tornando a riconoscere le materie primarie della terra e i saperi che ne derivano.

In un'epoca segnata dal Nuovo Regime Climatico (Latour, 2022) in cui l'intensificarsi delle perturbazioni ridisegna la nostra percezione dell'abitare, pensare animale diventa un esercizio di decentramento, per osservare la natura dall'interno, lasciandosi attraversare da essa, fino a riconoscersi come parte di un medesimo corpo terrestre.

Pensare animale significa sperimentare sul campo un diverso modo di pensare e agire, in cui la conoscenza nasce dal contatto, dalla reciprocità e dalla trasformazione. Significa affrontare l'impossibilità di pensare come l'Altro, scoprendo i limiti umani nella comprensione degli altri esseri.

Il Campus diventa uno strumento di ricerca vivente, in cui la progettazione si trasmuta da mero esercizio formale a pratica situata, capace di accogliere l'imprevisto, le altre presenze e le logiche del mondo non umano come parte integrante del processo.

Alla radice del termine pensare si cela un gesto di cura, che equivale a prendere parte alla vita comune del vivente, entrando nell'aperto dove l'umano e l'animale si guardano senza riconoscersi (Agamben, 2002). È in questo spazio di indeterminazione che il pensiero rinuncia al dominio, si fa corpo esposto, capace di lasciarsi guardare e modificare dall'altro, fino a trasformarsi in atto progettuale di coabitazione,

dove pensiero e materia coincidono nell'esperienza del vivere insieme.

Pensare animale è un gesto politico, significa sottrarsi alle gerarchie che separano l'umano dal mondo, disattivando le economie del dominio e dell'estrazione che hanno ridotto la Terra a risorsa, il vivente a oggetto, il sapere a strumento di potere.

Nel tempo del Nuovo Regime Climatico, il pensiero non si esercita più dall'alto ma dal basso, nel terreno condiviso dove la vita si intreccia alle sue molteplici forme.

È un invito a ridefinire la cittadinanza del progetto, a riconoscere come politico ogni atto di cura, ogni gesto di manutenzione, ogni alleanza instaurata con ciò che vive (Haraway, 2023).

Come cambierebbe il progetto di Architettura se imparassimo a pensare dal basso, nel terreno condiviso del vivente? È possibile costruire senza dominare, abitare senza possedere, conoscere senza estrarre? Quale politica del progetto può emergere se la cura diventa il suo atto fondativo? Come cambierebbe la scuola se imparassimo dalle altre specie? E se pensare animale non fosse un tema, ma una forma di vita possibile, un modo di condividere il mondo?

Agamben, G., 2002, *L'aperto. Uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino
 Latour, B. 2022 / *Dove sono? Lezioni di filosofia per un pianeta che cambia*, Einaudi, Torino. / Haraway, D., 2023, *Altre Manifesto delle specie compagne. Cani, Persone*

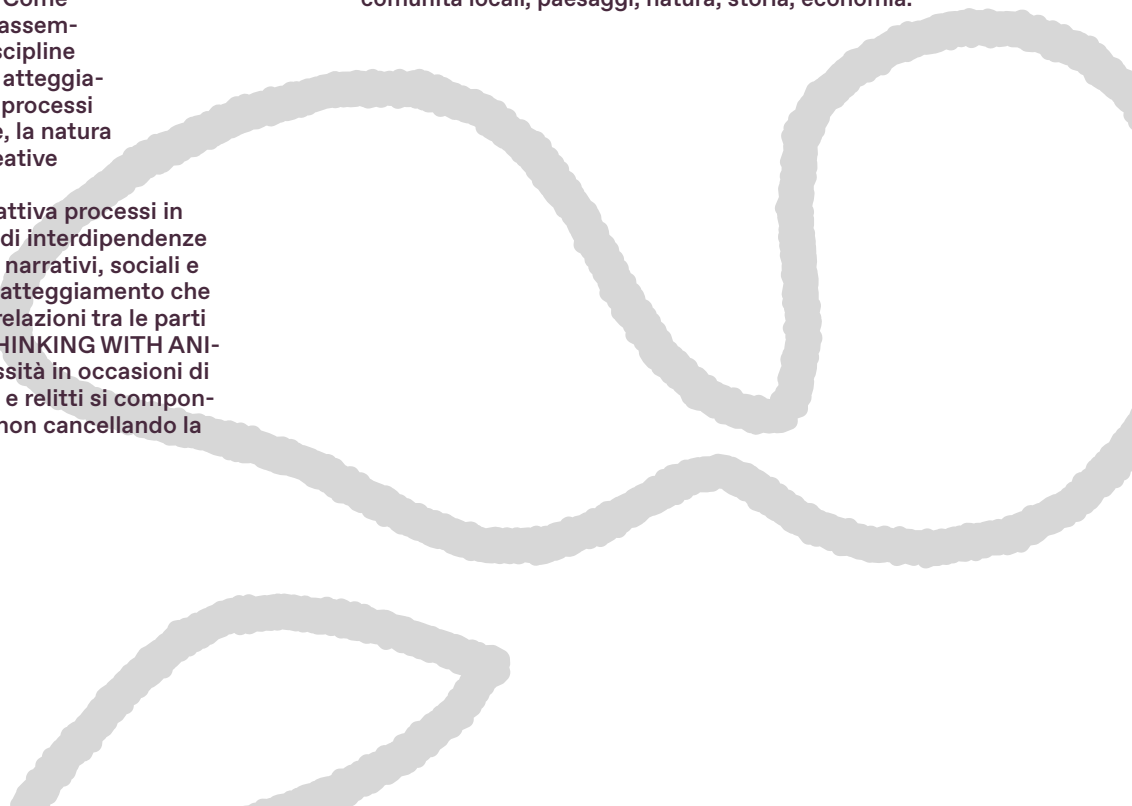
L'obiettivo è l'attivazione di un processo per coinvolgere tutti gli esseri che abitano il Borgo, i Boschi di Santo Pietro, Caltagirone e i comuni limitrofi. Una comunità temporanea in un tempo concentrato sperimenta la potenza di un'azione collettiva per investigare sulla storia umana e non umana, definire 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 che includa tutti gli essere che popolano la terra. Come darne espressione? Come esprimere, a partire dai materiali, dai luoghi e dalle esigenze di convivenza, 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? THINKING WITH ANIMALS, 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.

Se THINKING WITH ANIMALS attiva processi in cui l'azione umana è il risultato di interdipendenze mutevoli tra elementi materiali, narrativi, sociali e geografici; come sviluppare un atteggiamento che induca a un approccio in cui le relazioni tra le parti non siano fisse ma mutevoli? THINKING WITH ANIMALS 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.

Il Campus promuove nella selva un progetto trans-disciplinare per superare i limiti della cultura e della tecnica verticale, e favorire processi di simposi e di connessione con il mondo, attivando micro-spazi per l'educazione. THINKING WITH ANIMALS spingerà a sperimentare un processo di reinvenzione degli strumenti collaborativi e di coesistenza, facendo leva su storie umane e non umane, 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 è il nome che proponiamo per indicare un'infrastruttura culturale diffusa, composta da alcuni immobili pubblici e aree boschive all'interno del borgo e del bosco di Santo Pietro. Usiamo il termine CASA non per identificare un'unità edilizia, ma per nominare una struttura di relazioni, un luogo che tiene insieme bios, lavoro, cura, apprendimento e scambio, un luogo dove si abita e, al tempo stesso, il luogo che si fabbrica ed è capace di attivare nuove relazioni e alleanze. CASA BOSCO COLTO è dunque una casa per tessere. Ricucire comunità e territorio, ricucire le persone con i luoghi, ricucire funzioni, conoscenze, gesti e pratiche di cura, includendo quelle rivolte agli ecosistemi del bosco e della macchia mediterranea.

Nel corso di quest'anno è stato avviato l'iter di PARTENARIATO SPECIALE PUBBLICO PRIVATO (PSPP) al fine di valorizzare alcuni edifici e aree all'interno dell'ecosistema bosco-borgo in cui il campus prende vita. Le due aree pubbliche oggetto del PSPP, l'ex Casa della Guardia Forestale e le ex Scuole, sono due poli complementari di uno stesso organismo che agisce nel borgo di Santo Pietro: un centro culturale distribuito che attraversa edifici, sentieri, boschi e borgo; e configura un sistema di spazi dedicati alla cultura, alla cura e alla formazione aperti alla comunità del territorio calatino.

CASA BOSCO COLTO abita l'intersezione tra cultura e ambiente, tra pratiche educative e processi di valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale, riportando al centro una dimensione elementare dell'abitare come maniera di esistere, un modo di stare nel territorio fondato sulla co-progettazione e sulla cura, sulla co-responsabilità e sulla cooperazione.

Il progetto CASA BOSCO COLTO propone la trasformazione dell'ex Casa della Guardia Forestale e delle ex Scuole del Borgo di Santo Pietro in un centro culturale diffuso o infrastruttura ecoculturale, capace di dare continuità annuale alle pratiche di ricerca, educazione territoriale e attivazione comunitaria già avviate, dal soggetto proponente, negli ultimi anni con il progetto di ricerca Bosco Colto e la Summer school BCCampus.

L'obiettivo è dotare il territorio di due poli fisici complementari che funzionino come infrastruttura permanente per la produzione culturale, ambientale e

sociale, valorizzando al contempo gli ecosistemi della macchia mediterranea. Spazi per la formazione e la ricerca sul paesaggio, laboratori per il lavoro artigianale e la cura degli ecosistemi, residenze per artisti e ricercatori, luoghi di attraversamento e di incontro. Il PSPP permette di trasformare un'esperienza oggi episodica, con azioni concentrate in momenti puntuali dell'anno, in una piattaforma stabile di ricerca-azione territoriale, capace di sostenere una serie variegata di attività durante tutto l'anno e di generare impatto continuativo con un modello gestionale orientato al bene comune, alla sostenibilità ecologica e all'innesto di nuove traiettorie professionali nelle aree interne.

Il progetto risponde a due sfide concrete:

↳ valorizzare il patrimonio pubblico in disuso attraverso la promozione della cultura contemporanea;

↳ generare nuova funzione pubblica nell'interfaccia tra bosco, borgo, territorio e città.



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 da THINKING WITH ANIMALS in collaborazione con architetti, artisti, curatori, editori, grafici, naturalisti, pedagogisti, psicologi, performer.



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 sul campo.

Il Campus non è semplicemente un insieme di workshop, ma un'esperienza formativa immersiva e collettiva. L'offerta educativa si configura come un percorso corale che intreccia momenti di lavoro sul campo, approfondimento teorico, riflessione critica e convivialità. Costruzione, esplorazione e sperimentazione materiale si alternano a letture condivise, dialoghi e restituzioni collettive. Il tempo della formazione coincide con il tempo della vita quotidiana, si apprende lavorando, cucinando insieme, camminando nel bosco, discutendo attorno a un tavolo.

Il Campus costituisce un'offerta formativa originale e unica per i luoghi in cui si svolge e le metodologie adottate. THINKING WITH ANIMALS 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.

THINKING WITH ANIMALS
suggerisce una pratica
del progetto fondata sulla
cooperazione come strumento
per riattivare, con tecniche
arcaiche, relitti dimenticati.



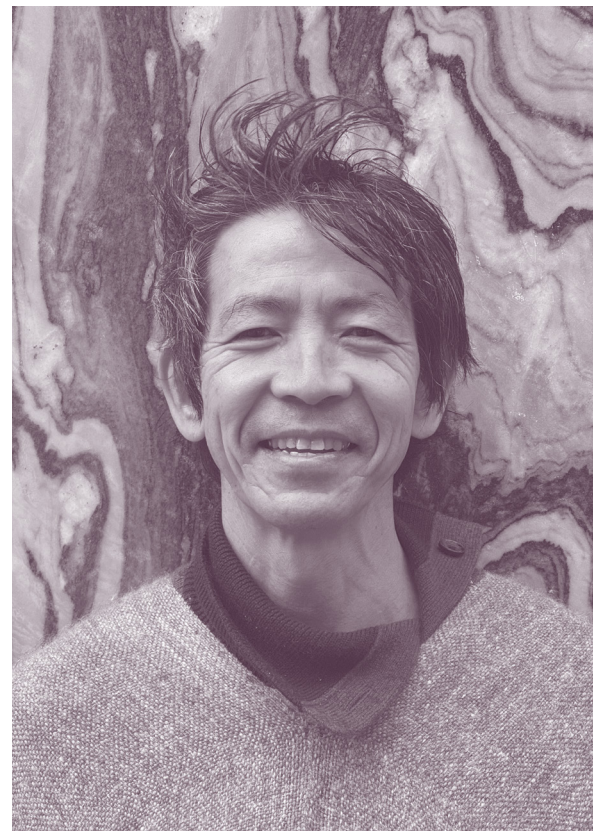
SICILIAN SATOYAMA

Yoshiharu Tsukamoto (Atelier Bow-Wow)

Workshop Costruzione 01

BIO 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.

ABSTRACT Il workshop prosegue la ricerca avviata nel 2025 sul Satoyama siciliano, approfondendo ulteriormente come l'idea di Satoyama possa adattarsi e radicarsi nel contesto siciliano. Dopo la mappatura delle imprese locali e lo studio dei cicli produttivi tradizionali (sughero, canapa, fico d'India), il gruppo guidato da Yoshiharu Tsukamoto (*Atelier Bow-Wow, Institute of Science Tokyo*) proporrà una strategia per la costruzione di un nuovo paesaggio rurale e per la progettazione di un padiglione al servizio dei terreni agricoli di Casa Bosco Colto, ispirato al progetto Kamanuma (Tokyo). Realizzato con materiali provenienti dal territorio, il padiglione funzionerà come una micro-infrastruttura per Bosco Colto: un dispositivo leggero per osservare e attivare le relazioni tra bosco, agricoltura e comunità.



SOUND, CERAMICS AND COMMUNITIES

Domenico Mangano
and Marieke van Rooy

a cura di Salvatore
Lacagnina

Workshop Arte 02

BIO Domenico Mangano (1976, Palermo, Italia) e Marieke van Rooy (1974, Weert, Paesi Bassi) formano un duo artistico fondato nel 2014 ad Amsterdam. La loro pratica intreccia sperimentazione artistica, ricerca d'archivio e metodologie partecipative. Attraverso residenze internazionali e collaborazioni con comunità locali, indagano microstorie che toccano temi più ampi, come le costruzioni politiche e sociali della vita quotidiana. Umore, poesia, ironia e alienazione sono strategie centrali del loro lavoro. La loro pratica multidisciplinare include film, installazioni, murali, ceramiche e performance, spesso coinvolgendo attivamente il pubblico.

Il progetto recente *Sound, Ceramics & Communities* esplora suono, ceramica e performance con comunità locali. Nel 2026 il duo ha svolto una residenza alla Jatiwangi Art Factory (Indonesia) e realizzerà una performance e un'installazione per il MACC di Caltagirone e una mostra al Prinsessehof National Museum of Ceramics (Leeuwarden). Il progetto è vincitore dell'Italian Council Award (Ed.14), ed è stato organizzato in collaborazione con Makramè/Bosco Colto. Il loro lavoro è presentato a livello internazionale in musei d'arte, biennali e festival.

ABSTRACT La ceramica è una delle produzioni più antiche dell'umanità, presente a tutte le latitudini e in tutte le culture. Lavorare l'argilla significa necessariamente confrontarsi con realtà locali, culture, territori e ambienti naturali in continuo cambiamento. Il workshop fa parte delle sperimentazioni pratiche nel Bosco di Santo Pietro a Caltagirone, nell'ambito

del progetto *Sound, Ceramics and Communities*, realizzato con il sostegno del programma Italian Council 14 (2025), promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura. Si sviluppa come un dispositivo multidisciplinare site-specific che combina scultura, ceramica, sound art e performance partecipativa, articolato in due componenti complementari. Gli artisti condideranno con i partecipanti le loro esperienze più recenti maturate presso il Jatiwangi Art Factory Collective in Indonesia.

Il lavoro di ricerca, iniziato nei precedenti workshop del Bosco Colto Campus, durante i quali sono stati realizzati dei fischi e altri strumenti a fiato, sarà ampliato con le esperienze raccolte in Indonesia. Per la cottura delle ceramiche si esplorerà un forno speciale a legna di tipo "train kiln". La seconda parte consiste nell'incorporare gli strumenti in ceramica, trasformati in dispositivi democratici, in una performance partecipativa, sperimentando sia con l'ambiente naturale immediato del campus sia con la città di Caltagirone. Il focus principale è l'improvvisazione e la sperimentazione. Il workshop costituisce l'anteprima di una performance unica nella città di Caltagirone, che farà parte del progetto Italian Council e della chiusura del Bosco Colto.



OBSERVATORIES

Food Hack Lab

Workshop Fabbricazione Digitale 03

BIO Food Hack Lab è un'organizzazione no-profit fondata nel 2015 nei Paesi Baschi. Si occupa di osservazione, hacking e diffusione di tecnologie di ogni tipo, dalle tecniche ancestrali agli strumenti digitali, lungo l'intera filiera alimentare. I suoi progetti collegano strumenti e pratiche, dal know-how vernacolare alle tecnologie aperte, attraverso workshop, ricerche ed eventi pubblici, spesso in collaborazione con artisti, designer e comunità locali. Nel 2019, Food Hack Lab ha iniziato a sviluppare LURLAB, una rete di FABLAB rurali e periurbani che promuovono l'accesso a tutti i tipi di strumenti di fabbricazione, dai tradizionali al digitale, nonché pratiche di progettazione collaborativa in aree non urbane. Il primo FABLAB permanente è stato inaugurato nel 2021 e la rete ora include spazi mobili e fissi, a supporto di iniziative educative, ecologiche e culturali radicate nel patrimonio rurale.

ABSTRACT Dopo la sperimentazione dello scorso anno dedicata alla costruzione di dispositivi per la trasformazione e conservazione del cibo (Tools of Subsistence), il workshop 2026 evolve verso il Progetto Observatories: un laboratorio di ricerca-azione focalizzato sullo sviluppo di un osservatorio territoriale di piccola scala nel Bosco di Santo Pietro. Sotto la guida dei ricercatori e designer di Food Hack Lab, durante gli 8 giorni di attività verrà progettato e costruito un unico dispositivo fisico "situato": un'architettura minima concepita come strumento d'indagine per interpretare i processi ecologici e le trasformazioni della Critical Zone del sistema boschivo. Utilizzando materiali del territorio e tecnologie open-source, i partecipanti daranno vita a un sistema integrato capace di misurare, ascoltare e interpretare i dati ambientali –suoli, umidità, luce, suoni, microclimi– traducendoli in una forma spaziale e micro-architettura low-tech.



Andoni Munduate Dorronsoro
Jon Aldalur Soto
Varsha Lai



INDAGINE SULL'ORDINE DELLE QUERCE DI SANTO PIETRO

Fabio Ciaravella

Workshop Scrittura 04

BIO Fabio Ciaravella lavora al limite tra architettura, arte e sociologia. È stato fellow presso l'ACT del MIT di Boston ed è cofondatore del collettivo artistico Studio ++. Dirige il progetto Architecture of Shame sul rapporto tra architettura e vergogna in Europa. Svolge attività didattica presso l'Università di Firenze, l'accademia ABADIR di Catania e all'interno del master interdisciplinare Futuro Vegetale dove tiene il corso Innovazione sociale e arte pubblica.

ABSTRACT Il workshop è un laboratorio di ricerca collettiva finalizzato a sviluppare alcuni aspetti della recente scoperta dell'Ordine delle Querce di Santo Pietro. Il gruppo interdisciplinare di partecipanti esplorerà il Bosco come archivio vivente, seguendo le tracce dell'Ordine.

Nato tra VI e VII secolo d.C., l'Ordine è la comunità da cui sembrerebbe avere origine il Bosco di Santo Pietro stesso. Per oltre mille anni questo gruppo è stato portatore di una visione armoniosa del rapporto tra umani e natura, tra Bosco e società dei nuclei urbani limitrofi, per poi interrompersi alle porte del XX sec. Combinando camminate esplorative, raccolta di memorie visive e orali, studio di documenti storici e mappature, il workshop intreccia metodi dell'archeologia sociale e dell'arte per costruire una contro-narrazione di questi luoghi attraverso le tracce di una comunità che per secoli ha saputo custodire il Bosco senza dominarlo, integrando cultura, politica, arte e società in un equilibrio dinamico. Il risultati della ricerca faranno parte degli studi promossi da Bosco Colto sull'Ordine a partire dal 2024.



TWINPALACE

Special Workshop - BOSCO COLTO

Campus 2026

Workshop Costruzione 05

TUTOR La Direzione Scientifica del Bosco Colto Campus riunisce competenze eterogenee espresse da Dario Felice (ANALOGIQUE), Marco Navarra (NOWA), Beatrice Fontana e Antonio Scarponi (Institute for Spatial Thinking). Pur provenendo da percorsi diversi, i membri della direzione condividono un campo di ricerca comune e contribuiscono allo sviluppo teorico e operativo del Campus. La loro attività si colloca tra ricerca accademica, pratica progettuale e sperimentazione sul campo.

Il Campus si configura come spazio di lavoro collettivo, in cui il progetto diventa strumento per leggere e attivare le trasformazioni del paesaggio, interrogando i cicli di vita della materia e le relazioni tra ambienti e forme multispecie dell'abitare.

In questa prospettiva, la direzione scientifica definisce una pratica condivisa e transdisciplinare, capace di operare nei contesti contemporanei e di accompagnare l'evoluzione dell'architettura in relazione ai sistemi viventi...

ABSTRACT Il progetto speciale TWINPALACE, è un workshop, guidato per la prima volta dalla direzione scientifica, che assume come campo di lavoro il riassetto di alcune parti del Palazzo comunale di Caltagirone.

Progettato nella metà dell'Ottocento dall'architetto Gianbattista Nicastro, il Palazzo viene assunto come un archivio operativo. L'occasione nasce dalla sostituzione integrale degli infissi storici, che nei prossimi mesi verranno smontati e rimpiazzati dai nuovi. Si tratta di infissi lignei di pregio, caratterizzati da lavorazioni e dettagli decorativi. Il recupero di questi elementi diventerà così occasione per generare una nuova vita del palazzo civico in un altro luogo. TWINPALACE introduce così l'idea di palazzo tran-

specie: una configurazione attraversata da pratiche non umane, che generano configurazioni instabili, capaci di evolvere nel tempo e di interagire con il vivente all'interno di Casa Bosco Colto.





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.



Il Bosco Colto Campus 2026 è rivolto a studenti universitari, laureandi e neolaureati in architettura, agraria, pedagogia, dams, design, accademie di belle arti, e materie affini ai workshop, che alla data di iscrizione risultino maggiorenni. Il Campus in questa edizione accoglierà tra i partecipanti anche un folto gruppo di abitanti del territorio con propensione al lavoro di gruppo e all'autocostruzione.

Per iscriversi, è necessario compilare il modulo disponibile all'indirizzo boscocolto.org/apply. Ogni candidato è tenuto a presentare una breve lettera motivazionale e un portfolio sintetico (max 8 pagine) contenente una selezione di lavori o esperienze significative che indirizzino le proprie propensioni e desideri. Tali materiali saranno valutati dalla direzione scientifica ai fini della composizione dei team di lavoro.

↳ APPLICATION

La call è aperta dal 24 marzo ad un massimo di 40 partecipanti.

La quota di partecipazione corrisponde a:

- 290€ per le iscrizioni PRE CALL (fino al 07/04/26, salvo esaurimento posti);
- 390€ per le iscrizioni EARLY CALL (dal 08/04/26 al 27/04/26, salvo esaurimento posti);
- 450€ per le iscrizioni REGULAR CALL (dal 27/04/26 al 25/05/26, salvo esaurimento posti);

La quota comprende:
Iscrizione ai workshop,
free water per tutto il periodo di permanenza,
Kit di benvenuto (Bag e T-Shirt BCC26),
assicurazione, materiali di lavoro e
tesseramento all'associazione Makramè APS.

Il pagamento della quota di partecipazione è così suddiviso:

- ACCONTO: 200€ al momento dell'iscrizione (è necessario fornire ricevuta all'interno del modulo di application);
- SALDO: 90€ (PRE CALL) 190€ (EARLY BIRD) o 250€ (REGULAR) entro e non oltre il 30/05/26;

Le spese relative al vitto sono gestite tramite un 'FOOD PASS' dal valore nominale di 90€.

Tale importo comprende: la cena del 30 luglio, i pranzi e le cene dal 31 luglio al 7 agosto e il pranzo dell'8 agosto. Da saldare entro e non oltre il 30/06/26; (L'offerta tiene conto di eventuali intolleranze, allergie e diete particolari che dovranno essere comunicate al momento dell'iscrizione tramite il form dedicato).

È altresì possibile versare l'intera somma in un'unica soluzione al momento dell'iscrizione. Il pagamento dovrà avvenire tramite Bonifico Bancario con seguenti coordinate:

INTESTATO A: ASSOCIAZIONE PROMOZIONE SOCIALE MAKRAMÈ'
IBAN: IT71R0898583910008001012444
BIC: CCRTIT2TNIS
CAUSALE: ACCONTO/SALDO CAMPUS 26 e TESSERAMENTO - COGNOME

Ad application inviata ed entro una settimana, verrà comunicata al partecipante la ricezione dell'acconto e conferma dell'iscrizione. L'acconto non sarà rimborsabile in caso di ritiro del partecipante. La mancanza di versamento dello stesso comporta l'esclusione e annullamento dell'iscrizione.

A fine iscrizioni saranno formati i gruppi e può essere attivata se necessario una fase di preparazione che avrà luogo in remoto a giugno-luglio con i tutor assegnati.

Tutte le comunicazioni inerenti il Campus e la relativa iscrizione avverranno tramite mail dagli indirizzi info@boscocolto.org e segreteria@makrame.org. Si consiglia di aggiungerli ai propri contatti e di controllare la casella SPAM per evitare di perdere eventuali comunicazioni.

Nelle settimane successive alla chiusura della Call verrà inviato ad ogni partecipante un web-kit con informazioni utili sul campus, come raggiungerlo e il programma completo.

A termine del Campus ogni partecipante riceverà un attestato di partecipazione.

↳ PERNOTTO E LOGISTICA

Il Campus si svolgerà nel territorio dei Boschi di Santo Pietro con HUB operati all'interno del Borgo di Santo Pietro, Caltagirone CT.

L'accomodation non è inclusa nella quota d'iscrizione, ma è possibile usufruire di strutture presenti nel territorio, collocate a breve distanza dai luoghi del campus, convenzionate con l'organizzazione, indicativamente i prezzi saranno:

Posto Tenda: €10-15 a notte;

Camera Condivisa: €20-25 a notte;

Le strutture, disponibilità e modalità saranno comunicate successivamente ai partecipanti tramite comunicazione mail. È possibile organizzarsi anche in autonomia, ma consigliamo il pernottamento in una delle strutture convenzionate del territorio per godere a pieno dell'esperienza.

È consigliata, ma non necessaria, l'auto. Gli spostamenti non saranno gestiti, salvo specifici tour guidati, dall'organizzazione.

Per qualsiasi informazione è possibile contattarci tramite mail ad info@bosocolto.org, segreteria@makrame.org o sui canali social @bosocolto.

L'organizzazione si riserva la possibilità di modificare il presente bando in qualsiasi momento e senza preavviso.



La visual identity per l'edizione 2026 del Campus BOSCO COLTO nasce dalla volontà di rappresentare il *pensare animale* attraverso l'osservazione e lo studio delle tracce dei movimenti di alcune specie animali.

A partire dalla ricerca, svolta dal collettivo Brickbat, sono stati scelti 5 movimenti animali, rappresentati visivamente in 5-6 step.

L'obiettivo è quello di portare l'attenzione su movimenti silenti, di animali che sono quotidianamente sotto ai nostri occhi ma ai quali non badiamo. Movimenti marginali, qui diventano protagonisti, vengono posti al centro in maniera enigmatica e astratta e poi svelati in una spiegazione oggettiva, scientifica.

Non vengono rappresentati gli animali nel loro aspetto esteriore, non vi è alcuna raffigurazione didascalica, ma soltanto la traccia invisibile del loro passaggio, che è carico di significati.

Per i componenti del collettivo Brickbat (il cui stesso nome si rifà allo scardinare la fissità del modo di pensare l'abitare attraverso il gesto del lancio del mattone come simbolo, non di minaccia ma di un invito diretto) è stato fondamentale trovare una chiave visiva che rovesciasse lo sguardo dell'uomo da prevaricatore ad alleato del regno animale.

Prestare attenzione al movimento degli animali, significa prendersi cura e diventare consapevoli di un passaggio collettivo, perché nei loro gesti si riflettono equilibri e segnali della natura che condividiamo.

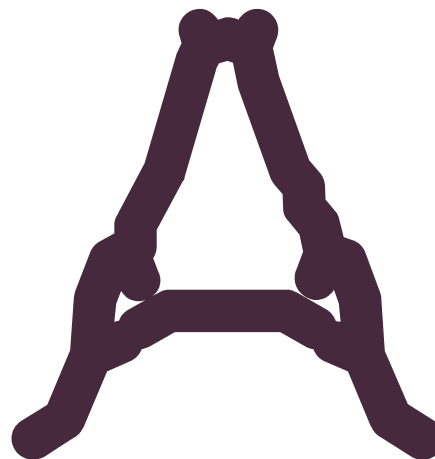
CUSTOM TYPEFACE

È stato inoltre progettato un custom typeface per questa edizione 2026, che nasce dall'idea di rappresentare un pensiero non umano. Una tipografia che non rappresenta l'animale ma ragiona come se lo fosse. Le proporzioni restano razionali, ma i dettagli rivelano una natura arcaica: curvature tese, quasi ossee, modulazioni minime ma nervose, con un ritmo irregolare dentro una struttura stabile.

È un carattere che sembra familiare a prima vista ma inquieto a uno sguardo più lungo. Il tentativo ultimo è quello di lasciare emergere l'arcaico, l'istitativo, senza la pretesa di controllarlo.

CUSTOM
TYPEFACE

Bosco Colto
Campus 2026



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
(, & % ^ - / ! ?) [é è]
0123456789

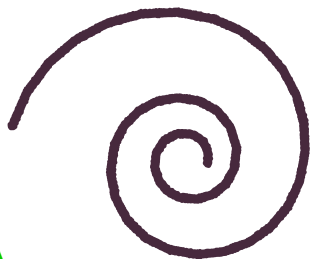
PALETTE COLORI

Per la palette sono stati introdotti tre nuovi colori insieme al mantenimento del verde identitario di Bosco Colto delle passate edizioni. Sono stati scelti sulla base di un criterio di "non-didascalità" rispetto alla rappresentazione canonica degli animali, evitando così di banalizzarli e di circoscriverli nei colori del loro aspetto esteriore o di associazioni già note.

Il viola, il grigio e l'azzurro scelti, hanno invece tonalità enigmatiche che invitano a scoprirne il significato.

TRACCIA DEI MOVIMENTI

La traccia dei movimenti animali è rappresentata da due tratti differenti che si alternano negli elaborati grafici: uno più incerto e irregolare (A), l'altro più frammentato e legato al mondo naturale, avendo come elemento di base una sorta di sassolino stilizzato nelle sue forme spigolose (B).



A



B

I MOVIMENTI

Il fulcro della visual sono i 5 movimenti animali divisi in 5-6 step per mostrarne il segno. Qui diventa segno grafico riconoscibile dell'edizione Bosco Colto Campus 2026 ma è anche apertura verso uno sguardo nuovo, carico di curiosità.

I movimenti scelti appartengono tutti a specie animali diverse e ne sono una rappresentazione parziale potenzialmente espandibile e infinita. Questi verranno svelati durante la campagna di comunicazione sui canali di Bosco Colto.

Traccia del movimento di un uccello durante il decollo, il volo e l'atterraggio. L'evoluzione mostra l'estensione alare durante la fase discendente, in seguito al singolo battito d'ala.



1



2



3



4



5



6



Cooperazione e collaborazione all'interno di una colonia di formiche per la creazione del nido. Lo sviluppo di una rete di interazioni tra le formiche operaie mostra la loro capacità di autorganizzarsi in "superorganismi".

