

MICHELANGELO PIVETTA

In questi luoghi, ora

R





La serie di pubblicazioni scientifiche **Ricerche | architettura, design, territorio** ha l'obiettivo di diffondere i risultati delle ricerche e dei progetti realizzati dal Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università degli Studi di Firenze in ambito nazionale e internazionale.

Ogni volume è soggetto ad una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata al Comitato Scientifico Editoriale del Dipartimento di Architettura. Tutte le pubblicazioni sono inoltre *open access* sul Web, per favorire non solo la diffusione ma anche una valutazione aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

Il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze promuove e sostiene questa collana per offrire un contributo alla ricerca internazionale sul progetto sia sul piano teorico-critico che operativo.

*The **Research / architecture, design, and territory** series of scientific publications has the purpose of disseminating the results of national and international research and project carried out by the Department of Architecture of the University of Florence (DIDA).*

The volumes are subject to a qualitative process of acceptance and evaluation based on peer review, which is entrusted to the Scientific Publications Committee of the Department of Architecture (DIDA). Furthermore, all publications are available on an open-access basis on the Internet, which not only favors their diffusion, but also fosters an effective evaluation from the entire international scientific community.

The Department of Architecture of the University of Florence promotes and supports this series in order to offer a useful contribution to international research on architectural design, both at the theoretico-critical and operative levels.

R

MICHELANGELO PIVETTA

In questi luoghi, ora





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

I lavori pubblicati in questo volume sono l'esito didattico dei percorsi di Tesi in Composizione Architettonica curati dal Prof. Michelangelo Pivetta dall'a.a. 2012 | 2013 all'a.a. 2015 | 2016.

testi di

Michelangelo Pivetta

Giacomo Zuppanti

Nonostante tutto, nonostante tutti.

Laboratorio

Comunicazione e Immagine

Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze

progetto grafico

Susanna Cerri

in collaborazione con

Alice Trematerra



© 2016

DIDAPRESS

Dipartimento di Architettura

Università degli Studi di Firenze

via della Mattonaia, 14 Firenze 50121

ISBN 9788896080504



Stampato su carta di pura cellulosa Fedrigoni X-Per

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



INDICE

In questi luoghi, ora	7
Introduzione	15
Memorie Classiche	21
Memorie Mediterranee	24
Memorie Territoriali	33
Memorie Eroiche	45
Memorie Utopiche	51
Memorie Effimere	63
Progetto Impossibile	67
Progetti selezionati	71

SONO UN ULISSE
SENZ'ALTRA ITACA
CHE QUELLA
INTERIORE.

M. Yourcenar,
Memorie di Adriano

In viaggio

Questa raccolta di progetti che abbiamo deciso di pubblicare rappresenta il frutto del lavoro svolto assieme a molti giovani architetti negli ultimi 5 anni. Un viaggio all'interno della composizione e dei luoghi che l'accolgono.

I lavori definiscono il percorso arduo e mistilineo che ogni studente e ogni relatore si trovano a percorrere durante un'esperienza formativa così importante e difficile come quella di una tesi in composizione architettonica: l'ultimo progetto da studente, il primo da architetto.

Il progetto di tesi è un viaggio di traghettamento dalla realtà didattica alla realtà professionale, un momento di sospensione oltre il tempo e lo spazio che li possono definire, come in parallelo il progetto di architettura è di per sé, o dovrebbe essere, un percorso innanzitutto interiore e metafisico nei luoghi della composizione e in quelli che collaborano a definirla. Molto spesso questi ultimi sono luoghi distanti, talmente distanti da poter essere catalogati come *siti dell'anima*, ma forse proprio in questi risiede il nocciolo della composizione, il suo più profondo e indefinibile rapporto con l'essere, con l'immateriale del nostro io.

Ho sempre pensato che infondo essere architetti sia come essere l'Adriano della Yourcenar: viaggiatori per necessità, ma soprattutto per volontà di riconoscere sé stessi.

L'Architettura quindi è anche, per noi e in prima istanza, un cammino interiore e dentro la collettività, nelle sue due facce: quella apollinea e quella dionisiaca. Da ciò, il prodotto è quella massa articolata che possiamo chiamare memoria e l'esercizio alla sua espressione è la sintesi del fare Architettura. "L'architettura è il grande libro dell'umanità" come scriveva Victor Hugo e ancora oggi, in questo senso, nessun'altra definizione pare essere, nel bene o nel male, più calzante.

Non vi sono viaggi lunghi o brevi, dato che il concetto racchiude anche una possibile immobilità, a maggior ragione oggi in cui vi è ormai una naturale trascendenza dello spazio inteso come fattore fisico. Per questo sembra didatticamente necessario rinsaldare il più possibile il rapporto tra composizione e conoscenza, o coscienza, in contrasto al relativismo che oggi tende a superare l'atto cognitivo falsandone il difficilissimo ma essenziale percorso.

Comporre

Mi ha sempre affascinato Vermeer e, tra tante opere, quella conosciuta come *Lezione di Musica*. Un assemblaggio perfetto tra tecnica pittorica, destrezza compositiva e contenuto espresso. Nell'opera del pittore olandese il tema della rappresentazione non è la narrazione. Il fine è la composizione, la relazione tra gli oggetti, la geometria creata nel relazionarsi tra loro in uno spazio definito sotto l'effetto della luce. I soggetti della vita quotidiana traslati per necessità religiose a soggetti di verità condivisa sono solo l'espedito letterario per indugiare nella composizione ma al contempo raggiungono un obiettivo comunicativo del tutto nuovo. Tutti potremmo essere partecipi di quella stanza, nessuno di una qualsiasi precedente o successiva *Annunciazione*. Questo è anche comporre l'Architettura, condividere tutto il condivisibile con lo spettatore; coinvolgerne i sensi con lo spazio, la luce, i materiali, le infinitamente diverse inquadrature, accompagnandolo nella conoscenza delle regole che hanno reso possibili le idee.

Comporre è istituire un dialogo con l'Architettura e con gli elementi che ne costituiscono la natura originale e ne determinano il risultato. Luogo, memoria, esegesi, possono essere le parole chiave in grado di riassumere il denominatore del progetto e della ricerca di un *metodo* che si è tentato di perseguire in questi ultimi anni.

Può apparire obsoleto parlare di luogo oggi, se non altro per quanto si è già scritto e detto. Certamente siamo di fronte ad una nuova era di fondazione, dove sempre più spesso cerchiamo conforto nelle parole di Heidegger in *Die Kunst und der Raum* "dovremmo imparare che le cose stesse sono i luoghi, e non solo appartengono ad un luogo" rovistando tra le pagine di riviste per cercare il senso di scelte che senso, per assunto, non vogliono avere.

Secondo Loos "La casa deve piacere a tutti, l'arte non ha bisogno di piacere a nessuno". Vero, ma l'Architettura che sta nel mezzo tra la tecnica della *casa* e il mondo etereo dell'*arte* dove si colloca? I fallimenti delle scelte individuali, risultato di atteggiamenti sbilanciati e autoreferenziali, sono davanti a tutti. Il tentato affrancamento dai concetti di memoria e riproducibilità metodologica, ha dimostrato i limiti in una produzione architettonica destinata all'oblio nel lasso di un lustro. Gli ultimi vent'anni hanno rappresentato l'affermarsi di un'*architettura dei luoghi d'importazione*. Città, o ancora peggio parti di città, germinate su quello che qualcuno vorrebbe fosse *il nulla*, ma che nulla non è e mai potrà essere, hanno fatto da tela per l'accumulo di singolarità architettoniche che manifestano ognuna il limite di essere proprie di altro.

Crediamo che in questo ambiente per certi versi *anarcoide* dove le archi(rock)star soppiediscono alla mancanza di veri *maestri*, quegli *sciamani* di una generazione fa, vi sia lo spa-

zio, anzi forse ve ne sia sempre di più, per recuperare i *passi perduti* e correggere la traiettoria e ritornare ad affermare alcuni principi eterni.

La mediterraneità, termine così liso da sembrare ormai un *brand*, potrebbe essere nonostante tutto, almeno per noi, una delle chiavi, un punto di partenza. L'appartenenza e l'identità non sono da confondere come sintomi reazionari di un *modus operandi* d'altri tempi, anzi, sono evidenze a cui guardare con libertà e da cui ripartire dimostrando come vi possano essere valori condivisibili e necessari. Mediterraneità intesa come lingua e pensiero diffuso innanzitutto e come idea comunitaria di un modo di pensare la città e l'Architettura che la costituisce, il paesaggio e le forme della sua costruzione.

Costruire l'Arte

Dal punto di vista della ricerca del *metodo*, ogni progetto qui raccolto, si propone in prima battuta di scartare atteggiamenti accondiscendenti a prassi di superficie per concentrarsi su contenuti sommersi che potrebbero anche apparire distanti dall'oggetto della ricerca stessa. Ogni processo progettuale racchiude un percorso di arricchimento culturale profondo e ampio nel tentativo di dimostrare come ogni domanda meriti una risposta ragionata, fondata su costrutti intellettuali radicati e spesso *radicali* e sia soprattutto l'occasione per ampliare la propria coscienza e il proprio sapere in senso totale.

Robert Vischer in uno straordinario contributo di metà Ottocento descriveva la condizione di *empfindung* come la migrazione delle sensazioni fisiche nell'oggetto materiale; quella sorta di empatia naturale che oggetti e architetture riescono a comunicare a chiunque. Questa condizione è necessaria parte del risultato che questi progetti hanno come obiettivo: creare un dialogo estetico tra luogo, uomo e progetto oltre le tragiche condizioni al contorno. Una rinnovata *liaison* tanto tesa quanto sottile, spesso volutamente posizionata ben oltre ciò che qualcuno potrebbe definire consono. I progetti guardando oltre, dovrebbero avere il compito di rimanere in equilibrio tra le risposte date e le ulteriori domande che si arrogano il diritto di porre. Il dubbio e gli interrogativi dovrebbero rimanere come tracce utili a procrastinare il rapporto con l'Architettura oltre il momento in cui essa viene percepita, sedimentandosi nel subconscio e rimanendo come incisioni sulla struttura multidimensionale della memoria; dati pronti ad essere riutilizzati, rielaborati, riprodotti. Crediamo sia questo uno dei compiti dell'Arte Costruita, tanto quanto qualsiasi altra arte: la riproducibilità. Con buona pace di Benjamin, non la copia sia chiaro, ma la meravigliosa possibilità della citazione, ponendoci sulla traccia lasciata da Boullée quando dialogando col pensiero di Vitruvio sulla correttezza della definizione di Arte del Costruire scriveva che "...vi é, in questa definizione, un errore grossolano. Vitruvio prende l'effetto per la causa. La concezione dell'opera ne precede l'esecuzione..."

La concezione, quindi, è atto divinatorio necessario e precedente qualsiasi produzione, mediato dalla ragione. È il postulato a qualsiasi idea di Architettura come disciplina ulteriore alla materia e non come puro atto scientifico/tecnico, il sunto della primordiale e originale immaterialità dell'atto concettuale.

Dimensione estetica

La composizione contiene in sé il problema fondamentale del mostrarsi, dell'essere manifesta, drammaticamente manifesta. L'Architettura è soggetta ad una *dimensione estetica*, nel senso più stretto del termine, ignota alle altre espressioni umane.

Questo che può sembrare un limite deve essere ritenuto invece una possibilità pratica, procedurale. Senza voler disturbare il pensiero settecentesco di Laugier in merito a tale dimensione dell'Architettura, possiamo certamente affermare che la ricerca della *qualità* del contatto tra osservatore e oggetto osservato è uno dei punti su cui l'architetto, il compositore, deve riflettere e ciò vale tanto per l'opera costruita quanto per quella disegnata. Uno dei piani su cui abbiamo tentato di muoverci è legato all'uso di quella che potremmo definire come *riduzione programmatica degli elementi*, siano essi costituiti del progetto che della sua espressione disegnata. Un processo di vaglio continuo fino a raggiungere il limite della *essenzialità* della forma e della sua espressione.

Ciò vuole essere, da un lato, una riflessione sull'utilizzo geometrico della massa muraria come manifestazione del senso della costruzione, dall'altro la sovrapposizione per eliminazione di pochissimi materiali tali da comunicare in ogni occasione l'origine teorica e mnemonica del progetto, il proprio *codice sorgente*.

Ma nulla varrebbe la ricerca di un *metodo* senza la continua verifica della sua correttezza. Così di volta per volta, ci si piega alla necessità di inserire, anzi forse è meglio dire inoculare, un morbo, un dittongo, spesso solo rappresentato da un elemento formale, tale da controbilanciare il rischio di una condizione di fissità ridondante. Una forma inattesa, una compenetrazione svelata, una prodezza plastica del materiale portato all'estremo delle proprie capacità, riassumono per certi versi alcuni insegnamenti lasciati lungo il sentiero ad esempio da Luigi Moretti e da alcuni altri maestri del tardo '900 a noi cari.

Tutto ciò, a volte, può essere tacciato di inserirsi in una sorta di forma di *massimalismo architettonico* che al contrario non ci appartiene, o per lo meno non è nelle nostre intenzioni dichiarate. Forse può esserne una parte del risultato ma non il programma. Nella realtà, spesso, la via è quella che in qualche modo porta ad una sorta di *nuova metafisica* del progetto, ulteriore e diversa a quella che già ci è nota ma forse sovrapponibile per gli effetti, voluti e cercati, di distacco da una realtà oggettiva incapace di garantire il

supporto necessario all'espressione dell'idea. Una sorta di nuova *melanconia* a volte pervade l'operato, forse subconscio effetto del processo di elaborazione metodologica, un risultato collaterale ancora tutto da approfondire...

Un punto è per noi imprescindibile: queste architetture, come tutte quelle passate che amiamo e quelle che da qui seguiranno, dovranno essere la risposta alla domanda originale, sorda al compromesso, *hic et hunc; in questi luoghi, ora.*

SE POI QUALCUNO
MI CHIEDE COS'È
L'ARCHITETTURA,
RISPONDO: DATEMI
UN TEMA E UN
LUOGO E IO VI DO
UN PROGETTO.

Ignazio Gardella



La tensione scaturita dal rapporto fra reale e ideale, empirico e speculativo, vero e non-vero costituisce uno dei temi d'accesso al dibattito sulla Composizione Architettonica e sul ruolo che essa debba ricoprire nella contemporaneità. L'Architettura è figlia del disegno, dal quale eredita il binomio fra pratico e teorico. La rappresentazione, in particolare nella sua accezione geometrica di prospettiva, trae fondamento nell'esigenza di rappresentare l'oggettività del mondo. È il mezzo che i progettisti utilizzano per riprodurre e risolvere, in scala, ogni problematica strettamente connessa al contesto su cui si agisce. Tuttavia, in molte occasioni, il foglio diviene il luogo di creazione di un realismo parallelo, analogo, che, culminando nel Rinascimento con la *Città Ideale* e proseguendo con il *Capriccio di Canaletto*, approda alle avanguardie di inizio Novecento fino ad influenzare maestri contemporanei come Aldo Rossi e Arduino Cantàfora.

I progetti selezionati e qui raccolti, costituiscono esempi di questa duplice natura, oscillando appunto, tra il desiderio di ricerca alla soluzione della necessità e lo studio teorico sulle misure e le memorie della città e del paesaggio. Le ideazioni, eterogenee per natura e tutte profondamente radicate sul territorio italiano, possiedono la volontà comune di reinterpretare il concetto di "*proteggere e conservare il Genius Loci*"¹ e quell'idea secondo la quale, nonostante in ogni luogo non esista un unico intervento possibile, ogni progetto appartenga univocamente a quest'ultimo e a questo soltanto. Architetture che, al pari di installazioni d'arte, sono state concepite operando direttamente su e per il territorio sopra il quale esse stesse poggiano.

Questa occasione non rappresenta unicamente uno spaccato degli ultimi tre anni di Tesi di Laurea in Composizione Architettonica presso l'Università degli Studi di Firenze, ma soprattutto un percorso che, attraverso il gioco delle assonanze e delle suggestioni, conduce ad una riflessione sull'Architettura contemporanea italiana e sul suo prossimo futuro ideato dai giovani architetti che ne saranno gli attori.

¹ Christian Norberg-Schulz, *Genius Loci. Paesaggio, ambiente, architettura*.

VIAGGIO

CONOSCI TU IL PAESE DOVE FIORI
BRILLANO TRA FOGLIE CUPE LE
UNA BREZZA LIEVE DAL CIELO A
IMMOBILE IL MIRTO, ALTO È L'A
LO CONOSCI TU? LAGGIÙ! LAGGIÙ!
CON TE VORREI ANDARE, AMATO

CONOSCI TU LA CASA? SULLE CO
LA GRANDE SALA SPLENDE, SCIN
ALTE MI GUARDANO MARMOREE ST
CHE TI HANNO FATTO, MIA POVE
LO CONOSCI TU? LAGGIÙ! LAGGIÙ!
CON TE VORREI ANDARE, MIO DI

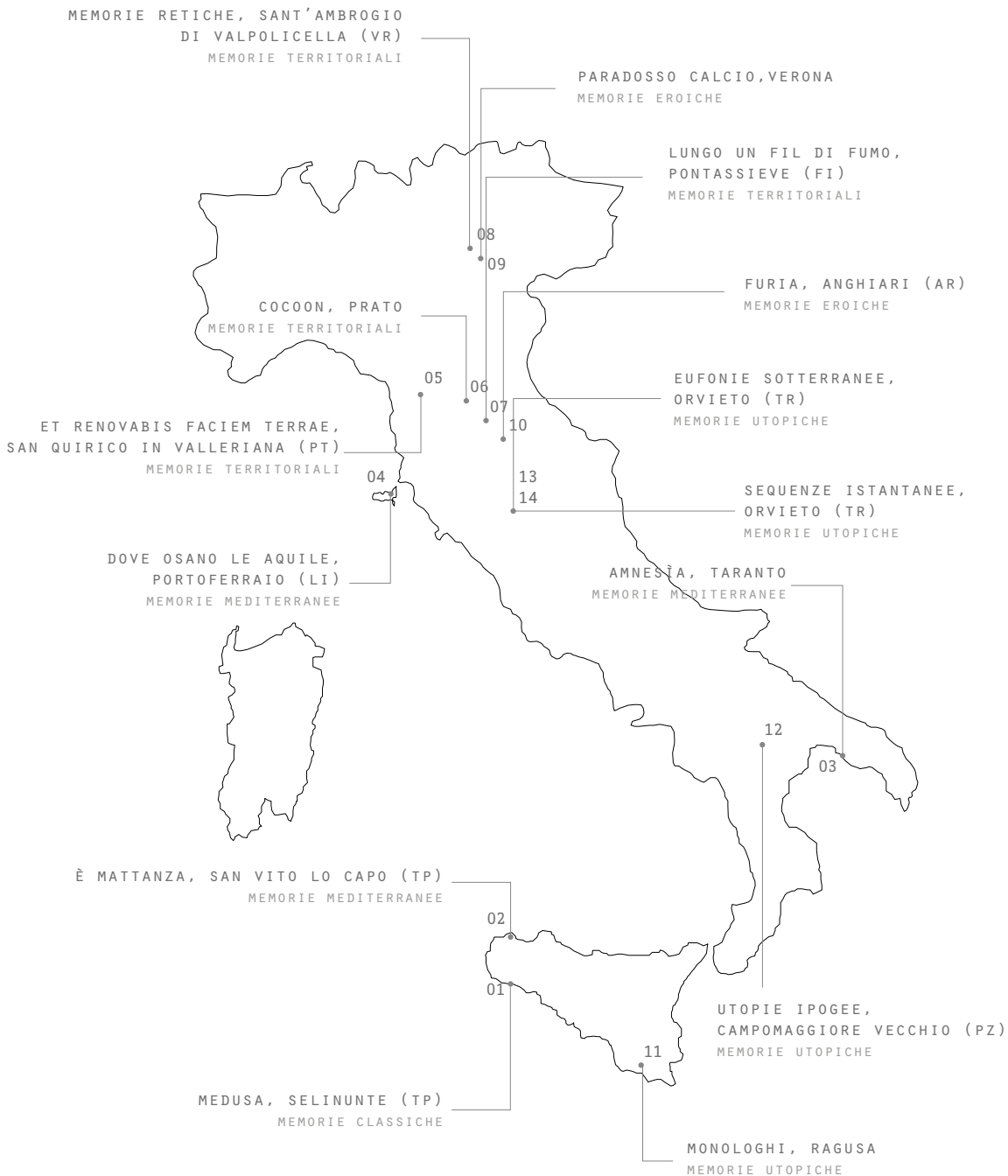
CONOSCI TU L'IMPERVIO SENTIER
CERCA IL MULO LA STRADA NELL
VEGLIA NELLE GROTTI L'ANTICA
PRECIPITA LA RUPE E SU DI LEI
LO CONOSCI TU? LAGGIÙ! LAGGIÙ!
PORTA LA NOSTRA STRADA; ANDI

RISCONO I LIMONI?
ARANCE D'ORO,
ZZURRO SPIRA,
LLORO!
Ù,
MIO!

LONNE POSA IL TETTO,
TILLANO LE STANZE,
ATUE:
RA BAMBINA?
Ù,
FENSORE!

Wilhelm Meister. Gli anni di apprendistato.
Johann Wolfgang von Goethe

RO E IL MONTE?
A NEBBIA,
STIRPE DEI DRAGHI,
IL TORRENTE:
Ù,
AMO, PADRE MIO!



Raggruppati assieme, questi lavori richiamano echi di un *Grand Tour* nel territorio italiano. Al pari di un novello Goethe, il visitatore è condotto in un pellegrinaggio fra varie località che, a partire dal mare, si muovono progressivamente nell'entroterra. Dalle coste della Sicilia fino alle vallate venete, attraversando le regioni del centro, una sequenza di città e paesaggi offrirà una rassegna di inquadrature su differenti realtà della Penisola, andando a comporre una narrazione che, seppur parziale, sarà capace di raccontare diverse prospettive del nostro Paese. Ognuna di queste quattordici realtà è contraddistinta da peculiari pregi e problematiche univocamente legati alla storia, alle preesistenze e alla morfologia del contesto. Scavare nel passato al fine di comprendere il proprio presente rappresenta l'atto primo dell'iter compositivo, operazione imprescindibile in grado di garantire quella continuità necessaria fra ciò che era e ciò che sarà e che, da sempre, costituisce il cardine dell'approccio italiano al progetto. Come accadeva per gli studiosi, che a partire dal XVII secolo, si recavano in Italia per ampliare la propria formazione, chi vedrà, tutti insieme questi lavori, ci auguriamo abbia la voglia di spingersi alla scoperta, in questi luoghi, ora.

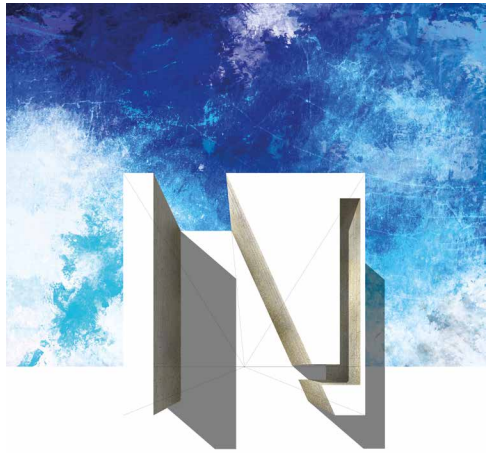
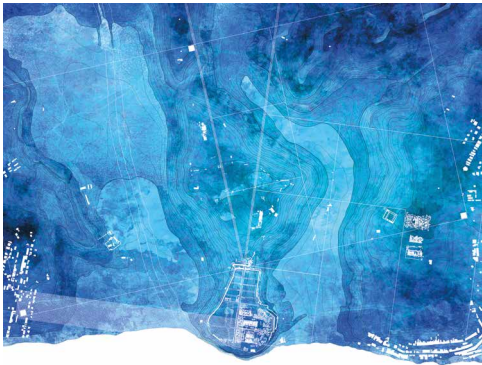
01. Medusa

È il volume sezionato del cubo “*Misurare*”, ad aprire questo viaggio. Rappresenta uno dei tre oggetti che compongono il progetto *Medusa. Orao, Metreo, Dokeo. Il Viaggio Logico-Temporale dell'Architettura*. Esso costituisce, in solitudine, la prima delle memorie in cui l'itinerario è suddiviso. Il progetto che si innesta nel parco archeologico di Selinunte, è, infatti, l'esito di uno studio teorico sul concetto di misura e geometria della città magnogreca. Reinterpretando i dati topografici dell'antico impianto cittadino, si sono individuati innanzitutto tre luoghi fondamentali, ove poter innestare un dialogo tra archeologia del passato e architettura dell'oggi. La prima destinata al silenzioso oblio della memoria, la seconda incaricata di amplificarne e permutarne il significato. Ognuno dei tre oggetti ha racchiuso in sé il significato di tre categorie di interazione con la rovina, con il passato. L'esaedro, in virtù della suo carattere stereometrico, trova quindi triplice declinazione in base alle tracce con cui entra in contatto. Tramite un'operazione scultorea, diviene punto di visione privilegiato verso le rovine dalle quali sembra esser stato partorito ('Vedere'), si pone sul limite antico tra costruito e non costruito come nuova porta per chi giunge alla *polis* e stanza di raccolta riflessione per chi invece l'abbandona ('Pensare'), recupera silenziosamente le altezze dello stilobate, i diametri e gli spessori del fusto e dell'abaco delle colonne del tempio, esplicandone la regola e permettendone la comprensione, inquadrandolo nella fessura che recide una delle pareti ('Misurare'). Quest'ultima è il risultato della sottrazione che il diametro dorico esercita sulla muratura. Stesso principio si ritrova nella pesante lastra di copertura, che, scavata in più punti, genera sagome di luce che smaterializzano l'idea stessa di colonna. I disegni, ergendosi, insieme al modello, a portatori dei principi del progetto, svelano i dettagli e gli intenti delle tre architetture, tingendosi dei colori del paesaggio siciliano. L'oro delle campagne e l'azzurro della distesa marina, *leitmotiv* che dal disegno emerge come reperto di memoria della terra siciliana.



01. Medusa

Vito Alberto Cinquemani





02. È mattanza

Orizzonti tesi fra cielo e onde descrivono le architetture che il viandante incontra in questa parte di viaggio. Affacci sulle molteplici inquadrature di Mediterraneo. Approdando sul vertice nord-occidentale del triangolo siciliano, si giunge a San Vito Lo Capo. Qui, il navigatore può trovare rifugio nella Tonnara del Secco, una delle tante “masserie del mare” ormai dimenticate che *È mattanza* si propone di riscattare. Il progetto, facendosi carico del bagaglio rituale della pesca del tonno, riflette sul ri_disegno e ri_uso della rovina, recuperandone le giaciture, ma, al tempo stesso, creando il nuovo con un linguaggio contemporaneo ben riconoscibile, adatto ad ospitare le funzioni di Centro di Ricerca. Vetro, calcestruzzo e acciaio, rispettando la preesistenza non agganciandosi mai direttamente ad essa, danno origine ad un’architettura che, rielabora ancora una volta l’idea di corte, rimane chiusa in se stessa. Recinto introverso che, tuttavia, in corrispondenza del monolite della ciminiera, non si risparmia e affronta l’esterno con il movimento coraggioso del braccio sospeso che si contrappone alla pesantezza rocciosa e alla lunga ombra del Monte Monaco.

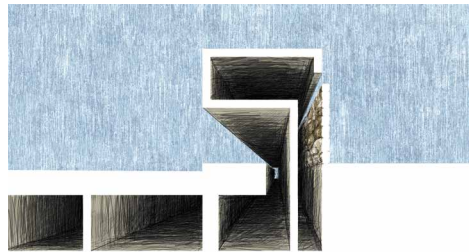
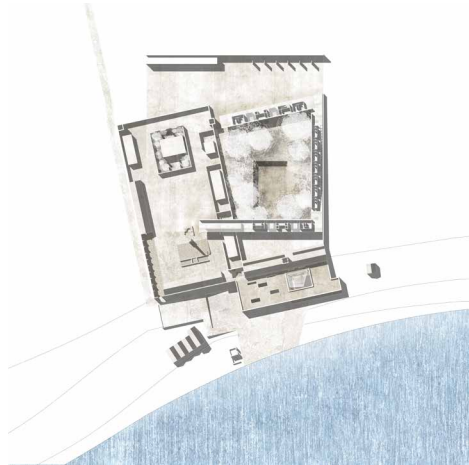
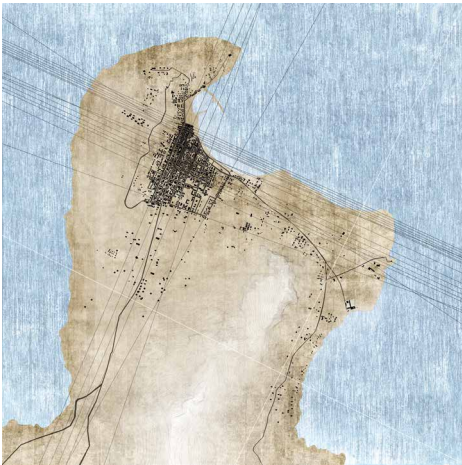
03. Amnesia

Lasciate le coste della Trinacria, la rotta si rivolge verso i paradisi perduti del golfo di Taranto, città decadente che oggi pare aver dimenticato il suo legame con lo Ionio. Le architetture di Amnesia, configurandosi come tre nuovi accessi metafisici al mare, tentano di supplire a questa perdita di memoria, incarnata dai fuori scala dei monumentali interventi che si sono succeduti nel tempo, primo fra tutti il Castello Aragonese. Quest’ultimo è l’elemento alla base del disegno del *Museo della Marineria*, isola artificiale a difesa del Mar Piccolo. Una fortezza galleggiante, i cui spazi risultano da un processo sottrattivo, lo stesso che origina l’oscura cavità al di sotto del fondale marino, collegamento con la terra ferma, nuova latomia. Il principio di scavo rispecchia quello da cui deriva tutto il tessuto urbano, costruito sfruttando il carparo di cui è fatta l’isola

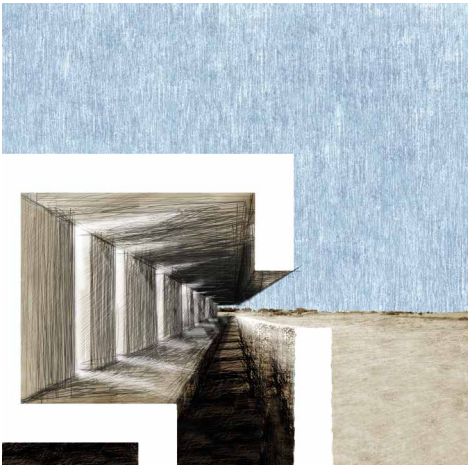
della Città Vecchia. La medesima logica, diviene fondamento anche della *Scuola Velica* le cui misure dialogano con quelle del Forte napoleonico e si colloca specularmente sulle rive dell'isola di San Paolo. In questo modo l'isola si trasforma da baluardo a nuova porta per chi giunge dal Mar Grande. *Il Mercato* si sviluppa invece all'incrocio dei quattro pitagghi della città vecchia, facendo suoi i rapporti e le grandezze dell'archeologia del vicino Tempio di Poseidone. L'obiettivo è di donare una precisa collocazione al fenomeno tipico tarantino della vendita spontanea di prodotti ittici. I tre progetti liberano Taranto dall'oblio, conferendole una rinnovata immagine fatta dei toni del carparo in contrasto con i blu del Mediterraneo.

04. Dove osano le aquile

L'attenzione si sposta sull'arcipelago toscano che racconta un altro volto del Mare Nostrum utilizzando una tavolozza più fredda, invernale, crepuscolare. L'intervento, andando a ritroso nell'antica storia delle fortificazioni dell'Elba, si concentra sull'area del Volterraio, rudere silente che dall'alto domina il paesaggio e che il progetto vuole restituire alla comunità attraverso la previsione di un campo di volo a vela e un bivacco. Cardine del processo compositivo è la 'ri-scrittura' della rovina, che, partendo dalla misura dell'ingombro della torre, diviene matrice per l'intero disegno. Legno e metallo danno alla luce una macchina sospesa che, 'in punta di piedi', s'innesta al di sopra della quota massima delle mura, reinterpretando, mediante la geometria quadrata, l'antico camminamento di ronda. La contemporaneità ben riconoscibile, rispetta la preesistenza, ma, alla maniera di Scarpa, si affianca ad essa con coraggio. Al pari dell'architettura, anche il visitatore, dopo essersi perso nell'orizzonte, è costretto ad un gesto ardito: deve provare se stesso gettandosi dalla lunga rampa di lancio, sfidando la vertigine per proseguire così, nel suo viaggio.



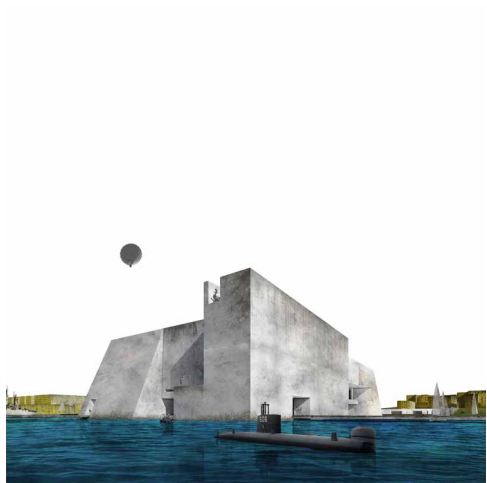
↑
02. È mattanza
Eloisa Mazza

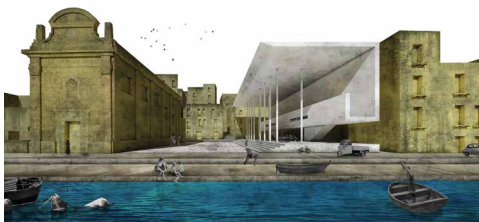


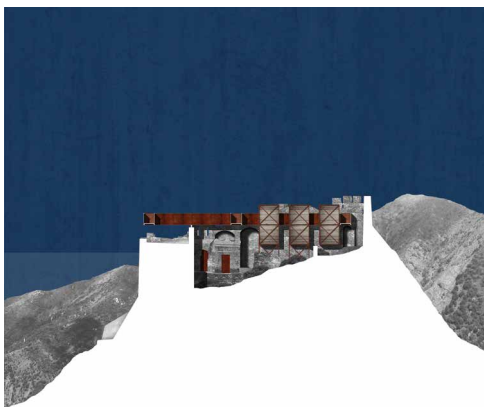
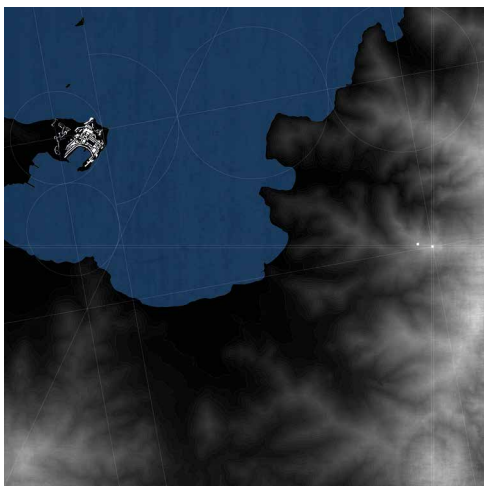


03. Amnesia

Vincenzo Moschetti

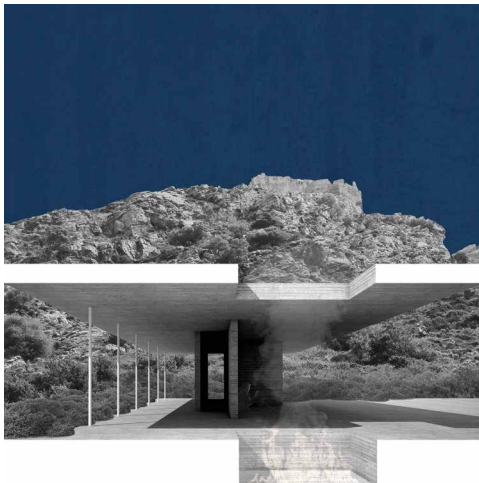






↑
04. Dove osano le aquile
Giacomo Razzolini





05. Et renovabis faciem terrae

L'interno, oltre le coste tirreniche, il territorio sussurra storie all'orecchio di chi è disposto ad ascoltare. I tre progetti contenuti in questa sezione non possono prescindere dal dialogo con i contesti urbani nei quali intervengono: realtà in cui preesistenze e paesaggio sono connessi da una relazione indissolubile. Conoscere il luogo e le sue vocazioni rappresenta il fondamento di *Et renovabis faciem terrae* che, in maniera quasi chirurgica, opera all'interno del delicato sistema di San Quirico in Valleriana. Valorizzando i percorsi e confermando il ruolo del tessuto storico come invariante, gli edifici che lo compongono vengono recuperati e dotati di una nuova funzione. I quattro oratori accolgono spazi espositivi e di manifestazione, la canonica diviene punto di accoglienza, la torre campanaria, misura del nuovo, si trasforma in luogo di osservazione verso i castelli della Valleriana. Solo il teatro mantiene la vocazione originaria di rappresentazione, ma viene completamente ridisegnato all'interno, sfruttando stratagemmi prospettici tipici della tradizione italiana – come in quelli del Palladio e dello Scamozzi – che estendono la percezione visiva verso la scena e il mondo metafisico lì contenuto. Due i materiali a cui è affidata la rivelazione dell'approccio puntuale dell'intervento: il legno di castagno, estremamente diffuso in questa terra, e il cor-ten, i cui colori si uniscono al verde delle colline che riempiono lo sguardo di chi sosta nel rinnovato giardino segreto adagiato su un antico bastione.

06. Cocoon

Il lavoro si rapporta con l'interessante esempio di archeologia industriale dell'ex Fornace Panerai, rudere muto la cui ciminiera si erge solitaria a guardia del parco Liberazione e Pace di Prato. In un contesto fortemente urbanizzato, attraverso un sistema integrato di servizi e residenze, il progetto propone il recupero della preesistenza, trasformandola da barriera in filtro. La nuova edificazione carpisce la misura dalla Fabbrica che, nella sua configurazione originale, ordina l'isolato. Mediante una tecnica di sovrapposizione e di slittamento, prendono corpo tutti gli elementi della composizione. Anche la rovina subisce questo pro-

cesso: all'interno del recinto in laterizio, la nuova architettura si insedia traslando, senza generare punti di tangenza. Il volume a doppia falda ricostruisce quello della fornace perduta, ma allo stesso tempo se ne discosta mediante scelte linguistiche e soluzioni tecnologiche. Internamente, uno scheletro in acciaio descrive la leggera struttura del nuovo mercato coperto che si oppone alla solidità della trama in mattoni originaria. Quest'ultima, all'esterno, ottiene pieno risalto grazie alla semplicità delle forme che definiscono il rivestimento in un'alternanza fra pieni e vuoti.

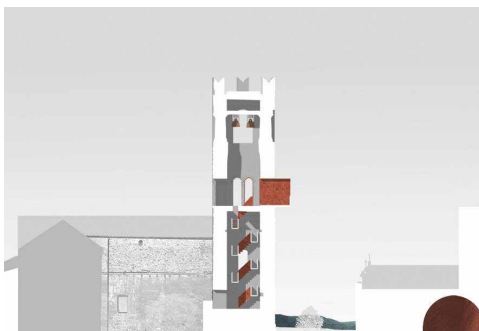
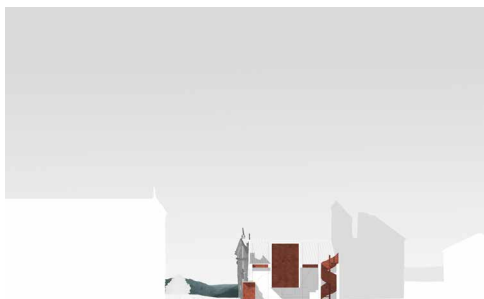
07. Lungo un fil di fumo

Le fabbriche che per circa un secolo rappresentarono il cuore pulsante di Pontassieve sono ridotte oggi alla misera condizione di involucri dimenticati. I padiglioni che si trovano in questa lingua di territorio stretta dal limite insormontabile della ferrovia, stagliandosi immobili da almeno trent'anni, sono abbandonati all'incuria e al degrado. Pochi sono i segni che la storia non ha cancellato, risparmiando tracce che costituiscono un impercettibile *Fil di Fumo* da ricercare e proteggere. L'intervento prende avvio dall'analisi della scala urbana fino a giungere alla definizione della singola stanza. Questo processo è condotto, utilizzando una matrice a maglia quadrata che conferisce nuova armonia e proporzione a tutto l'impianto. L'intento, è quello di ricostruire una parte della trama urbana con un sistema dai linguaggi contemporanei. La misura, pur prestandosi a quest'operazione, non è però sufficiente a garantire la fusione con i tessuti preesistenti. È necessario, quindi, compiere un gesto ulteriore: i parallelepipedi generati dalla matrice di base sono, infatti, tranciati dai segni delle memorie che li circondano, dando vita ad inaspettati punti di vista sul paesaggio e sull'interno delle architetture, eventi unici e sempre diversi, ma complementari e connessi insieme, al pari di tasselli di uno stesso puzzle. Bianchi volumi racchiusi da sottili lame di grigio calcestruzzo, sospesi su basamenti immersi nel verde, definiscono gli edifici del progetto. Questi contenitori di funzioni sanitarie, residenziali e commerciali, sono delimitati da un lato dalla geometria pura del teatro di posa e dall'altro, dalla nuova stazione-ponte che riesce finalmente a superare la violenta cesura generata dalla strada ferrata.

08. Memorie retiche

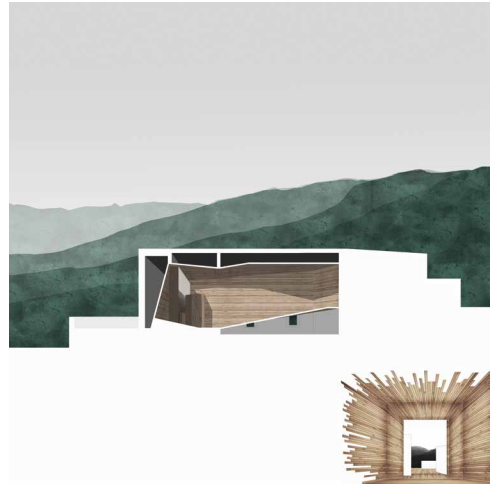
Indissolubilmente legato all'essenza del suo luogo, il progetto ci conduce tra i vigneti delle verdi e umide colline venete. L'impianto, inclinato di 22,5 gradi nord-est, onora il *Peler*, principale vento della Valpolicella, instancabile capitano di ventura che soffia insediandosi tra le colline. La cantina sorge sulla più grande delle cinque cave abbando-

nate che feriscono il territorio e prende vita dalla stessa pietra cavata. Muri in gabbioni si innalzano su un basamento in calcestruzzo: il tempio dell'uva si erge come un terrazzamento, come fosse sempre esistito. Due flussi principali interessano il progetto: il produttivo, con il fruttaiolo e la cantina in gravità, originata per sottrazione di terreno, e quello pubblico, con il percorso di visita e i luoghi destinati alle degustazioni. Su una piccola cava circolare più a nord, si posiziona il padiglione estivo, la cui struttura effimera permette un nuovo rapporto con lo scavo e col paesaggio. Il terzo elemento che chiude il disegno è il solido e monumentale padiglione abitativo che domina la tenuta. Spesse pareti in pietra lo avvolgono aprendo nel prospetto orientale una loggia dalla quale godere lo spettacolo del sole che muore nelle acque del Garda.



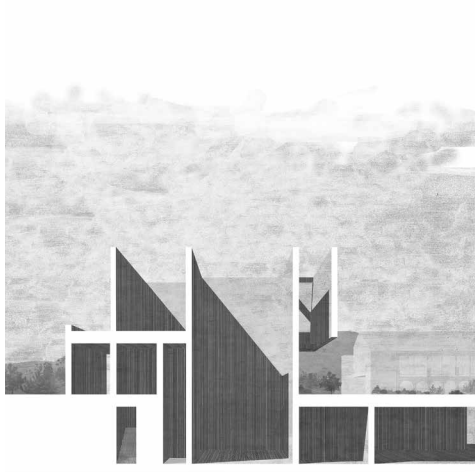
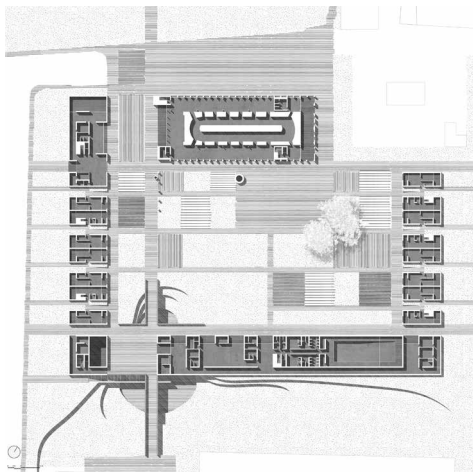
05. Et renovabis faciem terrae
Sara Basile

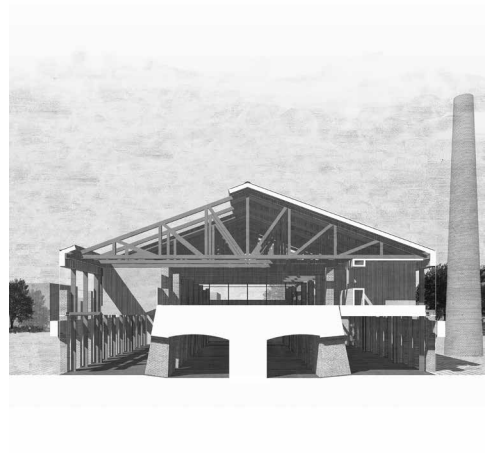
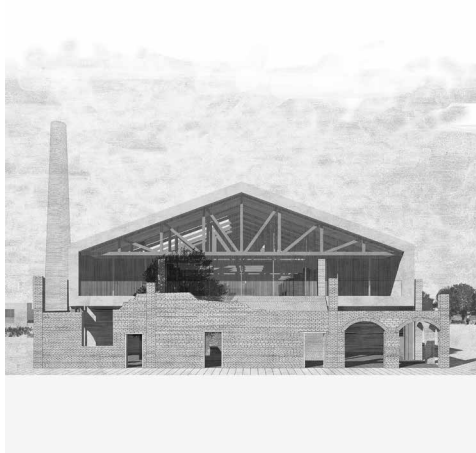
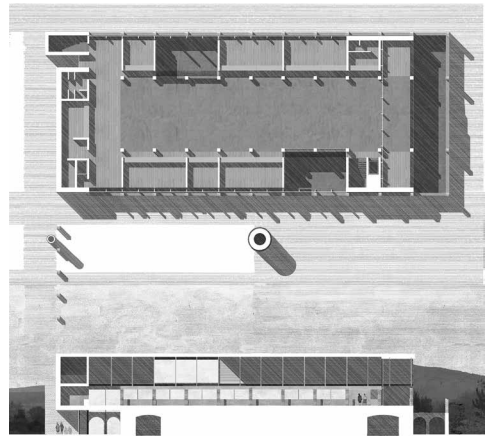
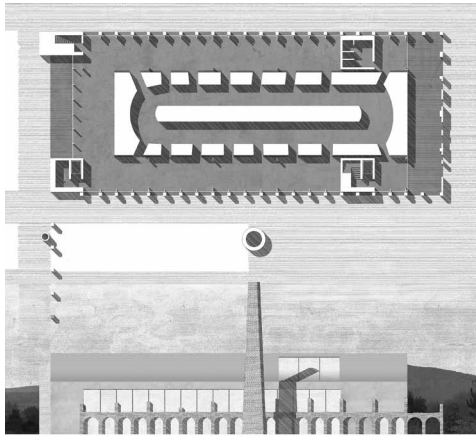


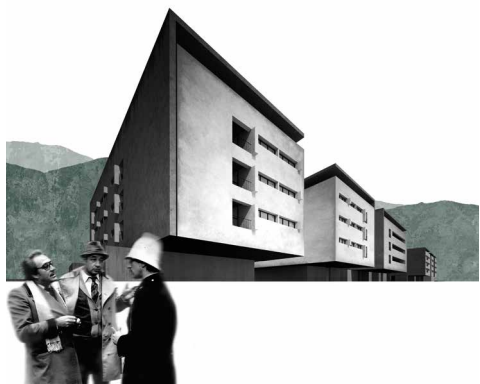


**06. Cocoon**

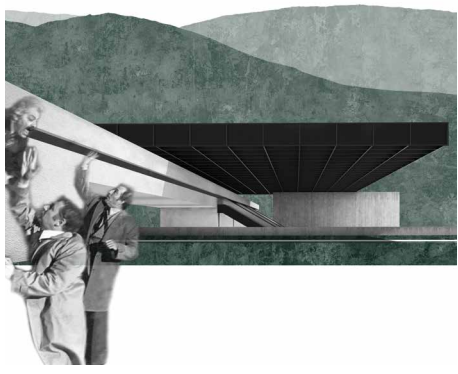
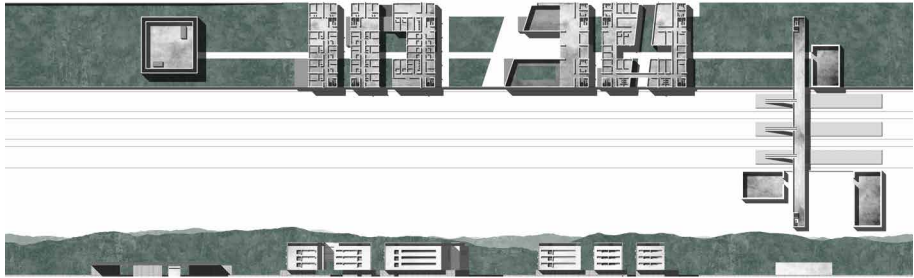
Martina Santoro

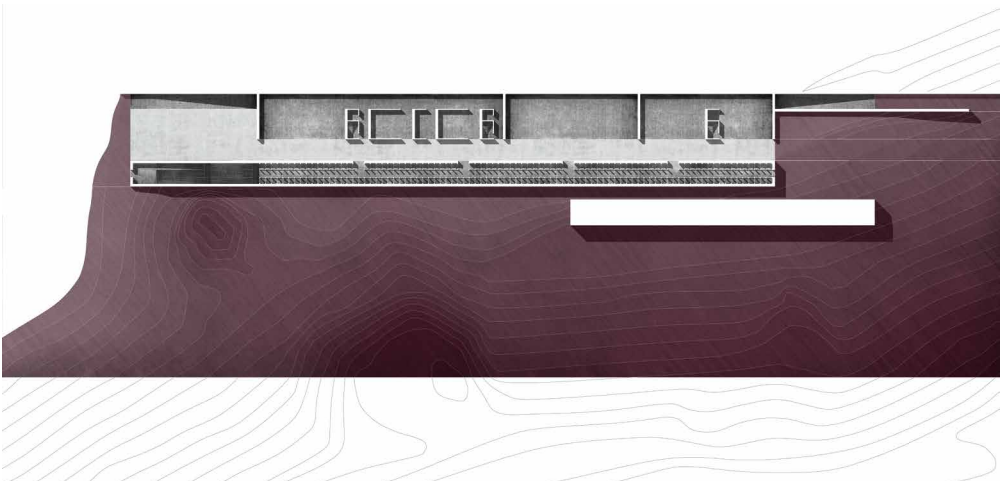
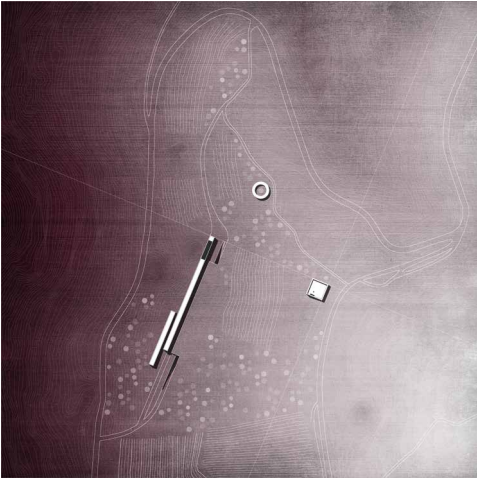


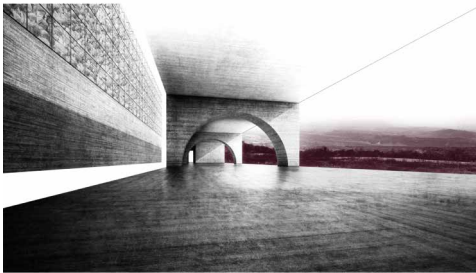




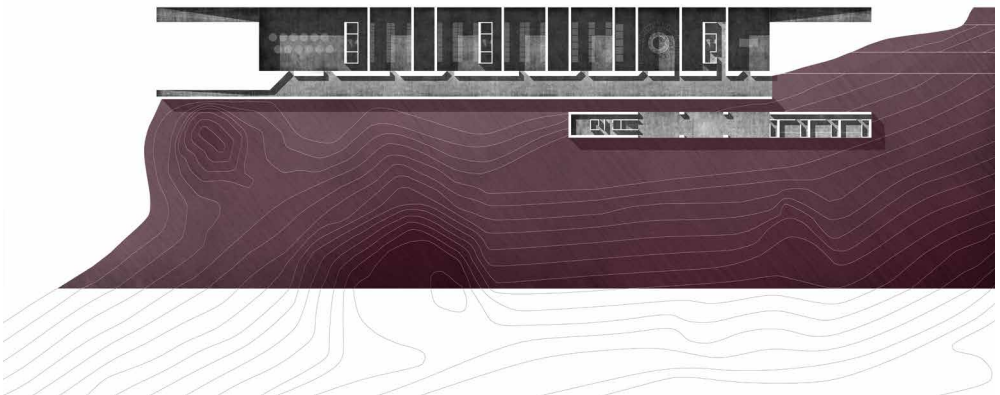
07. Lungo un fil di fumo
Emanuele Starita e Leonardo Ulivi







08. Memorie retiche
Elisa Monaci e Luisa Palermo



09. Paradosso calcio

Due arene costruite *ex novo* riflettono e declinano in modi diversi la tradizione della pianta centrale. Il nuovo stadio di Verona in *Paradosso calcio*, infatti, va ad impostarsi su uno schema quadrangolare che determina un volume all'apparenza monolitico ma che, invece, risulta connotato da numerosi vuoti che ne definiscono gli spazi. Primo fra tutti quello del campo da gioco, sopraelevato rispetto alla gigantesca piazza commerciale sottostante, mediante i corpi strutturali di distribuzione posti in angolo. Il progetto guarda all'Arena di Verona ed in special modo alla sua Ala, unico frammento oggi visibile del perduto vero prospetto del monumento, dalla quale deriva la misura che disegna la scansione delle aperture dei quattro ordini del paramento esterno. Al pari della pietra nella romanità, è il calcestruzzo a conferire sostanza e grandezza al nuovo complesso. Un *superluogo* pensato, oltre che per rispondere ad un'esigenza, anche per celebrare, oggi, il valore e la storia dello sport, degli sportivi e della loro eroicità.

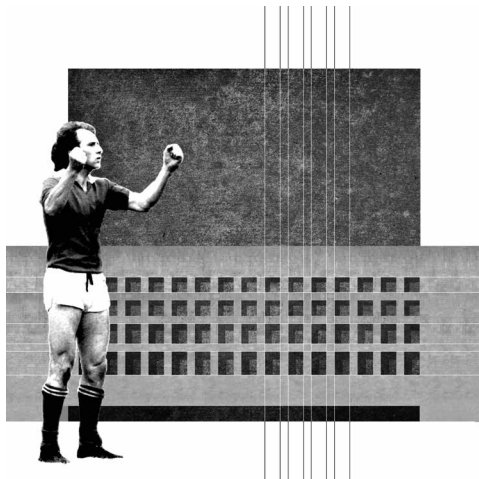
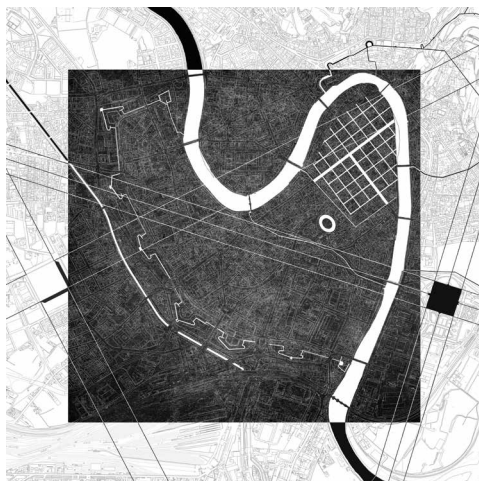
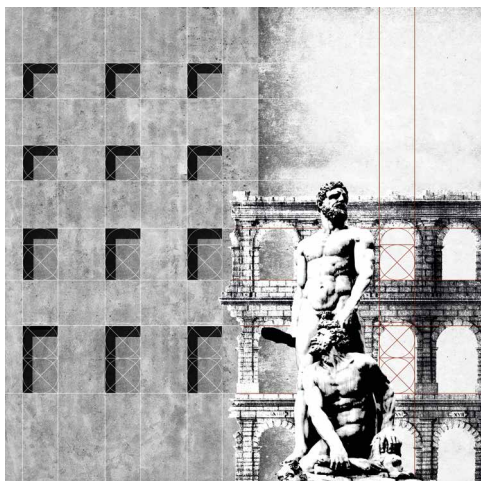
10. Furia

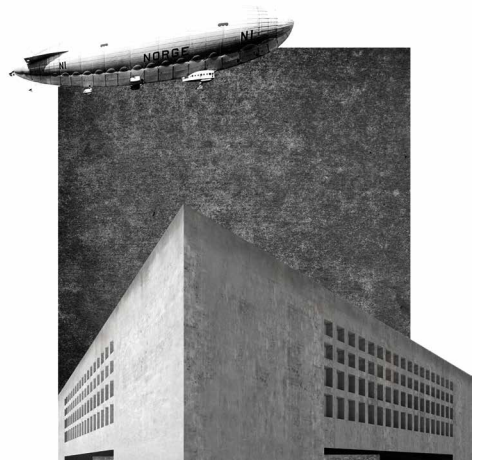
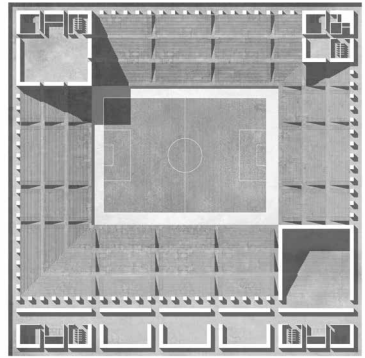
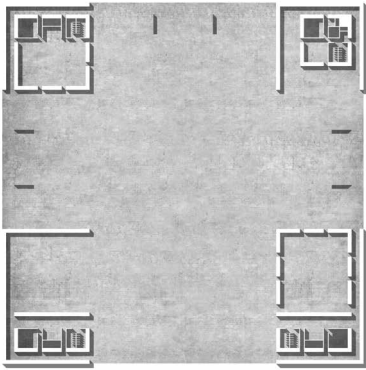
Un quadrato che inscrive un cerchio costituisce, invece, la geometria di base del progetto per un centro equestre nelle campagne di Anghiari. La forma discende direttamente dal modello manierista del Palazzo di Carlo V a Granada, al quale si aggiunge uno studio sulle proporzioni di un disegno del *Codice Atlantico* di Leonardo da Vinci, genio legato a queste stesse terre poiché autore del famoso affresco perduto della *Battaglia di Anghiari*. Proprio estendendo idealmente la via trecentesca, passante nei pressi della piana dello scontro del 1440 tra Fiorentini e Milanese, viene individuata l'area della nuova architettura. Un moderno bastione che, rivisitando le 'fortificazioni alla moderna', manifesta senza timore la propria massa. Internamente, invece, la circonferenza dà vita ad un grande spazio a cielo aperto, funzionale all'addestramento che diviene il cuore intorno al quale si dispongono tutti gli altri ambienti raggiungibili mediante un sistema connettivo circolare. Il piano terra, dedicato interamente al cavallo, è caratterizzato dalla raggiera delle stalle che rielaborano quelle fiorentine rinascimentali della Sapienza. La netta stratificazione verticale delle funzioni viene riunificata sotto il segno poderoso della rampa circolare che, andando da terra fino alla terrazza verde, si prefigge di consolidare quel binomio millenario fra cavallo e cavaliere.



09. Paradosso calcio

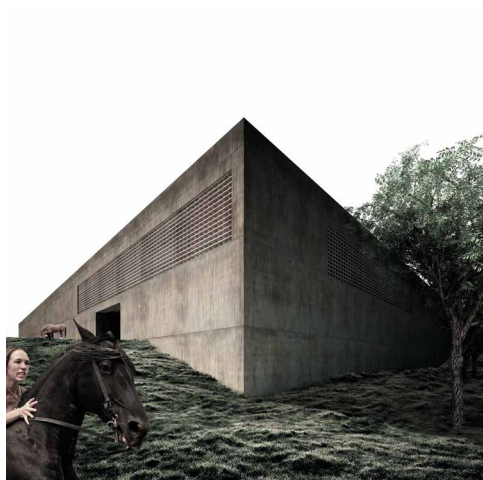
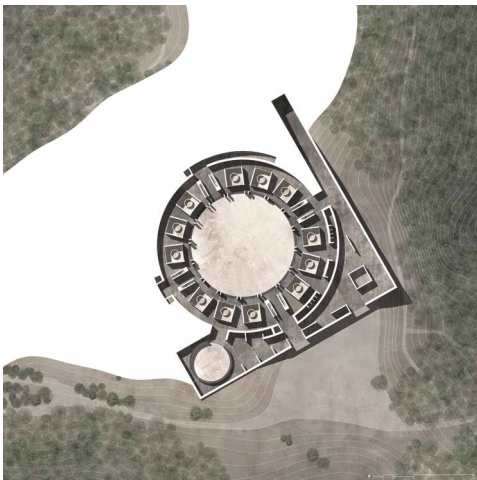
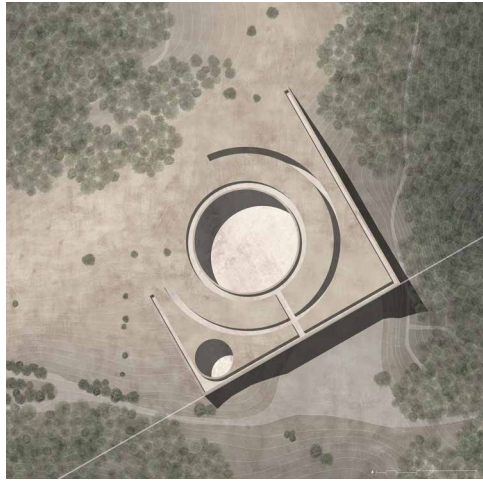
Lorenzo Carletti





**10. Furia**

Alessio Piomboni





11. Monologhi

In una Sicilia rocciosa e lontana dalla costa, i tre interventi di *Monologhi*, utilizzando la medesima riconoscibile matrice linguistica, scelgono di ristabilire il dialogo perduto fra Ragusa e le sue latomie, le cave della pietra generatrice della città, ma che oggi costituiscono il vuoto dimenticato su cui essa poggia. Coniugando uno stesso volume parallelepipedo chiaramente influenzato dal *Monumento Continuo*, il progetto risolve le problematiche che di volta in volta gli si presentano davanti spingendosi oltre i confini del costruito. In tre movimenti, riguadagna la quota più bassa della strada ferrata e, allineandosi al binario, diviene stazione per la metropolitana leggera; configurandosi come portale, inquadra il paesaggio e si apre in una sala espositiva ipogea illuminata dall'alto che anticipa, ricreandone le atmosfere, le latomie sottostanti; adottando una struttura utopica, costituisce accessi al parco della vallata di Santa Domenica e della villa Margherita. Con *Monologhi*, la città si arricchisce anche di un quarto ponte che, per la prima volta dopo secoli, riesce a collegare Ragusa Ibla e Ragusa Superiore con la Ragusa Sotterranea.

12. Utopie ipogee

L'architettura si serve dello scavo come mezzo per completare il sogno interrotto di Campomaggiore Vecchio, città fondata nel '700 per volontà della famiglia Rendina che una natura crudele ridusse a rovina troppo in fretta. Specchio degli ideali illuministi incarnati dal suo progettista, Giovanni Patturelli, oggi è soltanto un lontano ricordo di cui rimangono in piedi il campanile e il palazzo baronale. Rileggendo le misure e le geometrie delle tracce utopiche, l'intervento decide di celare se stesso nel sottosuolo, denunciando la sua presenza solo attraverso il lungo muro di contenimento che si erge a basamento per i resti di tessuto urbano e che all'interno nasconde il museo sulla storia del Meridione a cavallo fra restaurazione e l'epoca post-unitaria. Un percorso che iniziando dal livello più basso s'impone come un labirinto ordinato che attraverso una successione di spazi prima compressi (gallerie) e poi dilatati (sale) conduce in superficie all'*hortus conclusus* e al Palazzo, dove

viene rivelata finalmente la verità su Campomaggiore. Al calcestruzzo grezzo è affidata la definizione dell'impianto, ottenuto per sottrazione di volumi stereometrici, mentre l'epico bronzo plasma tutte le strutture scultoree dei percorsi e dell'allestimento con cui l'uomo entra direttamente in contatto.

13. Eufonie sotterranee

Due progetti rappresentano il tentativo di risolleverare dallo stato di abbandono luoghi che hanno segnato la storia di Orvieto, inserendosi nella lunga tradizione di scavo di quest'isola di tufo, tesa tanto verso il cielo quanto verso la terra. Il primo, *Eufonie Sotterranee*, impostato sulla misura del modulo delle camerate della ex Caserma Piave, attraverso una composizione simile a quella di un processo pittorico dal gusto suprematista, riflette sul rapporto fra il quadrato, originato dal perimetro dei fronti interni della preesistenza, e il cerchio, forma scelta in virtù della sua affinità con le monumentali architetture ipogee a pianta centrale della città: il Pozzo del Sangallo e la Cappella Petrucci del Sanmicheli. Le geometrie, divenendo volumi o vuoti, definiscono gli spazi, trasformando la "Città per Avieri" in una rinnovata Cittadella della Musica, con l'obiettivo di estendere a tutto l'arco dell'anno l'esperienza sonora orvietana e, in particolare, quella della manifestazione di Umbria Jazz Winter. La lunga controfacciata in calcestruzzo, oltre a celare gli ambienti della distribuzione, ridisegna il piazzale delle armi e lo trasforma in una piazza degli eventi, un teatro all'aperto dominato dalla riproduzione lignea del prospetto sanmicheliano di Palazzo Petrucci che ne definisce la misura e la scena fissa. Tuttavia, la reale addizione del progetto è costituita dalle due sale alla quota sotterranea, le quali, insieme al parallelepipedo svuotato della torre di visione, percorso per tutta la sua altezza dall'impossibile scala metallica, determinano il sistema delle "Eufonie", luoghi per la musica ricavati per sottrazione di terreno.

14. Sequenze istantanee

Interviene nell'area dell'ex Ospedale Civico di Santa Maria della Stella e guarda ad un'altra tipologia ipogea: quella non pianificata delle cavità di origine naturale o antropica, di cui è costellato tutto il sottosuolo orvietano. Gli spazi del nuovo Museo per la Civiltà Etrusca si ramificano in un susseguirsi di compressioni e dilatazioni simulando, per mezzo del trattamento in blocchi di tufo, l'intricato dedalo degli ambienti sotterranei che prendono a modello. Della preesistenza è salvaguardato solo il nucleo storico più antico e il portico ottocentesco dello Zampi, trattato come rovina generatrice della

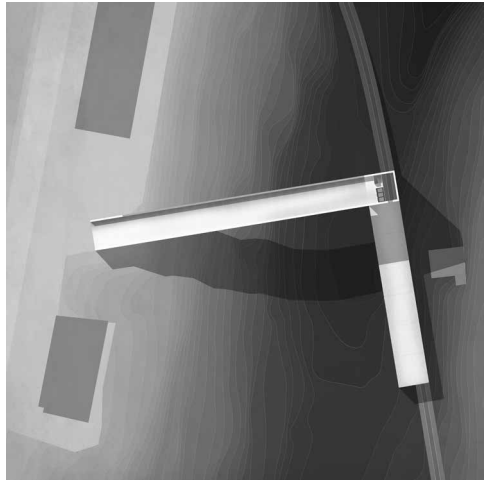
misura dell'intervento, memoria del passato tentativo di unificare la pluralità degli edifici componenti l'Ospedale. Al pari di ulteriori frammenti, gli elementi compositivi prendono posto intorno al chiostro andando a disegnare una moderna struttura conventuale dove agli spazi di preghiera si sostituiscono i laboratori degli studiosi al primo piano che, affacciandosi sui giardini murati dell'area espositiva, si connettono idealmente con l'interrato. Indipendentemente dalla quota in cui ci si trovi, come ad esempio nel grande muro di accesso, l'architettura è in costante rapporto con la vallata, attraverso "istantanee" che, in una successione continua, inquadrano il paesaggio.

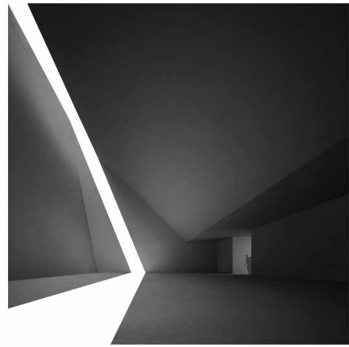
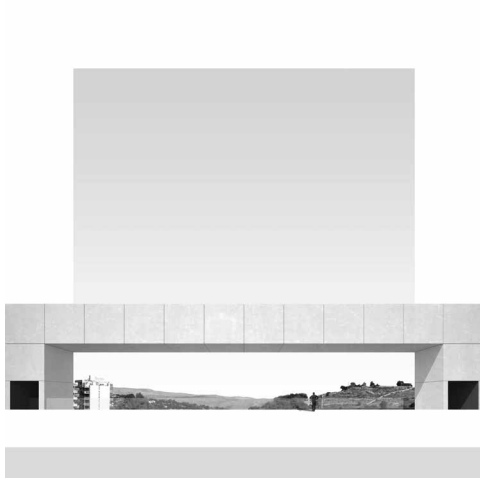
La quasi totale assenza di colore nei disegni di questi quattro progetti e il dominio della scala di grigi, allude al compito del materiale di foggare la spazialità ipogea.



11. Monologhi

Luca Sammartino

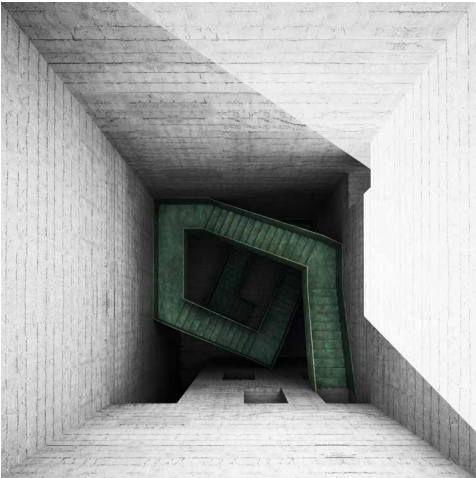
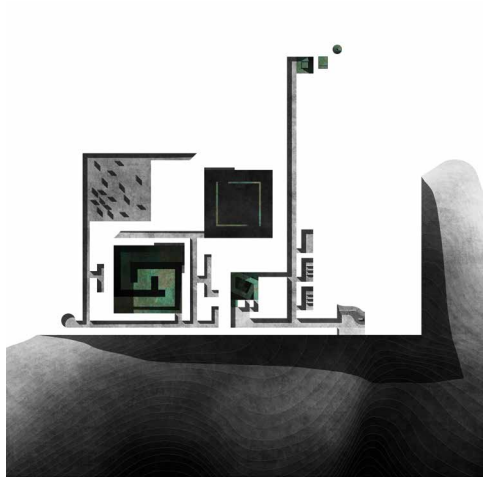
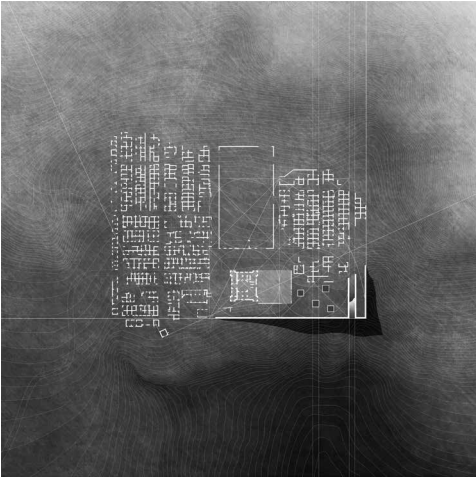


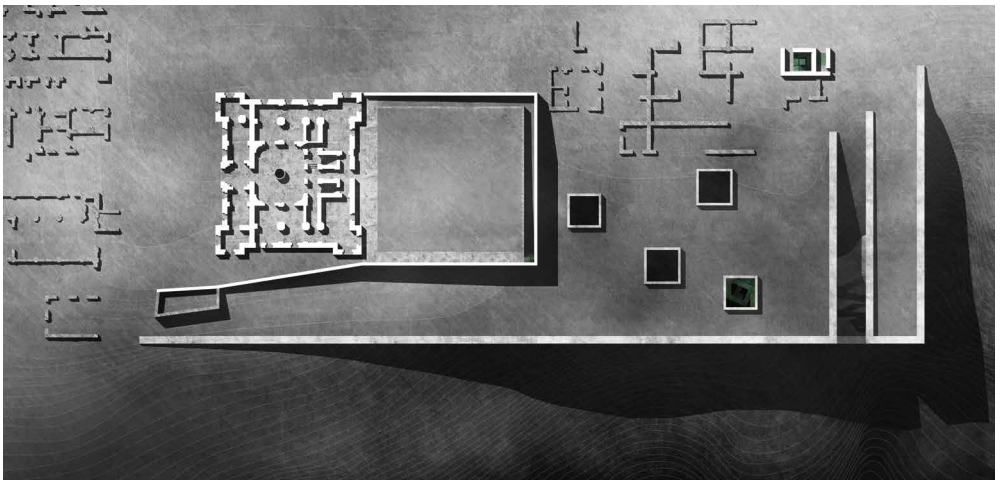
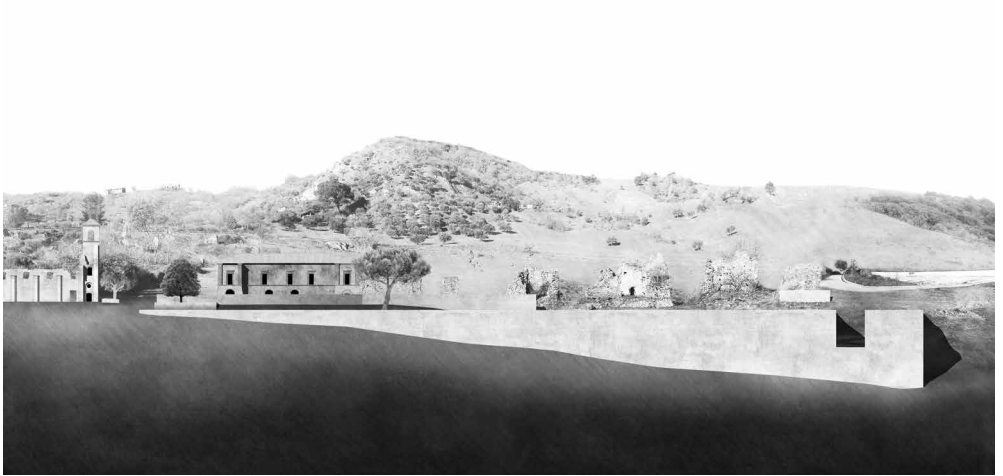


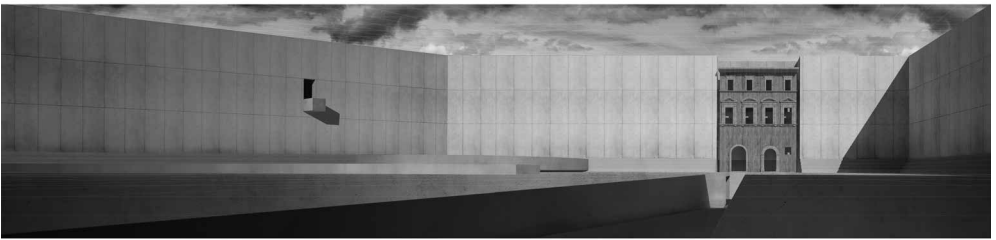
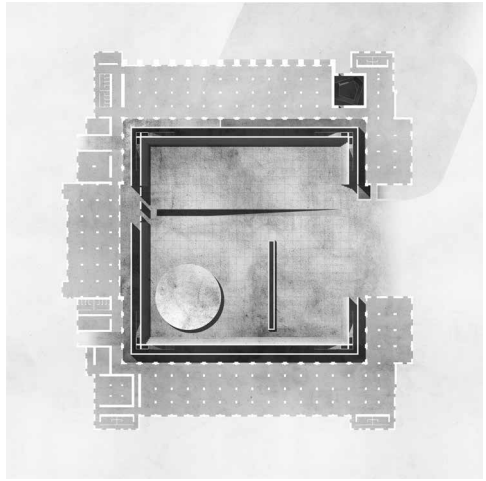
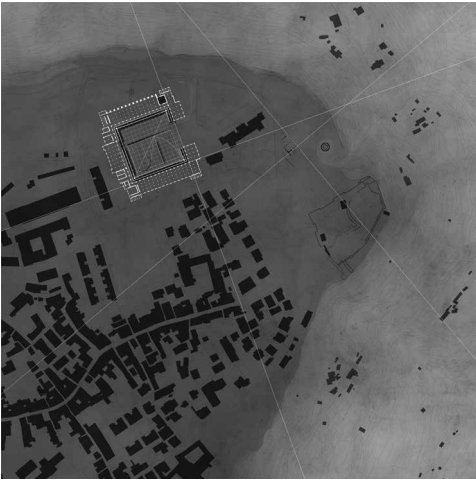


12. Utopie Ipogee

Davide Lucia

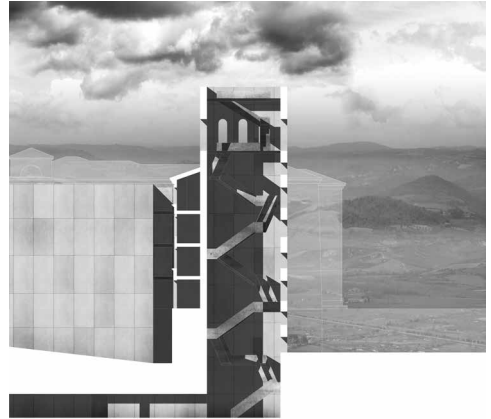
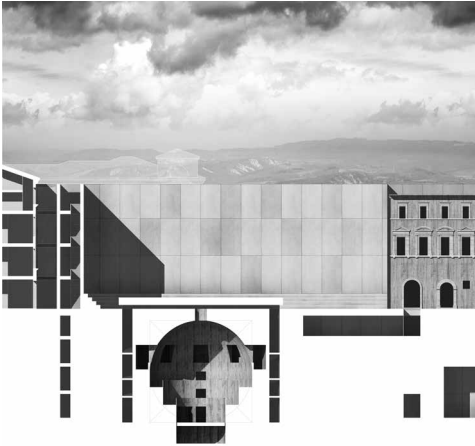


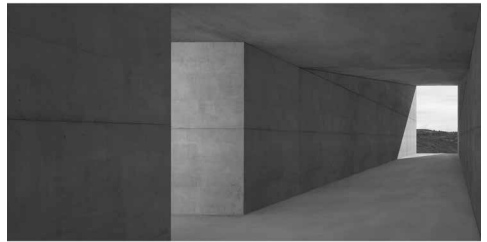
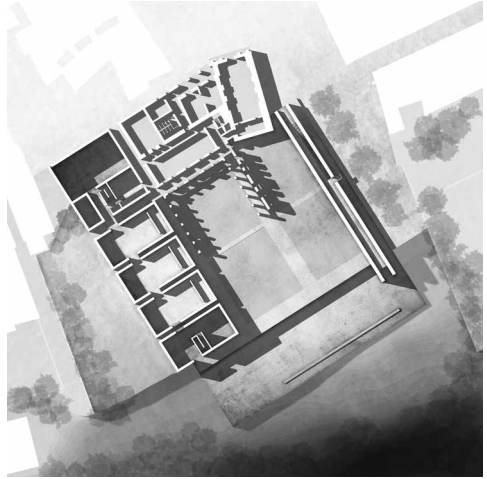
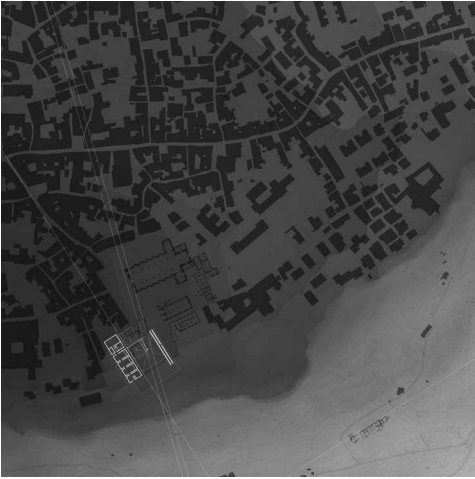


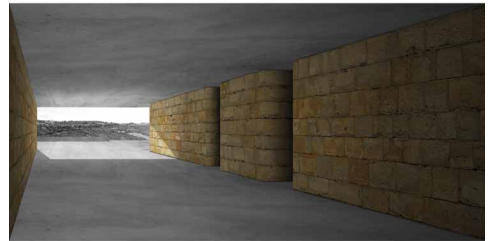
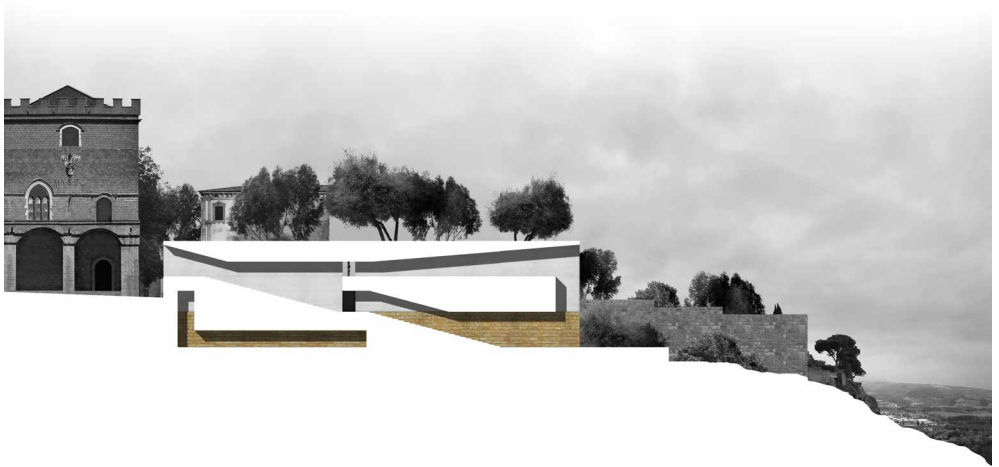


13. Eufonie sotterranee

Giorgia Timperi e Giacomo Zuppanti



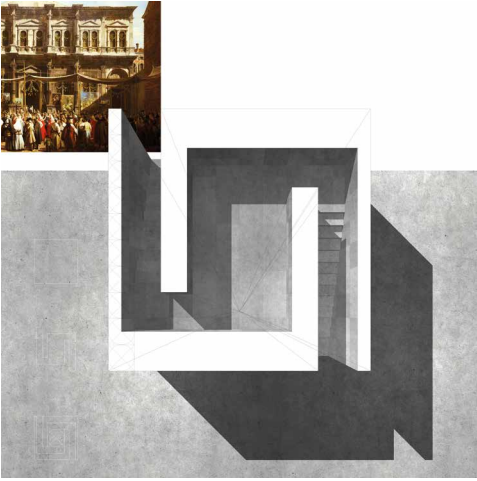


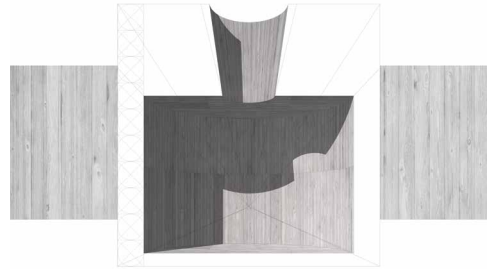
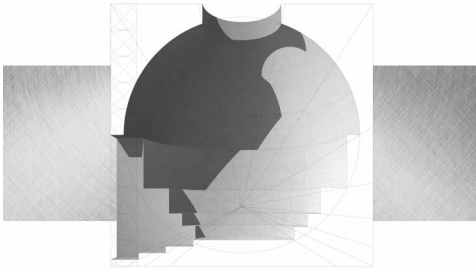
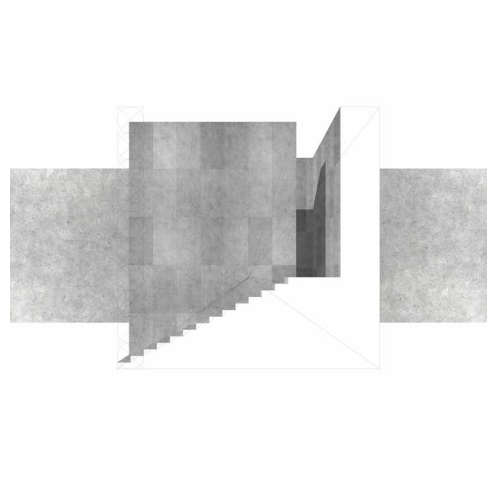


15. Archètipo

Allo stesso solido platonico che ne ha segnato l'avvio spetta la conclusione del viaggio. Come in *Medusa* il cubo di *Archètipo* si declina in tre differenti accezioni, ma è impiegato in maniera totalmente differente. Scelto poiché forma imperitura, monumento che prescinde il contesto fisico, adatto a ricoprire il concetto di “Cantina Universale”, un luogo che risiede nel mondo delle idee e che, trasversalmente, pervade tutti i territori della Penisola, legati da una comune tradizione vitivinicola. Per questa ragione, i progetti sono stati concepiti come installazioni che, celando se stessi nella stereometria della forma, manifestano la loro natura itinerante e temporanea nel sistema costruttivo in tubi Innocenti che reinterpreta quello del Teatro del Mondo di Rossi e che si maschera con l'ausilio dei materiali della produzione vinaria: il calcestruzzo delle vasche industriali, il rovere delle *barrique*, l'acciaio fresato dei tini. Impostandosi come un percorso, le tre architetture, originate dalla misura della botte, elemento dalle connotazioni quasi religiose, appaiono plasmate da uno scultore invisibile che, ogni volta, definisce uno spazio centrale che tende sempre più alla perfezione. *Terra*, il primo cubo, ospita una galleria della veduta sul paesaggio della vigna. Il vuoto rettangolare a cielo aperto è l'emblema dell'evoluzione: da esso viene generata la sfera dell'ultimo padiglione come dal suolo viene generato il vino. In *Tempio*, alla contrazione dell'ingresso si oppone il grande vano cilindrico dal rivestimento ligneo che emula e custodisce i contenitori della “sacra ambrosia” per la degustazione. *Simposio*, è l'espedito per contenere una grande sala gradonata coperta a cupola, emanazione dell'idea di calice, erosa all'interno del volume e divenendo luogo in cui il vino e l'uomo dialogano. L'occhio di luce in copertura fonde insieme il divino con il terreno, incarnati rispettivamente dalla sfera tesa verso l'Iperuranio e dall'anfiteatro, luogo dello stare, che in essa è contenuto.

L'incontro fra le geometrie cubiche di *Archètipo* con quelle di *Medusa*, determina, così, la coincidenza tra la fine e il principio del viaggio che, come un *Uroboro*, rappresenta il continuo fondersi fra presente e passato, fra architettura e memoria.





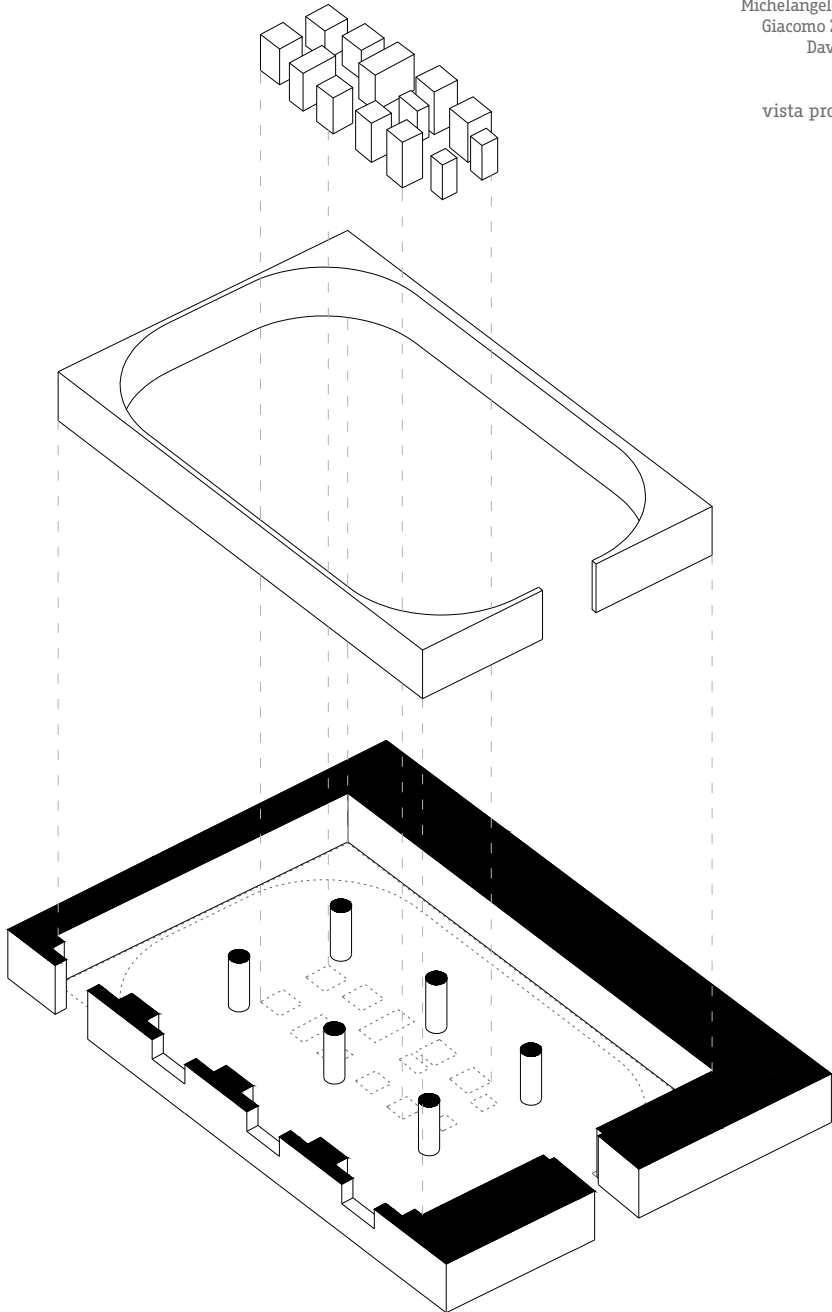


**Progetto
Impossibile**

Michelangelo Pivetta,
Giacomo Zuppanti,
Davide Lucia

pag 70
vista prospettica

pag 71
pianta



L'allestimento, originariamente ideato per lo spazio espositivo fiorentino delle Murate, è stato oggetto di un attento studio basato sui temi, sui contenuti. Guida e supporto al percorso, la lunga contro-parete perimetrale che, come avviene per i progetti che mette in mostra, si appropria delle misure e delle geometrie della sala colonnata, rileggendone e ridisegnandone gli angoli tramite l'utilizzo di archi di cerchio dal sapore barocco. La struttura appare, così, come un grandioso tamburo senza cupola, sul quale si attesta e corre il fregio costituito dai disegni delle quindici architetture. Un lungo piano sequenza scandito da miniature quadrate che si interfaccia con il centro della stanza, occupato da volumi parallelepipedi. Questi supporti, distinti per dimensioni, sostengono modelli in scala presentati a quote differenti per raggiungere l'altezza massima del témenos perimetrale. Disponendosi secondo le due giaciture della sala, le maquette costituiscono il tesoro di un naòs apparentemente inaccessibile e limitato dalle sei colonne che sorreggono il soffitto voltato. Avvicinandosi, tuttavia, la cella rivela la sua permeabilità: accedendo alla mostra, attraverso l'unica frattura del recinto sacro, il visitatore si trova davanti al varco verso le campate centrali, segnalato da due elementi totemici, i primi due modelli ad essere visibili. Questi monoliti che, nonostante le somiglianze date dalla stessa volumetria cubica, nascondono compositivi opposti, costituiscono l'alfa e l'omega dell'iter espositivo, matrici dalle quali traggono origine tutti gli altri progetti.

Come le architetture, anche l'allestimento si presenta come una struttura pensata e realizzata nell'ambiente destinato ad accoglierla, ma ancora in fase di completamento a causa dell'uso di materiali poveri. Gli stessi modelli appaiono accatastati, come fossero in un deposito, in attesa di trovare una collocazione definitiva, mentre le tavole sembrano far parte di un menabò tipografico. L'atmosfera dominata da un senso di non finito e di effimero, trasforma lo spazio in un laboratorio d'artista, allegoria del continuo ed instancabile processo di sintesi creativa in atto dentro la mente del progettista.

MEMORIE CLASSICHE

01. Medusa

Vito Alberto Cinquemani

MEMORIE MEDITERRANEE

02. È mattanza

Eloisa Mazza

03. Amnesia

Vincenzo Moschetti

04. Dove osano le aquile

Giacomo Razzolini

MEMORIE TERRITORIALI

05. Et renovabis faciem terrae

Sara Basile

06. Cocoon

Martina Santoro

07. Lungo un fil di fumo

*Emanuele Starita**Leonardo Ulivi*

08. Memorie retiche

*Elisa Monaci**Luisa Palermo*

MEMORIE EROICHE

09. Paradosso calcio

Lorenzo Carletti

10. Furia

Alessio Piomboni

MEMORIE UTOPICHE

11. Monologhi

Luca Sammartino

12. Utopie ipogee

Davide Lucia

13. Eufonie sotterranee

*Giorgia Timperi**Giacomo Zuppanti*

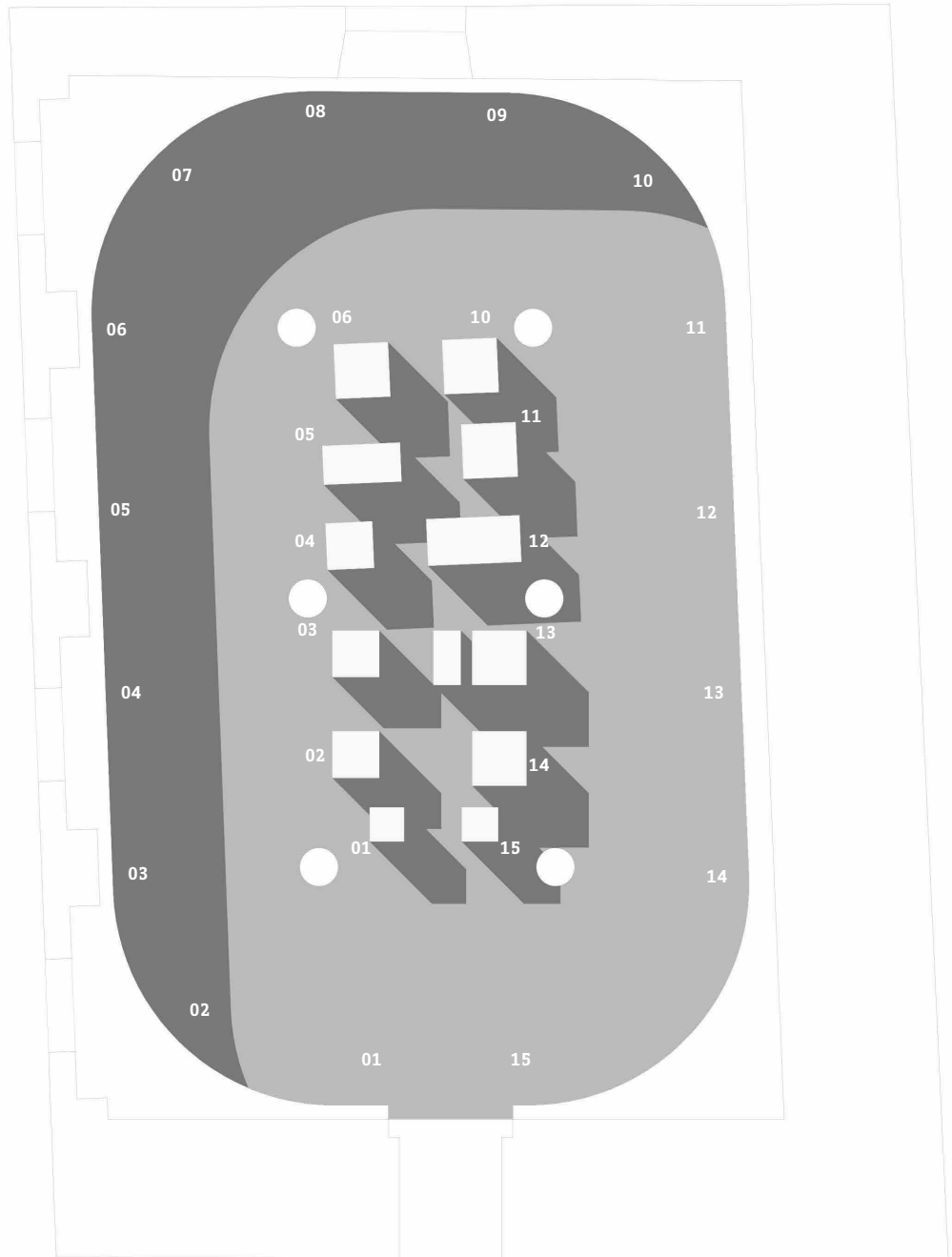
14. Sequenze istantanee

*Giulia Sati**Chiara Tasselli*

MEMORIE EFFIMERE

15. Archètipo

Mattia Scaffei





PROGETTI SELEZIONATI

MEMORIE CLASSICHE

01. Medusa

Progetti

Dott. Vito Alberto Cinquemani

MEMORIE MEDITERRANEE

02. È mattanza

Progetti

Dott.ssa Eloisa Mazza

03. Amnesia

Progetti

Dott. Vincenzo Moschetti

04. Dove osano le aquile

Progetti

Dott. Giacomo Razzolini

MEMORIE TERRITORIALI

05. Et renovabis faciem terrae

Progetti

Dott.ssa Sara Basile

06. Cocoon

Progetti

Dott.ssa Martina Santoro

07. Lungo un fil di fumo

Progetti

Dott. Emanuele Starita

Dott. Leonardo Ulivi

08. Memorie retiche

Progetti

Dott.ssa Elisa Monaci

Dott.ssa Luisa Palermo

MEMORIE EROICHE

09. Paradosso calcio

Progetti

Dott. Lorenzo Carletti

10. Furia

Progetti

Dott. Alessio Piomboni

MEMORIE UTOPICHE

11. Monologhi

Progetti

Dott. Luca Sammartino

12. Utopie ipogee

Progetti

Dott. Davide Lucia

13. Eufonie sotterranee

Progetti

Dott.ssa Giorgia Timperi

Dott. Giacomo Zuppanti

14. Sequenze istantanee

Progetti

Dott.ssa Giulia Sati

Dott.ssa Chiara Tasselli

MEMORIE EFFIMERE

15. Archètipo

Progetti

Dott. Mattia Scaffei



Finito di stampare per conto di
DIDA | Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Luglio 2016

La tensione scaturita dal rapporto fra reale e ideale, empirico e speculativo, vero e non-vero costituisce uno dei temi d'accesso al dibattito sulla Composizione Architettonica e sul ruolo che essa debba ricoprire nella contemporaneità. L'Architettura è figlia del disegno, dal quale eredita il binomio fra pratico e teorico. La rappresentazione, in particolare nella sua accezione geometrica di prospettiva, trae fondamento nell'esigenza di rappresentare l'oggettività del mondo. E' il mezzo che i progettisti utilizzano per riprodurre e risolvere, in scala, ogni problematica strettamente connessa al contesto su cui si agisce. Tuttavia, in molte occasioni, il foglio diviene il luogo di creazione di un realismo parallelo, analogo, che, culminando nel Rinascimento con la *Città Ideale* e proseguendo con il *Capriccio* di Canaletto, approda alle avanguardie di inizio Novecento (cfr. le architetture metafisiche di De Chirico) fino ad influenzare maestri contemporanei come Aldo Rossi e Arduino Cantàfora.

I progetti selezionati e qui esposti, costituiscono esempi di questa duplice natura, oscillando appunto, tra il desiderio di ricerca alla soluzione della necessità e lo studio teorico sulle misure e le memorie della città e del paesaggio. Le ideazioni, eterogenee per natura e tutte profondamente radicate sul territorio italiano, possiedono la volontà comune di reinterpretare il concetto di "*proteggere e conservare il Genius Loci*" e quell'idea secondo la quale, nonostante in ogni luogo non esista un unico intervento possibile, ogni progetto appartenga univocamente a quest'ultimo e a questo soltanto. Architetture che, al pari di installazioni d'arte, sono state concepite operando direttamente su e per il territorio sopra il quale esse stesse poggiano.

Questa occasione non rappresenta unicamente uno spaccato degli ultimi tre anni di Tesi di Laurea in Composizione Architettonica presso l'Università degli Studi di Firenze, ma soprattutto un percorso che, attraverso il gioco delle assonanze e delle suggestioni, conduce ad una riflessione sull'Architettura contemporanea italiana e sul suo prossimo futuro ideato dai giovani architetti che ne saranno gli attori.

Michelangelo Pivetta, laureato presso lo IUAV di Venezia con Franco Purini. Ricercatore e Dottore di Ricerca in Progettazione Architettonica dell'Università degli studi di Firenze. Docente nel Laboratorio di Progettazione dell'Architettura. Affianca alla didattica un'attività di ricerca che si concretizza in concorsi e progetti. Alcuni realizzati o in corso di realizzazione sono pubblicati in ambito nazionale e internazionale. Consulente Regione Veneto e ONU per progetti di recupero e sviluppo, scrive saggi e articoli.